

Hjälp för Adobe Animate CC

Februari 2016



Nyheter

Översikt över nya funktioner i Adobe Animate CC 2015.1

Animate CC 2015.1 | Februari 2016



Adobe® Flash Professional® CC heter nu Adobe® Animate® CC. I version 2015.1 av Adobe Animate CC introduceras nya spännande funktioner, till exempel ett nytt globalt bibliotek för alla grafik- och målarpenslar som du använder i dina Animate-projekt och integration med Creative Cloud Libraries och Adobe Stock. Du kan rotera och ändra storlek på scenen, skala innehåll efter scenens storlek, exportera video till flera upplösningar och använda förbättrad cellanimering. Nedan ges en kort introduktion till de nya funktionerna i den senaste uppdateringen av Animate CC, och du hittar även länkar till andra resurser med mer information.

Nyheter och förbättringar

[Adobe Animate CC 2015.1 | Februari 2016](#)

[Creative Cloud Libraries och Adobe Stock-integrering](#)

[Typekit-stöd för HTML5 Canvas-dokumenttyp](#)

[Vektorpenslar](#)

[Taggade färgrutor](#)

[Scenskalning](#)

[Roter scenen](#)

[Avancerad cellanimering](#)

[Exportera video till flera upplösningar](#)

[Skapa anpassade HTML5 Canvas-mallar och bifoga dem i publiceringsprofiler](#)

[OAM-publiceringsstöd för AS3-, WebGL- och HTML5 Canvas-dokument](#)

[Statisk text i HTML5 Canvas-dokument](#)

[HTML5 Canvas-förbättringar](#)

[Importera SVG-filer](#)

[Förbättrad begränsningsram för ritobjekt](#)

[Stöd för projektorer](#)

[Övriga förbättringar](#)

[Systemkrav](#)

[Överst på sidan](#)

Adobe Animate CC 2015.1 | Februari 2016

Med februariversionen 2016 av Animate (Animate CC 2015.1) får du integrering med Creative Cloud Libraries och Adobe Stock, ett nytt penselbibliotek, Typekit-integration, innehållsskalning, rotation och skalning av scenen, import av SVG-filer, förbättrade cellanimeringar, stöd för OAM-publicering, taggade färgrutor och projektorstöd. Läs mer om funktionerna i den nya versionen nedan.

Creative Cloud Libraries och Adobe Stock-integrering

 *Nytt i Animate CC 2015.1 | Februari 2016*

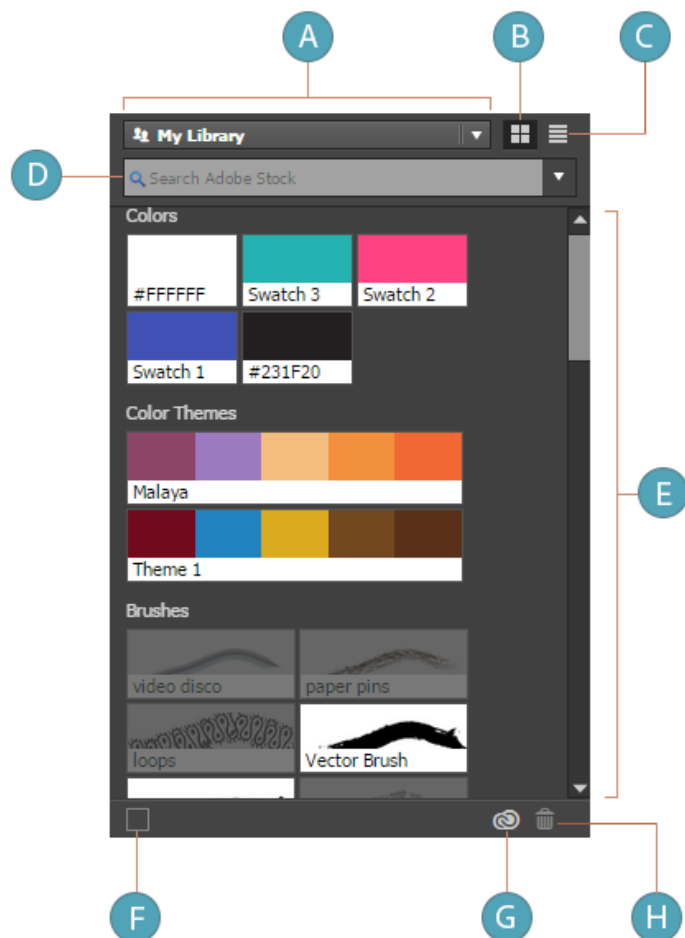
CC Libraries

Creative Cloud Libraries gör att ditt mediematerial är tillgängligt var du än är. Skapa bilder, färger, färgteman, penslar, former och annat i Photoshop, Illustrator och mobila appar som Adobe Capture CC och få enkelt tillgång till dem via datorprogram och mobila appar för ett sömlöst kreativt arbetsflöde.

Animate CC är integrerat med CC Libraries. CC Libraries hjälper dig att hålla reda på ditt designmaterial. När du skapar grafikmaterial och sparar det i biblioteket kan du använda materialet i dina Animate-dokument. Designmaterialet synkroniseras automatiskt och kan delas med alla som har ett Creative Cloud-konto. Det delade biblioteksmaterialet är alltid uppdaterat och tillgängligt överallt när ditt kreativa team arbetar i Adobes program för datorer och mobila enheter. Materialtyper som stöds i Animate:

- Färger och färgteman
- Penslar
- Bilder
- Vektorpenslar

Mer information finns i [Creative Cloud Libraries i Animate CC](#) och [Creative Cloud Libraries](#).



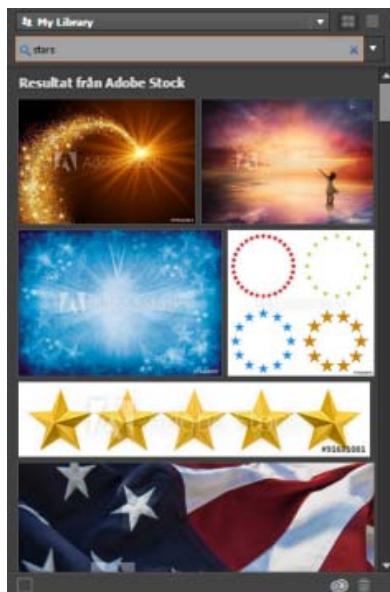
A. Välj CC Library-mappen **B.** Visa objekt som miniaturer **C.** Visa objekt i en lista **D.** Sök i Adobe Stock efter bilder **E.** Panel med CC Library-innehåll **F.** Lägg till färg **G.** Synkronisera CC Libraries **H.** Ta bort objekt i bibliotek

Integrering med Adobe Stock för bilder, illustrationer och grafik med hög kvalitet

Animate CC är integrerat med Adobe Stock, en tjänst som ger designers och företag tillgång till mer än 40 miljoner royaltyfria foton, illustrationer och vektorbilder med hög kvalitet som är redo att användas för kreativa projekt. Du kan köpa enstaka Adobe Stock-bilder vid behov eller som en prenumeration för flera bilder som kan användas i Animate CC-dokument. Ett antal prenumerationspaket finns tillgängliga.

Mer information om hur du använder Adobe Stock finns på hjälpsidan för Adobe Stock på

<https://helpx.adobe.com/stock/help/using-adobe-stock.html>.



Söka efter material på Adobe Stock

Anm: Adobe Stock är för närvarande bara tillgängligt i följande länder: USA, Kanada, Mexiko, Storbritannien, Irland, Sydafrika, Nya Zeeland, Australien, Japan, Nederländerna, Norge, Sverige, Danmark, Belgien, Schweiz, Finland, Luxemburg, Tyskland, Frankrike, Italien, Österrike, Spanien, Portugal, Grekland, Polen, Tjeckien, Bulgarien, Estland, Lettland, Litauen, Ungern, Malta, Rumänien, Slovenien, Slovakien och Cypern.

Mer information finns på <https://helpx.adobe.com/stock/faq.html>

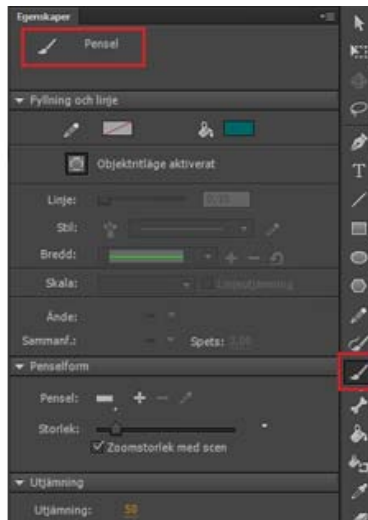
Typekit-stöd för HTML5 Canvas-dokumenttyp



Nytt i Animate CC 2015.1 | Februari 2016

Den här versionen av Adobe Animate CC erbjuder Typekit-integration med HTML5 Canvas-dokumenttyp, som ger direkt åtkomst till tusentals kvalitativa premiumteckensnitt från de främsta gouteriföretagen. Du kan komma åt och använda Typekit-teckensnitt sömlöst med dina HTML5-utdata för moderna webbläsare och mobilenheter, med hjälp av ditt Creative Cloud-medlemskap.

För mer information, se **Använda Typekit-webbteckensnitt i dina HTML5 Canvas-dokument**



Pensel

Förbättrad ritupplevelse

Målarpenseln ger nu en mycket snabbare ritupplevelse utan att linjer som ritats tidigare delas eller störs.  Kurvpasning har även blivit jämnare.

För en bättre ritupplevelse måste konstnärspenslar alltid användas i objektläge i Animate.

Redigeringsalternativ för penslar och konstnärspenslar

Öppna dialogrutan för penselredigering för den valda penseln via den nya ikonen Redigera pensel. Den gamla dialogrutan visas om ett vanligt penseldrag eller en av de gamla penseldragsstilarna är vald. Om en konstnärspensel är markerad visas den nya dialogrutan med alternativ för konstnärspenslar.



Använd färg i penseldrag

Du kan använda enfärgade konstnärspenslar med vilken färg du vill, färgen som används väljs som linjefärg precis som med andra penseldrag. Flerfärgade konstnärspenslar åsidosätter linjefärgen och ritas med den färguppsättning som anges i penseldefinitionen.

Rita som fyllning

Det nya alternativet Rita som fyllning i Målarpenselverktöget hjälper dig styra formen som skapas av målarpenseln att bli en linje eller att fylla ett område.

Animate stödjer nu möjligheten att Rita som fyllning för alla linjestilar i målarpenselverktöget. När Rita som fyllning är valt, kan du välja att rita med hjälp av målarpenselverktöget i både objektritning och sammansatta

ritningslägen.

Objektritläge jämfört med sammanslaget ritningsläge

När du använder konstnärspenslar ska du aktivera ritobjektläget så att varje penseldrag ritas individuellt och inte slås samman med de existerande linjerna vilket kan orsaka oönskade linjeöverlappningar. Prestandan är bättre när du använder objektritläget jämfört med det sammanslagna ritningsläget eftersom penseldrag i vanliga fall innehåller stora mängder vektordata vilket kan göra att Animate körs långsammare om former slås ihop. Om du vill konvertera en ritad form till ett ritobjekt ska du markera grafiken på scenen och klicka på Ändra > Kombinera objekt > Förening.

Dragbara stödlinjer för inställning av start- och stoppmarkeringar

Konstnärspenslarna i den här versionen erbjuder förhandsvisning med stödlinjer som du kan dra i för inställning av start- och slutmarkörer och det finns fler penselalternativ att välja bland. Du kan spara de redigerade inställningarna för konstnärspenslarna som en ny pensel eller uppdatera befintliga penseldrag i dokumentet.

Använd stilar för konstnärspenslar på grafik som redan ritats på scenen

Använd de nya konstnärspenselstilarna på ritade former eller i befintliga dokument. Markera en form på scen och ändra linjestilen genom att välja en linjestil för en konstnärspensel på egenskapspanelen.

Importera nya konstnärspenslar från CC Libraries

Importera nya konstnärspenslar till ditt Animate-dokument från CC Libraries i tillägg till de konstnärspenslar som finns som standard. Öppna CC Libraries-panelen och klicka på en av penslarna när du vill lägga till en ny konstnärspensel. (Animate har för närvarande bara stöd för Illustrator-penslar från CC Libraries.) Du kan använda penselappen för Android och iOS om du vill lägga till nya penslar i CC Library.

Redigera banor för konstnärspenseldrag

Redigera eller omforma penseldrag som ritats med målarpenselverktyget precis som andra penseldrag i Animate genom att använda markering- och delmarkeringsverktygen.

Konvertera konstnärspenseldrag till fyllningar

Konstnärspenslar fungerar som linjer och kan ändras till fyllningar med alternativet Konvertera linjer till fyllning. När du vill konvertera markerar du penseldragen som ritats på scenen och klickar på Ändra > Form > Konvertera linjer till fyllning. När penseldragen konverterats till fyllningar fungerar de som vanliga fyllningar och funktionen för redigering av banan försvinner.

Panel för penselbibliotek

Animate CC är nu integrerat med ett globalt bibliotek av konstnärspenslar som innehåller en mängd penslar. Du öppnar penselpanelen genom att klicka på Fönster > Penselbibliotek. Innan du kan använda en pensel måste du lägga till den i det aktuella dokumentet genom att dubbelklicka på penseln på

penselbibliotekspanelen. Om du klickar på en pensel i CC Library, läggs den till både på den globala panelen för penselbibliotek och i det aktuella dokumentet.

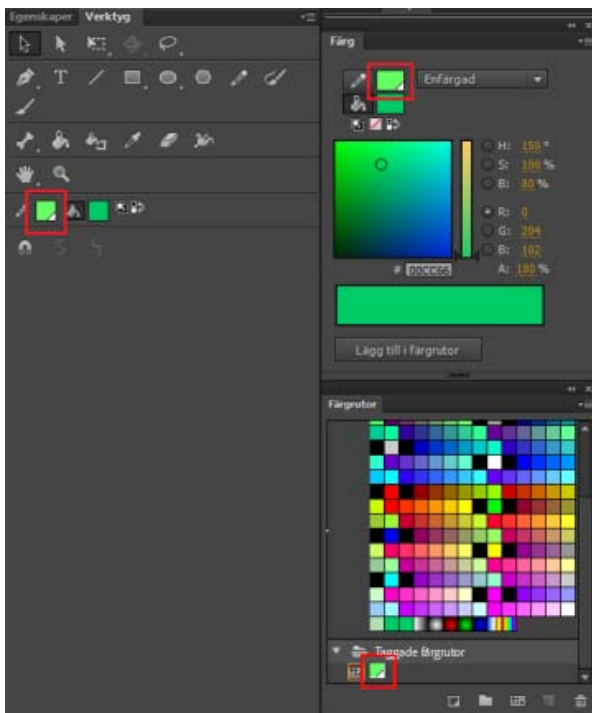


Taggade färgrutor

 *Nytt i Animate CC 2015.1 | Februari 2016*

Du kan nu skapa taggade färgrutor genom att välja en färg bland dina färgrutor. När du skapar en taggad färgruta och använder den på former och banor i Animate-innehåll kommer allt innehåll som använder den taggade färgrutan automatiskt att ändra färg om du ändrar färgen på färgrutan.

För mer information, se **Färg**

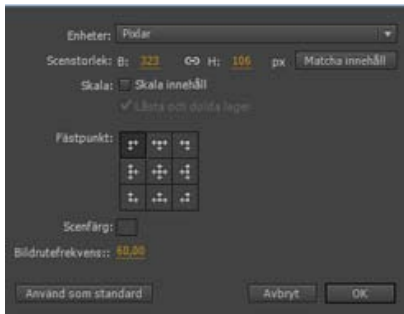


Ny taggad färgruta på panelerna Verktyg och Färg

Scenskalning

 *Nytt i Animate CC 2015.1 | Februari 2016*

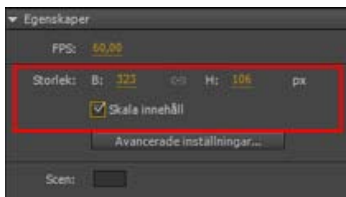
Animate stödjer nu publicering av ActionScript-dokument som projektorfiler. Projektorer är Animate-filer som innehåller både publicerade SWF- och Flash Player-filer. Projektorer kan spelas upp som vanliga program utan webbläsare, Flash Player-plugin eller Adobe AIR.



Länkalternativ för att proportionellt skala scenens storlek

Dialogrutorna för egenskapsinspektören och dokumentinställningarna i Animate CC har ett länkalternativ som gör att du kan öka scenens mått proportionellt. Som standard är scenens höjd- och breddgenskaper inte kopplade till varandra. När du aktiverar länkning genom att klicka på Länk-knappen och sedan ändrar värdet för höjd eller bredd så ändras värdet för den andra egenskapen proportionellt.

Om du väljer alternativet Skala innehåll är värdena för scenens storlek automatiskt länkade och inaktiverade. Det beror på att innehållsskalning är rimligt om scenens dimensioner ändras proportionellt.



Rotera scenen

 *Nytt i Animate CC 2015.1 | Februari 2016*

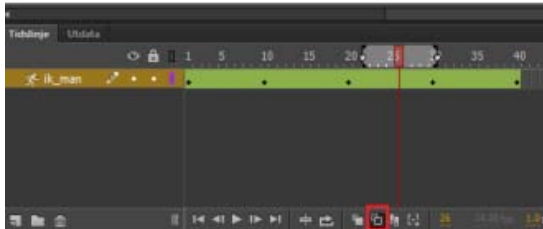
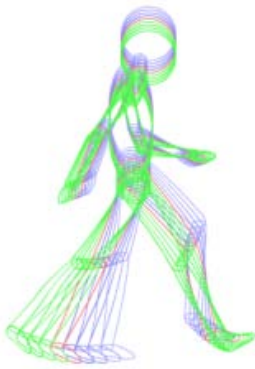
Det nya rotationsverktyget i Animate CC roterar scenen tillfälligt för att hjälpa dig att rita och måla i en viss vinkel utan att objekten på scenen roteras permanent som verktyget Omforma fritt gör. Du kan snabbt rotera scenen oavsett vilket verktyg som är valt genom att trycka på **skift** och **blanksteg** samtidigt och rotera vyn genom att dra med musen.

Avancerad cellanimering

 *Nytt i Animate CC 2015.1 | Februari 2016*

Cellanimering är en funktion som gör att du kan ändra det aktuella tillståndet för en animering baserat på ett litet förhandsvisningsfönster som visar de föregående samt kommande bildrutorna i animationen.

Med början i den här versionen, används blått för föregående, rött för nuvarande och grönt för kommande bildrutor i stället för lagerfärger för konturerna.



Färgad cellanimering: konturläge

Färgkodning hjälper dig att skilja mellan föregående, nuvarande och kommande bildrutor när du använder cellanimering. I det nya gränssnittet visas cellanimeringsbildrutor före den aktiva bildrutan i blått och bildrutor efter den aktiva bildrutan visas i grönt. Cellanimeringsbildrutor som befinner sig längre bort från den aktiva bildrutan visas med allt högre genomskinlighet.



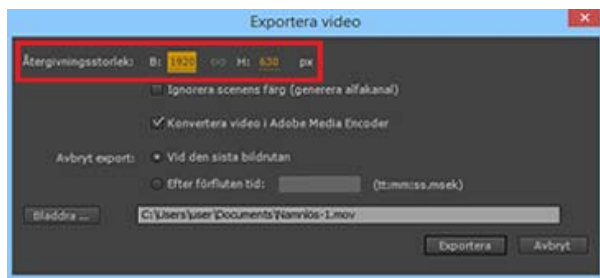
Illustration med cellanimering (föregående bildrutor i blått, kommande bildrutor i grönt och den aktuella bildrutan heldragen)

Mer information om att använda cellanimering finns i [Animering, bildruta för bildruta: Cellanimering](#)

Exportera video till flera upplösningar

 **Nytt i Animate CC 2015.1 | Februari 2016**

Du kan nu exportera video med normal och HD-kvalitet från ett Animate-dokument till flera olika upplösningar genom att konfigurera en återgivningsstorlek i dialogrutan för videoexport. När du anger videoupplösningen, bevarar Animate CC proportionerna beroende på scenstorleken.



Skapa anpassade HTML5 Canvas-mallar och bifoga dem i publiceringsprofiler

 *Nytt i Animate CC 2015.1 | Februari 2016*

Animate CC stödjer nu anpassade mallar för HTML-omslutningsfilen vid publiceringen av HTML5 Canvas-projekt. Du kan bifoga en mall till din publiceringsprofil. Förutom att använda standardmallen kan du även importera en egen html-mallfil eller exportera den aktuella mallen till en extern fil. Mallalternativen är följande:

- **Använd standard:** Använd standardmallen för generering av HTML-omslutningsfilen vid publicering.
- **Importera ny:** Importera en anpassad mall baserat på vilken HTML-omslutningsfilen skapas vid publicering.
- **Exportera:** Exportera den aktuella mallen som används för publicering.

OAM-publiceringsstöd för AS3-, WebGL- och HTML5 Canvas-dokument

 *Nytt i Animate CC 2015.1 | Februari 2016*

Du kan nu exportera Animate-innehåll i ActionScript, WebGL eller HTML5 Canvas till animerade OAM-widgetfiler (.oam). OAM-filerna som genereras i Animate kan användas i Dreamweaver, Muse och InDesign. Publiceringsalternativen för OAM finns i dialogrutan med publiceringsinställningar för Animate.

För mer information, se **OAM-publiceringsinställningar**

Statisk text i HTML5 Canvas-dokument

 *Nytt i Animate CC 2015.1 | Februari 2016*

Animate CC har nu stöd för statisk text i HTML5 Canvas. All statisk text konverteras till konturer vid publicering och all dynamisk text bevaras utan ändringar.

HTML5 Canvas-förbättringar

Följande HTML5 Canvas-förbättringar ingår i denna version:

- **Canvas-linjestilsstöd:** I tidigare versioner var endast heldragen linjestil tillgänglig för HTML5 Canvas-dokument. Nu är olika linjestilar tillgängliga för dig att välja mellan.
- **Skuggfilter med vinkel- och avståndsegenskaper med kvalitet inställd på medium:** När du skapar en symbol och väljer filtret **Skugga** genom att klicka på **Filter** i panelen **Egenskap** och utöka **+** väljaren, kan du ställa in **Avstånds-** och **Vinkel-**egenskaper för symbolen. Kvaliteten ställs in på **Medium**.

Importera SVG-filer

 *Nytt i Animate CC 2015.1 | Februari 2016*

Scalable Vector Graphics (SVG) är ett XML-baserat vektorbildformat för tvådimensionella bilder med stöd för interaktivitet och animering. Du kan nu importera SVG-filer till Animate CC. Vissa av importalternativen fungerar på samma sätt som importalternativen för Adobe Illustrator-filer.

Du kan använda ett av följande alternativ för att importera SVG-filer till Animate CC:

- **Använda alternativet Filimport:** Välj Arkiv > Importera > Importera till scenen eller Importera till biblioteket.
- **Dra och släpp** en SVG-fil direkt till Animate.
- **Med SVG-material som lagras i CC Library:** Dra och släpp materialet från CC Library direkt till scenen eller dokumentbiblioteket.
- **Använda JSFL API:n för filimport:** `document.importFile()`.

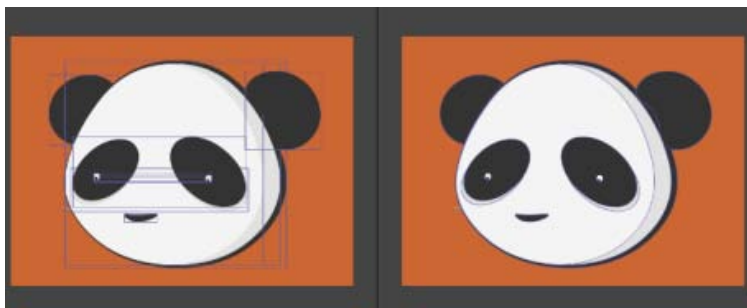
Du kan välja att konvertera lagren i dina SVG-filer på följande sätt:

- **Importera alla banor till samma lager och bildruta:** Välj det här alternativet om du vill importera alla lager i SVG-filen till ett enda Animate-lager.
- **Importera varje bana till ett annat lager:** Välj det här alternativet om du vill importera varje lager i SVG-filen till ett separat Animate-lager.
- **Importera varje bana till en särskild nyckelbildruta:** När SVG-lager konverteras till nyckelbildrutor importeras SVG-filen som ett filmklipp. När SVG-lagren konverteras till Animate-lager, eller ett enda lager, importeras SVG-filen som en grafisk symbol. Filmklippet eller den grafiska symbolen innehåller allt innehåll i SVG-filen som har importerats till tidslinjen, som om innehållet importerades till scenen.

Förbättrad begränsningsram för ritobjekt

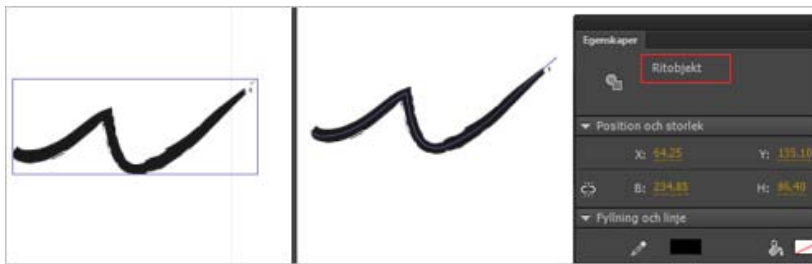
 *Nytt i Animate CC 2015.1 | Februari 2016*

Tidigare visades en rektangulär begränsningsram för markerade ritobjekt i Animate. Den här versionen introducerar en förbättrad begränsningsram som visar markeringsindikatorn som en kontur som exakt passar formen. Ändringen gör att du lätt kan redigera kanterna på former utan att hamna inuti ritobjekten.



Begränsningsram för ritobjekt: förr och nu

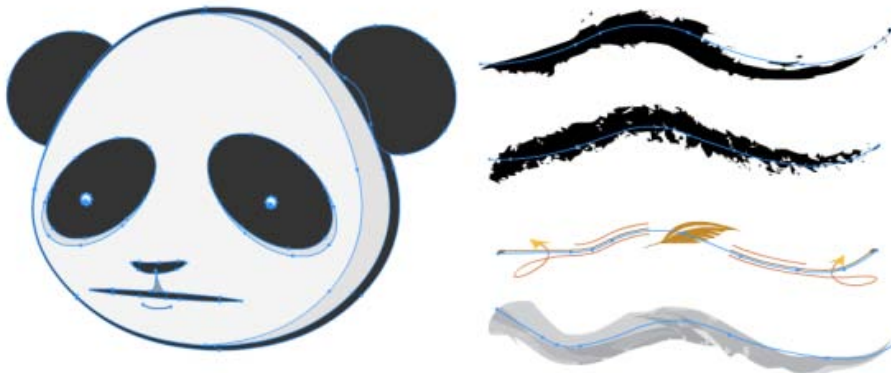
Ändringen är till hjälp när du använder de nya konstnärspenslarna i ritobjektläget. Markeringsindikatorn visar nu den verkliga banan för penseldrag med konstnärspenslar. Du kan enkelt redigera penseldragets bana efter behov.



Redigera banan för ett penseldrag med en konstnärspensel med den nya begränsningsramen

Den nya begränsningsramen hjälper dig även att skilja mellan ritobjekt och grupper eftersom grupper fortfarande visas med rektangulära begränsningsramar.

Exempel på objektritläge



Konturer runt en form och ritobjekt och penseldrag i det valda läget

Stöd för projektorer

 **Nytt i Animate CC 2015.1 | Februari 2016**

Animate stödjer nu publicering av ActionScript-dokument som projektorfiler. Projektorer är Animate-filer som innehåller både publicerade SWF- och Flash Player-filer. Projektorer kan spelas upp som vanliga program utan webbläsare, Flash Player-plugin eller Adobe AIR.

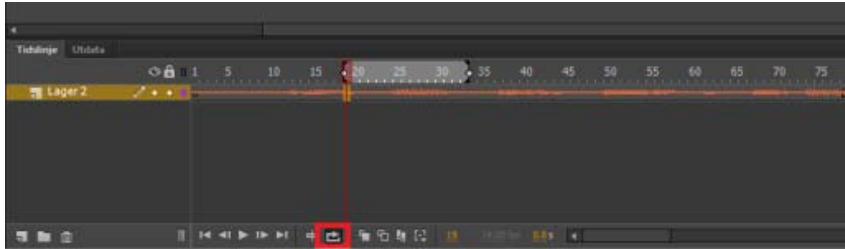
Övriga förbättringar

PlaySound()-funktionen returnerar ljudinstansen

Koden för PlaySound()-funktionen som genereras i HTML-filen när du publicerar HTML5 Canvas-dokumenttypen har ändrats för att returnera ljudinstansen. Detta är användbart för att stoppa eller pausa alla ljudinstanser via bildruteskript eller händelseavlyssnare.

Ljudslingor

När alternativet Loopa är aktiverat på tidslinjen kan du loopa direktuppspelat ljud inom ett intervall av bildrutor tillsammans med andra animeringar.



Förbättrad intervallsändring för tidslinjemarkör

Följande praktiska förbättringar har gjorts i cellanimeringens markeringshandtag:

- **Utökat träffområde för handtag utåt:** I tidigare versioner var det svårt att dra markörerna, i synnerhet när handtagen är mycket nära varandra. Utökat träffområde för handtag utåt i den här versionen möjliggör för smidig dragning.
- **Lämplig musåterkoppling:** I den här versionen, när du placerar pekaren nära markörerna eller drar markörerna, visas omformateringsmarkören istället för den normala pilmarkören för att visa information.

Kombinerat CreateJS-bibliotek för optimerad HTML5-prestanda

Animate CC använder det senaste kombinerade CreateJS-biblioteket istället för enskilda bibliotek som användes i tidigare versioner. Med denna ändring minskas antalet serveruppringningar från publicerad HTML5 Canvas-utdata och förbättrar prestanda.

HTML5-spritemall UI-förbättringar

Dialogrutan Publiceringsinställningar för HTML5 Canvas har förnyats i den här versionen. Filken Sprite-mall tillhandahåller separata kontroller för PNG- och JPEG-inställningar som är aktiverade eller avaktiverade baserat på det valda formatet.

Ändringar i bearbetningsinstruktionen för penseldrag

Penseldrag har ändrats på följande sätt i bearbetningsinstruktionen:

- Penselbiblioteket startas när du klickar på penselikonen.
- En förhandsvisning av det valda penselformatet visas överst.
- Ritstiftsikonen (redigera linjestil) öppnar dialogrutan med alternativ för konstnärspenslar för den valda konstnärspenseln.

Nya knappar för åtgärder som används ofta på egenskapspanelen

Följande knappar har lagts till på panelen Egenskaper för enklare åtkomst:

- **Expandera till fyllning:** Konverterar de markerade linjerna till fyllningar och slår samman dem
- **Skapa objekt:** Konverterar den markerade formen i sammanfogningsläge till ett ritobjekt (samma som funktionen Förening)
- **Dela upp:** Delar upp det markerade ritobjektet till en oformaterad form

Stöd för Wacom-ritning i musläge

Animate CC stödjer nu Wacom-ritning i musläge för en förbättrad ritningsupplevelse. Den här versionen innehåller även korrigeringar för Wacom-förskjutningproblem i pensel- och pennverktygen.

Ritnings- och utjämningsförbättringar i inzoomat läge

Upplevelsen av penselverktyget har även förbättrats när hög zoom används. Tidigare förbättringar fungerade endast i normalt läge (100 %).

Obs! Den förbättrade upplevelsen av penselverktyget gäller endast utjämningsinställningar på 40 till 60 procent.

Stöd för Flash Player 20 och AIR SDK 20

Den här versionen av Animate CC stödjer Flash Player 20 och AIR 20 SDK. Animate CC stödjer nu följande ikonstorlekar för AIR för iOS-publicering:

- 60 x 60
- 75 x 75
- 87 x 87
- 167 x 167
- 180 x 180

Ny 'an' och 'animera' toppnivå-js-objekt

I den här versionen ersätter nya **an**-och **animera**-toppnivå-objekt **fl**- och **flash**-objekten. Med dessa objekt medföljer även kodtips och kodfärgningsstöd.

Omdöpt CPSDK med nya gränssnitt och makron

I det nya Animate CC anpassade plattformsstödet SDK, har få gränssnitt och makron tagits bort och en mängd ytterligare nya gränssnitt och makron har lagts till. Alla dessa gränssnitt och makron är bakåtkompatibla.

[Överst på sidan](#) ¹

Systemkrav

Se systemkraven för Adobe Animate CC 2015.1 | Februari 2016 på **Systemkrav | Animate CC**.

Se även

- [Animate CC 2015.1 versionsinformation](#)



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Plattformar

Konvertera till andra dokumentformat

Konvertera ett Animate-dokument till ett annat dokumentformat

Konvertera ett Animate-dokument med dokumenttypskonverteraren

[Överst på sidan](#) ¹⁵

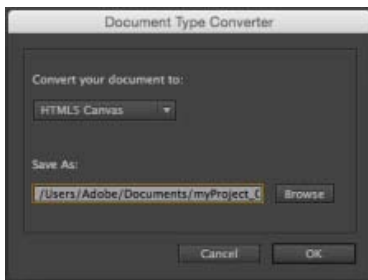
Konvertera ett Animate-dokument till ett annat dokumentformat

Med dokumenttypskonverteraren kan du konvertera befintliga FLA-projekt (alla typer) till andra dokumenttyper som HTML5 Canvas, ActionScript/AIR, WebGL eller någon anpassad dokumenttyp. När du konverterar till ett format kan du utnyttja de redigeringsfunktioner som finns för den dokumenttypen i Animate.

Konvertera ett Animate-dokument med dokumenttypskonverteraren

Så här konverterar du ett Animate-dokument till en annan dokumenttyp:

1. Öppna det dokument som du vill konvertera och klicka på Kommandon > Konvertera till andra dokumentformat. Dialogrutan Dokumenttypskonverterare visas.
2. Välj den dokumenttyp till vilken du vill konvertera dokumentet i listan Konvertera dokumentet till.
3. Klicka på Bläddra och välj den mapp där du vill spara den konverterade filen. Klicka sedan på OK.



Dialogrutan Dokumenttypskonverterare

Obs! Om du försöker konvertera ett dokument med flera scener till dokumenttypen HTML5 Canvas sparas alla scener som separata filer, eftersom HTML5 Canvas saknar stöd för flera scener. Placera alla scener i separata symboler om du vill använda dem i ett och samma dokument.

Du kan konvertera befintliga Animate-projekt till andra format eller återanvända material i ett projekt genom att helt enkelt kopiera och klistra in lager och bibliotekssymboler.



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

Stöd för anpassade plattformar

Animate har stöd för att skapa avancerade bilder och animeringar med dokumenttyper som ActionScript, HTML5 och WebGL. Med hjälp av funktionen för anpassade plattformar utökas funktionerna i Animate CC till att även omfatta plattformar som inte annars finns i Animate.

Du kan lägga till stöd för anpassade plattformar i Animate genom att implementera ett plugin-program med en uppsättning API:er som ingår i utvecklingsverktyget för anpassade plattformar. Utvecklare kan skapa plugin-program för anpassade plattformar för Animate genom att använda dessa gränssnitt och referera till exempelkoden. Genom att installera ett plugin-program för plattformsstöd för en ny dokumenttyp kan användare skapa egen grafik med de många funktionerna i Animate och publicera i den anpassade plattformens utdataformat.

[Överst på sidan](#) ⁺

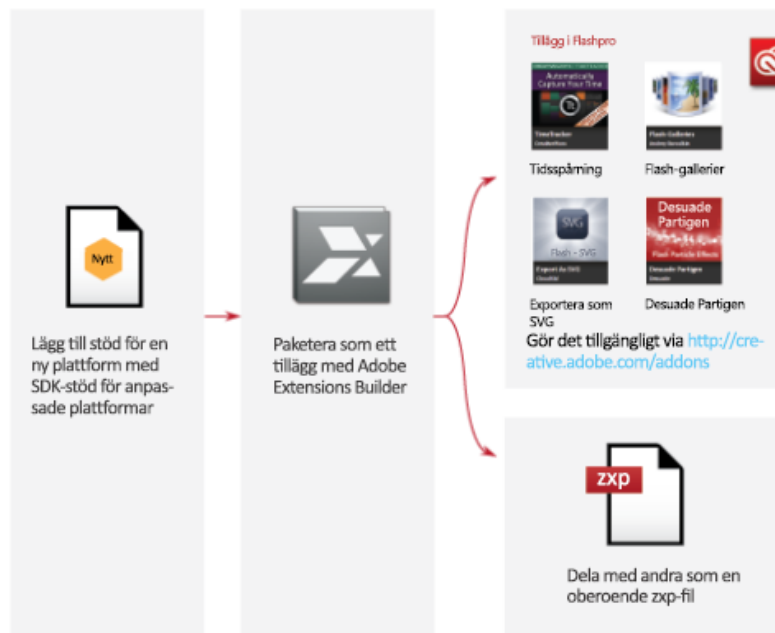
Arbetsflöden

Funktionen för anpassade plattformar består av två delar: en för utvecklare som skapar plugin-program för anpassade plattformar och en annan för användare som installerar och använder plugin-programmet.

Utvecklare

Om du är utvecklare och bygger tillägg för Animate kan du använda följande arbetsflöde för att utveckla och distribuera dina plugin-program:

Stöd för anpassade plattformar – plattformsutvecklare



Obs! Anvisningar om hur du utvecklar plugin-program för anpassade plattformar med utvecklingsverktyget finns i *Aktivera stöd för anpassade plattformar*.

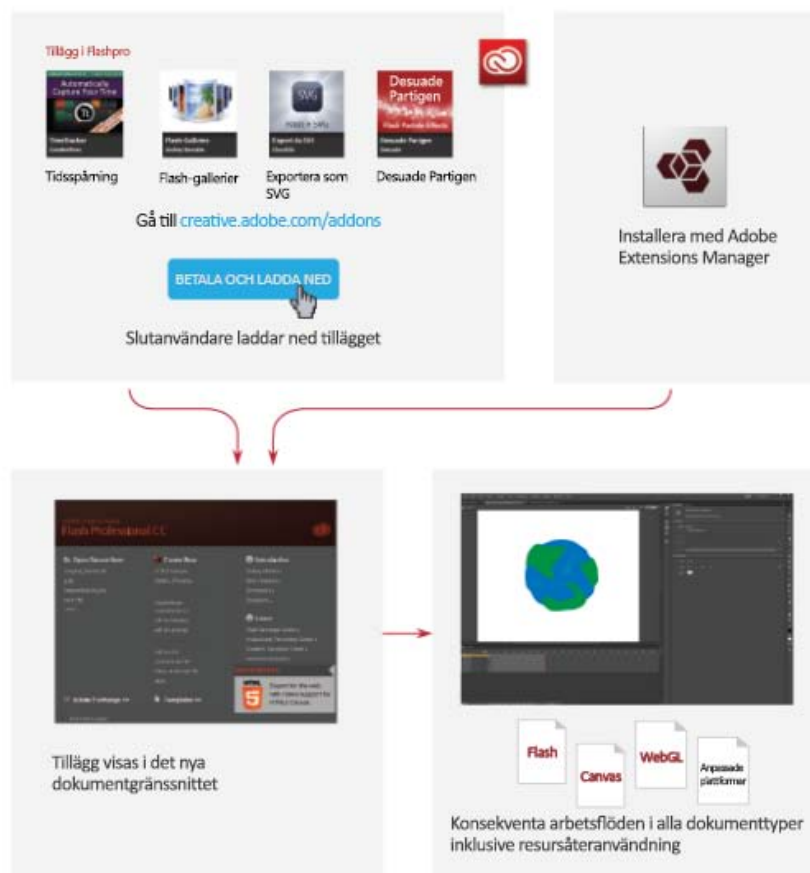
Användare

Om du är Animate-användare kan du hämta ett plugin-program för anpassade plattformar på något av följande sätt:

- Hämta plugin-programmet för anpassade plattformar för önskad plattform från [Adobes webbplats för tillägg](#). På Adobes webbplats för tillägg kan du hämta ett plugin-program och installera det med Adobe Creative Cloud-programmet.
- Hämta en .zxp-fil från en plugin-utvecklare och installera den med Adobe Extension Manager.

Följande arbetsflöde visar hur du kan installera ett plugin-program för anpassade plattformar och skapa ett eget dokument för anpassad plattform.

Stöd för anpassade plattformar – slutanvändare



Relaterad dokumentation

- Aktivera stöd för anpassade plattformar
- API-referens för anpassade plattformar
- Arbeta med plugin-program för anpassade plattformar

Nyckelord: stöd för anpassad plattform, flash professional, cc 2014, utökat stöd för anpassade plattformar, använda flash för att publicera icke-ursprungliga dokumentformat, nya dokumentformat i flash



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Skapa och publicera HTML5 Canvas-dokument i Animate CC

[Vad är HTML5 Canvas?](#)

[Den nya dokumenttypen HTML5 Canvas](#)

[Animate och Canvas-programmeringsgränssnittet](#)

[Skapa ett HTML5 Canvas-dokument](#)

[Lägga till interaktivitet i HTML5 Canvas-dokument](#)

[Använda JavaScript-kodfragment](#)

[Referenser till CreateJS-dokumentation](#)

[Publicera animeringar till HTML5](#)

[Grundläggande inställningar](#)

[Avancerade inställningar](#)

[Optimera HTML5 Canvas-utdata](#)

[Exportera bitmappar som Sprite-mallar](#)

[Arbeta med text i HTML5 Canvas-dokument](#)

[Lägg till Typekit-webbteckensnitt till ditt HTML5 Canvas-dokument](#)

[Statisk text](#)

[Om HTML5 Canvas-utdata](#)

[Överföra befintligt innehåll till HTML5 Canvas](#)

[Ändringar som används på innehåll efter överföring](#)

[Konvertera andra dokumenttyper till HTML5 Canvas-dokument](#)

[Överst på sidan](#) 

Vad är HTML5 Canvas?

Canvas är ett nytt element i HTML5, som tillhandahåller programmeringsgränssnitt för att generera och återge bilder, diagram och animeringar dynamiskt. Med programmeringsgränssnittet HTML5 Canvas får HTML5-plattformen funktioner för tvådimensionell ritning och blir ännu bättre. De flesta moderna operativsystem och webbläsare har stöd för de här funktionerna.

I princip är Canvas en motor för bitmappsåtergivning. Bilderna är slutgiltiga och du kan inte ändra deras storlek. Objekt som ritas med Canvas ingår inte heller i webbsidans DOM.

Inom en webbsida kan du lägga till Canvas-element med taggen <Canvas>. Du kan sedan förbättra de här elementen med JavaScript för att skapa interaktivitet. Klicka på [den här länken](#) om du vill ha mer information.

[Överst på sidan](#) 

Den nya dokumenttypen HTML5 Canvas

Med Animate CC kan du skapa ett HTML5 Canvas-dokument med bland annat avancerad grafik, bilder och animeringar. En ny dokumenttyp (HTML5 Canvas), med inbyggt stöd för att skapa interaktivt HTML5-innehåll, har lagts till i Animate. Det innebär att du kan använda tidslinjen, arbetsytan och verktygen i Animate för att skapa innehåll, men ändå producera HTML5-utdata. Med bara några få klickningar kan du skapa ett HTML5 Canvas-dokument och generera fullt fungerande utdata. Alternativen för dokument och publicering i Animate är därför förinställda för att generera HTML5-utdata.

Animate CC är integrerat med CreateJS, som används för interaktivt innehåll på öppna webbplattformar via HTML5. Animate CC genererar HTML- och JavaScript-kod för innehåll (bl.a. bitmappar, vektorer, former, ljud och interpoleringar) som skapas på scenen. Utdata kan köras på alla enheter och webbläsare med stöd för

Animate och Canvas-programmeringsgränssnittet

Animate publicerar till HTML5 via Canvas-programmeringsgränssnittet. I Animate Pro översätts objekt som skapats på scenen till sina Canvas-motsvarigheter. Tack vare 1:1-mappning av Animate-funktioner mot funktioner i Canvas-programmeringsgränssnittet kan du publicera komplext innehåll till HTML5 med Animate.

[Överst på sidan](#) ¹³

Skapa ett HTML5 Canvas-dokument

Så här skapar du ett HTML5 Canvas-dokument:

1. Klicka på alternativet HTML5 Canvas på välkomstkärmen i Animate CC. Då öppnas en ny FLA-fil med Publiceringsinställningar som anpassats för HTML5-utdata.
2. Du kan också välja **Arkiv > Nytt** när du vill visa dialogrutan Nytt dokument. Klicka på alternativet **HTML5 Canvas**.

Nu kan du börja skapa HTML5-innehåll med verktygen i Animate. När du börjar arbeta med HTML5 Canvas-dokumentet kommer du att märka att vissa funktioner och verktyg inte stöds och är inaktiverade. Detta beror på att Animate bara har stöd för de funktioner som i sin tur stöds av Canvas-elementet i HTML5. 3D-omformningar, prickade linjer och avfasningseffekter stöds till exempel inte.

[Överst på sidan](#) ¹⁴

Lägga till interaktivitet i HTML5 Canvas-dokument

Animate CC publicerar HTML5-innehåll med hjälp av CreateJS-bibliotek. CreateJS är en samling modulära bibliotek och verktyg som möjliggör användning av interaktivt innehåll på öppna webbplattformar via HTML5. CreateJS-samlingen består av: EaselJS, TweenJS, SoundJS, PreloadJS och Zoë. CreateJS konverterar innehåll som skapats på scenen till HTML5 med dessa individuella bibliotek för att producera HTML- och JavaScript-utdatafiler. Du kan även anpassa den här JavaScript-filen för att förbättra innehållet.

Men med Animate CC kan du lägga till interaktivitet i objekt på scenen som skapats för HTML5 Canvas direkt. Det betyder att du kan lägga till JavaScript-kod till enskilda objekt på scenen inifrån Animate och förhandsgranska under utvecklingsarbetet. Animate har i sin tur inbyggt stöd för JavaScript, med praktiska funktioner i kodredigeraren som förbättrar arbetsflödet för programmerare.

Du kan välja enskilda bildrutor och nyckelbildrutor på tidslinjen för att lägga till interaktivitet i innehållet. För ett HTML5 Canvas-dokument kan du lägga till interaktivitet med JavaScript. Klicka på [den här länken](#) om du vill ha mer information om att skriva JavaScript-kod.

Du kan skriva JavaScript-kod direkt på åtgärdspanelen, och följande funktioner stöds när du skriver JavaScript-kod:

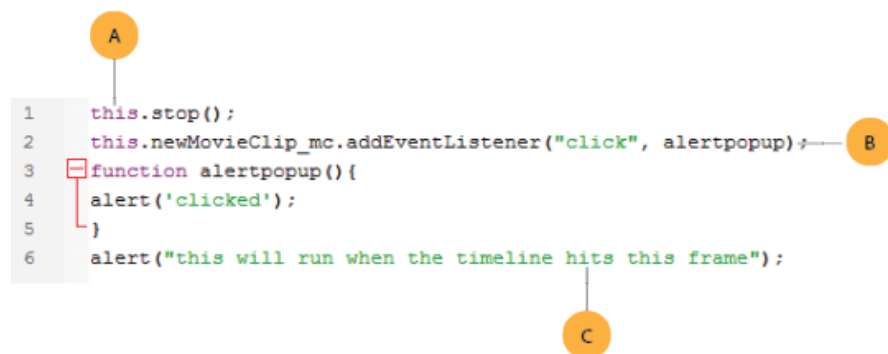
Kodtips Används för att snabbt infoga och redigera JavaScript-kod, utan misstag. När du skriver tecken på åtgärdspanelen visas en lista med förslag på det du skriver.

Animate har dessutom stöd för vissa inbyggda funktioner på åtgärdspanelen när du arbetar med HTML5 Canvas. De här funktionerna förbättrar arbetsflödet när du lägger till interaktivitet i objekt på scenen. De är:

Syntaxmarkering Visar kod i olika teckensnitt eller färger beroende på syntaxen. Tack vare den här funktionen är det lättare att skriva kod på ett strukturerat sätt, och du får visuell hjälp att skilja på korrekt kod och syntaxfel.

Kodfärgning Visar kod i olika färger beroende på syntaxen. På så sätt blir det lättare att se skillnad på olika delar av en syntax.

Parentes Läger automatiskt till inledande och avslutande parenteser när du skriver JavaScript-kod.



(A) Syntaxmarkering (B) Kodfärgning (C) Parenteser

Du kan lägga till interaktivitet i former och objekt på scenen med JavaScript. Du kan lägga till JavaScript i enskilda bildrutor och nyckelbildrutor.

1. Markera den bildruta i vilken du vill lägga till JavaScript.
2. Välj **Fönster > Åtgärder** när du vill öppna åtgärdspanelen.

Använda JavaScript-kodfragment

Du kan lägga till interaktivitet med de JavaScript-kodfragment som finns i Animate CC. Du kommer åt kodfragment genom att välja **Fönster > Kodfragment**. Mer information om hur du lägger till JavaScript-kodfragment finns i den här artikeln.

Referenser till CreateJS-dokumentation

CreateJS-bibliotek	API-dokumentation	Kodexempel på Github
EaselJS	http://createjs.com/Docs/modules/EaselJS.html EaselJS	https://github.com/createjs/easeljs
TweenJS	http://createjs.com/Docs/modules/TweenJS.html TweenJS	https://github.com/createjs/tweenjs
SoundJS	http://createjs.com/Docs/modules/SoundJS.html SoundJS	https://github.com/createjs/soundjs
PreloadJS	http://createjs.com/Docs/modules/PreloadJS.html PreloadJS	https://github.com/createjs/preloadjs

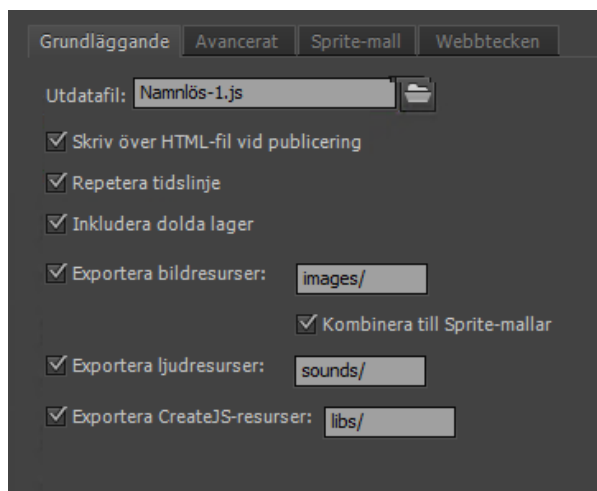
[Överst på sidan](#) 

Publicera animeringar till HTML5

Så här publicerar du innehåll på scenen till HTML5:

1. Välj **Arkiv > Publiceringsinställningar**.
2. Ange följande inställningar i dialogrutan Publiceringsinställningar:

Grundläggande inställningar



Grundläggande Avancerat Sprite-mall Webbtecken

Utdatafil: Namnlös-1.js

☒ Skriv över HTML-fil vid publicering

☒ Repetera tidslinje

☒ Inkludera dolda lager

☒ Exportera bildresurser: images/

☒ Kombinerat till Sprite-mallar

☒ Exportera ljudresurser: sounds/

☒ Exportera CreateJS-resurser: libs/

Utdata Den katalog FLA-filen publiceras till. Som standard är detta samma katalog som FLA-filen finns i, men du kan ändra den genom att klicka på knappen Bläddra "...".

Skriv över HTML-fil vid publicering Om du tar bort den här kryssrutan, genereras inte HTML-filen utan skriver över den befintliga HTML-filen.

Repetera tidslinje Om du markerar detta repeteras tidslinjen, annars stoppar den när slutet nås.

Inkludera dolda lager Om du inte markerar detta inkluderas inte dolda lager i utdata.

Exportera bildresurser Mappen där bildmaterial placeras och från vilken dessa refereras.
Kombinera i sprite-mallar: Välj detta när du vill kombinera allt bildmaterial i en sprite-mall. Mer information om alternativ för sprite-mallar finns i [Exportera bitmappar som sprite-mallar](#)

Exportera ljudresurser Mappen där ljudmaterial i dokumentet placeras och från vilken dessa refereras.

Exportera CreateJS-resurser Mappen där CreateJS-bibliotek placeras och från vilken dessa refereras.

Avancerade inställningar

Mall för HTML-publicering:

Använd standard: Publicera dina HTML5-utdata med standardmallen.

Importera ny: Importera en ny mall för ditt HTML5-dokument.

Exportera: Exportera ett HTML5-dokument som en mall.

Hanterade bibliotek Om du markerar detta används kopior av de bibliotek som finns på CreateJS CDN på code.createjs.com. På så sätt kan biblioteken cachelagras och delas mellan olika platser.

Komprimera former Om du markerar detta genereras vektorinstruktioner i ett kompakt format. Avmarkera det om du vill exportera läsbara, detaljerade instruktioner (bra vid utbildning).

Gränser för flera bildrutor Om du markerar detta inkluderar tidslinjesymboler en frameBounds-egenskap, som innehåller en array med rektanglar som motsvarar gränserna för varje bildruta på tidslinjen. Gränser för flera bildrutor ökar publiceringstiden avsevärt.

3. Klicka på Publicera för att publicera innehållet till den angivna platsen.

Obs! En animering som skapats med kapslade tidlinjer i en och samma bildruta kan inte repeteras.

[Överst på sidan](#)

Optimera HTML5 Canvas-utdata

I Animate kan du optimera storleken och prestandan för HTML5 Canvas-utdata genom att:

- Exportera bitmappar som sprite-mallar med alternativen på fliken Sprite-mall i publiceringsinställningarna.
- Utesluta dolda lager (genom att avmarkera kryssrutan Inkludera dolda lager) från publicerade utdata.
- Utesluta alla resurser som inte används, som ljud och bitmappar, och alla resurser i oanvända bildrutor (standard).
- Ange att resurserna från FLA-filen inte ska exporteras genom att avmarkera alternativen för resursexport för bilder, ljud och CreateJS JavaScript-bibliotek som stöds och använd

relativa URL:er för exporten.

Exportera bitmappar som Sprite-mallar

Genom att exportera ett antal bitmappar som du har använt i ett HTML5 Canvas-dokument som en enda Sprite-mall minskar du antalet serverförfrågningar och utdatastorleken samt får bättre prestanda. Du kan exportera sprite-mallar som PNG (standard), JPEG eller både och.

1. I fliken **Sprite-mall** välj kryssrutan **Kombinera bilder och resurser på sprite-mallen**.
2. Välj **format** som **PNG**, **JPEG** eller **båda**.
3. Om du har valt **PNG** eller **båda**, specificera följande alternativ under **PNG-inställningar**:
 - **Kvalitet**: Ställ in sprite-mallens kvalitet på 8 (standard), 24 eller 32 bitar.
 - **Maximal storlek**: ange den maximala höjden och bredden för sprite-mallen i pixlar.
 - **Bakgrund**: klicka och ange bakgrundsfärg för sprite-mallen.
4. Om du har valt **JPEG** eller **båda**, specificera följande alternativ under **JPEG-inställningar**:
 - **Kvalitet**: ställ in kvalitet för sprite-mallen.
 - **Maximal storlek**: ange den maximala höjden och bredden för sprite-mallen i pixlar.
 - **Bakgrund**: klicka och ange bakgrundsfärg för sprite-mallen.

[Överst på sidan](#)

Arbeta med text i HTML5 Canvas-dokument

Lägg till Typekit-webbteckensnitt till ditt HTML5 Canvas-dokument

I Animate CC kan du använda Typekit-webbteckensnitt för dynamisk text i HTML5 Canvas-dokument. Typekit ger dig tillgång till tusentals exklusiva kvalitetsteckensnitt från ledande leverantörer. Du kan komma åt och använda Typekit-teckensnitt sömlöst med dina HTML5-utdata för moderna webbläsare och mobilenheter, med hjälp av ditt Creative Cloud-medlemskap.

För att ta reda på mer om Typekit-teckensnitt i Animate CC, se [Använda Typekit-webbteckensnitt i HTML5 Canvas-dokument](#)

Statisk text

Statisk text kan användas vid redigering i HTML5 Canvas-dokument. Statisk text som används i HTML5 Canvas-dokument konverteras till textkonturer under publiceringen.



Obs! Typekit-webbteckensnitt kan inte användas för statisk text.

Video: Textförbättringar i Animate CC

Av Train Simple (www.trainsimple.com)

[Överst på sidan](#)

Om HTML5 Canvas-utdata

Publicerade HTML5-utdata innehåller följande filer:

HTML-fil Innehåller definitioner för alla former, objekt och bilder i Canvas-elementet. Det anropar även CreateJS-namnutrymmet för att konvertera Animate till HTML5 och motsvarande JavaScript-fil med interaktiva element.

JavaScript-fil Innehåller dedikerade definitioner och kod för alla interaktiva element i animeringen. Kod för alla typer av interpoleringar definieras också i JavaScript-filen.

De här filerna kopieras som standard till samma plats som FLA-filen. Du kan ändra platsen genom att ange utdatasökväg i dialogrutan Publiceringsinställningar (Arkiv > Publiceringsinställningar).

[Överst på sidan](#)

Överföra befintligt innehåll till HTML5 Canvas

Du kan överföra befintligt innehåll i Animate när du vill skapa HTML5-utdata. I Animate kan du överföra innehåll genom att kopiera eller importera enskilda lager, symboler och andra biblioteksobjekt manuellt. Du kan också köra kommandot Konvertera AS3 till HTML5 Canvas-dokument om du vill överföra befintligt ActionScript-innehåll till ett nytt HTML5 Canvas-dokument automatiskt. Klicka på [den här länken](#) om du vill ha mer information.

När du arbetar med HTML5-dokumenttypen i Animate CC kommer du dock att märka att vissa Animate-funktioner inte stöds. Detta beror på att funktionerna i Animate saknar motsvarande funktioner i Canvas-programmeringsgränssnittet. Därför kan du inte heller använda dessa funktioner i HTML5 Canvas-dokument.

Detta kan påverka dig vid innehållsmigrering, när du försöker att:

Kopiera innehåll (lager eller bibliotekssymboler) från ett vanligt Animate-dokument (som t.ex. ActionScript 3.0, AIR for Android eller AIR for Desktop) till ett HTML5-dokument. En innehållstyp som inte stöds tas i så fall bort eller konverteras till något som stöds.

Om du till exempel kopierar en 3D-animering tas alla 3D-omformningar som använts på objekt på scenen bort.

Importera en PSD- eller AI-fil med innehåll som inte stöds. I så fall tas innehållet bort eller konverteras till något som stöds.

Om du till exempel importerar en PSD-fil med en övertoningsavfasning. Animate tar bort effekten.

Arbeta med flera dokumenttyper (t.ex. ActionScript 3.0 och HTML5 Canvas) samtidigt eller när du växlar mellan dokument med ett verktyg eller alternativ som inte stöds. I detta fall visas det tydligt att funktionen inte stöds i Animate CC.

Detta kan till exempel hända om du har skapat en prickad linje i ett ActionScript 3.0-dokument och växlar till HTML5 Canvas när linjeverktyget fortfarande är aktivt. Lägg märke till pekaren och egenskapsinspektören, som visar ikoner som anger att prickade linjer inte stöds i HTML5 Canvas.

Skript ActionScript-komponenter tas bort och koden kommenteras ut. Om du har skrivit JavaScript-kod inuti kommentarsblocket (för Toolkit for CreateJS med Animate CC 13.0) ser du till att du avkommenterar den koden manuellt.

Om du till exempel har kopierat lager som innehåller knappar så tas dessa bort.

Ändringar som används på innehåll efter överföring

Följande typer av ändringar används när du överför äldre innehåll till ett HTML5 Canvas-dokument.

Innehåll tas bort Innehållstyper som inte stöds i HTML5 Canvas tas bort. Till exempel:

- 3D-omformningar tas bort
- ActionScript-kod kommenteras ut
- Videoklipp tas bort

Innehåll ändras till ett standardvärde som stöds Innehållstypen eller funktionen stöds, men en egenskap hos funktionen stöds inte. Till exempel:

- Blandningsläget Övertäckning stöds inte och ändras till Normal.
- Prickad linje stöds inte och ändras till heldragen.

Du hittar en komplett lista över funktioner som inte stöds och deras respektive reservvärden under överföring i den här artikeln.

[Överst på sidan](#) 

Konvertera andra dokumenttyper till HTML5 Canvas-dokument

Med dokumenttypskonverteraren kan du konvertera befintliga FLA-projekt (alla typer) till andra dokumenttyper som HTML5 Canvas, ActionScript/AIR, WebGL eller någon anpassad dokumenttyp. När du konverterar till ett format kan du utnyttja de redigeringsfunktioner som finns för den dokumenttypen i Animate.

Mer information finns i Konvertera till andra dokumentformat

Skapa och publicera ett WebGL-dokument

[Vad är WebGL?](#)

[WebGL-dokument](#)

[Skapa ett WebGL-dokument](#)

[Förhandsgranska WebGL-innehåll i webbläsare](#)

[Publicera innehåll till WebGL-formatet](#)

[Om WebGL-utdata](#)

[Lägga till ljud i WebGL-dokument](#)

[Överföra befintligt innehåll till ett WebGL-dokument](#)

[Förbättra återgivning med bitmappscaching](#)

[Överst på sidan](#) 

Vad är WebGL?

WebGL är en öppen webbstandard för bildåtergivning i kompatibla webbläsare, utan något behov av extra plugin-program. WebGL är helt integrerat i webbläsarens webbstandarder och medger GPU-accelererad bildbearbetning och effektbearbetning som en del av webbsidan. WebGL-element kan bäddas in med andra HTML-element och sättas samman med andra delar av sidan.

De flesta moderna webbläsare har stöd för WebGL, men besök gärna [den här webbsidan](#) om du vill veta mer om exakt vilka versioner som stöds.

Vissa webbläsare har inte WebGL aktiverat som standard. Mer information om att aktivera WebGL i webbläsaren finns i [den här artikeln](#).

Obs! Se till att du aktiverar WebGL i webbläsaren, eftersom vissa webbläsare har WebGL inaktiverat som standard.

[Överst på sidan](#) 

WebGL-dokument

I Animate CC kan du skapa och publicera interaktivt innehåll i WebGL-format (Web Graphics Library). Eftersom WebGL är helt integrerat i webbläsare kan Animate utnyttja GPU-accelererad bildbearbetning och bildåtergivning som en del av webbsidan.

I Animate CC har en ny dokumenttyp lagts till för WebGL. Med den kan du skapa innehåll och snabbt publicera till WebGL-utdata. Du kan använda de kraftfulla verktygen i Animate för att skapa avancerat innehåll och återge WebGL-utdata som fungerar i alla kompatibla webbläsare. Det innebär att du kan använda tidslinjen, arbetsytan och ritverktygen i Animate för att skapa och producera WebGL-innehåll. De flesta vanliga webbläsare har stöd för WebGL vilket gör att Animate kan återge innehåll för de flesta webbplattformar.

[Överst på sidan](#) 

Skapa ett WebGL-dokument

I Animate CC kan du använda WebGL-dokument för att snabbt skapa och publicera innehåll för WebGL-formatet. Så här skapar du ett WebGL-dokument:

1. Starta Animate CC.
2. Klicka på alternativet WebGL (förhandsgranskning) på välkomstkärmen. Du kan också välja menyalternativet Arkiv > Nytt för att visa dialogrutan Nytt dokument. Klicka på alternativet WebGL (förhandsgranskning).

[Överst på sidan](#)

Förhandsgranska WebGL-innehåll i webbläsare

Du kan använda funktionen Testa filmen i Animate när du vill förhandsgranska eller testa innehållet. Så här förhandsgranskar du:

1. Tryck på Ctrl+Enter i Windows och CMD+Enter på Mac i Animate CC. Då öppnas standardwebbläsaren och WebGL-innehållet återges.

En webbserver krävs om du vill att Animate CC ska köra WebGL-innehåll. Animate CC har en inbyggd webbserver, som är konfigurerad att köra WebGL-innehåll på port 8090. Om det finns en server som redan använder den här porten identifieras och löses den här konflikten automatiskt i Animate.

[Överst på sidan](#)

Publicera innehåll till WebGL-formatet

I Animate kan du skapa och publicera WebGL-innehåll direkt från programmet.

Så här publicerar du ett WebGL-dokument:

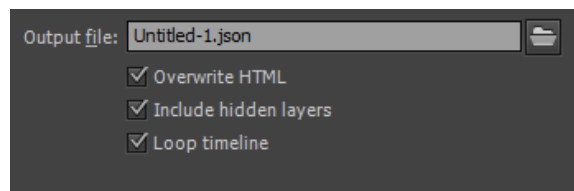
1. Välj **Arkiv > Publiceringsinställningar** när du vill visa dialogrutan Publiceringsinställningar. Du kan också välja Arkiv > Publicera om du redan har angett publiceringsinställningar för WebGL.
2. I dialogrutan Publiceringsinställningar anger du värden för:

Utdatafil Ange ett beskrivande namn för utdata. Bläddra till eller ange den plats där du vill publicera WebGL-utdata.

Skriv över HTML Här kan du ange om HTML-wrapper ska skrivas över eller inte varje gång som du publicerar ett WebGL-projekt. Du avmarkerar detta alternativ om du har gjort externa ändringar i den publicerade HTML-filen och vill behålla den när du uppdaterar ändringar gjorda i animeringen eller resursen i Flash Pro.

Inkludera dolda lager Inkluderar alla dolda lager i WebGL-utdata. Om du avmarkerar Inkludera dolda lager hindras alla dolda lager (inklusive lager som är kapslade i filmklipp) från att exporteras till den resulterande WebGL-filen. På så vis kan du lätt testa olika versioner av WebGL-dokument genom att göra lager osynliga.

Repetera tidslinje Upprepar innehållet när den sista bildrutan nås. Avmarkera det här alternativet om du vill stoppa innehållet när den sista bildrutan nås.



3. Klicka på Publicera för att publicera WebGL-innehållet till den angivna platsen.

Obs! Det högsta antalet bildrutor per sekund (fps) som kan anges för WebGL-innehåll som körs i webbläsare är 60 fps.

Om WebGL-utdata

Publicerade WebGL-utdata innehåller följande filer:

HTML-omslutningsfil Denna innehåller körningsmiljön, anropar resurser och initierar även WebGL-återgivningen. Filen namnges som standard som <FLA_namn>.html. Du kan ange ett annat namn för HTML-filen i dialogrutan Publiceringsinställningar (Arkiv > Publiceringsinställningar).

HTML-filen placeras som standard i samma katalog som FLA-filen. Du kan ange en annan plats i dialogrutan Publiceringsinställningar.

JavaScript-fil (WebGL-körningsmiljö) Återger publicerat innehåll i WebGL. Publiceras i mappen libs/ för WebGL-dokumentet. Filen får namnet: flwebgl-<version>.min.js

HTML-omslutningsfilen använder den här JS-filen för att återge WebGL-innehåll.

Texturkarta Lagrar alla färgvärden (för former), inklusive bitmappinstanser på scenen.

Lägga till ljud i WebGL-dokument

Du kan importera och bädda in ljud i WebGL-dokument, styra uppspelningen med hjälp av synkroniseringsinställningar (händelse, start och stopp) och spela upp ljud på tidslinjen vid körning. WebGL har för tillfället bara stöd för .wav- och .mp3-format.

Mer information om att arbeta med ljud finns i Använda ljud i Animate.

Överföra befintligt innehåll till ett WebGL-dokument

Du kan överföra befintligt innehåll i Animate till ett WebGL-dokument. I Animate kan du överföra innehåll genom att kopiera eller importera det manuellt. När du arbetar med flera dokument i Animate är det dessutom vanligt att kopiera innehåll mellan dokument med hjälp av lager eller material i biblioteket. Även om de flesta funktionerna i Animate stöds finns det vissa innehållstyper som ändras för att passa WebGL-formatet bättre.

Animate innehåller flera kraftfulla funktioner för att skapa visuellt slagkraftigt innehåll. Eftersom en del av funktionerna är specifika för Animate stöds de dessvärre inte i WebGL-dokument. Animate har utformats för att ändra sådant innehåll till ett format som stöds och när ett verktyg eller en funktion inte stöds visas detta också tydligt.

Kopiera innehåll (lager eller bibliotekssymboler) från ett vanligt Animate-dokument (som t.ex. ActionScript 3.0, AIR for Android eller AIR for Desktop) till ett WebGL-dokument. En innehållstyp som inte stöds tas i så fall bort eller konverteras till något som stöds.

Om du till exempel kopierar en 3D-animering tas alla 3D-omformningar som använts på objekt på scenen bort.

Importera en PSD- eller AI-fil med innehåll som inte stöds. I så fall tas innehållet bort eller konverteras till något som stöds.

Om du till exempel importerar en PSD-fil med en oskärpeffekt Animate tar bort effekten.

Arbeta med flera dokumenttyper (t.ex. ActionScript 3.0 och WebGL) samtidigt eller när du växlar mellan dokument med ett verktyg eller alternativ som inte stöds. I detta fall visas det tydligt att funktionen inte stöds i Animate CC.

Detta kan till exempel hända om du har skapat en prickad linje i ett ActionScript 3.0-dokument och växlar till WebGL när linjeverktyget fortfarande är aktivt. Lägga märke till pekaren och egenskapsinspektören, som visar att prickade linjer inte stöds i WebGL.

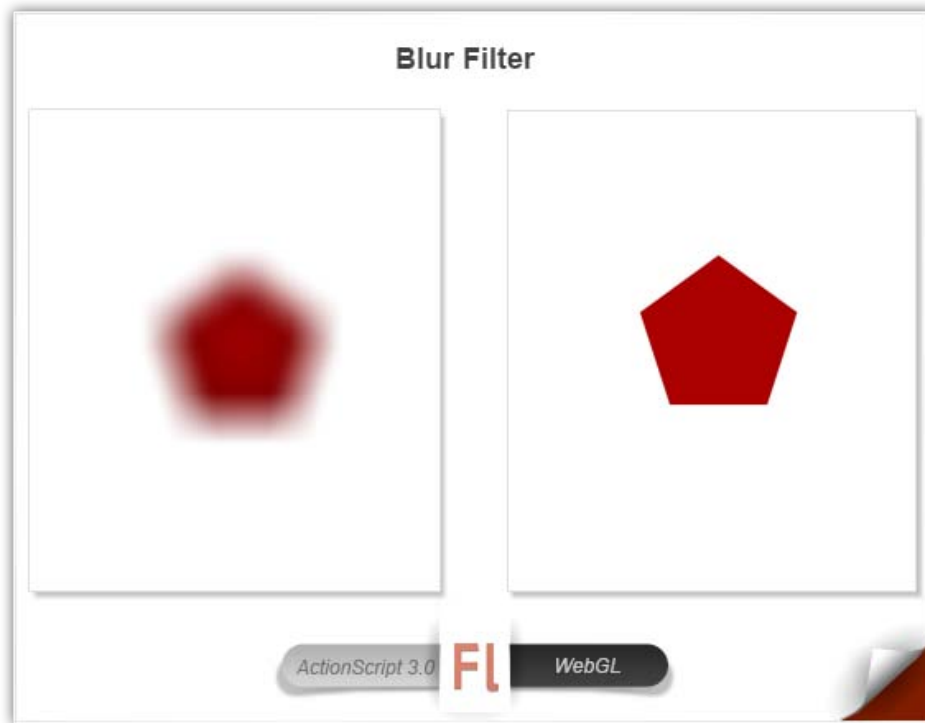
Skript Du kan skriva JavaScript-kod på panelen Åtgärder, som körs när spelaren kommer in i bildrutan. Variabeln 'this' när det gäller bildruteskript avser den instans av MovieClip den tillhör. Bildruteskript kan dessutom komma åt JavaScript-funktioner och -variabler som deklarerats i HTML-behållarfilen. När du kopierar en bildruta eller ett lager från ett ActionScript-dokument och klistrar in den/det i ett WebGL-dokument kommenteras eventuella skript bort.

Ändringar som används på innehåll efter överföring

Följande typer av ändringar används när du överför äldre innehåll till ett WebGL-dokument.

Innehåll tas bort Innehållstyper som inte stöds i HTML5 Canvas tas bort. Till exempel:

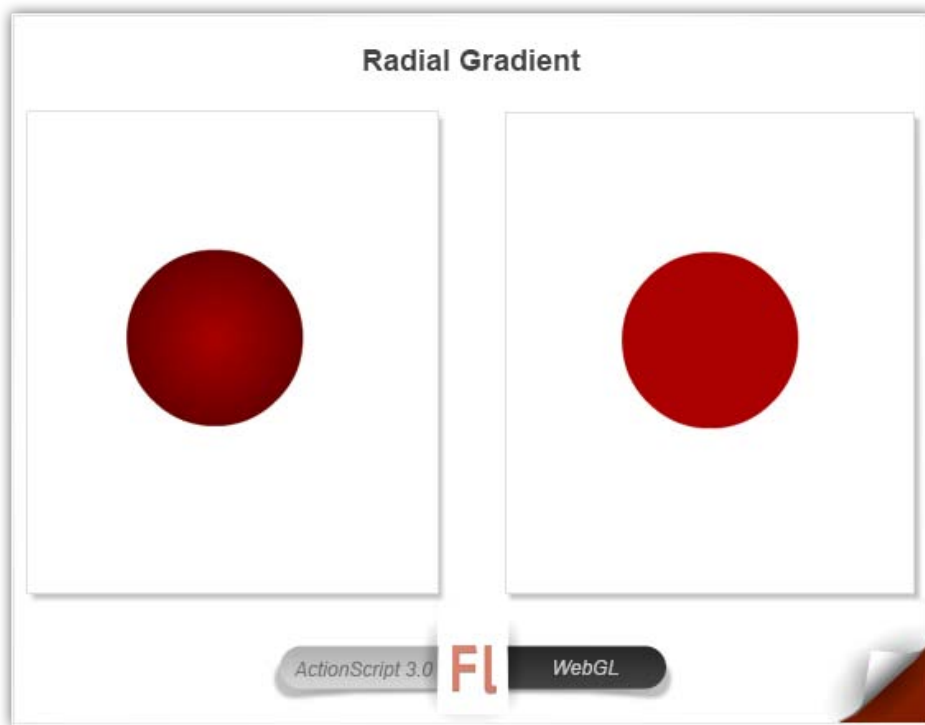
Filter stöds inte. Effekten tas bort, och formen får en heltäckande fyllning i stället.



Oskärpefiltret tas bort och ersätts av heltäckande fyllning.

Innehåll ändras till ett standardvärde som stöds Innehållstypen eller funktionen stöds, men en egenskap hos funktionen stöds inte. Till exempel:

Radiell övertoning ändras till en heltäckande fyllning med den primära färgen.



Radiell övertoning ändras till en heltäckande fyllning med den primära färgen.

Du hittar en komplett lista över funktioner som inte stöds och deras respektive reservvärden under överföring i den här artikeln.

[Överst på sidan](#)

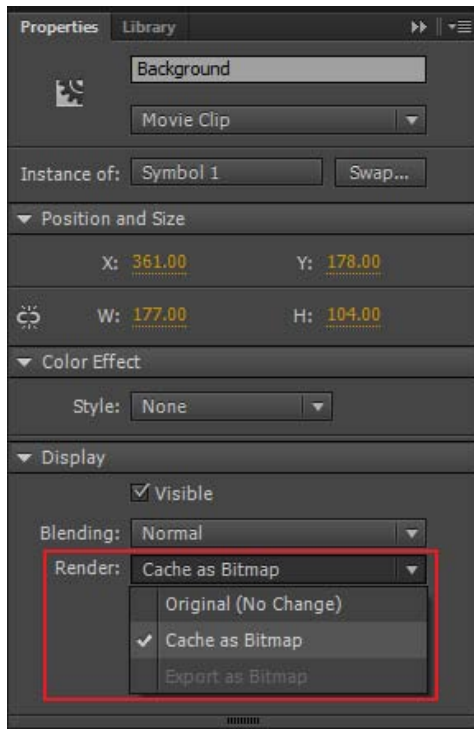
Förbättra återgivning med bitmappscaching

Med hjälp av bitmappscachning vid körning kan du optimera återgivningsprestanda genom att ange att en statisk filmklippssymbol (till exempel en bakgrundsbild) eller en knappsymbol ska cachas som en bitmapp vid körning. Som standard ritas vektorobjekt om i varje bildruta. När en filmklippssymbol eller knappsymbol cachelagras som en bitmapp innebär det att objektet inte behöver ritas om hela tiden i webbläsaren, eftersom bilden är en bitmapp och dess position inte förändras. Detta utgör en markant prestandaförbättring vid återgivning av WebGL-innehåll.

När du till exempel skapar en animering med en komplex bakgrund, kan du skapa ett filmklipp med alla objekten som finns i bakgrunden. Välj sedan Cachelagra som bitmapp i egenskapskontrollen för bakgrundsfilmklippet. Under uppspelningen kommer bakgrunden att återges som en bitmapp som lagras med aktuellt skärmdjup. Webbläsaren ritar upp bitmappen på scenen snabbt och en enda gång, vilket gör att animeringen körs snabbare och jämnare.

Med bitmappscache kan du använda ett filmklipp och frysa det på plats automatiskt. Om ett område ändras uppdateras bitmappscachen med vektordata. Den här processen minimerar antalet omritningar som webbläsaren måste göra och ger därför jämnare och snabbare återgivningsprestanda.

Om du vill aktivera egenskapen **Cachelagra som bitmapp** för en filmklippssymbol markerar du filmklippsinstanten och väljer Cachelagra som bitmapp i listrutan Återgivning i egenskapsinspektören (**Fönster > Egenskaper**).



Att tänka på vid användning av Cachelagra som bitmapp

När du använder egenskapen Cachelagra som bitmapp på WebGL-innehåll bör du tänka på följande:

- Filmklippssymbolens största tillåtna storlek är 2 048 x 2 048. Tänk på att de faktiska gränserna för filmklippsinstanten som kan cachelagras är mindre än 2 048 x 2 048, eftersom WebGL reserverar ett antal pixlar.
- Om det finns fler än en instans av samma filmklipp genereras cachen med storleken för den första instansen som påträffas. Cacheminnet genereras dock inte om och egenskapen Cachelagra som bitmapp ignoreras inte, även om filmklippets omformning förändras avsevärt. Om filmklippssymbolen skalas avsevärt under animationen kan animationen därför se pixlerad ut.

 Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Så här paketerar du program för AIR för iOS

[Stöd för AIR 17.0 och Flash Player 17.0](#)

[Distribuera AIR-program direkt på iOS-enheter](#)

[Testa och felsöka AIR-program med den systemspecifika iOS-simulatore](#)

[Publicera AIR-program för enheter med stöd för högupplöst Retina-skärm](#)

[Testa och felsöka i tolkläge](#)

[Testa och felsöka på iOS via USB](#)

[Anslutning av flera enheter via USB](#)

[Lägga till xxhdpi-ikoner \(144x144\)](#)

[Felsökning](#)

Animate CC har stöd för publicering av AIR-program för iOS. AIR för iOS-program kan köras i Apple iPhone och iPad. När du publicerar för iOS, konverteras dina FLA-filer till iPhone-program.

Mer information om maskinvaru- och programvarukrav för datorer och mobila AIR-program finns i [Systemkrav för AIR](#).

Du hittar detaljerad information om paketering av program för iPhone i [Skapa Adobe AIR-program med Packager for iPhone](#).

Obs! I Animate kan du bara lägga till sökvägen till iOS SDK när AIR-programmet innehåller en ANE-fil. Gå till Arkiv > ActionScript-inställningar > Bibliotekssökväg om du vill inkludera en ANE-fil.

[Överst på sidan](#) 

Stöd för AIR 17.0 och Flash Player 17.0

Med AIR 17.0 för iOS kan du generera 64-bitars binära filer tillsammans med vanliga 32-bitars binära filer i dina program för att uppfylla Apples krav på iOS-program. Med AIR 17.0-uppdateringen för iOS är alternativet Aktivera snabbare paketering på fliken Distribution i dialogrutan AIR för iOS-inställningar aktiverad som standard.

[Överst på sidan](#) 

Distribuera AIR-program direkt på iOS-enheter

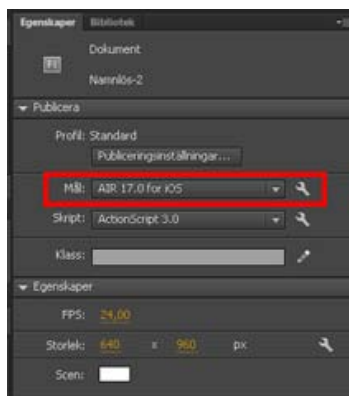
Tack vare en viktig förändring i arbetsflödet för distribution av AIR-program kan du nu distribuera AIR-program direkt till iOS-enheter. Om du tidigare ville distribuera ett program till iOS-enheter krävdes att AIR-programmet anropades från iTunes.

Med Animate kan du nu distribuera AIR-program direkt på iOS-enheter, utan att använda iTunes. Tack vare den här funktionen går det fortare att publicera AIR-program för iOS, vilket påverkar både produktivitet och prestanda positivt.

Obs! Du måste installera iTunes på den dator där Animate är installerat.

Så här aktiverar du direktdistribution på en iOS-enhet:

1. Kontrollera att iTunes är installerat på den dator där du har installerat Animate.
2. Öppna panelen Egenskaper i Animate och klicka på knappen  bredvid listrutan Mål för att visa dialogrutan AIR för iOS-inställningar.



3. Gå till fliken Distribution och markera alternativet Installera programmet på den anslutna iOS-enheten.



4. Klicka på Publicera.

[Överst på sidan](#) 

Testa och felsöka AIR-program med den systemspecifika iOS-simulatore

Animate kan integreras med Apple Xcode för att aktivera den systemspecifika iOS-simulatore för att testa och felsöka AIR-program som skapats för iOS. iOS-simulatore är mycket praktisk när du inte har tillgång till själva enheten (iPhone eller iPad). Med den systemspecifika iOS-simulatore kan du även testa och felsöka AIR-program på flera enheter (iPhone och iPad). iOS-simulatore kan dock bara integreras med Flash CS6 på Macintosh-system.

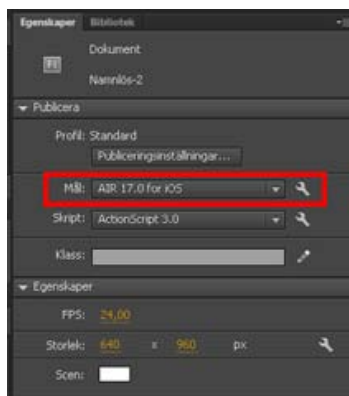
Om du vill använda iOS-simulatore med Animate måste du hämta och installera Xcode. Mer information finns i [Konfigurera Xcode för iOS-simulatorstöd](#).

Obs! Hämta och installera den senaste versionen av AIR för att använda iOS-simulatore.

- Sedan SDK version 16 och framåt (CC 2014.2-uppdateringen) installerar och startar Animate CC iOS-appen i iOS-simulatore.

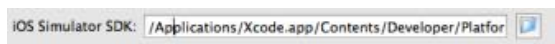
Konfigurera Xcode för iOS-simulatorstöd

1. Hämta och installera Xcode från <http://developer.apple.com> eller hämta från Mac App Store.
2. Starta Animate.
3. Skapa eller öppna ett befintligt AIR för iOS-dokument.
4. Gå till egenskapspanelen och ange den senaste versionen av AIR som målsplare.
5. Klicka på knappen  bredvid listrutan Mål för att öppna dialogrutan AIR for iOS-inställningar.



6. På fliken Allmänt anger du den fullständiga sökvägen till SDK för iOS-simulatoremanuellt eller bläddrar till dess plats. Till exempel:

Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/iPhoneSimulator.platform/Developer/SDKs/iPhoneSimul



7. Ange certifikat och lösenord på fliken Distribution. Du kan också ange provisioneringsprofil för AIR-programmet, men det är inte obligatoriskt.



8. Klicka på OK för att slutföra.

Nu kan du använda iOS-simulatoreman för att testa och felsöka programmet. Mer information finns i [Testa AIR-program med den systemspecifika iOS-simulatoreman](#) och [Felsöka AIR-program med den systemspecifika iOS-simulatoreman](#).

Testa AIR-program med den systemspecifika iOS-simulatoreman

Se till att du har konfigurerat Xcode och angett sökvägen till iPhone SDK innan du testar AIR-programmet.

1. I Animate väljer du Kontroll > Testa filmen > i iOS-simulator för att öppna iOS-simulatoreman. Om du inte har angett sökvägen till SDK för iOS-simulatoreman i dialogrutan AIR for iOS-inställningar visas ett felmeddelande om detta.
2. Bläddra till programmet i iOS-simulatoreman och klicka för att starta det.

Felsöka AIR-program med den systemspecifika iOS-simulatoreman

Se till att du har konfigurerat Xcode och angett sökvägen till iPhone SDK innan du felsöker AIR-programmet

1. I Animate väljer du Felsök > Felsök filmen > i iOS-simulator för att öppna iOS-simulatoreman. Om du inte har angett sökvägen till SDK för iOS-simulatoreman i dialogrutan AIR for iOS-inställningar visas ett felmeddelande om detta.
2. I Animate väljer du Felsök > Starta fjärrfelsökning > ActionScript 3.0.

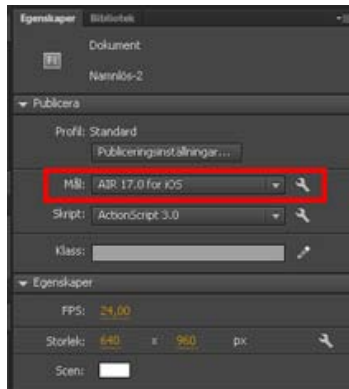
3. Bläddra till programmet i iOS-simulatore och klicka för att starta det.

[Överst på sidan](#)

Publicera AIR-program för enheter med stöd för högupplöst Retina-skärm

Med Animate kan du skapa innehållsrika AIR-program för iOS med utökat stöd för högupplöst Retina-skärm. Du kan välja högupplöst Retina-skärm när du publicerar AIR-program.

1. Skapa eller öppna ett befintligt AIR för iOS-dokument i Animate.
2. Öppna panelen Egenskaper och klicka på knappen  bredvid listrutan Mål för att öppna dialogrutan AIR för iOS-inställningar.



3. Ange upplösningen Hög på fliken Allmänt.



4. Klicka på Publicera.

[Överst på sidan](#)

Testa och felsöka i tolkläge

I tolkläget kan du snabbt felsöka och testa AIR-program som skrivits för iOS. När tolkläget är valt installeras AIR-program utan konvertering till ARM-kod.

Så här aktiverar du tolkläge:

1. Öppna panelen Egenskaper och klicka på knappen  bredvid listrutan Mål för att öppna dialogrutan AIR för iOS-inställningar.
2. Gå till fliken Distribution väljer du Enhetstestning i tolkläge eller Enhetsfelsökning i tolkläge som alternativ för iOS-distributionstyp.
3. Klicka på OK för att slutföra.

Obs! Du kan paketera och läsa in flera SWF-filer som innehåller ActionScript-bytekod både med tolkläget och med AOT-läget (Ahead of Time). Mer information finns i [den här bloggen](#).

Obs! Tolkäget bör bara användas för testning och felsökning. Det går inte att överföra de AIR-installationsfiler som genereras i tolkläget till Mac App Store.

Testa och felsöka på iOS via USB

Du kan testa och felsöka program på USB-anslutna iOS-enheter. Detta utökar funktionerna för fjärrtestning och fjärrfelsökning via Wi-Fi i Animate CC. Genom att ansluta enheter via USB förenklas arbetsflödena för testning och felsökning, eftersom antalet manuella steg minskas, och arbetet går därmed fortare.

Du kan aktivera testning och felsökning via USB på något av följande sätt:

- **(För felsökning)** Välj Felsök > Felsök filmen > på enheten via USB.
- **(För testning)** Välj Kontroll > Testa filmen > på enheten via USB.

Anslutning av flera enheter via USB

Animate har stöd för att testa program på flera enheter samtidigt. Du kan ansluta till och testa flera enheter via USB.

Du kan utnyttja den här funktionen för testning genom att distribuera till flera enheter med olika skärmstorlekar, operativsystem och maskinvarukonfigurationer samtidigt. På så sätt kan du analysera programmets prestanda på olika typer av enheter samtidigt.

1. Öppna panelen Egenskaper och klicka på knappen  bredvid listrutan Mål för att öppna dialogrutan AIR for iOS-inställningar.
2. Det visas en lista över alla anslutna enheter på fliken Distribution. Välj de enheter för vilka du vill publicera programmet.
3. Klicka på Publicera.

Lägga till xxhdpi-ikoner (144x144)

Du kan lägga till xxhdpi-ikoner för ett AIR-program manuellt med filen app-descriptor.xml. I Animate CC kan du lägga till xhdpi-ikoner (96x96) med dialogrutan Hantera AIR SDK. Men om du vill lägga till ikoner med högre upplösning kan du göra det manuellt i filen app-descriptor.xml för ditt AIR-program med följande tagg:

```
<icon><image144x144>{Location of png}/[icon_name-144x144].png</image144x144></icon>
```

Mer information om filen app-descriptor.xml finns i [den här hjälpartikeln](#).

Felsökning

- Publicering av ett AIR for iOS-program misslyckas om filnamnet för FLA- eller SWF-filen innehåller tecken med dubbla byte.
- Vid publicering av ett AIR for iOS-program kraschar Animate om enheten kopplas ifrån.

Publicera AIR for Android-program

Skapa en Adobe AIR for Android-fil

Förhandsgranska eller publicera ett AIR for Android-program

Skapa AIR for Android-program

Språkinställningar

Med Animate CC kan du publicera innehåll för Adobe® AIR™ for Android.

I den här artikeln beskrivs hur publiceringsinställningar för AIR for Android konfigureras i Animate. Fullständig information om hur du utvecklar Adobe AIR™-program finns i [Skapa Adobe AIR-program](#).

Mer information om maskinvaru- och programvarukrav för datorer och mobila AIR-program finns i [Systemkrav för AIR](#).

Den fullständiga dokumentationen för AIR-utvecklare finns i [referensmaterialet för Adobe AIR](#).

Videofilmer och självstudiekurser

Följande videofilmer visar hur du skapar AIR™ for Android-program i Animate:

- Video: [AIR for Android – Del 1: Ställa in utvecklingsmiljö](#) (GotoAndLearn.com, 18:49)
- Video: [AIR for Android – Del 2: Åtkomst till kameran på en Android-enhet](#) (GotoAndLearn.com, 13:35)
- Video: [AIR for Android GPU-acceleration](#) (GotoAndLearn.com, 15:55)
- Blogg/Video: [Ett program, fem skärmar](#) (Christian Cantrell, Adobes bloggar)
- Artikel: [Utveckla mobilappar med Animate](#) (John Hattan, gamedev.net)

Obs! (Endast AIR 3.7) Paketera program med enbart låst miljö (Android)

När du paketerar AIR-program för Android i AIR 3.7 bäddas AIR-miljön in, oavsett mål. Detta ger en bättre användarupplevelse, eftersom AIR-miljön inte behöver hämtas separat. En bieffekt av detta är att programmets storlek ökar med cirka 9 MB.

Det visas varningsmeddelanden i Animate om ett AIR for Android-program har paketerats med alternativet för delad miljö.

[Överst på sidan](#) 

Skapa en Adobe AIR for Android-fil

Du kan skapa Adobe AIR for Android-dokument i Animate om du väljer Arkiv > Nytt kommando. Du kan även skapa en FLA-fil för ActionScript® 3.0 och konvertera den till en AIR for Android-fil i dialogrutan Publiceringsinställningar.

Om du vill skapa en AIR for Android-fil gör du något av följande:

- Välj AIR for Android på välkomstskrmen eller i dialogrutan Nytt dokument (Arkiv > Nytt).
- Öppna en FLA-fil och konvertera den till en AIR for Android-fil. Välj AIR for Android på menyn Mål i dialogrutan Publiceringsinställningar (Arkiv > Publiceringsinställningar).

Förhandsgranska eller publicera ett AIR for Android-program

Du kan förhandsgranska en Animate AIR for Android SWF-fil så som den skulle visas i ett AIR-programfönster. Förhandsgranskning är praktiskt om du vill se hur programmets synliga delar kommer att se ut utan att behöva packa och installera hela programmet.

1. Se till att du har angett målinställningen i dialogrutan Publiceringsinställningar som AIR for Android.
2. Välj Kontroll > Testa filmen > Testa eller tryck på Ctrl + Retur.

Om du inte gjort programinställningarna i dialogrutan Program- och installationsinställningar genereras programbeskrivningsfilen (*swfname*-app.xml) åt dig i Animate. Filen skapas i samma mapp som SWF-filen finns. Om du har angett programinställningar i dialogrutan Program- och installationsinställningar speglar programbeskrivningsfilen dessa inställningar.

Om du vill publicera en AIR for Android-fil gör du något av följande:

- Klicka på knappen Publicera i dialogrutan Publiceringsinställningar.
- Klicka på knappen Publicera i dialogrutan AIR for Android-inställningar.
- Välj Arkiv > Publicera.
- Välj Arkiv > Publicera förhandsgranskning.

När du publicerar en AIR-fil skapar Animate en SWF-fil och en XML-programbeskrivningsfil. Därefter paketerar Animate kopior av båda, tillsammans med eventuellt andra filer som du lagt till i programmet, i en AIR-installationsfil (*swfname*.apk).

Skapa AIR for Android-program

När du är klar med utvecklingen av programmet måste du ange inställningar för de programbeskrivnings- och installationsfiler för AIR for Android som krävs för att du ska kunna distribuera programmet. Animate skapar beskrivnings- och installationsfilerna samtidigt som SWF-filen när du publicerar en AIR for Android-fil.

Du anger inställningarna för de här filerna i dialogrutan AIR for Android – Program- och installationsinställningar. När du har skapat en AIR for Android-fil kan du öppna den här dialogrutan från dokumentets egenskapsinspektör. Du har även åtkomst till den från knappen Inställningar på menyn Spelare på fliken Animate i dialogrutan Publiceringsinställningar.

Skapa Adobe AIR-programfilen

1. Öppna den FLA-fil eller den uppsättning filer som Adobe AIR-programmet består av i Animate.
2. Du måste spara AIR for Android FLA-filen för att kunna öppna dialogrutan AIR – Program- och installationsinställningar.
3. Välj Arkiv > Inställningar för AIR for Android
4. Fyll i dialogrutan AIR for Android – Program- och installationsinställningar och klicka på Publicera.

När du klickar på knappen Publicera paketeras följande filer.

- SWF-filen
- Programbeskrivningsfilen
- Programikonfiler

- Filerna i textrutan Inkluderade filer

Obs! Publicering av ett AIR för Android-program misslyckas om filnamnet för FLA- eller SWF-filen innehåller tecken med dubbla byte.

Dialogrutan AIR för Android - Program- och installationsinställningar har fyra flikar: Allmänt, Distribution och Ikoner och Behörigheter.

Allmänna inställningar

Fliken Allmänt i dialogrutan AIR för Android – Program- och installationsinställningar innehåller följande alternativ:

Utdatafil Namnet på och platsen för den AIR-fil som ska skapas med kommandot Publicera. Tillägget för utdatafilen är APK.

Programnamn Namnet är det namn som AIR-installationsprogrammet använder för att skapa programmets filnamn och programmappen. Namnet får bara innehålla tecken som är giltiga för filnamn eller mappnamn. Standardvärdet är SWF-filens namn.

Program-ID ID identifierar programmet med ett unikt ID. Du kan ändra standard-ID om du vill. Använd inte blanksteg eller specialtecken i programmets ID. Endast 0–9, a–z, A–Z och . (punkt) får användas, från 1 till 212 tecken. Standardvärdet är `com.adobe.example.applicationName`.

Version Valfritt. Versionen anger programmets versionsnummer. Standardvärdet är 1.0.

Versionsetikett Valfritt. En sträng som beskriver versionen.

Proportioner Gör att du kan välja Stående, Liggande eller Automatisk orientering för programmet. Om du valt Auto tillsammans med Automatisk orientering, startas programmet på enheten utifrån dess aktuella orientering.

Helskärm Anger att programmet ska köras i helskärmsläge. Den här inställningen är normalt inte markerad.

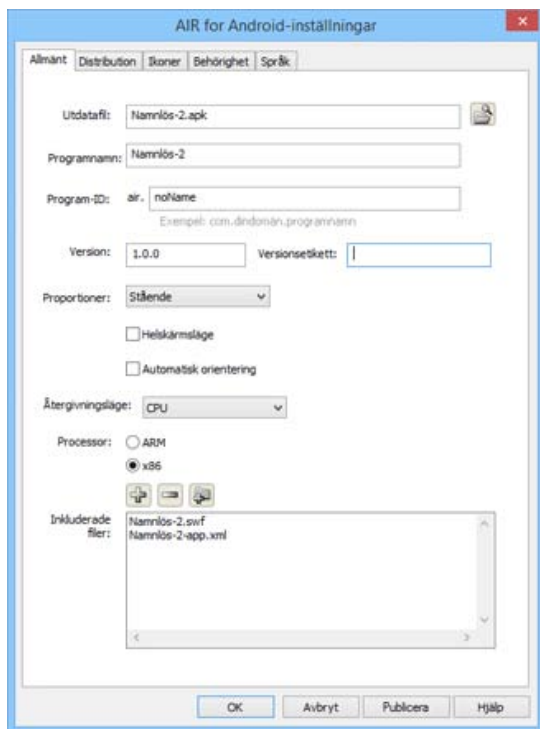
Automatisk orientering Programmet kan växla från stående till liggande läge, beroende på aktuell orientering för enheten. Den här inställningen är normalt inte markerad.

Återgivningsläge Använd detta för att ange vilken metod som ska användas för att återge bildinnehåll. Alternativen inkluderar:

- Auto – Identifiera och använd automatiskt den snabbaste återgivningsmetod som är tillgänglig på värdenheten.
- CPU – Använd huvudprocessorn.
- GPU – Använd grafikprocessorn. Om det inte finns någon grafikprocessor används huvudprocessorn.
- Direkt – Återge med Stage3D. Detta är den snabbaste återgivningsmetoden.

Du hittar en lista över processorer som inte har stöd för läget Direkt i [Kretsar och drivrutiner som inte stöds i Stage3D | Flash Player 11, AIR 3](#) (på engelska).

Processor: Använd detta för att välja processortypen för enheterna som du vill publicera programmet för. De processortyper som stöds är **ARM** och Intel **x86**. Stöd för x86-processorer finns från och med versionen Animate CC 2014.1.



Inkluderade filer Anger vilka ytterligare filer och mappar som ska ingå i programpaketet. Klicka på plusknappen (+) om du vill lägga till filer och på mappknappen om du vill lägga till mappar. Om du vill ta bort en fil eller en mapp från listan, markerar du filen eller mappen och klickar på minusknappen (-).

Som standard läggs programbeskrivningsfilen och SWF-huvudfilen automatiskt till i paketlistan. Filerna visar filerna även om du inte har publicerat Adobe AIR FLA-filen ännu. Filer och mappar visas i platt struktur i paketlistan. Filer som finns i en mapp listas inte och fullständiga sökvägar till filer visas, men de trunkeras vid behov.

Om du har lagt till ANE-filer (AIR Native Extension) i sökvägen till ActionScript-biblioteket visas även dessa filer i den här listan.

Ikonfiler är inte med i listan. När filerna paketeras kopieras ikonfilerna till en temporär mapp i förhållande till placeringen av SWF-filen. Mappen tas bort automatiskt i Animate när paketeringen är slutförd.

Distributionsinställningar

På fliken Distribution i dialogrutan AIR for Android – Program- och installationsinställningar kan du göra följande inställningar.

Certifikat Det digitala certifikatet för programmet. Du kan söka efter ett befintligt certifikat eller skapa ett nytt. Mer information om hur du skapar certifikat finns i Signera programmet. Observera att certifikat för Android-program måste ha en giltighetstid på minst 25 år.

Lösenord Lösenordet för det markerade digitala certifikatet.

Typ av Android-distribution Anger vilken typ av paket som ska skapas.

- Med inställningen Enhetsversion kan du skapa paket för Marketplace eller andra distributionsmedier, t.ex. en webbplats.
- Med inställningen Emulatorversion kan du skapa paket för felsökning i mobilsimulatore.
- Med inställningen Felsök kan du utföra felsökning direkt på enheter, bland annat ange brytpunkter i Animate och fjärrfelsöka det program som körs på Android-enheten. Du kan också välja vilket nätverksgränssnitt och vilka IP-adresser som ska användas för

felsökningssessioner.

AIR-miljö Anger hur programmet ska fungera på enheter som inte redan har AIR-miljön installerad.

- **Bädda in AIR-miljön med programmet** lägger till miljön i programmets installationspaket, så att inget mer behöver hämtas. Detta ökar storleken på programpaketet avsevärt.
- **Hämta AIR-miljön från** medför att installeraren laddar ned miljön från Google Playstore eller Amazon Appstore.

Efter publicering Gör att du kan ange om programmet ska installeras på den Android-enhet som för närvarande är ansluten och om programmet ska startas omedelbart när det installerats.

Ikoninställningar

På fliken Ikoner i dialogrutan AIR for Android - Program- och installationsinställningar kan du ange en ikon för Android-programmet. Ikonen visas när du har installerat programmet och det körs i AIR for Android. Du kan ange fyra olika storlekar för ikonerna (36, 48, 72 och 96 pixlar) för de olika vyer som ikonerna ska visas i. De ikoner du väljer för Android behöver inte följa dessa storlekar.

Om du vill ange en ikon klickar du på en ikonstorlek på fliken Ikoner och navigerar sedan till den fil som du vill använda för den storleken. Filerna måste vara i PNG-format (Portable Network Graphics).

Om du inte anger någon bild för en specifik ikonstorlek ändras storleken på en av de angivna bilderna automatiskt i Adobe AIR så att inga ikonstorlekar saknas.

Behörighetsinställningar

På fliken Behörigheter anger du vilka tjänster och data som programmet har åtkomst till på enheten.

- Du väljer en behörighet genom att markera dess kryssruta.
- Om du vill se en beskrivning av behörigheten klickar du på behörighetsnamnet. Beskrivningen visas under behörighetslistan.
- Om du i stället vill administrera behörigheter manuellt i stället för att använda dialogrutan, väljer du Hantera behörigheter manuellt och visa tillägg i programbeskrivningsfilen".

[Överst på sidan](#) 

Språkinställningar

På panelen Språk kan du välja de språk som du vill att ditt program ska kopplas till i App Store eller Marketplace. Om du väljer ett språk kan användare med Android-operativsystemet på det språket hämta ditt program. Tänk på att de här språkinställningarna inte innebär att programmets gränssnitt översätts på något sätt.

Om du inte väljer något språk publiceras programmet med stöd för alla språk. Då slipper du välja varje språk separat. De språk som visas är de som stöds i Adobe AIR. Android kan ha stöd för fler språk.

 Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Publicera för Adobe AIR för datorprogram

[Om Adobe AIR](#)

[Skapa en Adobe AIR-fil](#)

[Förhandsgranska eller publicera ett Adobe AIR-program](#)

[Skapa program- och installationsfiler för Adobe AIR](#)

[Signera programmet](#)

[Lägga till eller ta bort en version av AIR SDK](#)

[Överst på sidan](#) ¹

Om Adobe AIR

Adobe® AIR™ är en körningsmiljö för flera operativsystem som gör att du kan använda dina befintliga webbutvecklingskunskaper (Adobe® Animate®, Adobe® Flex™, Adobe® Flash Builder™ HTML, JavaScript®, Ajax) och skapa och distribuera RIA-program (Rich Internet Applications) för datorer. Med hjälp av AIR kan du arbeta i välkända miljöer och använda de verktyg och metoder som du kan hantera bäst, och eftersom både Animate, Flex, HTML, JavaScript och Ajax stöds kan du skapa allt som du behöver.

Användare nyttjar AIR-program på samma sätt som de nyttjar inbyggda datorprogram. Runtime-modulen installeras en gång på användarens dator och AIR-programmen installeras sedan och körs precis som andra datorprogram. Runtime-modulen ger en konsekvent plattform och ett konsekvent ramverk för programinstallation på flera operativsystem. Det gör att testning med olika webbläsare inte behövs för att ge enhetliga funktioner och enhetlig användning på alla datorer. Du behöver inte längre utveckla för ett särskilt operativsystem utan kan i stället fokusera på runtime-modulen.

AIR förändrar hur program kan skapas, installeras och användas. Du får bättre kreativ kontroll och kan utöka dina Animate-, Flex-, HTML- och Ajax-baserade program för datorn utan att behöva lära dig traditionella utvecklingstekniker.

Mer information om maskinvaru- och programvarukrav för datorer och mobila AIR-program finns i [Systemkrav för AIR](#).

Fullständig information om hur du utvecklar Adobe AIR™-program finns i [Skapa Adobe AIR-program](#).

[Överst på sidan](#) ¹

Skapa en Adobe AIR-fil

Du kan skapa Adobe AIR Animate-dokument på välkomstkärmen i Animate eller med kommandot Arkiv > Nytt, men du kan också skapa en ActionScript® 3.0 Animate-fil och konvertera den till en Adobe AIR-fil i dialogrutan Publiceringsinställningar.

Om du vill skapa en Adobe AIR-fil gör du något av följande:

- Starta Animate. Välkomstkärmen visas. Om Animate redan är öppet stänger du alla öppna dokument så att du kommer tillbaka till välkomstkärmen. På välkomstkärmen väljer du Adobe AIR 2 (CS5) eller AIR (CS5.5).

Obs! Om du har inaktiverat välkomstkärmen i Animate kan du visa den igen genom att välja Redigera > Inställningar och välja Välkomstkärm på popup-menyn Vid start i kategorin Allmänt.

- Välj Arkiv > Nytt och sedan Adobe AIR 2 (CS5) eller AIR (CS5.5). Klicka sedan på OK.
- Öppna en befintlig Animate-fil och konvertera den till en AIR-fil genom att välja Adobe

AIR på menyn Player på fliken Animate i dialogrutan Publiceringsinställningar (Arkiv > Publiceringsinställningar).

Obs! (Endast Flash CS5) Om du sparar en Flash CS5 AIR-fil i Flash CS4-format anger du manuellt i dialogrutan Publiceringsinställningar att Player-versionen är AIR 1.5 när du öppnar filen i Flash CS.4. Flash CS4 stöder endast publicering till AIR 1.5.

[Överst på sidan](#)

Förhandsgranska eller publicera ett Adobe AIR-program

Du kan förhandsgranska en AIR SWF-fil så som den skulle visas i ett AIR-programfönster. Förhandsgranskning är praktiskt om du vill se hur programmets synliga delar kommer att se ut utan att behöva packa och installera hela programmet.

1. Se till att du har angett inställningen Mål på fliken Animate i dialogrutan Publiceringsinställningar som Adobe AIR.
2. Välj Kontroll > Testa filmen > Testa eller tryck på Ctrl + Retur.

Om du inte har angett programinställningar i dialogrutan AIR – Program- och installationsinställningar skapas en programbeskrivningsfil (*swfname*-app.xml) automatiskt i samma mapp som SWF-filen. Om du har angett programinställningar i dialogrutan AIR – Program- och installationsinställningar speglar programbeskrivningsfilen dessa inställningar.

Om du vill publicera en AIR-fil gör du något av följande:

- Klicka på knappen Publicera i dialogrutan Publiceringsinställningar.
- Klicka på knappen Publicera i dialogrutan AIR – Program- och installationsinställningar.
- Välj Arkiv > Publicera.
- Välj Arkiv > Publicera förhandsgranskning.

När du publicerar en AIR-fil skapas en SWF-fil och en programbeskrivningsfil i XML-format i Animate. Kopior av de här filerna paketeras tillsammans med andra eventuella filer som du har lagt till i programmet i en AIR-installationsfil (*swfname*.air).

Obs! (Endast Windows) Publicering av ett AIR-program misslyckas om filnamnet innehåller tecken som inte är engelska.

[Överst på sidan](#)

Skapa program- och installationsfiler för Adobe AIR

När du är klar med utvecklingen av programmet måste du ange inställningar för de programbeskrivnings- och installationsfiler för AIR som krävs för att du ska kunna distribuera programmet. Animate skapar beskrivnings- och installationsfilerna samtidigt som SWF-filen när du publicerar en AIR-fil.

Du anger inställningarna för de här filerna i dialogrutan AIR – Program- och installationsinställningar. När du har skapat en AIR-fil kan du öppna den här dialogrutan från egenskapsinspektören för dokumentet eller genom att klicka på knappen Inställningar på menyn Player på fliken Animate i dialogrutan Publiceringsinställningar.

Skapa program- och installationsfiler för Adobe AIR

1. Öppna den FLA-fil eller den uppsättning filer som Adobe AIR-programmet består av i Animate.
2. Du måste spara Adobe AIR FLA-filen för att kunna öppna dialogrutan AIR-inställningar.
3. Välj Arkiv > Inställningar för AIR 2.

4. Fyll i dialogrutan AIR-inställningar och klicka på Publicera.

När du klickar på knappen Publicera paketeras följande filer: SWF-filen, programbeskrivningsfilen, programikonfilerna och filerna i textrutan Inkluderade filer. Om du inte redan har skapat ett digitalt certifikat visas dialogrutan Digital signatur när du klickar på knappen Publicera.

Dialogrutan AIR – Program- och installationsinställningar har fyra flikar: Allmänt, Signatur, Ikoner och Avancerat. Mer information om dessa inställningar finns i följande avsnitt:

Allmänna inställningar

Fliken Allmänt i dialogrutan AIR – Program- och installationsinställningar innehåller följande alternativ:

Utdatafil Namnet på och platsen för den .air-fil som ska skapas med kommandot Publicera.

Ut som Den typ av paket som ska skapas.

- AIR-paket – Skapar en vanlig AIR-installationsfil, som förutsätter att AIR-miljön kan hämtas separat under installationen eller redan har installerats på målenheten.
- Mac-installationsprogram – Skapar en fullständig installationsfil för Macintosh.
- Program med programmiljö inbäddad – Skapar en AIR-installationsfil som innehåller AIR-miljön, så att ingen ytterligare hämtning behövs.

Windows Installer Markera det här alternativet om du vill kompilera en plattformsspecifik Windows Installer-fil (.exe) i stället för en plattformsberoende AIR-installationsfil (.air).

Namn Filnamnet är namnet på programmets huvudfil. Standardvärdet är FLA-filens namn.

Version Valfritt. Versionen anger programmets versionsnummer. Standardvärdet är 1.0.

Program-ID ID identifierar programmet med ett unikt ID. Du kan ändra standard-ID om du vill. Använd inte blanksteg eller specialtecken i programmets ID. Endast 0–9, a–z, A–Z, punkt (.) och bindestreck (-) får användas, från 1 till 212 tecken. Standardvärdet är com.adobe.example.applicationName.

Beskrivning Valfritt. Här kan du skriva en beskrivning som visas i installationsfönstret när användaren installerar programmet. Standardvärdet är tomt.

Copyright Valfritt. Här kan du skriva ett copyrightmeddelande. Standardvärdet är tomt.

Fönsterstil Fönsterstilen anger vilken färg som används i programmets användargränssnitt när användaren kör programmet i sin dator. Du kan välja Systemfärg (standard), vilket är den visuella standardstil som används i operativsystemet. Du kan också välja Anpassad färg (ogenomskinlig) eller Anpassad färg (genomskinlig). Om du vill att programmet ska visas utan systemfärg väljer du Ingen. Systemfärgen omger programmet med operativsystemets standardfönsterkontroller. Anpassad färg (ogenomskinlig) eliminerar systemets standardfärg så att du kan skapa en egen färg för programmet. (Den anpassade färgen byggs in direkt i FLA-filen.) Anpassad färg (transparent) fungerar som Anpassad färg (ogenomskinlig) förutom att sidans kanter blir genomskinliga. På så sätt behöver programfönstret inte vara fyrkantigt eller rektangulärt.

Återgivningsläge Använd detta för att ange vilken metod som ska användas för att återge bildinnehåll. Alternativen inkluderar:

- Auto – Identifiera och använd automatiskt den snabbaste återgivningsmetod som är tillgänglig på värdenheten.

CPU – Använd huvudprocessorn.

- Direkt – Återge med Stage3D. Detta är den snabbaste återgivningsmetoden.

Du hittar en lista över processorer som inte har stöd för läget Direkt i [Kretsar och drivrutiner som inte stöds i Stage3D | Flash Player 11, AIR 3](#) (på engelska).

Profiler De profiler som ska inkluderas när AIR-filen skapas. Om du vill begränsa AIR-programmet till en viss profil avmarkerar du övriga profiler. Du hittar mer information om AIR-profiler i Programprofiler.

Inkluderade filer Anger vilka ytterligare filer och mappar som ska ingå i programpaketet. Klicka på plusknappen (+) om du vill lägga till filer och på mappknappen om du vill lägga till mappar. Om du vill ta bort en fil eller en mapp från listan, markerar du filen eller mappen och klickar på minusknappen (-).

Som standard läggs programbeskrivningsfilen och SWF-huvudfilen automatiskt till i paketlistan. Filerna visar filerna även om du inte har publicerat Adobe AIR FLA-filen ännu. Filer och mappar visas i platt struktur i paketlistan. Filer som finns i en mapp listas inte och fullständiga sökvägar till filer visas, men de trunkeras om det behövs.

Om du har lagt till ANE-filer (AIR Native Extension) i sökvägen till ActionScript-biblioteket visas även dessa filer i den här listan.

Ikonfiler är inte med i listan. När filerna paketeras kopieras ikonfilerna till en temporär mapp i förhållande till placeringen av SWF-filen. Mappen tas bort automatiskt i Animate när paketeringen är slutförd.

Signaturinställningar

På fliken Signatur i dialogrutan AIR – Program- och installationsinställningar kan du ange ett kodsigneringscertifikat för ditt program.

Du hittar mer information om digitala signaturer i [Signera programmet](#) och [Signera en AIR-fil digitalt](#).

Ikoninställningar

På fliken Ikoner i dialogrutan AIR - Program- och installationsinställningar kan du ange en ikon för programmet. Ikonen visas när du har installerat programmet och det körs i Adobe AIR. Du kan ange fyra olika storlekar för ikonerna (128, 48, 32 och 16 pixlar) för de olika vyer som ikonerna ska visas i. Till exempel kan ikonerna visas i miniatyrvyn, listvyn och ikonvyn i webbläsaren. Den kan också visas som en skrivbordsikon och i rubrikraden i AIR-programfönstret samt på andra platser.

Som standard används AIR-programmets exempelikon om inga andra ikonfiler anges (endast Flash CS5).

Om du vill ange en ikon klickar du på en ikonstorlek längst upp på fliken Ikoner och går sedan till den fil som du vill använda för den storleken. Filerna måste vara i PNG-format (Portable Network Graphics).

Om du anger en bild måste den ha exakt rätt storlek (128 × 128, 48 × 48, 32 × 32 eller 16 × 16). Om du inte anger någon bild för en specifik ikonstorlek ändras storleken på en av de angivna bilderna automatiskt i Adobe AIR så att inga ikonstorlekar saknas.

Avancerade inställningar

På fliken Avancerat kan du ange ytterligare inställningar för programbeskrivningsfilen.

Du kan ange de associerade filtyper som AIR-programmet ska hantera. Om du till exempel vill att programmet ska vara standardprogram för hantering av HTML-filer anger du det i textrutan Associerade filtyper.

Du kan också ange inställningar för följande programaspekter:

- Det inledande fönstrets storlek och plats
- Vilken mapp programmet installeras i

- Vilken mapp på menyn Program som programmet placeras i.

I dialogrutan finns följande alternativ:

Associerade filtyper Ange vilka associerade filtyper AIR-programmet ska hantera. Klicka på plusknappen (+) om du vill lägga en ny filtyp i textrutan. Om du klickar på plusknappen visas dialogrutan Filtypsinställningar. Om du klickar på minusknappen (-) tas ett markerat objekt bort från textrutan. Om du klickar på pennknappen visas dialogrutan Filtypsinställningar så att du kan redigera ett objekt du har markerat i textrutan. Som standard är minusknappen (-) och pennknappen nedtonade. Om du markerar ett objekt i textrutan aktiveras minusknappen (-) och pennknappen så att du kan ta bort eller redigera objektet. Standardvärdet i textrutan är Ingen.

Utgångsinställningar för applikationsfönstret Ange storlek och placering för det inledande programfönstret.

- Bredd: Anger önskad inledande bredd för fönstret i pixlar. Värdet är tomt som standard.
- Höjd: Anger önskad inledande höjd för fönstret i pixlar. Värdet är tomt som standard.
- X: Anger önskat inledande vågrätt läge för fönstret i pixlar. Värdet är tomt som standard.
- Y: Anger önskat inledande lodrätt läge för fönstret i pixlar. Värdet är tomt som standard.
- Maxbredd och Maxhöjd: Ange fönstrets maximala storlek i pixlar. Värdena är tomma som standard.
- Minimibredd och Minimi höjd: Ange fönstrets minimala storlek i pixlar. Värdena är tomma som standard.
- Kan maximeras: Ange om användaren kan maximera fönstret. Det här alternativet är valt (true) som standard.
- Kan minimeras: Ange om användaren kan minimera fönstret. Det här alternativet är valt (true) som standard.
- Skalbar: Ange om användaren kan ändra storlek på fönstret. Om alternativet inte är valt är alternativen Maximibredd, Maximihöjd, Minimibredd och Minimi höjd nedtonade. Det här alternativet är valt (true) som standard.
- Synlig: Anger om programfönstret ska vara synligt från början. Alternativet är valt (true) som standard.

Andra inställningar Ange följande ytterligare information om installationen:

- Installationsmapp: Anger vilken mapp programmet installeras i.
- Mapp på menyn Program (endast Windows): Anger namnet på programmets mapp på menyn Program.
- Använd anpassat gränssnitt för uppdateringar: Anger vad som ska hända när en användare öppnar en AIR-installationsfil för ett program som redan är installerat. Som standard visas en dialogruta där användaren kan uppdatera den installerade versionen med versionen i AIR-filen. Om du inte vill att användaren ska fatta det beslutet och du vill att programmet ska ha fullständig kontroll över sina uppdateringar markerar du det här alternativet. Om du markerar det här alternativet åsidosätts standardfunktionen så att programmet får fullständig kontroll över sina uppdateringar.

Språkinställningar

På panelen Språk kan du välja de språk som du vill att ditt program ska kopplas till i App Store eller Marketplace. Om du väljer ett språk kan användare med operativsystem på det språket hämta ditt program. Tänk på att de här språkinställningarna inte innebär att programmets gränssnitt översätts på något sätt.

Om du inte väljer något språk publiceras programmet med stöd för alla språk. Då slipper du välja varje språk separat. De språk som visas är de som stöds i Adobe AIR. Android kan ha stöd för fler språk.

Filtypsinställningar

Om du klickar på plusknappen (+) eller ritstiftsknappen i avsnittet Associerade filtyper på fliken Avancerat för att lägga till eller redigera associerade filtyper för AIR-programmet visas dialogrutan Filtypsinställningar.

De enda två obligatoriska fälten i dialogrutan är Namn och Filnamnställagg. Om du klickar på OK och något av fälten är tomt visas ett felmeddelande.

Du kan ange följande inställningar för en associerad filtyp:

Namn Filtypens namn (till exempel Hypertext Markup Language, Textfil eller Exempel).

Filnamnställagg Filnamnställagget (till exempel html, txt eller xmpl) får bestå av upp till 39 alfanumeriska tecken (A–Z, a–z, 0–9) utan inledande punkt.

Beskrivning Valfritt. En beskrivning av filtypen (till exempel Adobe-videofil).

Innehållstyp Valfritt. Anger filens MIME-typ.

Ikoninställningar för filtyp Valfritt. Ange en ikon som är associerad med filtypen. Du kan ange fyra olika storlekar för ikonerna (128 × 128, 48 × 48, 32 × 32 och 16 × 16 pixlar) för de olika vyer som ikonerna ska visas i. Till exempel kan ikonerna visas i miniatyrvyn, listvyn och ikonvyn i webbläsaren.

Om du anger en bild måste den ha den storlek du väljer. Om du inte anger en fil för varje enskild storlek kommer den bild som har närmast storlek att skalas automatiskt i AIR så att den passar.

Om du vill ange en ikon klickar du på mappen för varje ikonstorlek och markerar den ikonfil som ska användas eller anger dess sökväg och filnamn i avsedd textruta. Ikonfilen måste vara i PNG-format.

När en ny filtyp har skapats visas den i listrutan Filtyp i dialogrutan Avancerade inställningar.

Det gick inte att skapa program- och installationsfiler

I följande fall går det inte att skapa program- och installationsfiler:

- Strängen Program-ID har felaktig längd eller innehåller ogiltiga tecken. Strängen Program-ID får vara mellan 1 och 212 tecken och kan innehålla följande tecken: 0–9, a–z, A–Z, . (punkt), - (bindestreck).
- Filerna i listan Filer som ingår finns inte.
- De anpassade ikonfilerna har fel storlekar.
- AIR-målmappen har inte skrivåtkomst.
- Du har inte signerat programmet eller har inte angett att det är ett Adobe AIRI-program som ska signeras senare.

[Överst på sidan](#) 

Signera programmet

Alla Adobe AIR-program måste signeras för att kunna installeras på andra datorer. Med Animate kan du emellertid skapa osignerade Adobe AIR-installationsfiler så att programmet kan signeras senare. Dessa osignerade Adobe AIR-installationsfiler kallas för ett AIRI-paket (AIR Intermediate). Denna möjlighet är avsedd för fall där certifikatet finns på en annan dator eller där signeringen hanteras separat från programutvecklingen.

Signera ett Adobe AIR-program med ett köpt digitalt certifikat från en rotcertifikatutfärdare

1. Välj Arkiv > Inställningar för AIR 2 och klicka sedan på fliken Signatur.

På den fliken finns två alternativ. Du kan antingen signera Adobe AIR-programmet med ett digitalt certifikat eller förbereda ett AIRI-paket. Om du signerar AIR-programmet kan du antingen använda ett digitalt certifikat från en rotcertifikatutfärdare eller skapa ett självsignerat certifikat. Ett självsignerat certifikat är lätt att skapa men inte lika tillförlitligt som ett certifikat från en rotcertifikatutfärdare.

2. Välj en certifikatfil på popup-menyn eller klicka på Bläddra och bläddra efter en certifikatfil.
3. Välj certifikatet.
4. Ange ett lösenord.
5. Klicka på OK.

Mer information om signering av AIR-program finns i [Signera en AIR-fil digitalt](#).

Skapa ett självsignerat digitalt certifikat

1. Klicka på Skapa. Dialogrutan Självsignerat digitalt certifikat öppnas.
2. Fyll i uppgifterna Utgivarnamn, Organisationsenhet, Organisationsnamn, Land, Lösenord och Bekräfta lösenord. För Land kan du välja ett värde i listan eller ange en landskod med två bokstäver som inte visas på menyn. En lista med giltiga landskoder finns på http://www.iso.org/iso/country_codes.
3. Ange certifikattyp.
Alternativet Typ avser säkerhetsnivån för certifikatet. 1024-RSA använder en 1024-bitars nyckel (mindre säkert) och 2048-RSA använder en 2048-bitars nyckel (säkrare). Standardvärdet är 2048-RSA.
4. Spara informationen i en certifikatfil genom att fylla i Spara som eller genom att klicka på Bläddra och bläddra till en mapp.
5. Klicka på OK.
6. Ange lösenordet du ställde in i det andra steget i dialogrutan Digital signatur. Klicka på OK.

Om du vill att Animate ska komma ihåg lösenordet du använde för den här sessionen klickar du på Kom ihåg lösenordet för den här sessionen.

Om alternativet Tidsstämpel är avmarkerat när du klickar på OK visas en dialogruta med en varning om att det inte kommer att gå att installera programmet när det digitala certifikatet upphör att gälla. Om du klickar på Ja i den här dialogrutan inaktiveras tidsstämpling. Om du klickar på Nej markeras alternativet Tidsstämpel automatiskt och tidsstämpling aktiveras.

Mer information om hur du skapar ett självsignerat digitalt certifikat finns i [Signera en AIR-fil digitalt](#).

Du kan också skapa ett AIR Intermediate-program (AIRI) utan digital signatur. Användare kan i så fall inte installera programmet på sina datorer förrän du har lagt till en digital signatur.

Förbereda ett AIRI-paket som ska signeras senare

- Markera Förbered en AIRI-fil (AIR Intermediate) som ska signeras senare på fliken Signatur och klicka på OK.

Den digitala signaturens status ändras för att reflektera att du har valt att förbereda ett AIRI-paket som ska signeras senare och knappen Ange ändras till Ändra.

Om du väljer att signera programmet senare måste du använda kommandoradsverktyget för AIR-utveckling som ingår i Animate och i AIR SDK. Du hittar mer information i [Skapa Adobe AIR-program](#).

Lägga till eller ta bort en version av AIR SDK

Du kan lägga till nya och egna versioner av AIR SDK i Animate. När du väl har gjort det visas den nya SDK-versionen i listan över målspelare i Publiceringsinställningar.

Så här lägger du till en ny version av SDK:

1. Hämta den nya AIR SDK-mappen.
2. Välj Hjälp > Hantera AIR SDK i Animate.
3. I dialogrutan Hantera AIR SDK klickar du på knappen "+" och bläddrar till den nya AIR SDK-mappen. Klicka på OK.
4. Klicka på OK i dialogrutan Hantera AIR SDK.

Den nya SDK-versionen visas i listan över målspelare i Publiceringsinställningar. Den äldsta tillåtna SDK-versionen bör vara senare än den version som ingår i Animate.

Så här tar du bort en version av SDK:

1. Välj Hjälp > Hantera AIR SDK i Animate.
2. Markera den SDK som du vill ta bort i dialogrutan Hantera AIR SDK.
3. Klicka på minusknappen, "-". Klicka på OK.



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Inställningar för ActionScript-publicering

[Ändra inställningar för ActionScript-publicering](#)

[Klassfiler och konfigurationsfiler](#)

[Deklarera en dokumentklass för ActionScript 3.0](#)

[Ange placering för ActionScript-filer](#)

[Villkorlig ActionScript-kompilering](#)

[Anpassa snabbmenyer i dokument \(CS5.5\)](#)

[Konfigurationsmappar installerade med Flash \(CS5.5\)](#)

[Överst på sidan](#) ¹

Ändra inställningar för ActionScript-publicering

När du skapar ett nytt FLA-dokument i Animate CC (tidigare Flash Professional CC) blir du ombedd att ange vilken version av ActionScript du vill använda. Du kan ändra den här inställningen om du senare bestämmer dig för att skriva skript i en annan version av ActionScript.

Obs! ActionScript 3.0 är inte kompatibel med ActionScript 2.0. ActionScript 2.0-kompilatorn kan kompilera all ActionScript 1.0-kod förutom den snedstreckssyntax (/) som används för att visa filmklippssökvägar (t.ex. `parentClip/testMC:varName= "hello world"`). Du undviker detta problem genom att antingen skriva om koden och använda en punktnotation (.) eller använda ActionScript 1.0-kompilatorn.

1. Välj Arkiv > Publiceringsinställningar.
2. Välj ActionScript-versionen på menyn Skript.

[Överst på sidan](#) ¹

Klassfiler och konfigurationsfiler

När du installerar Animate placeras flera ActionScript-relaterade konfigurationsmappar och konfigurationsfiler på datorn. Om du ändrar de här filerna för att anpassa redigeringsmiljön bör du först säkerhetskopiera originalfilerna.

Mapp för ActionScript-klasser Innehåller alla inbyggda ActionScript 2.0-klasser (AS-filer). Här är några vanliga sökvägar till mappen:

- Windows 7 och 8: Hårddisk\Program\Adobe\Adobe Animate CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\Configuration\Classes
 - Macintosh: Hårddisk/Användare/användare/Bibliotek/Application Support/Adobe/Animate CC/språk/Configuration/Classes
- Mappen Classes är uppdelad i klasser för Flash Player 10 och klasser för Flash Player 11. Mer information om hur mappen är organiserad finns i filen Viktigt om i mappen Classes.

Mapp för inkluderade klasser Innehåller alla globala ActionScript-inkluderade filer. Platserna är som följer:

- Windows 7 och 8: Hårddisk\Program\Adobe\Adobe Animate CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: Hårddisk/Användare/användare/Bibliotek/Application Support/Adobe/Animate

Konfigurationsfilen ActionsPanel.xml Innehåller konfigurationsfilen för kodtips i ActionScript. Separata filer innehåller olika konfigurationer för varje version av ActionScript och Flash Lite samt för JavaScript. Platserna är som följer:

- Windows 7 och 8: Hårddisk\Program\Adobe\Adobe Animate
CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: Hårddisk/Användare/*användare*/Bibliotek/Application Support/Adobe/Animate
CC/*språk*/Configuration/ActionsPanel

Konfigurationsfilen AsColorSyntax.xml Konfigurationsfilen för markering av ActionScript-kodfärgningssyntaxen. Platserna är som följer:

- Windows 7 och 8: Hårddisk\Program\Adobe\Adobe Animate
CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: Hårddisk/Användare/*användare*/Bibliotek/Application Support/Adobe/Animate
CC/*språk*/Configuration/ActionsPanel

[Överst på sidan](#) 

Deklarera en dokumentklass för ActionScript 3.0

Om du använder ActionScript 3.0 kan en SWF-fil ha en klass av översta nivån kopplad till sig. Den här klassen kallas dokumentklassen. När SWF-filen läses in i Flash Player skapas en instans av den här klassen som blir SWF-filens objekt på högsta nivån. Objektet för en SWF-fil kan vara en instans av en egen klass som du väljer.

En SWF-fil som till exempel implementerar en Calendar-komponent kan koppla den översta nivån till en Calendar-klass, med lämpliga metoder och egenskaper för en Calendar-komponent. När SWF-filen läses in skapas en instans av den här Calendar-klassen i Flash Player.

1. Avmarkera alla objekt på scenen och på tidslinjen genom att klicka i ett tomt område på scenen. Då visas dokumentegenskaperna i egenskapsinspektören.
2. Ange namnet på ActionScript-filen för klassen i textrutan för dokumentklassen i egenskapsinspektören. Du ska inte skriva in filtillägget .as.

Obs! Du kan även ange dokumentklassinformation i dialogrutan Publiceringsinställningar.

Obs! Du kan också ange namnet på klassen i en SWC-fil, som är länkad i bibliotekssökvägen, som du vill ange som dokumentklass.

[Överst på sidan](#) 

Ange placering för ActionScript-filer

Om du vill använda en ActionScript-klass som du har definierat måste Animate leta reda på de externa ActionScript-filerna som innehåller klassdefinitionen. Den lista med mappar där Animate söker efter klassdefinitioner kallas *klassökvägen* för ActionScript 2.0 och *källsökvägen* för ActionScript 3.0. Klassökvägar och källsökvägar finns på global nivå (programnivå) och på dokumentnivå. Mer information om klassökvägar finns i avsnittet Klasser i [Om ActionScript 2.0 i Adobe Animate](#) och Paket i [Om ActionScript® 3.0](#).

Du kan ange följande ActionScript-placeringar i Animate:

- ActionScript 2.0
 - Programnivå (tillgänglig för alla AS2 FLA-filer):
 - Klassökväg (anges i ActionScript-inställningarna)
 - Dokumentnivå (endast tillgänglig för den FLA-fil som anger den här sökvägen):
 - Klassökväg (anges i publiceringsinställningarna)

- ActionScript 3.0
 - Programnivå (tillgänglig för alla AS3 FLA-filer):
 - Källsökväg (anges i ActionScript-inställningarna)
 - Bibliotekssökväg (anges i ActionScript-inställningarna)
 - Extern bibliotekssökväg (anges i ActionScript-inställningarna)
 - Dokumentnivå (endast tillgänglig för den FLA-fil som anger de här sökvägarna):
 - Källsökväg (anges i publiceringsinställningarna)
 - Bibliotekssökväg (anges i publiceringsinställningarna)
 - Dokumentklass (anges i egenskapsinspektören för dokumentet)

Med *Bibliotekssökväg* anger du platsen för förkompilerad ActionScript-kod som finns i SWC-filer som du har skapat. Den FLA-fil som anger den här sökvägen läser in varje SWC-fil på den översta nivån i den här sökvägen och alla andra eventuella kodresurser som har angetts inom SWC-filerna. Om du använder bibliotekssökvägen måste du kontrollera att inga delar av den kompilerade koden i SWC-filerna är duplicerade i okompilerade AS-filer i källsökvägen. Den redundanta koden gör att kompileringen av SWF-filen går långsammare.

Du kan ange fler än en sökväg som används av Animate. Alla resurser som hittas på samtliga sökvägar används. När du lägger till eller ändrar en sökväg kan du lägga till absoluta katalogsökvägar (t.ex. C:/mina_klasser) och relativa katalogsökvägar (t.ex. ../mina_klasser eller ".").

Ange klassökvägen för ActionScript 2.0

Obs! ActionScript 2.0 har tagits bort i Animate CC. Du hittar mer information i [den här artikeln](#)

.Så här anger du klassökvägen på dokumentnivå:

1. Välj Arkiv > Publiceringsinställningar och klicka på Flash.
2. Kontrollera att ActionScript 2.0 är markerat på snabbmenyn ActionScript-version och klicka på Inställningar.
3. Ange den bildruta där klassdefinitionen ska finnas i textfältet Exportera bildruta för klasser.
4. Om du vill lägga till sökvägar i klassökvägslistan gör du något av följande:
 - Om du vill lägga till en mapp i klassökvägen klickar du på knappen Bläddra till sökväg , bläddrar till mappen som du vill lägga till och klickar på OK.
 - Om du vill lägga till en ny rad i klassökvägslistan, klickar du på knappen Lägg till ny sökväg . Dubbelklicka på den nya raden, skriv en relativ eller absolut sökväg och klicka på OK.
 - För att redigera en befintlig klassökvägsmappl väljer du sökvägen i klassökvägslistan, klickar på knappen Bläddra till sökväg, bläddrar till mappen som ska läggas till och klickar på OK. Du kan också dubbelklicka på sökvägen i klassökvägslistan, skriva sökvägen och klicka på OK.
 - Om du vill ta bort en mapp från klassökvägen väljer du sökvägen i klassökvägslistan och klickar på knappen Ta bort markerad sökväg .

Så här anger du klassökvägen på programnivå:

1. Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Flash > Inställningar (Macintosh) och klicka sedan på kategorin ActionScript.
2. Klicka på knappen Inställningar för ActionScript 2.0 och lägg till sökvägen/sökvägarna i

Ange källsökvägen för ActionScript 3.0

Så här anger du källsökvägen på dokumentnivå:

1. Välj Arkiv > Publiceringsinställningar och klicka på Animate.
2. Kontrollera att ActionScript 3.0 är markerat på snabbmenyn ActionScript-version och klicka på Inställningar. Flash Player-versionen måste vara inställd på Flash Player 9 eller senare för att ActionScript 3.0 ska kunna användas.
3. Ange den bildruta där klassdefinitionen ska finnas i textfältet Exportera klasser i bildruta.
4. Ange felrapporteringsinställningar Du kan välja Strikt läge och Varningsläge. I Strikt läge rapporteras kompileringsvarningar som fel, vilket innebär att kompileringen inte slutförs om de typerna av fel förekommer. I Varningsläge rapporteras extravarningar som är användbara för att upptäcka inkompatibilitet vid uppdatering av ActionScript 2.0-kod till ActionScript 3.0.
5. (Valfritt) Markera Scen om du vill att sceninstanser ska deklarerats automatiskt.
6. Ange ActionScript 3.0 eller ECMAScript som dialekt. ActionScript 3.0 rekommenderas.
7. Om du vill lägga till sökvägar i källsökvägslistan gör du något av följande:
 - Om du vill lägga till en mapp i källsökvägen klickar du på fliken Källsökväg och sedan på knappen Bläddra till sökväg . Bläddra sedan till den mapp du vill lägga till och klicka på OK.
 - Om du vill lägga till en ny rad i källsökvägslistan, klickar du på knappen Lägg till ny sökväg . Dubbelklicka på den nya raden, skriv en relativ eller absolut sökväg och klicka på OK.
 - Om du vill redigera en befintlig källsökvägsmappl väljer du sökvägen i listan Källsökväg, klickar på knappen Bläddra till sökväg, bläddrar till mappen som ska läggas till och klickar på OK. Du kan också dubbelklicka på sökvägen i listan Källsökväg, skriva sökvägen och klicka på OK.
 - Om du vill ta bort en mapp från källsökvägen markerar du sökvägen i listan Källsökväg och klickar på knappen Ta bort från sökväg .

Så här anger du källsökvägen på programnivå:

1. Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Animate > Inställningar (Macintosh) och klicka sedan på kategorin ActionScript.
2. Klicka på knappen Inställningar för ActionScript 3.0 och lägg till sökvägen/sökvägarna i listan Källsökväg.

Ange bibliotekssökvägen för ActionScript 3.0-filer

Du anger bibliotekssökvägen på dokumentnivå på ungefär samma sätt som du anger källsökvägen:

1. Välj Arkiv > Publiceringsinställningar.
2. Kontrollera att ActionScript 3.0 har angetts på skriptmenyn och klicka sedan på knappen ActionScript-inställningar.
3. I dialogrutan Avancerade inställningar för ActionScript 3.0 klickar du på fliken Bibliotekssökväg.
4. Lägg till bibliotekssökvägen i listan Bibliotekssökväg. Du kan lägga till mappar eller

enskilda SWC-filer i sökvägslistan.

- Om du vill ange egenskapen länktyp dubbelklickar du på Länktyp i sökvägens egenskapsträd. Du kan välja mellan följande länktyper:
 - Sammanfogad i kod: Kodresurserna i sökvägen sammanfogas med den publicerade SWF-filen.
 - Extern: Kodresurserna i sökvägen läggs inte till i den publicerade SWF-filen, men kompileraren kontrollerar att de finns på de angivna platserna.
 - RSL (Runtime Shared Library): Flash Player hämtar resurserna vid körning.

Så här anger du bibliotekssökvägen på programnivå:

- Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Animate > Inställningar (Macintosh) och klicka sedan på kategorin ActionScript.
- Klicka på knappen Inställningar för ActionScript 3.0 och lägg till sökvägen/sökvägarna i listan Bibliotekssökväg.

[Överst på sidan](#) 

Villkorlig ActionScript-kompilering

Du kan använda villkorlig kompilering i ActionScript 3.0 på samma sätt som i C++ och andra programmeringsspråk. Du kan t.ex. använda villkorlig kompilering för att aktivera eller inaktivera kodblock i ett helt projekt, såsom kod som implementerar en viss funktion eller kod som används för felsökning.

Med hjälp av config-konstanter som du definierar i publiceringsinställningarna kan du ange om vissa rader med ActionScript-kod har kompilerats eller inte. Varje konstant har följande format:

CONFIG::EXEMPEL_KONSTANT

Här är CONFIG värdet för config namespace och EXEMPEL_KONSTANT är den konstant som du anger true eller false för i publiceringsinställningarna. När värdet för konstanten är true kompileras den kodrad som följer efter konstanten i ActionScript-koden. Om värdet är falskt kompileras inte den kodrad som följer efter konstanten.

Exempel: I följande funktion finns två kodrader som endast kompileras om värdet för den föregående konstanten har angetts som true i publiceringsinställningarna:

```
public function CondCompTest() {  
    CONFIG::COMPILE_FOR_AIR {  
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR_AIR=true.");  
    }  
    CONFIG::COMPILE_FOR_BROWSERS {  
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR BROWSERS=true.");  
    }  
}
```

Så här definierar du en config-konstant med hjälp av dialogrutan Publiceringsinställningar:

- Välj Arkiv > Publiceringsinställningar.
- Kontrollera att skriptmenyn är inställd på ActionScript 3.0 och klicka sedan på knappen Inställningar bredvid menyn.
- I dialogrutan Avancerade inställningar för ActionScript 3.0 klickar du på fliken Config-konstanter.
- Klicka på knappen Lägg till för att lägga till en konstant.
- Skriv namnet på den konstant som du vill lägga till. Standardvärdet för config namespace är CONFIG och standardkonstantnamnet är CONFIG_CONST.

Obs! Värdet CONFIG för config namespace deklareras automatiskt av kompileraren i

Animate. Du kan lägga till egna config namespace-värden genom att ange ett värde med ett konstantnamn i publiceringsinställningarna och lägga till dem i ActionScript-koden med följande syntax:

```
config namespace MY_CONFIG;
```

6. Ange det värde som ska användas för konstanten: true eller false. Du ändrar värdet när du vill aktivera eller inaktivera kompilering av specifika kodrader.

[Överst på sidan](#) ¹³

Anpassa snabbmenyer i dokument (CS5.5)

Du kan anpassa standardsnabbmenyn och snabbmenyn för textredigering som visas för SWF-filer i Flash Player 7 och senare versioner.

- Standardsnabbmenyn visas när en användare högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) i ett område i en SWF-fil i Flash Player, som inte är ett redigerbart textfält. Du kan lägga till anpassade alternativ och dölja inbyggda alternativ på menyn (dock inte Inställningar och Felsökning).
- Snabbmenyn för textredigering visas när en användare högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) i ett redigerbart textfält i en SWF-fil i Flash Player. Du kan lägga till anpassade alternativ på den här menyn. Det går inte att dölja inbyggda alternativ.

Obs! I Flash Player visas också en snabbmeny för fel när en användare högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) i Flash Player och ingen SWF-fil är inläst. Det går inte att anpassa den här menyn.

Anpassa snabbmenyer i Flash Player 7 genom att använda objekten ContextMenu och ContextMenuItem i ActionScript 2.0. Mer information om hur du använder dessa objekt finns i ContextMenu i [Språkreferens för ActionScript 2.0](#).

Kom ihåg följande villkor när du skapar anpassade snabbmenyalternativ för Flash Player:

- Anpassade alternativ läggs till i en snabbmeny i samma ordning som de skapas. Det går inte att ändra ordningen efter att alternativen har skapats.
- Du kan aktivera anpassade alternativ och ange om de ska visas.
- Anpassade snabbmenyalternativ kodas automatiskt med Unicode UTF-8-textkodning.

[Överst på sidan](#) ¹⁴

Konfigurationsmappar installerade med Flash (CS5.5)

Flash placerar flera konfigurationsmappar på datorn när du installerar programmet. I konfigurationsmapparna ordnas filer som är associerade med programmet efter lämpliga åtkomstnivåer. Du bör kontrollera innehållet i dessa mappar när du arbetar med ActionScript® och komponenter. Konfigurationsmapparna för Flash är som följer:

Konfigurationsmappen på programnivå

Eftersom den tillhör programnivån har bara användare som är administratörer skrivåtkomst till mappen. Här är några vanliga sökvägar till mappen:

- I Microsoft Windows XP och Microsoft Windows Vista går du till `startenheten\Program\Adobe\Adobe Flash CS3\språk\Configuration\`.

- På Macintosh går du till *Macintosh HD/Applications/Adobe Flash CS3/Configuration/*.

Startmapp

Denna mapp befinner sig på samma nivå som konfigurationsmappen på programnivå och underlättar delning av konfigurationsfiler mellan användare av samma dator. Mapper och filer i mappen First Run kopieras automatiskt till konfigurationsmappen på användarnivå. Alla nya filer som placeras i mappen First Run kopieras till konfigurationsmappen på användarnivå när du startar programmet.

Här är några vanliga sökvägar till mappen First Run:

- I Windows XP och Vista går du till *startenheten\Program\Adobe\Adobe Flash CS3\språk\First Run*.
- På Macintosh går du till *Macintosh HD/Applications/Adobe Flash CS3/First Run/*.

Konfigurationsmappen på användarnivå

Den här mappen finns i samma område av användarprofilen och den aktuella användaren har alltid skrivåtkomst till mappen. Här är några vanliga sökvägar till mappen:

- I Windows XP och Vista går du till *startenheten\Documents and Settings\användarnamn\Lokala inställningar\Application Data\Adobe\Flash CS3\språk\Configuration*.
- På Macintosh går du till *Macintosh HD/Users/användarnamn/Library/Application Support/Adobe/Flash CS3\språk\Configuration/*.

Konfigurationsmappen på nivå Alla användare

Den här mappen finns i samma område av användarprofilen och är en del av standardinstallationerna av Windows- och Macintosh-operativsystemen. De delas av alla användare av en dator. Operativsystemet gör alla filer som placeras i mappen tillgängliga för alla användare. Här är några vanliga sökvägar till mappen:

- I Windows XP och Vista går du till *startenheten\Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Flash CS3\språk\Configuration*.
- På Macintosh går du till *Macintosh HD/Users/Shared/Application Support/Adobe/Flash CS3\språk\Configuration/*.

Konfigurationsmappen på begränsad nivå

För användare med begränsade behörigheter på en arbetsstation är det i en nätverksmiljö normalt bara systemadministratörer som har administrativ åtkomst till arbetsstationer. Alla andra användare får begränsad åtkomst, vilket normalt innebär att användarna inte kan skriva till filer på programnivå (t.ex. mappen Program i Windows och mappen Applications i Macintosh OS X).



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

God praxis – organisera ActionScript i ett program

Hålla ihop åtgärder

Bifoga kod till objekt

[Överst på sidan](#) ¹¹

Hålla ihop åtgärder

Placera om möjligt all ActionScript® på en enda plats. Om du har all kod på ett ställe blir det lättare att redigera projekt effektivt eftersom du inte behöver leta på olika ställen när du felsöker eller ändrar ActionScript-koden. Om du lägger in ActionScript-kod i en FLA-fil ska den vara i bildruta 1 eller 2 i ett lager som heter *åtgärder* i tidslinjens översta lager. Du kan också lägga all kod i ActionScript-filer. Vissa Animate-program placerar inte all kod på ett enda ställe (särskilt ActionScript 2.0-baserade program som använder skärmar eller beteenden).

Du kan oftast placera all kod på samma ställe (i en bildruta eller i ActionScript-filer), vilket ger följande fördelar:

- Det är lätt att hitta koden i en potentiellt komplex källfil.
- Det är lätt att felsöka koden.

[Överst på sidan](#) ¹¹

Bifoga kod till objekt

Undvik att bifoga ActionScript i objekt i en FLA-fil, även i enkla SWF-filer. (Endast ActionScript 1.0 och 2.0 kan bifogas till objekt; ActionScript 3.0 kan det inte.) Att bifoga kod i ett objekt innebär att du väljer en filmklipps-, komponent- eller knappinstans, öppnar ActionScript-panelen och lägger till ActionScript-kod med hjälp av `on()`- eller `onClipEvent()`-hanterarfunktionerna.

Att bifoga ActionScript-kod i objekt rekommenderas inte av följande orsaker:

- ActionScript-kod som är bifogad i objekt är svår att hitta och FLA-filerna är svåra att redigera.
- Det är svårt att felsöka.
- ActionScript-kod som har skrivits i en tidslinje eller i klasser är elegantare och lättare att bygga på.
- Det leder till sämre kodstil.
- Kontrasten mellan de två kodstilarna kan vara förvirrande för personer som håller på att lära sig ActionScript. Det gör att studenter och läsare måste lära sig olika kodstilar, mer syntax och en dålig och begränsad kodstil.

Undvik att bifoga ActionScript 2.0 till en knapp med namnet `myButton_btn`, som ser ut på följande sätt:

```
on (release) { //do something }
```

Om ActionScript 2.0-kod med samma syfte i stället placeras i tidslinjen (vilket rekommenderas) ser den ut så här:

```
myButton_btn.onRelease = function() { //do something };
```

Obs! Andra rutiner gäller för beteenden, vilket ibland innebär att kod bifogas i objekt.

Adobe rekommenderar även

- Beteendekonventioner
- Använda designmönstret MVC
- Organisera filer och spara kod
- Jämföra tidslinjekod med objektkod



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Så här använder du ActionScript med Flash Professional

[Komma igång med ActionScript](#)

[Åtgärdspanelen](#)

[Översikt över skripttrutan](#)

[Verktyg på åtgärdspanelen och i skripttrutan](#)

[Få åtkomst till sammanhangsberoende hjälp från åtgärdspanelen](#)

[Ange ActionScript-inställningar](#)

[Överst på sidan](#)

Komma igång med ActionScript

Med skriptspråket ActionScript® kan du skapa komplex interaktivitet och lägga till uppspelningskontroller och visning av data i dina program. Du kan lägga till ActionScript i utvecklingsmiljön med hjälp av åtgärdspanelen, från skripttrutan eller med ett externt redigeringsprogram.

ActionScript har egna syntaxregler, reserverade nyckelord och variabler för att lagra och ladda ner information. Dessutom innehåller ActionScript ett stort bibliotek med inbyggda klasser som du använder när du skapar objekt för att utföra många olika uppgifter. Mer information om ActionScript finns under följande hjälprubriker:

- Om ActionScript 3.0 på www.adobe.com/go/learn_flcs5_learnas3_se
- Om ActionScript 2.0 i Adobe Animate på www.adobe.com/go/learn_cs5_learningas2_se

Du behöver inte känna till alla ActionScript-element för att använda skriptspråket. Har du bara ett tydligt mål kan du börja skapa skript med några enkla åtgärder.

Både ActionScript och JavaScript stammar från ECMA-262-standarden, den internationella standarden för skriptspråket ECMAScript. Därför bör utvecklare som känner till JavaScript även känna igen sig i ActionScript. Mer information om ECMAScript hittar du på ecma-international.org.

Introduktion till ActionScript 3.0



Upptäck grunderna i ActionScript 3.0 genom att skapa ett eget Animate-program. Efter endast nio korta lektioner kommer du att kunna använda AS3 för att kommunicera med internetanvändare över hela världen....

[Läs mer](#)

<http://goo.gl/2w4c0>



av Slekk

Vilken version av ActionScript ska du använda?

Animate omfattar mer än en version av ActionScript för att motsvara de skiftande behov som finns hos såväl utvecklare som den maskinvara som används för uppspelning. ActionScript 3.0 och 2.0 är *inte* kompatibla

med varandra.

- ActionScript 3.0 körs extremt snabbt. Den här versionen kräver att du är något mer van vid objektorienterad programmering än övriga ActionScript-versioner. ActionScript 3.0 följer helt ECMAScript-specifikationen, erbjuder bättre XML-bearbetning, en förbättrad händelsemodell och en förbättrad arkitektur för att arbeta med element på skärmen. FLA-filer som använder ActionScript 3.0 kan inte inkludera tidigare versioner av ActionScript.
- (Borttaget i Animate CC) ActionScript 2.0 är lättare att lära sig än ActionScript 3.0. Även om Flash Player kör kompilerad ActionScript 2.0-kod långsammare än kompilerad ActionScript 3.0-kod, är ActionScript 2.0 ändå användbart i många projekt som inte är beräkningsintensiva, t.ex. för innehåll som är mer designorienterat. ActionScript 2.0 baseras också på ECMAScript-specifikationen men följer den inte helt.
- (Borttaget i Animate CC) ActionScript 1.0 är den enklaste formen av ActionScript och används fortfarande i vissa versioner av Flash Lite Player. ActionScript 1.0 och 2.0 kan ingå samtidigt i samma FLA-fil.
- (Borttaget i Animate CC) Flash Lite 2.x ActionScript är en delmängd av ActionScript 2.0 som stöds av Flash Lite 2.x som körs på mobiltelefoner och mobila enheter.
- (Borttaget i Animate CC) Flash Lite 1.x ActionScript är en delmängd av ActionScript 1.0 som stöds av Flash Lite 1.x som körs på mobiltelefoner och mobila enheter.

Använda Dokumentation för ActionScript

Eftersom det finns flera versioner av ActionScript (2.0 och 3.0) och flera sätt att införliva skriptspråket i dina FLA-filer, finns det också flera olika sätt att lära sig ActionScript.

Det här kapitlet beskriver det grafiska användargränssnittet när du arbetar i ActionScript. I gränssnittet ingår åtgärdspanelen, skriptrutan, skriptassistentläget, beteendepanelen, utdatapanelen och panelen Kompilatorfel. Dessa avsnitt gäller för alla versioner av ActionScript.

I annan dokumentation från Adobe om ActionScript kan du lära dig mer om de olika versionerna av ActionScript.

Olika sätt att arbeta med ActionScript

Det finns flera olika sätt att arbeta med ActionScript.

- (Borttaget i Animate CC) I skriptassistentläget kan du lägga till ActionScript i en FLA-fil utan att du själv behöver skriva koden. Du väljer åtgärder och programmet visar ett användargränssnitt där du anger de parametrar som krävs för varje åtgärd. Du måste känna till lite grand om vilka funktioner som ska användas när du utför specifika uppgifter, men du behöver inte lära dig syntaxen. Många utvecklare och personer som inte är programmerare använder det här läget.
- (Borttaget i Animate CC) Med beteenden kan du också lägga till kod i en fil utan att du själv behöver skriva den. Beteenden är färdiga skript för vanliga uppgifter. Du kan lägga till ett beteende och sedan enkelt konfigurera det på beteendepanelen. Beteenden är bara tillgängliga för ActionScript 2.0 och tidigare versioner.
- Störst flexibilitet och kontroll över dokumentet får du dock om du skriver ett eget ActionScript, men det kräver att du lär dig mer om språket och reglerna i ActionScript.
- Komponenter är färdiga filmklipp som hjälper dig att implementera komplexa funktioner. En komponent kan vara en enkel kontroll i användargränssnittet, t.ex. en kryssruta, eller en mer komplicerad kontroll, t.ex. ett rullningsfönster. Du kan anpassa funktionen och utseendet hos en komponent och du kan hämta komponenter skapade av andra utvecklare. De flesta komponenter kräver att du skriver viss egen ActionScript-kod för att du ska kunna kontrollera och utlösa dem. Mer information finns i [Använda ActionScript 3.0-komponenter](#).

Skriva ActionScript

När du skriver ActionScript-kod i utvecklingsmiljön använder du åtgärdspanelen eller skriptrutan. Åtgärdspanelen och skriptrutan innehåller ett komplett kodredigeringsverktyg med kodtips och kodfärgning, kodformatering, syntaxmarkering, felsökning, radnummer, automatisk radbrytning och stöd för Unicode.

- Använd åtgärdspanelen när du vill skriva skript som är en del av ett Animate-dokument (d.v.s. skript som är inbäddade i FLA-filen). Åtgärdspanelen innehåller många funktioner, t.ex. verktygslådan Åtgärder, där du snabbt kommer åt de viktigaste språkelementen i ActionScript och får hjälp med att välja rätt element när du skapar skript.
- Använd skriptrutan om du vill skriva externa skript, d.v.s. skript och klasser som lagras i externa filer. (Du kan också använda ett textredigeringsprogram för att skapa en extern AS-fil.) Skriptrutan innehåller olika kodhjälpfunktioner, t.ex. kodtips och kodfärgning, syntaxkontroll och automatisk formatering.

Ytterligare rekommenderad användarhjälp

- [Komma igång med ActionScript 3.0 \(CS3\) \(3:25\)](#)
- [Optimera animeringar och FLA-filer \(7:24\) \(CS3\)](#)
- [Skapa en dokumentklass med ActionScript 3.0 \(CS3\) \(2:38\)](#)
- [Skapa ett effektivt arbetsflöde mellan design och utveckling \(CS3\) \(3:41\)](#)
- [Använda komponenter \(CS3\) \(1:47\)](#)
- [YouTube.com-lista över ActionScript-kanaler](#)

I följande **artiklar och självstudier** finns mer information om hur du arbetar med ActionScript:

- [Introduktion till ActionScript 3.0 \(Sleex.com\)](#)
- [Migreringstabell för ActionScript 3 \(Adobe.com\)](#)

[Överst på sidan](#) 

Åtgärdspanelen

Letar du efter språkreferensen?

Om du vill hitta referensdokumentation för ett specifikt språkelement i ActionScript ska du göra något av följande:

- Öppna [språkreferensen för ActionScript 3.0](#) och sök efter språkelementet.
- (Föråldrat i Animate CC) Öppna [språkreferensen för ActionScript 2.0](#) och sök efter språkelementet.
- Skriv språkelementet på panelen Åtgärder, markera det och tryck sedan på F1. (Du måste trycka på F1 omedelbart eftersom detta ämne kommer att öppnas i annat fall.)

Obs! Om du vill öppna hjälpen i en webbläsare i stället för i användarhjälpens Community Help, ska du läsa den här artikeln: http://kb2.adobe.com/community/publishing/916/cpsid_91609.html.

Om ActionScript®

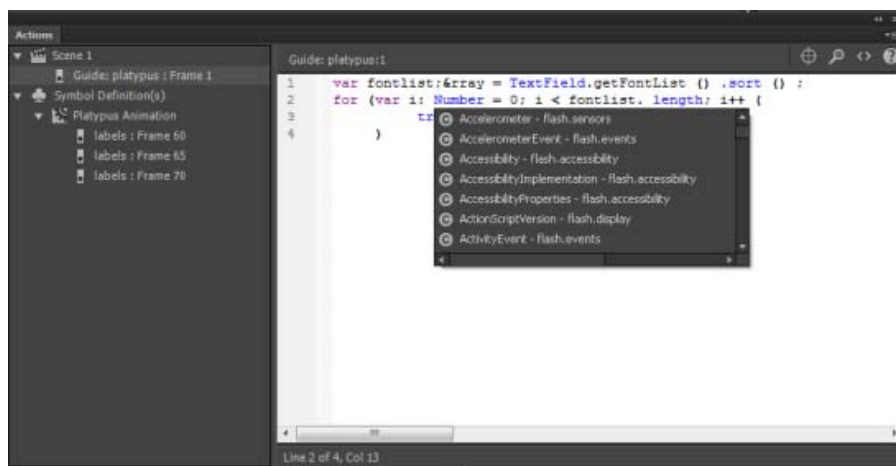
Använd följande resurser om du vill lära dig skriva ActionScript-kod:

- [Om ActionScript® 3.0](#)
- [Språkreferens för komponenter i ActionScript 3.0](#)
- [Om ActionScript 2.0 i Adobe Animate](#)
- [ActionScript 2.0 Language Reference](#)

Obs! ActionScript 3.0 och 2.0 är inte kompatibla med varandra. Du måste välja en av versionerna för varje FLA-fil som du skapar.

Översikt över panelen Åtgärder

Om du vill skapa skript inbäddade i en FLA-fil, skriver du ActionScript direkt på panelen Åtgärder (Fönster > Åtgärder eller trycker på F9).



A. Skriptruta B. Panelmeny C. Skriptnavigeraren

Panelen Åtgärder består av tre rutor:

Skriptruta Här skriver du ActionScript-kod som associeras med den bildruta som är markerad just nu.

Skriptnavigeraren Här listas alla skript i dina Animate-dokument och du kan snabbt förflytta dig mellan dem. Klicka på ett objekt i Skriptnavigeraren för att visa skriptet i rutan Skript.

(Föråldrat med Animate CC) Skriva ut ActionScript

1. Välj Skriv ut på popup-menyn på åtgärdspanelen.
2. Välj Alternativ och klicka på Skriv ut.

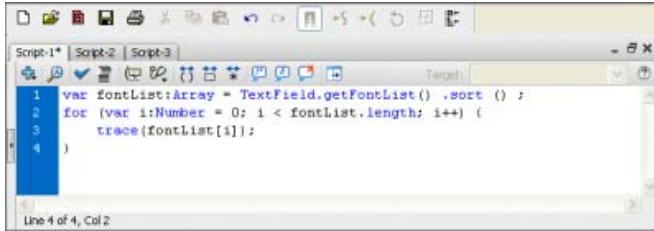
Den utskrivna kopian innehåller ingen information om vilken fil den kommer från och du bör därför inkludera viss information, t.ex. FLA-filens namn, i en comment i skriptet.

[Överst på sidan](#)

Översikt över skriptrutan

I skriptrutan kan du skapa externa skriptfiler som du sedan importerar till dina program. Dessa skript kan vara

ActionScript- eller Animate JavaScript-filer.



Skriptfönster

Om du har mer än en extern fil öppen visas filnamnen på flikar högst upp i skripttrutan.

Du kan använda följande funktioner i skripttrutan: sök och ersätt, syntaxfärger, kodformatering, kodtips, kodkommentarer, dölj kod, felsökningsalternativ (endast för ActionScript-filer) och automatisk radbrytning. I skripttrutan kan du också visa radnummer och dolda tecken.

Skapa en extern fil i skripttrutan

1. Välj Arkiv > Nytt.
2. Välj vilken typ av extern fil du vill skapa (ActionScript- eller Animate JavaScript-fil).

Redigera en befintlig fil i skripttrutan

- Välj Arkiv > Öppna, och välj sedan en AS-fil när du vill öppna ett befintligt skript.
- Klicka på dokumentfliken som visar namnet på det skript som du vill redigera om det redan är öppet.

[Överst på sidan](#) ¹

Verktyg på åtgärdspanelen och i skripttrutan

På åtgärdspanelen kommer du åt kodhjälpfunktioner som underlättar och effektiviserar ActionScript-kodningen.

Sök

Söker och ersätter text i skript.

Infoga målsökväg

(Endast åtgärdspanelen) Hjälper dig att ställa in en absolut eller relativ målsökväg för en åtgärd i skriptet.

Hjälp

Visar referensinformation för ActionScript-elementet som är markerat i skripttrutan. Om du exempelvis först klickar på en `import`-sats och därefter på Hjälp kommer referensinformationen för `import` att visas på hjälppanelen.

Kodfragment

Öppnar panelen Kodfragment, som visar exempel på kodfragment.

[Överst på sidan](#) ¹

Få åtkomst till sammanhangsberoende hjälp från åtgärdspanelen

1. Gör något av följande om du vill välja ett objekt för referens:

- Välj en ActionScript-term i verktygslådan på åtgärdspanelen (till vänster om själva åtgärdspanelen).
 - Välj en ActionScript-term i skripttrutan på åtgärdspanelen.
 - Placera insättningspunkten före en ActionScript-term i skripttrutan på åtgärdspanelen.
2. Gör något av följande om du vill öppna referenssidan på hjälppanelen för det valda objektet:
- Tryck på F1.
 - Högerklicka på objektet och välj Visa hjälp.
 - Klicka på Hjälp  ovanför skriptfönstret.

[Överst på sidan](#) 

Ange ActionScript-inställningar

När du redigerar kod i åtgärdspanelen eller skriptfönstret kan du ställa in och ändra en uppsättning med inställningar.

1. Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Animate > Inställningar (Macintosh) och klicka sedan på Kodredigeraren i listan Kategori.
2. Ange en eller flera av dessa inställningar:

Automatiskt indrag När du har aktiverat automatiskt indrag kommer texten som du skriver efter en inledande parentes "(" eller inledande klammerparentes "{" automatiskt att dras in enligt tabbstorleksinställningen.

Tabbstorlek Anger med hur många tecken en ny rad dras in.

Kodtips Aktiverar kodtips i skripttrutan.

Fördröjning Anger hur många sekunder det ska ta innan kodtipset visas. Tänk på att alternativet har tagits bort i Animate CC.

Teckensnitt Anger vilket teckensnitt som används i skriptet.

Öppna/importera Anger den teckenkodning som används när du öppnar eller importerar ActionScript-filer.

Spara/exportera Anger den teckenkodning som används när du sparar eller exporterar ActionScript-filer.

Ladda om filer som ändrats Anger vad som händer när en skriptfil ändras, flyttas eller tas bort. Välj Alltid, Aldrig eller Fråga.

Alltid Ingen varning visas och filen läses in igen.

Aldrig Ingen varning visas och filen behåller det aktuella läget.

Kommandotolk (Standard) En varning visas och du kan välja om du vill läsa in filen på nytt eller inte.

När du skapar program med externa skript kan den här funktionen hjälpa dig att

förhindra att ett skript som en kollega har ändrat sedan du öppnade programmet, skrivs över av misstag. Du undviker därmed att publicera programmet med en äldre version av skriptet. Varningarna gör att du automatiskt kan stänga ett skript och öppna den nya, förändrade versionen.

Syntaxfärger Anger kodfärgning i skript.

Inställningar för ActionScript 3.0 Med de här knapparna öppnar du dialogrutorna med ActionScript-inställningar, där du kan ange en källsökväg, en bibliotekssökväg och en extern bibliotekssökväg för ActionScript 3.0.

Adobe rekommenderar även

- Symboler och ActionScript
- Tidslinjer och ActionScript
- Ljud och ActionScript
- Styra extern videouppspelning med ActionScript
- Flerspråkig text och ActionScript
- Skapa hjälpmedel med ActionScript
- Organisera ActionScript i ett program
- [Felsöka ActionScript 3.0](#)
- Fästa skript på panelen Åtgärder
- Skriva och hantera skript
- Skriva och hantera skript
- [Felsöka ActionScript 3.0](#)
- Importera och exportera skript
- Formatera kod
- Använda kodtips



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

God praxis – riktlinjer för hjälpmedel

[Om riktlinjer för hjälpmedel](#)

[Skapa hjälpmedelsanpassade webbplatser](#)

[Visa SWF-filens struktur och navigering](#)

[Kontrollera beskrivningar och upprepning](#)

[Använda färg](#)

[Ordning, tabbar och tangentbordet](#)

[Hantera ljud, video och animering](#)

[Hjälpmedel och utökning av Animate](#)

[Testa filer och göra ändringar](#)

[Överst på sidan](#) 

Om riktlinjer för hjälpmedel

Skärmläsare (program som användare med nedsatt syn använder för att få webbplatser upplästa) är komplicerade och det händer lätt att oväntade resultat påträffas i FLA-filer som utvecklats för att användas med skärmläsare. Text läses upp högt med särskilt utformad programvara. En skärmläsare kan bara tolka textinnehåll. Alla beskrivningar du anger för hela SWF-filen, filmklipp, bilder eller annat grafiskt innehåll läses också upp högt. Skriv beskrivningar för viktiga bilder och animeringar så att skärmläsaren även kan tolka dessa resurser i SWF-filen. Det här är SWF-filens motsvarighet till *alt*-text i en HTML-webbsida.

Obs! *Animate-program måste visas i Internet Explorer för Windows eftersom Microsoft Active Accessibility-stöd (MSAA) bara fungerar för den webbläsaren.*

Flash Player använder Microsoft Active Accessibility (MSAA) för att visa Animate-innehåll för skärmläsare. MSAA är en Windows-baserad teknik som ger en standardiserad plattform för informationsutbyte mellan hjälpmedelstekniker som skärmläsare och andra program. Händelser (till exempel programändringar) och objekt är synliga för skärmläsare som används av MSAA.

Obs! *Flash Player 7 (och senare) fungerar inte med alla skärmläsartekniker. Tredjepartsprogrammets tillverkare måste kunna hantera informationen från MSAA.*

[Överst på sidan](#) 

Skapa hjälpmedelsanpassade webbplatser

Du måste göra flera olika saker för att en webbplats ska bli hjälpmedelsanpassad:

Visa informationen för skärmläsare

Gör texten och bilderna realiserbara Vissa besökare kan få svårt att läsa liten text eller se små bilder. Låt användarna zooma in på dessa element och dra fördel av skalbar vektorgrafik i SWF-filer.

Lägg in ljuduppläsning Det kan vara bra att lägga in en ljuduppläsning för besökare som inte har skärmläsare, eller för innehåll som inte skärmläsare fungerar för, till exempel video.

Ange bildtexter för ljuduppläsningar Vissa besökare kanske inte kan höra ljuduppläsningen för

webbplatsen eller en video. Skriv bildtexter för dessa besökare.

Förmedla inte information med färg Besökaren kan vara färgblind. Om du förmedlar information med färg (exempel: Klicka på den gröna knappen om du vill gå till sida 1. Klicka på den röda knappen om du vill gå till sida 2) måste du även ange motsvarande information med text eller tal.

Många onlinepresentationer (till exempel videor) har historiskt sett haft alternativa sätt för besökare med nedsatt syn att ta del av innehållet, till exempel i form av en textbeskrivning av en video. Animate kan dock förmedla textinformation direkt till skärmläsaren. Detta innebär visserligen att du måste göra ytterligare inställningar eller lägga till ActionScript i en FLA-fil, men du behöver inte skapa en helt ny version.

Delar av SWF-filen kan visas för skärmläsare. Textelement (textfält, statisk text och dynamisk text), knappar, filmklipp, komponenter och hela SWF-filen kan tolkas av MSAA-kompatibla skärmläsare.

Section 508 är en amerikansk lag som innehåller riktlinjer för hur information ska göras åtkomlig för personer med funktionshinder. Section 508 beskriver specifikt behovet av att webbplatser är tillgängliga på flera sätt. Vissa webbplatser, inklusive alla federala amerikanska webbplatser, måste följa dessa riktlinjer. Om en SWF-fil inte förmedlar all information till skärmläsaren är SWF-filen inte längre Section 508-kompatibel. Mer information finns på webbplatsen för Section 508.

I många länder finns specifika riktlinjer som ska följas för att göra webbplatser tillgängliga. Det finns också riktlinjer som upprättats av andra organisationer. Mer information om hjälpmedel och webbstandard finns på World Wide Web Consortiums (W3C) webbplats Web Accessibility Initiative. Standarderna och riktlinjerna beskriver de faktorer du måste ta hänsyn till när du skapar HTML-webbplatser med hjälpmedel. En del av informationen gäller även för Animate.

[Överst på sidan](#) 

Visa SWF-filens struktur och navigering

Eftersom vissa SWF-filer är av visuell natur kan sidans layout och navigering vara komplicerade och svåra för skärmläsare att tolka. En övergripande beskrivning av SWF-filen är viktig för att förmedla information om dess struktur och om hur användaren ska navigera i webbplatsens struktur. Du kan lägga till beskrivningen genom att klicka på scenen och ange en beskrivning på hjälpmedelspanelen. Du kan också skapa en separat del av webbplatsen och ange beskrivningen eller översikten där.

Obs! Om du anger en beskrivning för SWF-huvudfilen kommer den att läsas upp varje gång SWF-filen uppdateras. Du kan undvika detta genom att skapa en separat informationssida.

Informera användaren om alla navigeringselement som ändras i SWF-filen. En extra knapp kanske läggs till, eller så ändras texten på knappen. Ändringen läses upp av skärmläsaren. Flash Player 7 och senare stöder uppdatering av dessa egenskaper med ActionScript. Du kan uppdatera hjälpmedelsinformation i dina program om innehållet ändras vid körning.

[Överst på sidan](#) 

Kontrollera beskrivningar och upprepning

Designers och utvecklare kan tilldela beskrivningar för animeringar, bilder och grafik i en SWF-fil. Ange namn för grafik så att en skärmläsare kan tolka den. Om en grafik eller en animering inte förmedlar viktig information till SWF-filen (den kanske bara är dekorativ eller en upprepning) eller om du beskrev elementet i den övergripande beskrivningen av SWF-filen, behöver du inte ange en separat beskrivning för det elementet. Det kan förvirra användare med skärmläsare om det finns onödiga beskrivningar.

Obs! Om du delar upp text eller använder bilder för text i SWF-filerna anger du antingen ett namn eller en beskrivning för dessa element.

Om du har flera inkapslade filmklipp som har ett enda syfte eller förmedlar samma sak ska du göra följande:

- Gruppera dessa element i SWF-filen.
- Ange en beskrivning för det överordnade filmklippet.
- Gör alla underordnade filmklipp otillgängliga.

Detta är mycket viktigt eftersom skärmläsaren annars försöker beskriva alla irrelevanta inkapslade filmklipp, vilket förvirrar användaren och kanske gör att han eller hon lämnar webbplatsen. Detta beslut behöver du fatta varje gång du har mer än ett objekt (till exempel flera filmklipp) i en SWF-fil. Om det övergripande meddelandet förmedlas bäst med en enda beskrivning, skriver du beskrivningen för ett av objekten och gör alla andra objekt otillgängliga för skärmläsaren.

SWF-filer och program med slingor gör att skärmläsare hela tiden uppdateras eftersom skärmläsaren hela tiden identifierar nytt innehåll på sidan. Eftersom skärmläsaren tror att innehållet är uppdaterat återgår den till webbsidans topp och börjar läsa om innehållet. Alla objekt med slingor eller uppdateringar som inte behöver läsas upp ska göras otillgängliga.

Obs! Skriv ingen beskrivning i fältet *Beskrivning* på hjälpmedelspanelen för instanser (som text) som skärmläsaren läser upp.

[Överst på sidan](#) 

Använda färg

Du måste avgöra hur färg ska användas i en hjälpmedelsanpassad fil. Du kan inte enbart använda färg för att förmedla information eller en instruktion till användaren. Färgblinda användare kan inte använda sidan om de måste klicka på en blå pil för att öppna en ny sida eller på det röda området för att höra musik. Anpassa webbplatsen för färgblinda användare genom att lägga till en textmotsvarighet på sidan eller i en alternativ version. Kontrollera också att kontrasten mellan förgrundsfärgen och bakgrundsfärgen är tillräckligt stark för att texten ska bli lättläst. Om du lägger ljusgrå text på vit bakgrund kan texten bli svår att läsa. På samma sätt kan liten text utgöra ett problem för många besökare. Text med hög kontrast mot bakgrunden och som är stor eller vars storlek kan ändras fungerar för de flesta användare, även för dem som inte har några funktionshinder.

[Överst på sidan](#) 

Ordning, tabbar och tangentbordet

Läsordningen och tabbordningen är viktiga aspekter när du skapar hjälpmedelsanpassade Animate-webbplatser. När du utformar ett gränssnitt är kanske ordningen det visas i på sidan inte samma ordning som skärmläsaren beskriver instanserna i. Du kan styra och testa läsordningen och styra tabbordningen i SWF-filen.

Styra läsordningen

Standardläsordningen är inte förutsägbar och matchar inte alltid resursernas placering eller sidans visuella layout. En enkel layout kan hjälpa dig skapa en logisk läsordning utan att använda ActionScript. Du får däremot mer kontroll över läsordningen om du använder ActionScript och testar den i dina SWF-filer.

Obs! Det är viktigt att du inte missar att ange läsordning för en enda instans i SWF-filen. Om du gör det återgår läsordningen till (den oförutsägbara) standardläsordningen.

Styra tabbar och innehåll

Besökare som är beroende av skärmläsare använder ofta tabbar och tangentbordskontroller för att navigera i operativsystemet och på webbsidor eftersom musens användbarhet är begränsad för den som inte kan se skärmen. Använd egenskaperna `tabIndex` och `tabEnabled` med filmklipp-, knapp-, textfälts- eller komponentinstanserna för att ange en bra tabbkontroll i hjälpmedelsanpassade SWF-filer. Förutom tabbar kan du använda andra knapptryckningar för att navigera i SWF-filen, men du måste förmedla den informationen med hjälpmedelspanelen. Använd `Key`-klassen i ActionScript to om du vill lägga till knapptryckningsskript i SWF-filen. Markera det objekt du vill använda knapptryckningsskript för och lägg till kortkommandot i fältet *Kortkommando* på hjälpmedelspanelen. Lägg till kortkommandon för viktiga knappar som används ofta i SWF-filen.

Obs! I ActionScript 3.0 är `tabIndex` och `tabEnabled` egenskaper i `InteractiveObject`-klassen. I ActionScript 2.0 kräver de inte en klassreferens.

Obs! Undvik osynliga knappar i hjälpmedelsanpassade SWF-filer eftersom skärmläsare inte kan identifiera sådana knappar. (Osynliga knappar är knappar som du bara definierar ett träffområde för.)

Många SWF-filer har snabb informationsföljd. Skärmläsare kan inte alltid hänga med i det tempot. Ange kontroller för SWF-filen så att användaren kan navigera i filen med knappar i sin egen takt och göra paus om det behövs.

[Överst på sidan](#) 

Hantera ljud, video och animering

När du lägger in ljuduppläsningar eller video som innehåller tal, ska du skriva bildtexter för användare som inte kan höra. Du kan använda textfält i Animate, importera video som innehåller bildtexter eller till och med använda en XML-bildtextsfil. Du kan använda videoreferenspunkter för att ange när ett textfälts textinformation ska uppdateras under körning.

Information om hur du använder komponenten Hi-Caption SE och Hi-Caption Viewer finns på [sidan med Adobe-tillägg](#). Med detta tillägg från en annan tillverkare kan du skapa bildtexter som du sparar i en XML-fil och läser in i SWF-filen vid körning (och använda flera andra avancerade kontroller). Du kan också använda referenspunkter och ett textfält för att visa pixelinformation.

[Överst på sidan](#) 

Hjälpmedel och utökning av Animate

Med hjälp av utökningslagret i Animate kan utvecklare skapa utökningar som ger möjlighet till avancerad design. Det innebär att andra tillverkare kan utveckla tillägg som inbegriper hjälpmedel. Det finns flera alternativ för validering av SWF-filer och tillägg av bildtexter.

Ett valideringsverktyg kan till exempel användas för att kontrollera om det saknas några beskrivningar i din SWF-fil. Det kontrollerar om en beskrivning har lagts till för en grupp med instanser eller om text har en etikett för den instansen och informerar dig om eventuella problem. Verktöget undersöker också läsordningen i SWF-filen och identifierar alla instanser som måste specificeras. Du kan ange läsordningen med en dialogruta efter att SWF-filen har analyserats.

Information om de tredjepartstillägg som för närvarande finns tillgängliga finns på [sidan med Adobe-tillägg](#).

[Överst på sidan](#) 

Testa filer och göra ändringar

Testa alla SWF-filer som är avsedda för skärmläsare. Testa SWF-filerna med varje ny version av Flash Player som släpps, inklusive mindre revideringar, och testa den med följande scenarier:

- Använda Window Eyes och JAWS för Windows-skärmläsare. De här programmen hanterar SWF-filer på olika sätt, vilket innebär att du kan få olika resultat.
- I en webbläsare utan skärmläsare och navigera på webbplatsen utan att använda musen.
- Stäng av bildskärmen och försök navigera på webbplatsen med enbart skärmläsaren.
- Om du använder ljuduppläsning testar du webbplatsen utan högtalare.
- Med flera användare som får representera besökare på målwebbplatsen.

Obs! Du behöver inte testa olika webbläsare eftersom tekniken som används för att visa SWF-filer för skärmläsare (MSAA) bara stöds av Internet Explorer i Windows.

Kontrollera följande när du lyssnar på SWF-filen med en skärmläsare:

- Är läsordningen korrekt?
- Har du beskrivningar för kortkommandona i SWF-filen?
- Har du fungerande och fullständiga beskrivningar för elementen i gränssnittet?
- Är beskrivningarna tillräckliga för att användaren ska kunna navigera i webbplatsens struktur?
- Läses SWF-filens innehåll upp när den uppdateras?
- Meddelar skärmläsaren om du ändrar sammanhanget för några element på scenen (till exempel en knapp som ändras från Spela upp till Paus)?

Till skillnad från HTML finns inget officiellt verktyg för validering av SWF-filer. Det finns emellertid några verktyg från andra tillverkare som kan hjälpa dig validera filen. Mer information om dessa tillägg finns på [sidan med Adobe-tillägg](#).

Adobe rekommenderar även

- Skapa hjälpmedel med ActionScript
- Ange hjälpmedelsinformation för skärmläsare med Animate
- Skapa hjälpmedel med ActionScript
- Hjälpmedel för användare med nedsatt hörsel



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Hjälpmedel på arbetsytan i Animate

Om stöd för hjälpmedel

Välja kontroller på en panel med kortkommandon

Navigera mellan dialogrutekontrollerna med kortkommandon

Markera scenen eller objekt på scenen med kortkommandon

Navigera trädstrukturer med kortkommandon

Arbeta med biblioteksobjekt med kortkommandon

Arbetsytan i Adobe Animate CC (tidigare Flash Professional CC) kan användas med tangentbordet av personer som har svårt att använda en mus.

Obs! En komplett och uppdaterad hjälp finns på webben. Ingen Internetanslutning kunde hittas. Om du vill visa en komplett version av det här avsnittet klickar du på länken nedan eller söker i [hjälpen för Animate CC](#).

Adobe Animate-arbetsytan kan användas med tangentbordet av personer som har svårt att använda en mus.

Information om Animate-arbetsytans tillgänglighet finns i hjälpen på webben om du vill veta mer om hur du använder användargränssnittet utan en mus.

[Överst på sidan](#) ¹

Om stöd för hjälpmedel

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

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

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

- Tryck F4 om du vill dölja alla paneler och egenskapsinspektören. Tryck F4 igen om du vill visa alla paneler och egenskapsinspektören.

[Överst på sidan](#) ¹

Välja kontroller på en panel med kortkommandon

Använd Tab-tangenten om du vill flytta genom panelkontroller när en panel eller egenskapsinspektören är i fokus. Använd blankstegstangenten om du vill aktivera en meny som är i fokus (att trycka ned blankstegstangenten motsvarar alltså att klicka på menyn på panelen). I Animate går det inte att förflytta sig mellan paneler med tabbtangenten.

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

Om du vill välja en kontroll på panelen med Tabb-tangenten måste panelen som är i fokus vara expanderad. Om panelen är komprimerad har Tabb-tangenten ingen effekt.

- Tryck på blankstegstangenten om du vill visa panelmenyobjekt när panelmenyn är i fokus.
- Det går bara att flytta fokus till en panelkontroll om kontrollen är aktiverad. Om en kontroll är nedtonad (inaktiverad) går det inte att tillämpa fokus på den.

Flytta fokus mellan objekt på en panels panelmeny

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

Flytta fokus mellan kontrollerna på en panel

1. Tryck på Tabb när fokus är på panelmenyn på panelen. Tryck på Tabb flera gånger om du vill flytta fokus mellan kontrollerna på panelen.
2. Tryck på Enter eller Retur om du vill aktivera den markerade menyn på en panel.
3. Ange en siffra och tryck på Enter eller Retur om du vill redigera ett numeriskt aktivt textvärde.

[Överst på sidan](#) ¹⁰

Navigera mellan dialogrutekontrollerna med kortkommandon

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

[Överst på sidan](#) ¹¹

Markera scenen eller objekt på scenen med kortkommandon

Att markera scenen med ett kortkommando motsvarar att klicka på scenen.

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

Använd följande tekniker om du vill välja objekt på scenen:

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

Obs! Om du anger text i en ruta kan du inte markera ett objekt med tangentbordsfokus. Du börjar med att trycka på Esc-tangenten och markerar sedan ett objekt.

[Överst på sidan](#) 

Navigera trädstrukturer med kortkommandon

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

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

[Överst på sidan](#) 

Arbeta med biblioteksobjekt med kortkommandon

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

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

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

Adobe rekommenderar även

- [Animate-kortkommandon](#)
- Arbeta med delade bibliotek



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Skriva och hantera skript

[Formatera kod](#)

[Kommentera kodavsnitt](#)

[Använda syntaxfärgning](#)

[Använda identifierar- och nyckelordslistor vid körning](#)

[Använda radnummer och automatisk radbrytning](#)

[Visa dolda tecken](#)

[Söka efter text i ett skript](#)

[\(Borttaget i Animate CC\) Kontrollera syntax och interpunktion](#)

[\(Borttaget i Animate CC\) Importera och exportera skript](#)

[\(Borttaget i Animate CC\) Kodning för importerade och exporterade skript](#)

[\(Borttaget i Animate CC\) Fästa skript på panelen Åtgärder](#)

[Infoga målsökvägar](#)

[Använda kodtips](#)

[Överst på sidan](#) 

Formatera kod

Koden kan formateras och dras in automatiskt när du skriver. Om du använder dynamisk teckensnittsmappning vet du att rätt teckensnitt används för flerspråkig text.

Ange alternativ för Automatisk formatering

1. Gör något av följande:
 - Välj Inställningar på panelmenyn  (i det övre högra hörnet på åtgärdspanelen).
 - Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Animate > Inställningar (Macintosh) i skriptutan.
2. Välj Automatisk formatering i dialogrutan Inställningar.
3. Välj något av alternativen i Automatisk formatering.

När du har ställt in alternativen för automatisk formatering gäller inställningarna automatiskt när du skriver ny kod, men för befintlig kod måste du göra inställningarna manuellt.

Formatera kod enligt inställningarna för Automatisk formatering

- Klicka på Automatisk formatering  i verktygsfältet på åtgärdspanelen eller i skriptutan.
- Välj Automatisk formatering på panelmenyn  (i det övre högra hörnet på åtgärdspanelen).
- Tryck på Ctrl+Skift+F (Windows) eller Kommando+Skift+F (Macintosh).
- Välj Verktyg > Automatisk formatering i skriptutan.

Använda dynamisk teckensnittsmappning

- Markera eller avmarkera Använd dynamisk teckensnittsmappning i dialogrutan Inställningar om du vill aktivera eller inaktivera dynamisk teckensnittsmappning.

Dynamisk teckensnittsmappning är inaktiverat som standard eftersom prestandan annars försämras när du arbetar med skripten. Om du arbetar med flerspråkig text aktiverar du dynamisk teckensnittsmappning så att rätt teckensnitt används.

Använda automatiskt indrag

- Markera eller avmarkera Automatiskt indrag i dialogrutan Inställningar om du vill aktivera eller inaktivera automatiskt indrag.

När du har aktiverat automatiskt indrag kommer texten som du skriver efter en inledande parentes "(" eller inledande klammerparentes "{" automatiskt att dras in enligt tabbstorleksinställningen under ActionScript-inställningar.

Du kan göra ett indrag av en rad i ett skript genom att markera raden och sedan trycka på Tab. Om du vill ta bort indraget markerar du raden och trycker på Skift+tabb.

[Överst på sidan](#)

Kommentera kodavsnitt

Kodkommentarer är delar av koden som ActionScript-kompilatorn ignorerar. En radkommentar förklarar vad koden gör eller inaktiverar temporärt kod som du inte vill ta bort. Kommentera en kodrad genom att inleda den med dubbla snedstreck (//). Kompilatorn ignorerar all text på raden som följer efter dubbla snedstreck. Du kan också kommentera större kodavsnitt genom att placera ett snedstreck och en asterisk (/*) i början av avsnittet och en asterisk och ett snedstreck (*/) i slutet av avsnittet.

Du kan skriva in dessa kommentarmarkörer manuellt eller lägga till dem med hjälp av knapparna högst upp på åtgärdspanelen eller i skriptrutan.

Kommentera en kodrad

1. Placera inmatningspunkten i början av raden eller vid det tecken där du vill att kommentaren ska börja.
2. Högerklicka och välj Kommentera. Du kan också använda kortkommandona Ctrl + M (Windows) eller Kommando + M eller välja Redigera > Kommentera markering.

Ett dubbelt snedstreck (//) placeras vid inmatningspunkten.

Kommentera flera kodrader

1. Markera raderna du vill kommentera. (Den första och den sista raden i markeringen kan markeras helt eller delvis.)
2. Högerklicka och välj Kommentera. Du kan också använda kortkommandona Ctrl + M (Windows) eller Kommando + M eller välja Redigera > Kommentera markering.

Blockkommentarstecken placeras i början (/*) och i slutet (*/) av markeringen.

Obs! Om det finns kommentarer mellan de markerade textraderna används en radkommentar på alla markerade rader.

Ta bort en kommentar

1. Placera inmatningspunkten på raden som innehåller kommentaren eller markera det kommenterade kodavsnittet.
2. Högerklicka och välj Avkommentera markering. Du kan också använda kortkommandona Ctrl + Skift + M (Windows) eller Kommando + Skift + M eller välja Redigera > Avkommentera markering.

[Överst på sidan](#) 

Använda syntaxfärgning

I ActionScript, precis som i andra språk, är *syntax* det sätt som man sätter samman element på för att skapa något som betyder något. Om ActionScript-syntaxen är felaktig fungerar inte skriptet.

Du kan markera syntaxfel genom att ange en kodfärg för delar av skript. Anta att du ställer in inställningarna för syntaxfärgning så att nyckelord visas i blått. När du skriver var visas ordet var i blått. Men om du av misstag i stället skriver vae visas ordet vae fortfarande i svart, vilket visar att syntaxen är felaktig.

Gör något av följande:

- Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Animate > Inställningar (Macintosh), klicka på Kodredigeraren i listan Kategori och ange sedan inställningarna för syntaxfärgning.
- Tryck på Ctrl+U (Windows) eller Kommando+U (Macintosh) när inmatningspunkten är i skripttrutan.

Obs! När du skriver skript på åtgärdspanelen visas kommandon som inte stöds av den version av spelaren som du riktar dig till, i gult i verktygslådan Åtgärder. Om t.ex. Flash Player för SWF-filen är avsedd för Flash 7 visas de ActionScript-kommandon som endast stöds av Flash Player 8 med gult i verktygslådan Åtgärder.

[Överst på sidan](#) 

Använda identifierar- och nyckelordslistor vid körning

När Animate startas läses identifierar- och nyckelordslistorna in från resursfilen och cachelagras. Programmet läser in standardlistorna från resursen och söker även efter ytterligare identifierar- och nyckelordslistor i mappen Inställning. Du kan lägga till ytterligare identifierare och nyckelord genom att lägga till .txt-filer i följande mappar:

- C:\Användare\<Användarnamn>\AppData\Roaming\Adobe\Animate\13.0[ActionscriptKeywords]\
- C:\Användare\<Användarnamn>\AppData\Roaming\Adobe\Animate\13.0[ActionscriptIdentifiers]\
- C:\Användare\<Användarnamn>\AppData\Roaming\Adobe\Animate\13.0[JavascriptKeywords]\
- C:\Användare\<Användarnamn>\AppData\Roaming\Adobe\Animate\13.0[JavascriptIdentifiers]\

[Överst på sidan](#) 

Använda radnummer och automatisk radbrytning

Med radnummer är det lättare att rulla och analysera koden när du redigerar eller ändrar den. Med automatisk radbrytning slipper du rulla långa kodrader i sidled (speciellt när du arbetar i utvecklingsmiljön eller när du har låg upplösning på skärmen).

Aktivera eller inaktivera radnummer

- Välj Visa > Radnummer i skriptrutan.
- Tryck på Ctrl+Skift+L (Windows) eller Kommando+Skift+L (Macintosh).

Markera en specifik rad

- Välj Redigera > Gå till rad i skriptrutan.

Aktivera eller inaktivera automatisk radbrytning

- Välj Visa > Automatisk radbrytning i skriptrutan.
- Tryck på Ctrl+Skift+W (Windows) eller Kommando+Skift+W (Macintosh).

[Överst på sidan](#) 

Visa dolda tecken

Vissa tecken, t.ex. mellanslag, tabbar och radbrytningar, är dolda i ActionScript-kod. I vissa fall behöver du visa dessa tecken, t.ex. om du söker och ersätter dubbelbyte-teckensnitt som inte ingår i ett strängvärde, vilka annars orsakar kompileringsfel.

- Tryck på Ctrl+Skift+8 (Windows) eller Kommando+Skift+8 (Macintosh).

Följande symboler används för att visa dolda tecken.

Dolt tecken	Symbol
Enkelbyte-blanksteg	.
Dubbelbyte-blanksteg	
Tabb	>>
radbrytning	¶

[Överst på sidan](#) 

Söka efter text i ett skript

Med verktyget Sök kan du söka efter och ersätta textsträngar i skript.

Obs! Använd *Filmutforskaren* för att söka igenom text i alla skript i ett Animate-dokument.

Söka efter text

1. Klicka på Sök  eller tryck på Ctrl+F (Windows) eller Kommando+F (Macintosh) på åtgärdspanelen eller i fönstret Skript.
2. Skriv in en söksträng.

3. Klicka på Sök nästa.

Söka och ersätta text i ett skript

1. Klicka på Sök  eller tryck på Ctrl+F (Windows) eller Kommando+F (Macintosh) på åtgärdspanelen eller i fönstret Skript.
2. Skriv in en söksträng.
3. Skriv den nya strängen i rutan Ersätt.
4. Klicka på Sök nästa.
5. Klicka på Ersätt för att ersätta strängen. Klicka på Ersätt alla för att ersätta alla instanser av strängen.

(Borttaget i Animate CC) Repetera en sökning på åtgärdspanelen

- Välj Sök igen på panelmenyn  (i det övre högra hörnet på åtgärdspanelen).

(Borttaget i Animate CC) Repetera en sökning i skriptrutan

- Välj Redigera > Sök igen.

[Överst på sidan](#) 

(Borttaget i Animate CC) Kontrollera syntax och interpunktion

Du kan göra en snabbkontroll av din ActionScript-kod utan att publicera FLA-filen.

När du kontrollerar syntaxen kontrolleras det aktuella skriptet. Om det aktuella skriptet anropar ActionScript-klasser kontrolleras även dessa klasser. Andra skript som kan finnas i FLA-filen kontrolleras inte.

Om Kontrollera syntax används med ActionScript 2.0-filer körs koden genom kompilatorn och syntax- och kompilatorfel genereras.

Om Kontrollera syntax används med ActionScript 3.0-filer genereras endast syntaxfel. Du måste använda kommandot Kontroll > Testa om du vill generera kompilatorfel, t.ex. typmatchningsfel, felaktiga returvärden och felstavade variabel- eller metodnamn.

Kontrollera syntax

Gör följande när du vill kontrollera syntaxen:

- Klicka på Kontrollera syntax på åtgärdspanelen eller i skriptrutan .
- Klicka i skriptrutan och tryck sedan på Ctrl+T (Windows) eller Kommando+T (Macintosh). Skriptrutan kommer i fokus när du klickar eller skriver i den. Om det är ett objekt på scenen som är i fokus kommer omformningspanelen att öppnas i stället.

Syntaxfel visas på panelen Kompilatorfel.

Obs! I en extern ActionScript-klassfil i skriptrutan påverkas syntaxkontrollen av den globala klassökvägen (AS2) eller källsökvägen (AS3). Även om den globala klassökvägen eller källsökvägen är korrekt kan det uppstå fel, eftersom kompilatorn inte känner till att den här klassen kompileras.

Kontrollera interpunktionsbalans

1. Klicka mellan klammerparenteserna {}, hakparenteserna [] eller parenteserna () i skriptet.
2. I Windows trycker du på Ctrl+' (enkelt citattecken). På Macintosh trycker du på Kommando+' (enkelt citattecken). Texten mellan parenteserna, klammerparenteserna eller hakparenteserna markeras och du kan kontrollera att inledande interpunktion har motsvarande avslutning.

[Överst på sidan](#) 

(Borttaget i Animate CC) Importera och exportera skript

Du kan importera ett skript till åtgärdspanelen eller skripttrutan. Du kan också exportera dina skript från åtgärdspanelen till externa ActionScript-filer. (När du använder skripttrutan finns det inget behov av att exportera skript eftersom du i stället kan spara AS-filen.)

Om texten i skriptet inte ser ut så som du förväntar dig när du öppnar eller importerar en fil, ska du ändra inställningarna för importkodningen.

Importera en extern AS-fil

1. Placera inmatningspunkten på den plats i skripttrutan där du vill lägga till den första raden i det externa skriptet.
2. Gör något av följande:
 - Välj Importera skript på menyn på åtgärdspanelen eller tryck på Ctrl+Skift+I (Windows) eller Kommando+Skift+I (Macintosh).
 - Välj Arkiv > Importera skript i skripttrutan eller tryck på Ctrl+Skift+I (Windows) eller Kommando+Skift+I (Macintosh)

Exportera ett skript från åtgärdspanelen

1. Markera skriptet du vill exportera. Välj sedan Exportera skript på menyn på åtgärdspanelen eller tryck på Ctrl+Skift+X (Windows) eller Kommando+Skift+X (Macintosh).
2. Spara ActionScript-filen (AS).

Ange alternativ för textkodning

1. Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Animate > Inställningar (Macintosh) och välj sedan ActionScript i listan Kategori.
2. Ange ett eller flera av dessa alternativ:

Öppna/importera Välj UTF-8-kodning om du vill använda Unicode-kodning för att öppna eller importera filen, eller välj Standardkodning för att öppna eller importera med hjälp av systemspråkets kodningsformat.

Spara/exportera Välj UTF-8-kodning om du vill använda Unicode-kodning för att spara eller exportera filen, eller välj Standardkodning för att spara eller exportera med hjälp av systemspråkets kodningsformat.

Aktivera eller inaktivera varningsmeddelandet för exportkodning

1. Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Animate > Inställningar (Macintosh) och välj sedan Varningar i listan Kategori.
2. Markera eller avmarkera Varna vid kodningskonflikter när ActionScript-filer exporteras.

[Överst på sidan](#) 

(Borttaget i Animate CC) Kodning för importerade och exporterade skript

Du kan göra ActionScript-inställningar för att ange vilken typ av kodning som ska användas i importerade och exporterade ActionScript-filer. UTF-8-kodning är ett åttabits Unicode-format som gör det möjligt att inkludera text på flera språk i filen. Standardkodning är den kodning som stöds av det aktuella systemspråket och den kallas också för *traditionell teckentabell*.

Obs! När du använder ett icke-engelskt program i ett engelskt system kommer inte kommandot Testa filmen att fungera, om någon del av SWF-filsökvägen innehåller tecken som inte kan representeras med MBCS-kodningsschemat (Multibyte Character Sets). Japanska sökvägar som fungerar i japanska system kommer t.ex. inte att fungera i ett engelskt system. Var noga med att bara använda engelska sökvägar på engelska system. Begränsningen gäller för alla områden i programmet som använder spelaren för att testa filmen.

[Överst på sidan](#) 

(Borttaget i Animate CC) Fästa skript på panelen Åtgärder

Om du inte ordnar koden på en central plats i FLA-filen, eller om du inte använder beteenden, kan du fästa enskilda skript på åtgärdspanelen så att du lättare kan flytta mellan dem. Att *fästa* ett skript betyder att du kan hålla platsen för koden öppen i åtgärdspanelen och snabbt flytta mellan öppna skript genom att klicka på dem. Detta är särskilt användbart vid felsökning.

I bilden nedan finns skriptet som är associerat med den aktuella platsen på tidslinjen i Bildruta 1 i ett lager som heter Cleanup. (Fliken längst till vänster följer alltid platsen längs med tidslinjen.) Detta skript har också fästs (det visas som fliken längst till höger). Det finns ytterligare två skript som är fästa: ett i Bildruta 1 och det andra i Bildruta 15 på lagret med namnet Intro. Du kan flytta mellan skript som fästs genom att klicka på flikarna eller med hjälp av kortkommandon. När du förflyttar dig mellan fästa skript förändras inte din aktuella position på tidslinjen.



Ett fäst skript

Om inte innehållet i skriptrutorna ändras så att den visar platsen du väljer på tidslinjen, visas förmodligen ett fäst skript i skriptrutorna. Klicka på fliken till vänster i skriptrutans nedre del för att visa skriptet som är associerat med platsen längs tidslinjen.

Fästa ett skript

1. Klicka på tidslinjen så att skriptet visas på en flik i skriptrutans nedre del på åtgärdspanelen.
2. Gör något av följande:
 - Klicka på till karthålsikonen till höger på fliken.
 - Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på fliken och välj Fäst skript.
 - Välj Fäst skript på panelmenyn  (i det övre högra hörnet på åtgärdspanelen).

Inaktivera fästning av ett skript

- Klicka på kartnålsikonen till höger på fliken om ett fäst skript visas på en flik i den nedre vänstra delen i rutan Skript på åtgärdspanelen.
- Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på fliken och välj Stäng skript eller Stäng alla skript.
- Välj Stäng skript eller Stäng alla skript på panelmenyn *≡ (i det övre högra hörnet på åtgärdspanelen).

Kortkommandon för fästa skript

Använd följande kortkommandon om du vill arbeta med fästa skript när inmatningspunkten visas i skriptrutan.

Åtgärd	Kortkommandon i Windows	Kortkommandon på Macintosh
Fäst skript	Ctrl+= (likhetstecken)	Kommando+=
Inaktivera fästa skript	Ctrl+- (minus-tecken)	Kommando+-
Flytta fokus till fliken till höger	Ctrl+Skift+. (punkt)	Kommando+Skift+.
Flytta fokus till fliken till vänster	Ctrl+Skift+, (komma)	Kommando+Skift+,
Inaktivera fästning av alla skript	Ctrl+Skift+- (minus)	Kommando+Skift+-

[Överst på sidan](#) 

Infoga målsökvägar

Många skriptåtgärder är avsedda att påverka filmklipp, knappar och andra symbolinstanser. I koden kan du referera till symbolinstanser på en tidslinje genom att infoga en *målsökväg* — adressen till den aktuella instansen. Du kan välja att ställa in en absolut eller relativ målsökväg. En absolut sökväg innehåller hela adressen till instansen. En relativ sökväg innehåller bara den del av adressen som skiljer sig från skriptets adress i FLA-filen och fungerar inte om skriptet flyttas till en annan plats.

1. Klicka på en åtgärd i skriptet på åtgärdspanelen.
2. Klicka på Målsökväg .
3. Ange sökvägen till målet eller välj det i listan.
4. Markera antingen alternativet för absolut eller relativ sökväg.

[Överst på sidan](#) 

Använda kodtips

När du arbetar på åtgärdspanelen eller i skriptrutan upptäcker programmet automatiskt vilken åtgärd du använder och ett *kodtips* visas. Det finns två typer av kodtips: knappbeskrivningar som innehåller den kompletta syntaxen för den aktuella åtgärden, och snabbmenyer som visar en lista med möjliga ActionScript-element, t.ex. metod- eller egenskapsnamn (kallas ibland för en form av *kodinmatning*).

Kodtips är som standard aktiverade. Du kan med inställningar inaktivera kodtipsen eller bestämma hur snabbt de ska visas. Även om kodtipsen är inaktiverade kan du visa ett kodtips manuellt för ett specifikt kommando.

Obs! Om du inte kan visa kodtips för en variabel eller ett objekt skapat i ActionScript 2.0, trots att kodtips är aktiverade under ActionScript-inställningar, kontrollerar du att du namngav variabeln eller objektet med rätt suffix och att du använde strikta datatyper för variabeln eller objektet.

Aktivera kodtips

Du kan utlösa kodtips på olika sätt.

Strikta datatyper för objekt

När du använder ActionScript 2.0 och strikta datatyper för en variabel som är baserad på en inbyggd klass (t.ex. Button, Array o.s.v.) visas kodtips för variabeln i skriptrutan. Anta att du skriver följande två kodrader:

```
var foo:Array = new Array();
foo.
```

Så snart du skriver punkten (.) Animate visar en lista med metoder och egenskaper som är tillgängliga för arrayobjekt på en snabbmeny, eftersom du skrev in variabeln som en array.

Suffix och kodtips

Om du använder ActionScript 1.0 eller om du vill visa kodtips för objekt utan strikta datatyper lägger du till ett suffix till namnet, för varje objekt du skapar. Det är t.ex. suffixet _cam som utlöser kodtips för klassen Camera. Anta att du skriver följande kod: `var my_array = new Array(); var my_cam = Camera.get();`

Om du sedan anger `my_cam` följt av en punkt, visas kodtips för objektet Camera.

För objekt som visas på scenen använder du suffixen i rutan Instansnamn i egenskapsinspektören. Om du vill visa kodtips för filmklippobjekt använder du egenskapsinspektören för att tilldela alla filmklippobjekt instansnamn med suffixet _mc. När du sedan skriver instansnamnet följt av en punkt visas kodtipset.

```
var my_array = new Array();
var my_cam = Camera.get();
```

Trots att suffix inte krävs för att aktivera kodtips, när du använder strikta datatyper för ett objekt, bör du konsekvent använda suffix eftersom de gör koden lättare att förstå.

I följande tabell visas de suffix som utlöser kodtips i ActionScript 2.0:

Objekttyp	Variabelsuffix
Array	_array
Button	_btn
Camera	_cam
Färg	_color
ContextMenu	_cm
ContextMenuItem	_cmi

Date	_date
Error	_err
LoadVars	_lv
LocalConnection	_lc
Microphone	_mic
MovieClip	_mc
MovieClipLoader	_mcl
PrintJob	_pj
NetConnection	_nc
NetStream	_ns
SharedObject	_so
Ijud	_sound
String	_str
TextField	_txt
TextFormat	_fmt
Video	_video
XML	_xml
XMLNode	_xmlnode
XMLSocket	_xmlsocket

Kommentarer och kodtips

Du kan också använda ActionScript-kommentarer för att ange ett objekts klass för kodtips. I följande exempel anger en kommentar att klassen för instansen theObject är Object, o.s.v.

```
// Object theObject; // Array theArray; // MovieClip theMC;
```

Om du därefter skriver theMC följt av en punkt visas kodtips med listan över metoder och egenskaper för MovieClip. Om du skriver theArray följt av en punkt visas kodtips med listan över metoder och egenskaper för Array o.s.v.

Adobe rekommenderar emellertid att du använder strikta datatyper eller suffix i stället för den här tekniken, eftersom dessa tekniker aktiverar kodtips automatiskt och gör koden lättare att förstå.

Ange inställningar för automatiska kodtips

- Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Animate > Inställningar (Macintosh) på åtgärdspanelen eller i skripttrutan, klicka på Kodredigeraren i listan Kategori och aktivera eller inaktivera sedan Kodtips.

(Borttaget i Animate CC) Ange en fördröjning för kodtips

1. Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Animate > Inställningar (Macintosh) på åtgärdspanelen eller i skriptrutan.
2. Klicka på ActionScript i listan Kategori.
3. Använd skjutreglaget för att ange antal sekunder för fördröjningen.

Använda kodtips i knappbeskrivningar

1. Visa kodtipset genom att skriva en inledande parentes "(" efter ett element som kräver en parentes (t.ex. efter ett metodnamn eller ett kommando som `if` eller `do...while` och så vidare).

```
if (  
  1 of 2 if ( condition ) {  
  }  
  
my_array.splice (  
  Array.splice( index, count, element1, ..., elementN )
```

Inledande parenteser aktiverar kodtipsen

2. Ange ett värde för parametern.

Separera värdena för flera parametrar med kommatecken. För funktioner och programsatser, t.ex. för slingan `for`, skiljer du parametrarna med semikolon.

För överlagrade kommandon (funktioner eller metoder som kan anropas med olika parameteruppsättningar), t.ex. `gotoAndPlay()` och `for`, visas en indikator som gör att du kan välja den parameter som du vill ställa in. Klicka på de små pilknapparna eller tryck på `Ctrl`+vänsterpil och `Ctrl`+högerpil för att markera parametern.

```
for (  
  1 of 2 for ( init; condition; next ) {  
  }  
  
for (  
  2 of 2 for ( $iterator$ in $object$ ) {  
  }
```

Ett kodtips med flera uppsättningar parametrar

3. Gör något av följande om du vill stänga kodtipset:

- Skriv en avslutande parentes `)`.
- Klicka utanför satsen.
- Tryck på `Esc`.

Använda kodtips i menyer

1. Visa kodtipset genom att skriva en punkt efter ett variabel- eller objektnamn.



Kodtips i menyer

2. Du använder pilupp och pilned för att navigera i kodtipset.
3. Om du vill välja ett objekt i menyn trycker du på Retur eller tabb, eller dubbelklickar på det.
4. Gör något av följande om du vill stänga kodtipset:
 - Välj ett av menyalternativen.
 - Klicka ovanför eller under menyn.
 - Skriv en avslutande parentes `)` om du redan har skrivit en inledande parentes `(`.
 - Tryck på Esc.

Visa kodtips manuellt

1. Klicka på en plats i koden där ett kodtips kan visas, t.ex. på följande platser:
 - Efter punkten `.` som kommer efter en sats eller ett kommando där en egenskap eller metod måste anges.
 - Mellan parenteser `[]` i ett metodnamn
2. Gör något av följande:
 - Välj Visa > Visa kodtips om du vill aktivera kodtips manuellt.
 - Tryck på Ctrl+blanksteg (Windows) eller Kommando+blanksteg (Macintosh).

Kodtips för egna klasser

När du skapar anpassade ActionScript 3.0-klasser tolkas klasserna automatiskt i Animate och de objekt, egenskaper och metoder som finns i dem identifieras. Animate kan sedan visa kodtips när du skriver kod som refererar till de anpassade klasserna. Den anpassade klasskodsinsmatningen är automatisk för alla klasser som du länkar till annan kod med kommandot `import`.

Tack vare kodtipsen kan utvecklare arbeta snabbare, eftersom de inte behöver komma ihåg alla objekt, metoder och egenskaper som används i klassen. Om du är designer kan du arbeta med klasser som du inte skrivit själv, eftersom du inte behöver ha förstahandkunskap om hur du ska arbeta med klassen.

Kodtips innehåller följande:

- Kodtips för kapslade klassreferenser
När du skriver kapslade referenser kommer den fortlöpande kodtipshjälpen att vara användbar.
- Kodtips för `this`
När du skriver `this` i en klassfil får du kodtips om den klassen.
- Kodtips för `new + <blanksteg>`
När du skriver `new + <blanksteg>` visas en lista med tillgängliga klasser och paket.
- Kodtips för `import`
När du skriver `import + <blanksteg>` visas en lista med alla inbyggda paket och anpassade paket.
- Kodtips för SWC-bibliotek
När du lägger till ett SWC-bibliotek i bibliotekssökvägen eller den externa bibliotekssökvägen aktiveras kodtips för alla klasser i SWC-filen.

Adobe rekommenderar även

- Ange ActionScript-inställningar
- Ange ActionScript-inställningar

Använda filmutforskaren

- [Kompilera och exportera klasser \(ActionScript 2.0\)](#)
- [Felsöka ActionScript 3.0](#)



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Aktivera stöd för anpassade plattformar

I den här artikeln får utvecklare hjälp med att skapa Animate-plugin-program med stöd för anpassade plattformar i Animate CC 2015.1 (februari 2016). Föregående versioner av det här dokumentet:

Version 1.2 (2015)

Version 1.1 (2014.2)

Version 1.0 (2014)

För att bygga ett plugin-program för anpassade plattformar måste utvecklare hämta utvecklingsverktyget för anpassade plattformar från följande plats:

 [CustomPlatformSupportDevelopmentKit.zip](#)

Utvecklingsverktyg för anpassade plattformar

Hämta ett exempelplugin-program från följande plats och använd det som referens för att bygga ett plugin-program för en anpassad plattform:

 [SampleCreateJSPlatform.zip](#)

Exempelplugin-program

Ett plugin-program består av följande element:

- DocType lägger till en ny dokumenttyp för den anpassade plattformen i Animate och styr redigeringsfunktionerna.
- Publisher används för att konfigurera publiceringsinställningar och publicera dokumentet till den anpassade plattformen.

Du hittar en översikt över funktionen Stöd för anpassade plattformar i Stöd för anpassade plattformar.

Bygga ett plugin-program för anpassade plattformar för Animate

[Programvarukrav](#)

[API-referens för plugin-utvecklare](#)

[Skapa ett plugin-program för anpassade plattformar](#)

[Paketera plugin-programmet för anpassade plattformar](#)

[Distribuera ett plugin-program för anpassade plattformar](#)

[Förslag på nya funktioner och buggrapporter](#)

[Överst på sidan](#) 

Bygga ett plugin-program för anpassade plattformar för Animate

Du kan utveckla ett plugin-program för anpassade plattformar på följande sätt:

- Skapa ett plugin-program med API:erna i utvecklingsverktyget för anpassade plattformar.
- Anpassa inställningarna för exempelplugin-programmet i utvecklingsverktyget så att det passar dina behov.

Plugin-program för anpassade plattformar paketeras som .zxp-filer som kan installeras med Animate CC. Du kan göra plugin-programmet tillgängligt på [Adobes webbplats för tillägg](#) så att användare kan hämta och installera det med ett Creative Cloud-program eller distribuera plugin-program som .zxp-paket för installation med verktyget Hantera tillägg.

Programvarukrav

Som utvecklare måste du ha följande program för att bygga ett plugin-program med utvecklingsverktyget för anpassade plattformar:

- Microsoft Windows 7 eller Apple Mac OS 10.8 och senare
- Microsoft Visual Studio 2012 (för Windows) eller XCode 4.5.2 (för Mac)
- Animate CC 2015
- Eclipse IDE för C/C++-utvecklare
- Adobe Extension Builder 3.0
- Verktöget Hantera tillägg

API-referens för plugin-utvecklare

Utvecklingsverktyget för anpassade plattformar innehåller följande:

- FCM (Flash Component Model): Huvudfilerna i utvecklingsverktyget definierar ett ramverk som kallas FCM och som hanterar plugin-program.
- DocType: Detta innehåller en uppsättning gränssnitt som hjälper dig att lägga till en ny dokumenttyp på Animate-startsidan och gör att du kan aktivera eller inaktivera funktioner för den anpassade dokumenttypen.
- DOM (Document Object Model): Detta innehåller en uppsättning gränssnitt som hjälper dig att komma åt innehållet i Animate-dokument som en DOM.
- Publisher: Detta innehåller en uppsättning gränssnitt med kopplingar till publiceringsarbetsflöden.

Fullständig information om API:erna för anpassade plattformar och exempel på hur du använder dem för att bygga ett plugin-program finns i **API-referens för anpassade plattformar**.

Skapa ett plugin-program för anpassade plattformar

Du kan skapa ett plugin-program för anpassade plattformar på följande sätt:

1. Hämta **utvecklingsverktyget för anpassade plattformar**.
2. Extrahera innehållet till datorn.
3. Öppna ett nytt projekt i VisualStudio eller Xcode och inkludera huvudfilerna i utvecklingsverktyget i ditt projekt. För att snabbt komma igång med att skapa ditt eget plugin-program för anpassade plattformar kan du använda följande exempelpugin-program, som finns i katalogen SampleCreateJSPlatform, som baskod för ditt projekt.
Plugin-filerna för SampleCreateJS finns till exempel i
SampleCreateJSPlatform\Plugin\SampleCreateJS\project\
4. Utför de ändringar som krävs för målplattformen.
5. Kompilera koden för att generera ett plugin-program (.dll eller .plug-in).

Paketera plugin-programmet för anpassade plattformar

Du kan generera ett distribueringsbart paket med plugin-programmet för den anpassade plattformen på följande sätt:

1. Öppna Eclipse-exempelfilen eller skapa ett nytt Application Extension Project i guiden New Project i Eclipse. Ange ett namn för projektet och klicka sedan på Next.

2. På panelen New Adobe Application Extension Project väljer du Adobe Animate som målprogram och klickar sedan på Next.
3. Ändra tilläggen för de plugin-filer som du skapat från .dll till .fcm på Windows och från .plug-in till .fcm.plugin på Mac och lägg till plugin-filerna i projektet (ExtensionContent/plugins/lib/win för Windows och ExtensionContent/plugins/lib/mac för Mac).
4. Konfigurera tillägget genom att ändra manifest.xml. Du öppnar manifest-filen genom att högerklicka på tillägget i Project Explorer och välja Adobe Extension Builder 3 > Bundle Manifest Editor. Välj sedan fliken Manifest i Bundle Manifest Editor vid EclipseProject\staged-extension\CSXS.
5. Redigera manifest.xml genom att högerklicka inuti fönstret och välja Open with > XML editor. De två taggar du behöver fokusera på är: ExtensionList och DispatchInfoList:
En ExtensionList-tagga ser ofta ut så här:

```
<ExtensionList>
```

```
  <Extension Id="PluginID" Version="1.0" />
```

```
  <Extension Id="PublishSettingsID" Version="1.0" />
```

```
</ExtensionList>
```

Den här taggen innehåller listan över tillägg i det slutliga ZXP-paketet, i vilket alla tillägg har en unik sträng som ID. I det här fallet ingår den .dll- eller .plugin-fil som skapades i föregående avsnitt i ett tillägg. Sedan används det andra tillägget för att konfigurera användargränssnittet för publiceringsinställningarna. I exemplet med taggen ExtensionList innehåller tillägget med ID:t PluginID .dll/plugin-filen och tillägget med ID:t PublishSettingsID konfigurerar användargränssnittet för publiceringsinställningarna.

6. Taggen DispatchInfoList innehåller information om alla tillägg som nämns i ExtensionList. Nedan följer ett exempel på DispatchInfoList:

```
<DispatchInfoList>
```

```
  <Extension Id="PluginID">
    <DispatchInfo >
      <Resources>
        <MainPath>./plugin/fcm.xml</MainPath>
      </Resources>
      <Lifecycle>
        <AutoVisible>true</AutoVisible>
      </Lifecycle>
      <UI>
        <Type>ModalDialog</Type>
        <Menu>CreateJS</Menu>
        <Geometry>
          <Size>
            <Height>200</Height>
            <Width>200</Width>
          </Size>
        </Geometry>
      </UI>
    </DispatchInfo>
  </Extension>
  <Extension Id="PublishSettingsID">
    <DispatchInfo >
      <Resources>
        <MainPath>./index.html</MainPath>
      </Resources>
```

```

    <Lifecycle>
      <AutoVisible>true</AutoVisible>
    </Lifecycle>
  <UI>
    <Type>ModalDialog</Type>
    <Menu>Publish Settings</Menu>
    <Geometry>
      <Size>
        <Height>170</Height>
        <Width>486</Width>
      </Size>
    </Geometry>
  </UI>
</DispatchInfo>
</Extension>
</DispatchInfoList>

```

7. För det tillägg som innehåller .dll- eller .plugin-filen kan du ignorera alla taggar utom MainPath. Taggen MainPath innehåller sökvägen till filen fcm.xml i förhållande till mappen ExtensionContent. Du måste ändra .dll-filens namn till .fcm och placera den inuti mappen win intill fcm.xml. Om du använder Mac ändrar du .plugin-filens namn till .fcm.plugin och placerar den inuti mappen mac intill fcm.xml.
8. HTML-tillägget för att konfigurera användargränssnittet för publiceringsinställningarna är ett HTML-tillägg för Animate. Du hittar mer information om HTML-tillägg för Animate i Skapa HTML-tillägg.
9. Kontrollera att det lägre värdet för attributet version i taggen Host är 15.1, den lägsta (interna) versionen av Animate CC med stöd för anpassade plattformar.

```

<ExecutionEnvironment>
  <HostList>
    <Host Name="FLPR" Version="15.1" />
  </HostList>
  .
  .
</ExecutionEnvironment>

```

10. Växla till Script Explorer-vyn och högerklicka på projektet. Välj Export > Adobe Extension Builder 3 > Application Extension. Guiden Export Wizard visas.
11. Du måste ha ett certifikat för att signera tilläggspaketet. Bläddra till ett befintligt certifikat eller klicka på Create för att skapa ett nytt.
12. Klicka på Finish för att kompilera projektet. Eclipse genererar en plugin-fil med tillägget .xap, som du kan göra tillgänglig på Adobes webbplats för tillägg.

[Överst på sidan](#) 

Distribuera ett plugin-program för anpassade plattformar

Du kan distribuera plugin-programmet för den anpassade plattformen genom att göra det tillgängligt på Adobes webbplats för tillägg och tjäna pengar på det. Plugin-paketet genomgår en gransknings- och godkännandeprocess hos Adobe innan det visas på sidan. Du kan göra plugin-program tillgängliga på följande sätt:

1. Logga in på [Adobes webbplats för tillägg](#) med ditt Adobe-ID och lösenord.
2. Klicka på länken [Gå till producentportalen](#) på den vänstra panelen, under Bli en producent.
3. Klicka på knappen Sign-up, om du inte redan har anmält dig som producent.

4. Detaljerade anvisningar om hur du anmäler dig som producent och gör dina plugin-program tillgängliga finns i [Getting Started with the Producer Portal](#).
5. Utför följande steg på producentportalen enligt sidan [Getting Started](#):
 - a. Paketera produkten i en enda fil.
 - b. Ange information om produkten och överför filen.
 - c. Lägg till marknadsföringsresurser.
 - d. Förhandsgranska produkten.
 - e. Skicka produkten för godkännande.
6. När ditt plugin-program har godkänts visas det i kategorin för Animate på sidan med tillägg.

Obs!

- Om du är en användare och vill installera ett plugin-program skapar du ett dokument för en anpassad plattform och publicerar det med Animate. Läs mer i [Arbeta med plugin-program för anpassade plattformar](#).
- Fullständig information om hur du hanterar Adobe-tillägg finns i [Hämta och installera tillägg](#).

[Överst på sidan](#) 

Förslag på nya funktioner och buggrapporter

Fyll i följande formulär om du vill skicka frågor, synpunkter, produktbuggar eller förslag på nya funktioner till gruppen som arbetar med Animate:

[Formulär för förslag på nya Adobe-funktioner och buggrapporter](#)



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Aktivera stöd för anpassade plattformar

Den här artikeln beskriver hur utvecklare av plugin-program kan skapa Animate plugin-program med stöd för anpassade plattformar i Animate CC 2014.2. Om du använder Animate CC 2014.1 (oktoberuppdateringen 2014) ska du läsa den föregående versionen av dokumentet.

För att bygga ett plugin-program för anpassade plattformar måste utvecklare hämta utvecklingsverktyget för anpassade plattformar från följande plats:

 [CustomPlatformSupportDevelopmentKit.zip](#)

Utvecklingsverktyg för anpassade plattformar

Hämta ett exempelplugin-program från följande plats och använd det som referens för att bygga ett plugin-program för en anpassad plattform:

 [SampleCreateJSPlatform.zip](#)

Exempelplugin-program

Ett plugin-program består av följande element:

- **DocType** lägger till en ny dokumenttyp för den anpassade plattformen i Animate och styr redigeringsfunktionerna.
- **Publisher** används för att konfigurera publiceringsinställningar och publicera dokumentet till den anpassade plattformen.

Du hittar en översikt över funktionen Stöd för anpassade plattformar i Stöd för anpassade plattformar.

Nyheter i Animate CC 2015:

- **Möjlighet att fråga efter typen för en bibliotekssymbol:** När det gäller symboler har `ILibraryItem::GetProperties()` en extra post med nyckeln `kLibProp_SymbolType_DictKey`. Värdet på nyckeln kan vara `kLibProp_SymbolType_Button`, `kLibProp_SymbolType_MovieClip` eller `kLibProp_SymbolType_Graphic`.
- **Möjlighet att skilja på knapp och filmklipp:** Fram till den förra versionen behandlades knappinstanser som filmklipp av både DOM och `IFrameCommandGenerator`-tjänsten. Från och med Animate CC 2015 finns ett gränssnitt med stöd för knappinstanser. Om `IMovieClip`-instansen även implementerar `IButton`-gränssnittet behandlas den som en knappinstans. De fyra lägena för en knapp, Upp, Över, Ned och Träff, mappas alltid till bildrutorna 0, 1, 2 och 3. Filen `IButton.h` innehåller mer information om knappinstansen.
- **Nytt API för att hämta gränserna för IClassicText-objekt:** Funktionen `AddClassicText` i `ITimelineBuilder`-gränssnittet returnerar nu ett `CLASSIC_TEXT_INFO_2`-objekt (i stället för det gamla `CLASSIC_TEXT_INFO`), som innehåller en ny "fältgräns" som representerar gränserna för `IClassicText`-objektet.
- Exempelplugin-programmet har ändrats så att det återanvänder de bitmappar som används för formfyllningar.
- **Mongoose-webbservern** har integrerats med exempelplugin-programmet.

Obs! Det nya IK-benverktyget i Animate CC 2015 är inaktiverat i dokument för anpassade plattformar. IK-innehåll konverteras till en bildruta-för-bildruta-animering när du klistrar in det i ett dokument för anpassade plattformar.

Uppdatering från februari 2015: Stöd för "masker" i tjänsten `IFrameCommandGenerator` – Den här versionen har stöd för masker i tjänsten `IFrameCommandGenerator`. Det nya gränssnittet `ITimelineBuilder2` baseras på `ITimelineBuilder` och innehåller de funktioner som plugin-programmet

måste implementera för att funktionen ska fungera. Se [API-dokumentationen för anpassat plattformsstöd](#) om du vill veta mer om det nya `ITimelineBuilder2`-gränssnittet.

Bygga ett plugin-program för anpassade plattformar för Animate

Programvarukrav

API-referens för plugin-utvecklare

Skapa ett plugin-program för anpassade plattformar

Paketera plugin-programmet för anpassade plattformar

Distribuera ett plugin-program för anpassade plattformar

Förslag på nya funktioner och buggrapporter

[Överst på sidan](#) 

Bygga ett plugin-program för anpassade plattformar för Animate

Du kan utveckla ett plugin-program för anpassade plattformar på följande sätt:

- Skapa ett plugin-program med API:erna i utvecklingsverktyget för anpassade plattformar.
- Anpassa inställningarna för exempelpugin-programmet i utvecklingsverktyget så att det passar dina behov.

Plugin-program för anpassade plattformar paketeras som .zxp-filer som kan installeras med Animate CC. Du kan göra plugin-programmet tillgängligt på [Adobes webbplats för tillägg](#) så att användare kan hämta och installera det med Creative Cloud-programmet eller distribuera plugin-program som .zxp-paket för installation med Adobe Extensions Manager.

Programvarukrav

Som utvecklare måste du ha följande program för att bygga ett plugin-program med utvecklingsverktyget för anpassade plattformar:

- Microsoft Windows 7 eller Apple Mac OS 10.8 och senare
- Microsoft Visual Studio 2012 (för Windows) eller XCode 4.5.2 (för Mac)
- Animate CC 2014.1 och senare
- Eclipse IDE för C/C++-utvecklare
- Adobe Extension Builder 3.0
- Adobe Extension Manager 7.2.1.6

API-referens för plugin-utvecklare

Utvecklingsverktyget för anpassade plattformar innehåller följande:

- FCM (Flash Component Model): Huvudfilerna i utvecklingsverktyget definierar ett ramverk som kallas FCM och som hanterar plugin-program.
- DocType: Detta innehåller en uppsättning gränssnitt som hjälper dig att lägga till en ny dokumenttyp på Animate-startsidan och gör att du kan aktivera eller inaktivera funktioner för den anpassade dokumenttypen.
- DOM (Document Object Model): Detta innehåller en uppsättning gränssnitt som hjälper dig att komma åt innehållet i Animate-dokument som en DOM.
- Publisher: Detta innehåller en uppsättning gränssnitt med kopplingar till publiceringsarbetsflöden.

Fullständig information om API:erna för anpassade plattformar och exempel på hur du använder dem för att bygga ett plugin-program finns i [API-referens för anpassade plattformar](#).

Skapa ett plugin-program för anpassade plattformar

Du kan skapa ett plugin-program för anpassade plattformar på följande sätt:

1. Hämta **utvecklingsverktyget för anpassade plattformar**.
2. Extrahera innehållet till datorn.
3. Öppna ett nytt projekt i VisualStudio eller Xcode och inkludera huvudfilerna i utvecklingsverktyget i ditt projekt. För att snabbt komma igång med att skapa ditt eget plugin-program för anpassade plattformar kan du använda följande exempelpugin-program, som finns i katalogen SampleCreateJSPlatform, som baskod för ditt projekt.
Plugin-filerna för SampleCreateJS finns till exempel i
SampleCreateJSPlatform\Plugin\SampleCreateJS\project\
4. Utför de ändringar som krävs för målplattformen.
5. Kompilera koden för att generera ett plugin-program (.dll eller .plug-in).

Paketera plugin-programmet för anpassade plattformar

Du kan generera ett distribueringsbart paket med plugin-programmet för den anpassade plattformen på följande sätt:

1. Öppna Eclipse-exempelfilen eller skapa ett nytt Application Extension Project i guiden New Project i Eclipse. Ange ett namn för projektet och klicka sedan på Next.
2. På panelen New Adobe Application Extension Project väljer du Adobe Animate som målprogram och klickar sedan på Next.
3. Ändra tilläggen för de plugin-filer som du skapat från .dll till .fcm på Windows och från .plug-in till .fcm.plugin på Mac och lägg till plugin-filerna i projektet (ExtensionContent/plugins/lib/win för Windows och ExtensionContent/plugins/lib/mac för Mac).
4. Konfigurera tillägget genom att ändra manifest.xml. Du öppnar manifest-filen genom att högerklicka på tillägget i Project Explorer och välja Adobe Extension Builder 3 > Bundle Manifest Editor. Välj sedan fliken Manifest i Bundle Manifest Editor vid EclipseProject\.staged-extension\CSXS.
5. Redigera manifest.xml genom att högerklicka inuti fönstret och välja Open with > XML editor. De två taggar du behöver fokusera på är: ExtensionList och DispatchInfoList:
En ExtensionList-tagga ser ofta ut så här:

<ExtensionList>

```
<Extension Id="PluginID" Version="1.0" />
```

```
<Extension Id="PublishSettingsID" Version="1.0" />
```

</ExtensionList>

Den här taggen innehåller listan över tillägg i det slutliga ZXP-paketet, i vilket alla tillägg har en unik sträng som ID. I det här fallet ingår den .dll- eller .plugin-fil som skapades i föregående avsnitt i ett tillägg. Sedan används det andra tillägget för att konfigurera användargränssnittet för publiceringsinställningarna. I exemplet med taggen ExtensionList innehåller tillägget med ID:t PluginID .dll/.plugin-filen och tillägget med ID:t PublishSettingsID konfigurerar användargränssnittet för publiceringsinställningarna.

6. Taggen DispatchInfoList innehåller information om alla tillägg som nämns i ExtensionList. Nedan följer ett exempel på DispatchInfoList:

```

<DispatchInfoList>
  <Extension Id="PluginID">
    <DispatchInfo >
      <Resources>
        <MainPath>./plugin/fcm.xml</MainPath>
      </Resources>
      <Lifecycle>
        <AutoVisible>true</AutoVisible>
      </Lifecycle>
      <UI>
        <Type>ModalDialog</Type>
        <Menu>CreateJS</Menu>
        <Geometry>
          <Size>
            <Height>200</Height>
            <Width>200</Width>
          </Size>
        </Geometry>
      </UI>
    </DispatchInfo>
  </Extension>
  <Extension Id="PublishSettingsID">
    <DispatchInfo >
      <Resources>
        <MainPath>./index.html</MainPath>
      </Resources>
      <Lifecycle>
        <AutoVisible>true</AutoVisible>
      </Lifecycle>
      <UI>
        <Type>ModalDialog</Type>
        <Menu>Publish Settings</Menu>
        <Geometry>
          <Size>
            <Height>170</Height>
            <Width>486</Width>
          </Size>
        </Geometry>
      </UI>
    </DispatchInfo>
  </Extension>
</DispatchInfoList>

```

7. För det tillägg som innehåller .dll- eller .plugin-filen kan du ignorera alla taggar utom MainPath. Taggen MainPath innehåller sökvägen till filen fcm.xml i förhållande till mappen ExtensionContent. Du måste ändra .dll-filens namn till .fcm och placera den inuti mappen win intill fcm.xml. Om du använder Mac ändrar du .plugin-filens namn till .fcm.plugin och placerar den inuti mappen mac intill fcm.xml.
8. HTML-tillägget för att konfigurera användargränssnittet för publiceringsinställningarna är ett HTML-tillägg för Animate. Du hittar mer information om HTML-tillägg för Animate i Skapa HTML-tillägg.
9. Kontrollera att det lägre värdet för attributet version i taggen Host är 14.1, den lägsta (interna) versionen av Animate CC med stöd för anpassade plattformar.

```

<ExecutionEnvironment>
<HostList>
<Host Name="FLPR" Version="15.0" />
</HostList>

```

10. Växla till Script Explorer-vyn och högerklicka på projektet. Välj Export > Adobe Extension Builder 3 > Application Extension. Guiden Export Wizard visas.
11. Du måste ha ett certifikat för att signera tilläggspaketet. Bläddra till ett befintligt certifikat eller klicka på Create för att skapa ett nytt.
12. Klicka på Finish för att kompilera projektet. Eclipse genererar en plugin-fil med tillägget .zxp, som du kan göra tillgänglig på Adobes webbplats för tillägg.

[Överst på sidan](#) ¹¹

Distribuera ett plugin-program för anpassade plattformar

Du kan distribuera plugin-programmet för den anpassade plattformen genom att göra det tillgängligt på Adobes webbplats för tillägg och tjäna pengar på det. Plugin-paketet genomgår en gransknings- och godkännandeprocess hos Adobe innan det visas på sidan. Du kan göra plugin-program tillgängliga på följande sätt:

1. Logga in på [Adobes webbplats för tillägg](#) med ditt Adobe-ID och lösenord.
2. Klicka på länken [Gå till producentportalen](#) på den vänstra panelen, under Bli en producent.
3. Klicka på knappen Sign-up, om du inte redan har anmält dig som producent.
4. Detaljerade anvisningar om hur du anmäler dig som producent och gör dina plugin-program tillgängliga finns i [Getting Started with the Producer Portal](#).
5. Utför följande steg på producentportalen enligt sidan [Getting Started](#):
 - a. Paketera produkten i en enda fil.
 - b. Ange information om produkten och överför filen.
 - c. Lägg till marknadsföringsresurser.
 - d. Förhandsgranska produkten.
 - e. Skicka produkten för godkännande.
6. När ditt plugin-program har godkänts visas det i kategorin för Animate på sidan med tillägg.

Obs!

- Om du är en användare och vill installera ett plugin-program skapar du ett dokument för en anpassad plattform och publicerar det med Animate. Läs mer i [Arbeta med plugin-program för anpassade plattformar](#).
- Fullständig information om hur du hanterar Adobe-tillägg finns i [Hämta och installera tillägg](#).

[Överst på sidan](#) ¹¹

Förslag på nya funktioner och buggrapporter

Fyll i följande formulär om du vill skicka frågor, synpunkter, produktbuggar eller förslag på nya funktioner till gruppen som arbetar med Animate:

[Formulär för förslag på nya Adobe-funktioner och buggrapporter](#)

API-referens för anpassade plattformar

Utvecklingsverktyget för anpassade plattformar inkluderar en uppsättning huvudfiler, exempel på plugin-program och projektfiler som du kan använda för att skapa plugin-program för Animate.

I Animate får du ett enhetligt sätt att integrera olika utgivare och dokumenttyper i Animate-programmeringsmiljön. Utgivare och dokumenttyper som utvecklats med andra tillverkares produkter kan kopplas till arbetsflödena för att skapa dokument och publicera/testa filmer i Animate med de fördefinierade C++-gränssnitten.

API:erna eller C++-huvudfilerna i utvecklingsverktyget definierar DOM (Document Object Model) och FCM (Flash Component Model), som du kan använda för att bygga ett plugin-program för anpassade plattformar.

Detaljerad API-referens finns på följande plats:

[API-referens för anpassade plattformar](#)

Resurser

- Översikt över stöd för anpassade plattformar
- Aktivera stöd för anpassade plattformar
- Arbeta med plugin-program för anpassade plattformar



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Skapa hjälpmedelsanpassat innehåll

Innehåll med hjälpmedel

Ange hjälpmedelsinformation för skärmläsare med Animate

Ange avancerade hjälpmedelsalternativ för skärmläsare

Skapa hjälpmedel med ActionScript

[Överst på sidan](#) 

Innehåll med hjälpmedel

Översikt över hjälpmedel

Du kan skapa innehåll som är tillgängligt för alla användare, även användare med funktionshinder, med hjälpmedelsfunktionerna i redigeringsmiljön i Adobe Animate och ActionScript® som implementerar hjälpmedel. När du utformar Animate-program med hjälpmedel måste du tänka på hur användare kan interagera med innehållet och på att följa rekommendationer för utformning och utveckling.

Internationella hjälpmedelsstandarder

Många länder har antagit hjälpmedelsstandarder som baseras på de standarder som utvecklats av World Wide Web Consortium (W3C). W3C publicerar *Web Content Accessibility Guidelines*, ett dokument som prioriterar de åtgärder en designer ska vidta för att göra webbinnehåll tillgängligt för alla. Information om Web Accessibility Initiative finns på W3C:s webbplats, w3.org.

I USA kallas lagen som reglerar hjälpmedel Section 508. Den är ett tillägg till U.S. Rehabilitation Act.

Mer information om Section 508 finns på följande webbplatser:

- En webbplats som sponsras av USA:s regering på section508.gov
- Adobes hjälpmedelswebbplats på www.adobe.com/accessibility/

Att förstå skärmläsarteknik

Skärmläsare är program som synskadade personer kan använda för att navigera på en webbplats och få innehållet uppläst. Med hjälpmedelspanelen kopplar du ett namn och en beskrivning till ett objekt så att en skärmläsare kan läsa objekt på sidan som inte är text, till exempel vektorgrafik och animeringar. De kortkommandon du definierar gör att användaren kan använda sin skärmläsare för att navigera i dokumentet utan problem.

För att visa grafiska objekt för synskadade användare anger du en beskrivning med hjälpmedelspanelen eller ActionScript.

Du kan inte styra hur användarens skärmläsare fungerar. Du kan bara styra innehållet genom att märka det i dina Animate-program så att texten kan läsas upp och så att skärmläsaranvändare kan aktivera kontrollerna. Du avgör vilka objekt i Animate-programmet som exponeras för skärmläsare, anger beskrivningar för dem och avgör i vilken ordning de exponeras för skärmläsaren. Du kan inte tvinga en skärmläsare att läsa upp en viss text vid en viss tidpunkt eller styra hur innehållet läses upp. Testa dina program med flera olika

skärmläsare för att kontrollera att de fungerar som du har tänkt dig.

Ljudet är det viktigaste mediet för de flesta skärmläsaranvändare. Tänk på hur de ljud som du kanske använder i dina dokument interagerar med den text som skärmläsarna läser upp. Det kan vara svårt för användare med skärmläsare att höra vad skärmläsaren säger om Animate-programmet innehåller höga ljud.

Plattformskrav

Du kan bara skapa Animate-innehåll som är avsett för skärmläsare med Windows-plattformar. Användaren måste ha Macromedia Flash® Player 6 från Adobe eller senare och Internet Explorer på Windows 98 eller senare för att kunna se Animate-innehåll.

Animate och Microsoft Active Accessibility (endast Windows)

Flash Player är optimerat för Microsoft Active Accessibility (MSAA), som tillhandahåller en beskrivande och standardiserad metod som gör att program och skärmläsare kan kommunicera med varandra. MSAA finns bara för operativsystemet Windows. Mer information om Microsoft Accessibility Technology finns på webbplatsen Microsoft Accessibility på www.microsoft.com/enable/default.aspx.

Windows ActiveX-versionen (plugin för Internet Explorer) av Flash Player 6 stöder MSAA, men Windows Netscape och fristående Windows-spelare gör det inte.

Obs! MSAA stöds för närvarande inte i det ogenomskinliga fönsterlösa och det genomskinliga fönsterlösa läget. (Dessa lägen är alternativ på panelen Publiceringsinställningar för HTML, som är tillgängliga för både Windows-versionen av Internet Explorer 4.0 och senare med Animate ActiveX-kontrollen.) Undvik dessa lägen om du vill göra ditt Animate-innehåll tillgängligt för skärmläsare.

Flash Player gör information om följande typer av hjälpmedelsobjekt tillgängliga för skärmläsare som har MSAA.

Dynamisk eller statisk text Huvudegenskapen för ett textobjekt är dess namn. I enlighet med MSAA-standard är namnet lika med innehållet i textsträngen. Ett textobjekt kan även ha en associerad beskrivningssträng. I Animate används den statiska eller dynamiska text som finns omedelbart ovanför eller till vänster om ett inmatningsfält som etikett för det fältet.

Obs! Text som är en etikett skickas inte till en skärmläsare utan används som namn på objektet det är etikett för. Etiketter tilldelas aldrig till knappar eller textfält som har fått namn av utvecklaren.

Inmatningsfält Har ett värde, ett frivilligt namn, en beskrivningssträng och en kortkommandosträng. Ett inmatningsobjekts namn kan komma från ett textobjekt som är ovanför eller till vänster om det.

Knappar Har ett läge (nedtryckt eller inte nedtryckt), stöder en programmerad standardåtgärd som gör att knappen trycks ned kort och kan ha ett namn, en beskrivningssträng och en kortkommandosträng. I Animate används all text som är helt inuti en knapp som etikett för den knappen.

Obs! För att underlätta hanteras i Flash Player filmklipp som används som knappar med knapphändelsehanterare, till exempel `onPress`, som knappar, inte som filmklipp.

Komponenter Ger specialimplementering av hjälpmedel.

Filmklipp Visas som grafiska objekt i en skärmläsare om de inte innehåller några andra hjälpmedelsobjekt eller när du använder hjälpmedelspanelen för att ange ett namn eller en beskrivning för ett filmklipp. Om ett filmklipp innehåller andra hjälpmedelsobjekt ignoreras själva filmklippet. Objektet i filmklippet används i stället i skärmläsaren.

Obs! Alla Animate-videoobjekt hanteras som enkla filmklipp.

Grundläggande stöd för hjälpmedel i Flash Player

Som standard definieras följande objekt som hjälpmedelsanpassade i alla Animate-dokument. De ingår i informationen som Flash Player skickar till skärmläsarprogram. Detta allmänna stöd för dokument som inte har några hjälpmedelsfunktioner omfattar följande:

Dynamisk eller statisk text Texten överförs till skärmläsarprogrammet som ett namn utan beskrivning.

Inmatningsfält Texten överförs till skärmläsaren. Inga namn överförs, förutom i de fall ett etikettförhållande hittas för inmatningstexten, t.ex. ett statiskt textfält placerat nära inmatningsfältet. Inga beskrivningar eller kortkommandon överförs.

Knappar Knappens läge överförs till skärmläsaren. Inga namn överförs, förutom där det finns etikettförhållanden, och inga beskrivningar eller kortkommandon överförs.

Dokument Dokumentläget överförs till skärmläsaren utan namn eller beskrivning.

Hjälpmedel för hörselskadade användare

Du kan lägga till bildtexter för ljudinnehåll som är viktigt för att användaren ska förstå materialet. En video med ett föredrag kanske till exempel behöver bildtexter som hjälpmedel, men en kort ljudeffekt som är kopplad till en knapp behöver det inte.

Följande metoder kan användas för att lägga till bildtexter i ett Animate-dokument:

- Lägg till texten som bildtexter. Se till att bildtexterna är synkroniserade med ljudet i tidslinjen.
- Använd Hi-Caption Viewer, en komponent från Hi Software som fungerar med Hi-Caption SE för användning med Animate. *Captioning Macromedia Animate Movies with Hi-Caption SE* är en rapport som förklarar hur du använder Hi-Caption SE och Animate tillsammans för att skapa ett dokument med bildtexter.

Animeringshjälpmedel för personer med nedsatt syn

Du kan ändra egenskaperna för ett hjälpmedelsanpassat objekt under uppspelningen av en SWF-fil. Det kan du till exempel göra för att indikera ändringar som görs i en nyckelbildruta i en animering. Nya objekt hanteras dock på olika sätt av skärmläsare från olika tillverkare. I vissa skärmläsare läses bara det nya objektet, i andra skärmläsare läses hela dokumentet upp igen.

Du kan minska risken att skärmläsaren läser upp för mycket och irriterar användaren, genom att undvika att animera text, knappar och inmatningsfält i dokumentet. Undvik också slingor i innehållet.

Flash Player kan inte avgöra vad som är textinnehåll i funktioner som Dela upp för att animera text. Skärmläsare kan bara skapa korrekta hjälpmedel för informationsbärande grafik som ikoner och gestanimeringar om du anger namn och beskrivningar för objekten i dokumentet eller för hela Animate-programmet. Du kan också lägga till extra text i dokumentet eller flytta viktigt innehåll från grafiken till texten.

1. Markera objektet som du vill ändra hjälpmedelsegenskaperna för.
2. Välj Fönster > Andra paneler > Hjälpmedel.
3. Ändra egenskaperna för objektet.

Du kan också uppdatera hjälpmedelsegenskaperna med ActionScript.

Testa innehåll med hjälpmedel

Följ följande rekommendationer när du testar hjälpmedelsanpassade Animate-program:

- Hämta flera skärmläsare och testa programmet genom att spela upp det i en webbläsare med skärmläsaren aktiverad. Kontrollera att skärmläsaren inte försöker "prata över" partier i dokumentet där du har angett separat ljud. För många skärmläsarprogram finns en demoversion som är gratis att hämta. Testa så många skärmläsare du kan för att se till att dokumentet fungerar i olika skärmläsare.
- Testa interaktivt innehåll och kontrollera att användare kan navigera effektivt i innehållet enbart med tangentbordet. Olika skärmläsare fungerar på olika sätt när indata från tangentbordet hanteras. Animate-innehållet kanske inte kan ta emot knapptryckningar på det sätt som du vill. Testa alla kortkommandon.

[Överst på sidan](#) 

Ange hjälpmedelsinformation för skärmläsare med Animate

Animate för skärmläsare och hjälpmedel

Skärmläsare läser upp en beskrivning av innehållet, läser text och hjälper användare navigera med användargränssnitten i traditionella program, till exempel menyer, verktygsfält, dialogrutor och inmatningsfält.

Som standard definieras följande objekt som hjälpmedelsanpassade i alla Animate-dokument. De ingår i informationen som Flash Player skickar till skärmläsarprogram:

- Dynamisk text
- Inmatningsfält
- Knappar
- Filmklipp
- Hela Animate-program

Flash Player anger automatiskt namn för statiska och dynamiska textobjekt. Namnet är textens innehåll. För alla sådana hjälpmedelsanpassade objekt kan du ange beskrivande egenskaper som skärmläsare kan läsa upp. Du kan också styra hur Flash Player avgör vilka objekt som ska visas för skärmläsare. Du kan till exempel ange att vissa hjälpmedelsanpassade objekt inte visas alls i skärmläsare.

Animate-hjälpmedelspanelen

På hjälpmedelspanelen i Animate (Fönster > Andra paneler > Hjälpmedel) kan du ange hjälpmedelsinformation för skärmläsare, hjälpmedelsalternativ för enskilda Animate-objekt eller hela Animate-program.

Obs! Du kan också ange hjälpmedelsinformation med *ActionScript*.

Om du markerar ett objekt på scenen kan du hjälpmedelsanpassa det och ange alternativ och tabbordning för objektet. För filmklipp kan du ange om information i underordnade objekt skickas till skärmläsaren (standard när du hjälpmedelsanpassar ett objekt).

När inga objekt är markerade på scenen använder du hjälpmedelspanelen för att tilldela hjälpmedelsalternativ till ett helt Animate-program. Du kan hjälpmedelsanpassa ett helt program och underordnade objekt, du kan låta Animate tilldela objektetiketter automatiskt och du kan ange specifika namn och beskrivningar för objekt.

Alla objekt i ett Animate-dokument måste ha instansnamn för att du ska kunna använda hjälpmedelsalternativ på dem. Skapa instansnamn för objekt i egenskapsinspektören. Instansnamnet används för att referera till objektet i *ActionScript*.

Följande alternativ finns på hjälpmedelspanelen:

Lägg till hjälpmedel till objekt (Standard) Instruerar Flash Player att skicka hjälpmedelsinformationen för ett objekt till en skärmläsare. När alternativet är inaktiverat skickas ingen hjälpmedelsinformation för objektet till skärmläsaren. Det kan vara bra att inaktivera det här alternativet när du testar innehåll med hjälpmedel eftersom vissa objekt kanske är överflödiga eller bara dekorativa. Om de också är hjälpmedelsanpassade kan resultatet i skärmläsaren bli förvirrande. Du kan sedan manuellt ange ett namn på objektet med etiketten och dölja etiketttexten genom att avmarkera Lägg till hjälpmedel till objekt. När Lägg till hjälpmedel till objekt är inaktiverat, inaktiveras alla andra kontroller på hjälpmedelspanelen.

Gör underordnade objekt tillgängliga (Endast filmklipp; standard) Instruerar Flash Player att skicka information om underordnade objekt till skärmläsaren. Om det här alternativet inaktiveras för ett filmklipp visas det som ett enkelt klipp i hjälpmedelsobjektträdet även om klippet innehåller text, knappar och andra objekt. Alla objekt i filmklippet döljs sedan i objektträdet. Alternativet används i första hand för att dölja överflödiga objekt för skärmläsare.

Obs! Om ett filmklipp används som en knapp (det har en knapphändelsehanterare tilldelad sig, till exempel `onPress` eller `onRelease`) ignoreras alternativet Gör underordnade objekt tillgängliga eftersom knappar alltid hanteras som enkla klipp, och deras underordnade objekt utvärderas aldrig om de inte är etiketter.

Automatiska etiketter Instruerar Animate att automatiskt sätta etiketter på objekt på scenen som har tillhörande text.

Namn Anger objektets namn. Skärmläsare identifierar objekt genom att läsa upp dessa namn. När hjälpmedelsanpassade objekt inte har angivna namn kan en skärmläsare läsa upp ett generiskt ord, till exempel *Knapp*, vilket kan vara förvirrande.

Obs! Blanda inte ihop objektnamn som angetts på hjälpmedelspanelen med instansnamn som angetts i egenskapsinspektören. Att ett objekt får ett namn på hjälpmedelspanelen innebär inte att det får ett instansnamn.

Beskrivning Med alternativet Beskrivning kan du ange en beskrivning av objektet för skärmläsaren. Skärmläsaren läser upp beskrivningen.

Kortkommando Beskriver kortkommandon för användaren. Skärmläsaren läser upp texten i det här textfältet. Det skapas inget kortkommando för det markerade objektet bara för att du anger kortkommandotext här. Du måste ange ActionScript-tangentbordshanterare för att skapa kortkommandon.

Tabbindex (endast) Skapar en tabbordning som objekten markeras i när användaren trycker på tabbtangenten. Tabbindexfunktionen fungerar för tangentsbordsnavigering på en sida, men inte för skärmläsarens läsordning.

Välja namn på knappar, textfält och hela SWF-program

Använd hjälpmedelspanelen så här för att tilldela namn till knappar och inmatningsfält så att skärmläsaren identifierar dem på rätt sätt:

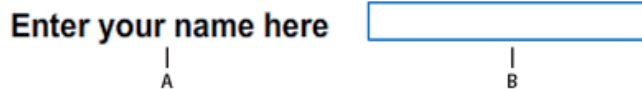
- Använd funktionen för automatiska etiketter för att ange text intill eller i objektet som en etikett.
- Ange en specifik etikett i namnfältet på hjälpmedelspanelen.

I Animate blir det namn du placerar ovanpå, i eller intill en knapp eller ett textfält automatiskt en textetikett. Etiketter för knappar måste finnas i knappens begränsningsram. För knappen i följande exempel skulle de flesta skärmläsare först läsa ordet *knapp* och därefter textetiketten *Start*. Användaren kan aktivera knappen med Retur eller Enter.

Home

Ett formulär kan innehålla ett inmatningsfält där användaren anger sitt namn. Ett statiskt textfält med texten *Namn* visas bredvid inmatningsfältet. När Flash Player upptäcker detta antas det statiska textobjektet fungera som etikett för inmatningsfältet.

När följande del av ett formulär påträffas, läser en skärmläsare till exempel upp "Ange ditt namn här".



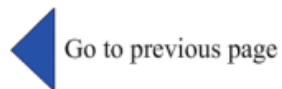
Stäng av automatiska etiketter på hjälpmedelspanelen om det inte är lämpligt för ditt dokument. Du kan också stänga av automatiska etiketter för specifika objekt i dokumentet.

Ange ett namn för ett objekt

Du kan stänga av automatiska etiketter för en del av ett program och ange namn för objekten på hjälpmedelspanelen. Om automatiska etiketter används kan du markera specifika objekt och ange namn för dem i textfältet Namn på hjälpmedelspanelen. Namnet används då automatiskt i stället för objektets textetikett.

Om en knapp eller ett inmatningsfält inte har någon textetikett, eller om etiketten är placerad så att den inte kan identifieras av Flash Player kan du ange ett namn för knappen eller textfältet. Du kan också ange ett namn om textetiketten sitter nära en knapp eller ett textfält, men du inte vill att texten ska användas som objektets namn.

I följande exempel visas texten som beskriver knappen utanför och till höger om knappen. Med den placeringen kan texten inte identifieras av Flash Player och skärmläsaren läser inte upp den.



Åtgärda detta på hjälpmedelspanelen genom att markera knappen och ange namn och beskrivning. Undvik upprepning genom att inaktivera Lägg till hjälpmedel till objekt

Obs! Ett objekts hjälpmedelsnamn har ingenting att göra med *ActionScript*-instansnamnet eller *ActionScript*-variabelnamnet som är associerat med objektet. (Detta gäller i allmänhet för alla objekt.) Information om hur *ActionScript* hanterar instansnamn och variabelnamn i textfält finns i avsnittet "Textfältinstanser och variabelnamn" i *Om ActionScript 2.0 i Adobe Animate* på www.adobe.com/go/learn_cs5_learningas2_se.

Ange ett namn och en beskrivning för en knapp, ett textfält eller hela SWF-programmet

1. Gör något av följande:
 - Om du vill ange ett namn på en knapp eller ett textfält markerar du objektet på scenen.
 - Om du vill ange ett namn på ett helt Animate-program avmarkerar du alla objekt på scenen.
2. Välj Fönster > Andra paneler > Hjälpmedel.
3. Markera antingen Lägg till hjälpmedel till objekt (för knappar eller textfält) eller standardinställningen Gör filmen tillgänglig (för hela Animate-program).
4. Ange ett namn och en beskrivning för knappen, textfältet eller Animate-programmet.

Definiera hjälpmedel för ett markerat objekt i ett SWF-program

1. Välj Fönster > Andra paneler > Hjälpmedel.
2. Gör något av följande:
 - Markera Lägg till hjälpmedel till objekt (standardinställningen) så att objektet visas för skärmläsare och de andra alternativen på panelen görs tillgängliga.
 - Avmarkera Lägg till hjälpmedel till objekt så att objektet döljs för skärmläsare och de andra alternativen på panelen inaktiveras.
3. Ange ett namn och en beskrivning för det markerade objektet efter behov:

Dynamisk text För att kunna ange en beskrivning för statisk text måste du konvertera den till dynamisk text.

Inmatningsfält eller knappar Ange ett kortkommando.

Filmklipp Markera Gör underordnade objekt tillgängliga om du vill att objekt inuti filmklippet ska visas för skärmläsare.

Obs! Om du kan beskriva programmet med en enkel fras som en skärmläsare kan förmedla, stänger du av Gör underordnade objekt tillgängliga och skriver en lämplig beskrivning.

Hjälpmedelsanpassa ett helt SWF-program

När ett Animate-dokument är klart att publiceras eller exporteras kan du hjälpmedelsanpassa hela Animate-programmet.

1. Avmarkera alla element i dokumentet.
2. Välj Fönster > Andra paneler > Hjälpmedel.
3. Markera Gör filmen tillgänglig (standardinställningen) om du vill att dokumentet ska visas för skärmläsare.
4. Markera eller avmarkera Gör underordnade objekt tillgängliga beroende på om du vill att objekt inuti dokument ska visas eller dölja för skärmläsare.
5. Om du valde Gör filmen tillgänglig i steg 2 anger du ett namn och en beskrivning av dokumentet om det behövs.
6. Markera Automatiska etiketter (standardinställningen) om du vill använda textobjekt som automatiska etiketter för hjälpmedelsanpassade knappar och inmatningsfält i dokumentet. Avmarkera alternativet om du vill inaktivera automatiska etiketter och visa textobjekt för skärmläsare som textobjekt.

Visa och skapa tabbordning och läsordning

De två aspekterna för tabbindexordning är *tabbordningen* som användaren navigerar i webbinnehållet i, och den ordning som innehållet läses upp av skärmläsaren, som kallas *läsordningen*.

I Flash Player används en tabbindexordning från vänster till höger och uppifrån och ned. Anpassa både tabb- och läsordningen med egenskapen `tabIndex` i ActionScript (i ActionScript är egenskapen `tabIndex` synonym med läsordningen).

Obs! Du behöver inte längre lägga till alla objekt i en FLA-fil i en lista med tabbindexvärden i Flash Player. Även om du inte anger ett tabbindexvärde för alla objekt läses de upp korrekt i en skärmläsare.

Tabbordning Den ordning som objekten får indatafokus i när användaren trycker på tabbtangenten. Skapa

tabbordningen med ActionScript eller använd hjälpmedelspanelen om du har Adobe Animate. Det tabbindexvärde som du tilldelar på hjälpmedelspanelen behöver inte nödvändigtvis styra läsordningen.

Läsordning Den ordning som en skärmläsare läser information om objektet i. Skapa en läsordning genom att tilldela ett tabbindexvärde till varje instans med ActionScript. Skapa tabbindexvärden för alla objekt med hjälpmedel, inte bara de objekt som kan få fokus. Dynamisk text måste till exempel ha tabbindexvärden trots att användaren inte kan gå till dynamisk text med tabbtangenten. Om du inte skapar tabbindexvärden för alla objekt med hjälpmedel i en given bildruta, ignoreras alla tabbindexvärden för den bildrutan när en skärmläsare används och standardtabbordningen används i stället.

Skapa ett tabbordningsindex för tangentbordsnavigering på hjälpmedelspanelen

Du kan skapa ett anpassat tabbordningsindex för tangentbordsnavigering för följande objekt på hjälpmedelspanelen:

- Dynamisk text
- Inmatningstext
- Knappar
- Filmklipp, inklusive kompillerade filmklipp
- Komponenter
- Skärmar

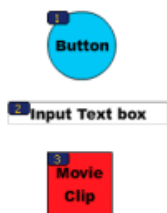
Obs! Du kan även använda ActionScript-kod för att skapa tabbordningsindex för tangentbordsnavigering.

Tabbfokus sker i numerisk ordning från det lägsta indexvärdet. När tabbfokus når det högsta tabbindexvärdet går fokus tillbaka till det lägsta indexvärdet.

När du flyttar tabbindexerade objekt som är användardefinierade i dokumentet eller till ett annat dokument sparar Animate indexattributen. Sök efter och lös indexkonflikter (till exempel två olika objekt på scenen med samma tabbindexvärde).

Obs! Om två eller flera objekt har samma tabbindexvärde i en bildruta följer Animate den ordning som objekten placerades på scenen.

1. Markera objektet som du vill tilldela en tabbordning.
2. Välj Fönster > Andra paneler > Hjälpmedel.
3. Om du bara anger ett indexvärde för det markerade objektet anger du ett positivt heltal (upp till 65535) i textfältet Tabbindex, som visar i vilken ordning det markerade objektet ska få fokus.
4. Om du vill visa tabbordningen väljer du Visa > Visa tabbordning. Tabbindexvärden för enskilda objekt visas i objektens övre vänstra hörn.



Tabbindexvärden

Obs! Tabbindex som har skapats med ActionScript-kod visas inte på scenen när alternativet Visa tabbordning är aktiverat.

Ange avancerade hjälpmedelsalternativ för skärmläsare

Stänga av automatiska etiketter och ange ett objektnamn för skärmläsare

1. Markera den knapp eller det inmatningsfält på scenen som du vill styra etiketter för.
2. Välj Fönster > Andra paneler > Hjälpmedel.
3. Markera Lägg till hjälpmedel till objekt (standardinställningen).
4. Ange ett namn för objektet. Namnet läses upp som etikett för knappen eller textfältet.
5. Om du vill stänga av hjälpmedel för den automatiska etiketten (och dölja den för skärmläsare) markerar du textobjektet på scenen.
6. Om textobjektet är statisk text konverterar du det till dynamisk text (välj Texttyp > Dynamisk text i egenskapsinspektören).
7. Avmarkera Lägg till hjälpmedel till objekt.

Dölja ett objekt för skärmläsaren

Du kan dölja ett markerat objekt för skärmläsare och du kan välja att dölja hjälpmedelsanpassade objekt som finns inuti ett filmklipp eller ett Animate-program och bara visa filmklippet eller Animate-programmet för skärmläsare.

Obs! Dölj bara objekt som är upprepningar eller som inte förmedlar något innehåll.

När ett objekt är dolt ignoreras det av skärmläsaren.

1. Markera den knapp eller det inmatningsfält på scenen som du vill dölja för skärmläsaren.
2. Välj Fönster > Andra paneler > Hjälpmedel.
3. Gör något av följande på hjälpmedelspanelen:
 - Om objektet är ett filmklipp, en knapp, ett textfält eller ett annat objekt avmarkerar du Lägg till hjälpmedel till objekt.
 - Om objektet är underordnat ett filmklipp avmarkerar du Gör underordnade objekt tillgängliga.

Skapa ett kortkommando till ett objekt för skärmläsare

Du kan skapa ett kortkommando för ett objekt (till exempel en knapp) så att användaren kan navigera till det utan att lyssna på hela sidans innehåll. Du kan till exempel skapa ett kortkommando för en meny, ett verktygsfält, nästa sida eller en sändningsknapp.

Skriv ActionScript-kod för objektet du vill skapa ett kortkommando för. Om du anger ett kortkommando för ett inmatningsfält eller en knapp måste du också använda klassen Key i ActionScript för att identifiera tangenten som användaren trycker på när Animate-innehållet spelas upp. Se Key i *Språkreferens för ActionScript 2.0*. Se Hämta tangentnedslag i *Om ActionScript 2.0 i Adobe Animate* på www.adobe.com/go/learn_cs5_learningas2_se.

Markera objektet och lägg till namnet på kortkommandot på hjälpmedelspanelen så att skärmläsaren kan läsa det.

Testa Animate-innehållet med flera skärmläsare. Kortkommandofunktionerna beror också på vilket skärmläsarprogram som används. Tangentkombinationen Ctrl+F är till exempel reserverad för både

webbläsaren och skärmläsaren. Skärmläsaren reserverar piltangenterna. Oftast kan du använda tangenterna 0 till 9 på tangentbordet som kortkommandon, men även dessa knappar används mer och mer i skärmläsare.

Skapa ett kortkommando

1. Markera den knapp eller det inmatningsfält på scenen som du vill skapa ett kortkommando för.
2. Välj Fönster > Andra paneler > Hjälpmedel.
3. Skriv namnet på kortkommandot i fältet Kortkommando på följande sätt:
 - Skriv ut tangentnamn, till exempel Ctrl och Alt.
 - Använd stora bokstäver för alfabetiska tecken.
 - Använd ett plustecken (+) mellan tangentnamn, utan mellanslag (till exempel Ctrl+A).

Obs! Animate kontrollerar inte att det ActionScript som behövs för att koda kortkommandot har skapats.

Mappa ett kortkommando (t.ex. Ctrl+7) till en knapp med instansnamnet myButton

1. Markera objektet på scenen, visa hjälpmedelspanelen och skriv sedan tangentkombinationen i fältet Kortkommando. T.ex. **Ctrl+7**.
2. Skriv följande ActionScript 2.0-kod på åtgärdspanelen:

Obs! I det här exemplet är kortkommandot Ctrl+7.

```
function myOnPress() {
    trace( "hello" );
}
function myOnKeyDown() {
    if (Key.isDown(Key.CONTROL) && Key.getCode() == 55) // 55 is key code for 7
    {
        Selection.setFocus(myButton);
        myButton.onPress();
    }
}
var myListener = new Object();
myListener.onKeyDown = myOnKeyDown;
Key.addListener(myListener);
myButton.onPress = myOnPress;
myButton._accProps.shortcut = "Ctrl+7"
Accessibility.updateProperties();
```

Obs! I exemplet tilldelas kortkommandot Ctrl+7 till en knapp med instansnamnet myButton, och gör information om kortkommandot tillgänglig för skärmläsare. När du trycker på Ctrl+7 i det här exemplet visar funktionen myOnPress texten "hello" på utdatapanelen. Se addListener (metoden IME.addListener) i Språkreferens för ActionScript 2.0 på www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_se.

Överst på sidan 

Skapa hjälpmedel med ActionScript

ActionScript och hjälpmedel

Du kan skapa dokument med hjälpmedel med hjälp av ActionScript®-kod. Om du vill ställa in hjälpmedelsegenskaper som ska gälla för hela dokumentet kan du skapa eller ändra en global variabel som heter _accProps. Se egenskapen _accProps i Språkreferens för ActionScript 2.0 på www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_se.

För egenskaper som gäller för ett specifikt objekt kan du använda syntaxen `instancename_accProps`. Värdet för `_accProps` är ett objekt som kan ha följande egenskaper:

Egenskap	Typ	Motsvarande val på hjälpmedelspanelen	Gäller för
<code>.silent</code>	Boolean	Gör filmen tillgänglig/Gör objektet tillgängligt (omvänd logik)	Hela dokument Knappar Filmklipp Dynamisk text Inmatningstext
<code>.forceSimple</code>	Boolean	Gör underordnade objekt tillgängliga (omvänd logik)	Hela dokument Filmklipp
<code>.name</code>	string	Namn	Hela dokument Knappar Filmklipp Inmatningstext
<code>.description</code>	string	Beskrivning	Hela dokument Knappar Filmklipp Dynamisk text Inmatningstext
<code>.shortcut</code>	string	Kortkommando	Knappar Filmklipp Inmatningstext

Obs! Med omvänd logik motsvarar värdet `true` i `ActionScript` en kryssruta som inte är markerad på hjälpmedelspanelen och värdet `false` i `ActionScript` motsvarar en markerad kryssruta på hjälpmedelspanelen.

Att ändra variabeln `_accProps` har ingen effekt i sig. Du måste också använda metoden `Accessibility.updateProperties` för att informera användare med skärmläsare om att `Animate`-innehållet har ändrats. Anrop till metoden gör att Flash Player utvärderar om alla hjälpmedelsegenskaper, uppdaterar egenskapsbeskrivningarna för skärmläsaren och vid behov skickar händelser till skärmläsaren som talar om att ändringar har gjorts.

När du uppdaterar hjälpmedelsegenskaper för flera objekt på en gång ska du bara göra ett enda anrop till `Accessibility.updateProperties` (för många uppdateringar till skärmläsaren kan göra att vissa skärmläsare läser upp för mycket text).

Se metoden `Accessibility.updateProperties` i *Språkreferens för ActionScript 2.0* på www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_se.

Implementera skärmläsaridentifiering med metoden `Accessibility.isActive()`

Om du vill skapa `Animate`-innehåll som fungerar på ett visst sätt om en skärmläsare är aktiv använder du

metoden `Accessibility.isActive()` i `ActionScript`, vilket returnerar värdet `true` om det finns en skärmläsare och `false` om det inte finns någon skärmläsare. Du kan utforma ditt `Animate`-innehåll så att det är kompatibelt med skärmläsare (till exempel genom att dölja underordnade element för skärmläsaren). Mer information finns i avsnittet om metoden `Accessibility.isActive` i *Språkreferens för ActionScript 2.0* på www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_se.

Du kan till exempel använda metoden `Accessibility.isActive()` för att avgöra om oombedd animering ska användas. Oombedd animering sker utan att skärmläsaren gör någonting, vilket kan vara förvirrande för skärmläsare.

Metoden `Accessibility.isActive()` ger asynkron kommunikation mellan `Animate`-innehållet och `Flash Player`. En viss realtidsfördröjning kan uppstå från det att metoden anropas till dess `Flash Player` aktiveras, vilket kan returnera det felaktiga värdet `false`. Gör något av följande för att se till att metoden anropas på rätt sätt:

- I stället för att använda metoden `Accessibility.isActive()` när `Animate`-innehållet först spelas upp, anropar du metoden när du behöver fatta ett beslut om hjälpmedel.
- Lägg in en kort fördröjning på en eller två sekunder i början av dokumentet så att `Animate`-innehållet hinner kontakta `Flash Player`.

Du kan till exempel använda en `onFocus`-händelse för att koppla metoden till en knapp. Den här arbetsmetoden gör att SWF-filen oftast hinner läsas in, och du kan anta att användare med skärmläsare går till den första knappen eller det första objektet på scenen med tabbtangenten.

Använda ActionScript för att skapa en tabbordning för objekt med hjälpmedel

Skapa tabbordningen med `ActionScript`®-kod genom att tilldela följande objekt egenskapen `tabIndex`:

- Dynamisk text
- Inmatningstext
- Knappar
- Filmklipp, inklusive kompillerade filmklipp
- Bildrutor på tidslinjen
- Skärmar

Ange en komplett tabbordning för alla objekt med hjälpmedel. Om du skapar en tabbordning för en bildruta utan att ange en tabbordning för ett objekt med hjälpmedel i bildrutan, ignorerar `Flash Player` alla tabbordningstilldelningar du gör. Dessutom måste alla objekt som tilldelas en tabbordning (förutom bildrutor) ha ett instansnamn i textfältet `Instansnamn` i egenskapsinspektören. Även objekt som inte är tabbstopp, till exempel text, måste vara med i tabbordningen om de ska läsas upp i den ordningen.

Eftersom statisk text inte kan tilldelas instansnamn kan den inte tas med i listan med `tabIndex`-egenskapsvärden. Därför gör en enda instans av statisk text var som helst i SWF-filen att läsordningen återställs till grundinställningen.

Om du vill ange en tabbordning tilldelar du ett ordningstal till egenskapen `tabIndex` på följande sätt:

```
_this.myOption1.btn.tabIndex = 1  
_this.myOption2.txt.tabIndex = 2
```

Se `tabIndex` i `Button`, `MovieClip` och `TextField` i *Språkreferens för ActionScript 2.0* på www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_se.

Du kan även använda metoderna `tabChildren()` och `tabEnabled()` för att tilldela en anpassad tabbordning. Se `MovieClip.tabChildren`, `MovieClip.tabEnabled` och `TextField.tabEnabled` i *Språkreferens för ActionScript 2.0* på www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_se.

Använda hjälpmedelsanpassade komponenter

En grunduppsättning med UI-komponenter gör det lättare att skapa hjälpmedelsanpassade program. Komponenterna gör många av de vanligaste hjälpmedelsrutinerna för etiketter, tangentbordsåtkomst och testning och hjälper dig att ge en konsekvent användarupplevelse i stora program. Animate innehåller följande uppsättning med hjälpmedelskomponenter:

- SimpleButton
- CheckBox
- RadioButton
- Label
- TextInput
- TextArea
- ComboBox
- ListBox
- Fönster
- Alert
- DataGrid

För varje hjälpmedelskomponent aktiverar du den hjälpmedelsanpassade delen med kommandot `enableAccessibility()`. Kommandot tar med hjälpmedelsobjektet med komponenten när dokumentet kompileras. Eftersom det inte finns något enkelt sätt att ta bort objektet när det har lagts till i komponenten är dessa alternativ inaktiverade som standard. Därför är det viktigt att du aktiverar hjälpmedel för varje komponent. Utför bara det här steget en gång för varje komponent. Du behöver inte aktivera hjälpmedel för varje instans av en komponent för ett visst dokument. Se "Komponenten Button", "Komponenten CheckBox", "Komponenten ComboBox", "Komponenten Label", "Komponenten List", "Komponenten RadioButton" och "Komponenten Window" i *Språkreferens för komponenter i ActionScript 2.0* på www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_se.



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Aktivera stöd för anpassade plattformar

I den här artikeln får utvecklare hjälp med att skapa plugin-program för Animate med stöd för anpassade plattformar. För att bygga ett plugin-program för anpassade plattformar måste utvecklare hämta utvecklingsverktyget för anpassade plattformar från följande plats:

Hämta ett exempelplugin-program från följande plats och använd det som referens för att bygga ett plugin-program för en anpassad plattform:

 [CustomPlatformSupportDevelopmentKit.zip](#)

Utvecklingsverktyg för anpassade plattformar

 [SampleCreateJSPlatform.zip](#)

Exempelplugin-program

Ett plugin-program består av följande element:

- DocType lägger till en ny dokumenttyp för den anpassade plattformen i Animate och styr redigeringsfunktionerna.
- Publisher används för att konfigurera publiceringsinställningar och publicera dokumentet till den anpassade plattformen.

Du hittar en översikt över funktionen Stöd för anpassade plattformar i Stöd för anpassade plattformar.

Bygga ett plugin-program för anpassade plattformar för Animate

[Programvarukrav](#)

[API-referens för plugin-utvecklare](#)

[Skapa ett plugin-program för anpassade plattformar](#)

[Paketera plugin-programmet för anpassade plattformar](#)

[Distribuera ett plugin-program för anpassade plattformar](#)

[Förslag på nya funktioner och buggrapporter](#)

[Överst på sidan](#) 

Bygga ett plugin-program för anpassade plattformar för Animate

Du kan utveckla ett plugin-program för anpassade plattformar på följande sätt:

- Skapa ett plugin-program med API:erna i utvecklingsverktyget för anpassade plattformar.
- Anpassa inställningarna för exempelplugin-programmet i utvecklingsverktyget så att det passar dina behov.

Plugin-program för anpassade plattformar paketeras som .zxp-filer som kan installeras med Animate CC. Du kan göra plugin-programmet tillgängligt på [Adobes webbplats för tillägg](#) så att användare kan hämta och installera det med Creative Cloud-programmet eller distribuera plugin-program som .zxp-paket för installation med Adobe Extensions Manager.

Programvarukrav

Som utvecklare måste du ha följande program för att bygga ett plugin-program med utvecklingsverktyget för anpassade plattformar.

- Microsoft Windows 7 eller Apple Mac OS 10.8 och senare
- Microsoft Visual Studio 2012 (för Windows) eller XCode 4.5.2 (för Mac)
- Animate CC 2014.1 (oktober)
- Eclipse IDE för C/C++-utvecklare
- Adobe Extension Builder 3.0
- Adobe Extension Manager 7.2.1.6

API-referens för plugin-utvecklare

Utvecklingsverktyget för anpassade plattformar innehåller följande:

- FCM (Flash Component Model): Huvudfilerna i utvecklingsverktyget definierar ett ramverk som kallas FCM och som hanterar plugin-program.
- DocType: Detta innehåller en uppsättning gränssnitt som hjälper dig att lägga till en ny dokumenttyp på Animate-startsidan och gör att du kan aktivera eller inaktivera funktioner för den anpassade dokumenttypen.
- DOM (Document Object Model): Detta innehåller en uppsättning gränssnitt som hjälper dig att komma åt innehållet i Animate-dokument som en DOM.
- Publisher: Detta innehåller en uppsättning gränssnitt med kopplingar till publiceringsarbetsflöden.

Fullständig information om API:erna för anpassade plattformar och exempel på hur du använder dem för att bygga ett plugin-program finns i **API-referens för anpassade plattformar**.

Skapa ett plugin-program för anpassade plattformar

Du kan skapa ett plugin-program för anpassade plattformar på följande sätt:

1. Hämta **utvecklingsverktyget för anpassade plattformar**.
2. Extrahera innehållet till datorn.
3. Öppna ett nytt projekt i VisualStudio eller Xcode och inkludera huvudfilerna i utvecklingsverktyget i ditt projekt. För att snabbt komma igång med att skapa ditt eget plugin-program för anpassade plattformar kan du använda följande exempelpugin-program, som finns i katalogen SampleCreateJSPlatform, som baskod för ditt projekt.
Plugin-filerna för SampleCreateJS finns till exempel i
SampleCreateJSPlatform\Plugin\SampleCreateJS\project\
4. Utför de ändringar som krävs för målplattformen.
5. Kompilera koden för att generera ett plugin-program (.dll eller .plug-in).

Paketera plugin-programmet för anpassade plattformar

Du kan generera ett distribueringsbart paket med plugin-programmet för den anpassade plattformen på följande sätt:

1. Öppna Eclipse-exempelfilen eller skapa ett nytt Application Extension Project i guiden New Project i Eclipse. Ange ett namn för projektet och klicka sedan på Next.
2. På panelen New Adobe Application Extension Project väljer du Adobe Animate som målprogram och klickar sedan på Next.
3. Ändra tilläggen för de plugin-filer som du skapat från .dll till .fcm på Windows och från .plug-in till .fcm.plugin på Mac och lägg till plugin-filerna i projektet (ExtensionContent/plugins/lib/win för Windows och ExtensionContent/plugins/lib/mac för Mac).

4. Konfigurera tillägget genom att ändra manifest.xml. Du öppnar manifest-filen genom att högerklicka på tillägget i Project Explorer och välja Adobe Extension Builder 3 > Bundle Manifest Editor. Välj sedan fliken Manifest i Bundle Manifest Editor vid EclipseProject\.staged-extension\CSXS.
5. Redigera manifest.xml genom att högerklicka inuti fönstret och välja Open with > XML editor. De två taggar du behöver fokusera på är: ExtensionList och DispatchInfoList:
En ExtensionList-tagga ser ofta ut så här:

```
<ExtensionList>
```

```
  <Extension Id="PluginID" Version="1.0" />
```

```
  <Extension Id="PublishSettingsID" Version="1.0" />
```

```
</ExtensionList>
```

Den här taggen innehåller listan över tillägg i det slutliga ZXP-paketet, i vilket alla tillägg har en unik sträng som ID. I det här fallet ingår den .dll- eller .plugin-fil som skapades i föregående avsnitt i ett tillägg. Sedan används det andra tillägget för att konfigurera användargränssnittet för publiceringsinställningarna. I exemplet med taggen ExtensionList innehåller tillägget med ID:t PluginID .dll/.plugin-filen och tillägget med ID:t PublishSettingsID konfigurerar användargränssnittet för publiceringsinställningarna.

6. Taggen DispatchInfoList innehåller information om alla tillägg som nämns i ExtensionList. Nedan följer ett exempel på DispatchInfoList:

```
<DispatchInfoList>
```

```
  <Extension Id="PluginID">
```

```
    <DispatchInfo >
```

```
      <Resources>
```

```
        <MainPath>./plugin/fcm.xml</MainPath>
```

```
      </Resources>
```

```
      <Lifecycle>
```

```
        <AutoVisible>true</AutoVisible>
```

```
      </Lifecycle>
```

```
      <UI>
```

```
        <Type>ModalDialog</Type>
```

```
        <Menu>CreateJS</Menu>
```

```
        <Geometry>
```

```
          <Size>
```

```
            <Height>200</Height>
```

```
            <Width>200</Width>
```

```
          </Size>
```

```
        </Geometry>
```

```
      </UI>
```

```
    </DispatchInfo>
```

```
  </Extension>
```

```
  <Extension Id="PublishSettingsID">
```

```
    <DispatchInfo >
```

```
      <Resources>
```

```
        <MainPath>./index.html</MainPath>
```

```
      </Resources>
```

```
      <Lifecycle>
```

```
        <AutoVisible>true</AutoVisible>
```

```
      </Lifecycle>
```

```
      <UI>
```

```
        <Type>ModalDialog</Type>
```

```
        <Menu>Publish Settings</Menu>
```

```

        <Geometry>
            <Size>
                <Height>170</Height>
                <Width>486</Width>
            </Size>
        </Geometry>
    </UI>
</DispatchInfo>
</Extension>
</DispatchInfoList>

```

7. För det tillägg som innehåller .dll- eller .plugin-filen kan du ignorera alla taggar utom MainPath. Taggen MainPath innehåller sökvägen till filen fcm.xml i förhållande till mappen ExtensionContent. Du måste ändra .dll-filens namn till .fcm och placera den inuti mappen win intill fcm.xml. Om du använder Mac ändrar du .plugin-filens namn till .fcm.plugin och placerar den inuti mappen mac intill fcm.xml.
8. HTML-tillägget för att konfigurera användargränssnittet för publiceringsinställningarna är ett HTML-tillägg för Animate. Du hittar mer information om HTML-tillägg för Animate i Skapa HTML-tillägg.
9. Kontrollera att det lägre värdet för attributet version i taggen Host är 14.0, den lägsta (interna) versionen av Animate CC med stöd för anpassade plattformar.

```

<ExecutionEnvironment>
<HostList>
<Host Name="FLPR" Version="14.0" />
</HostList>
.
.
</ExecutionEnvironment>

```

10. Växla till Script Explorer-vyn och högerklicka på projektet. Välj Export > Adobe Extension Builder 3 > Application Extension. Guiden Export Wizard visas.
11. Du måste ha ett certifikat för att signera tilläggs paketet. Bläddra till ett befintligt certifikat eller klicka på Create för att skapa ett nytt.
12. Klicka på Finish för att kompilera projektet. Eclipse genererar en plugin-fil med tillägget .zxp, som du kan göra tillgänglig på Adobes webbplats för tillägg.

[Överst på sidan](#) 

Distribuera ett plugin-program för anpassade plattformar

Du kan distribuera plugin-programmet för den anpassade plattformen genom att göra det tillgängligt på Adobes webbplats för tillägg och tjäna pengar på det. Plugin-paketet genomgår en gransknings- och godkännandeprocess hos Adobe innan det visas på sidan. Du kan göra plugin-program tillgängliga på följande sätt:

1. Logga in på [Adobes webbplats för tillägg](#) med ditt Adobe-ID och lösenord.
2. Klicka på länken [Gå till producentportalen](#) på den vänstra panelen, under Bli en producent.
3. Klicka på knappen Sign-up, om du inte redan har anmält dig som producent.
4. Detaljerade anvisningar om hur du anmäler dig som producent och gör dina plugin-program tillgängliga finns i [Getting Started with the Producer Portal](#).
5. Utför följande steg på producentportalen enligt sidan [Getting Started](#):
 - a. Paketera produkten i en enda fil.
 - b. Ange information om produkten och överför filen.
 - c. Lägg till marknadsföringsresurser.
 - d. Förhandsgranska produkten.

- e. Skicka produkten för godkännande.
- 6. När ditt plugin-program har godkänts visas det i kategorin för Animate på sidan med tillägg.

Obs!

- Om du är en användare och vill installera ett plugin-program skapar du ett dokument för en anpassad plattform och publicerar det med Animate. Läs mer i Arbeta med plugin-program för anpassade plattformar.
- Fullständig information om hur du hanterar Adobe-tillägg finns i Hämta och installera tillägg.

[Överst på sidan](#) 

Förslag på nya funktioner och buggrapporter

Fyll i följande formulär om du vill skicka frågor, synpunkter, produktbuggar eller förslag på nya funktioner till gruppen som arbetar med Animate:

[Formulär för förslag på nya Adobe-funktioner och buggrapporter](#)



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Arbeta med plugin-program för anpassade plattformar

Plugin-program för anpassade plattformar utökar funktionerna i Animate till plattformar som Animate annars saknar stöd för. Om du installerar ett plugin-program för en anpassad plattform kan du skapa grafik och animeringar i Animate och publicera dem i det format som plugin-programmet har stöd för. Du kan utnyttja de kraftfulla verktygen för bilder och animeringar i Animate för att skapa program för vilken plattform som helst, förutsatt att du har ett plugin-program för anpassade plattformar för den aktuella plattformen. Du aktiverar den här funktionen genom att installera plugin-programmet för plattformen med Animate på något av följande sätt:

- Hämta plugin-programmet från [Adobes webbplats för tillägg](#) och installera det med Creative Cloud-programmet.
- Om du har plugin-programmet som ett ZXP-paket installerar du det med Adobe Extension Manager.

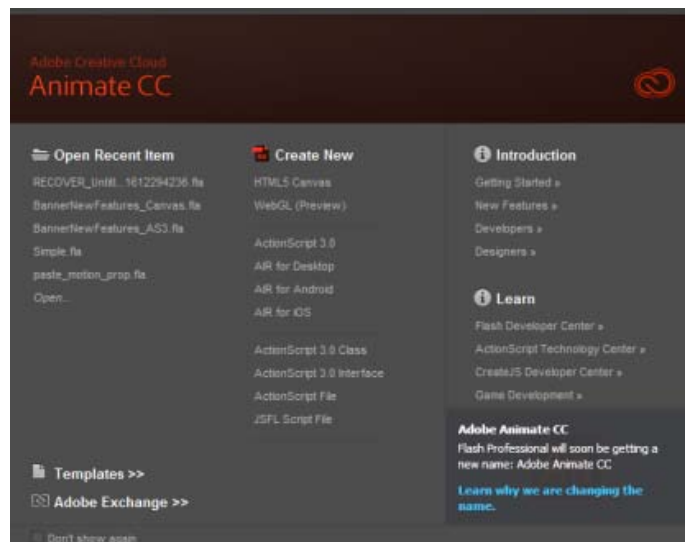
Efter installationen läggs en ny dokumenttyp till i Animate. Du kan använda en uppsättning verktyg för plattformen som finns i plugin-programmet och skapa dina projekt. När du publicerar arbetet används de publiceringsinställningar som konfigurerats för den anpassade plattformen i Animate.

[Överst på sidan](#) ¹

Installera ett plugin-program för anpassade plattformar från Adobes webbplats för tillägg

Du kan hämta ett plugin-program för anpassade plattformar från Adobes webbplats för tillägg och installera det så här:

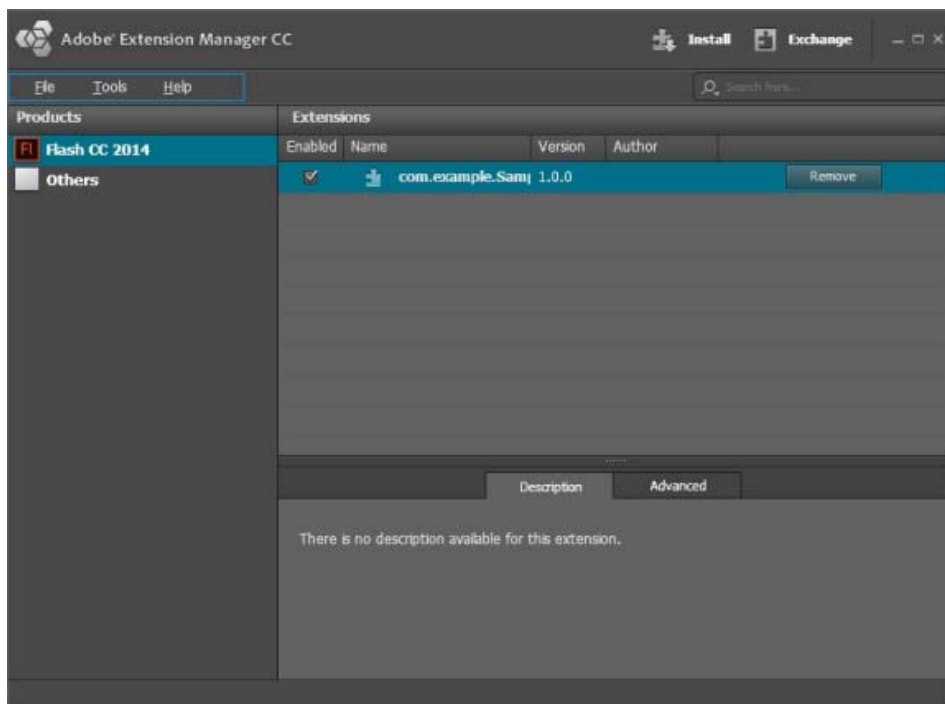
1. Installera och starta Adobe Creative Cloud-programmet.
2. Logga in på [Adobes webbplats för tillägg](#) med ditt Adobe-ID och lösenord.
3. Klicka på Animate på den vänstra panelen. De Animate-tillägg du kan köpa/hämta visas.
4. Välj det plugin-program som har stöd för önskad anpassad plattform för att visa information om exempelvis vilka funktioner som stöds och om kompatibilitet.
5. Köp eller hämta plugin-programmet på informationssidan. Plugin-programmet visas i Adobe Creative Cloud-programmet på datorn och ett meddelande visas om installationen lyckades.
6. Starta Animate. Startsidan visar den anpassade plattformen som en dokumenttyp.



Installera ZXP-filen

Om du har plugin-programmet som en ZXP-fil utför du följande steg för att installera det:

1. Kontrollera att du har Animate CC 2014.1 eller senare installerat.
2. Hämta Adobe Extension Manager CC från sidan [Adobe Exchange](#) och installera det på datorn.
3. Dubbelklicka på filen <plugin-program>.zxp. Fönstret Adobe Extension Manager visas.
4. Plugin-programmet visas under Tillägg i Adobe Extension Manager om det installerades korrekt.

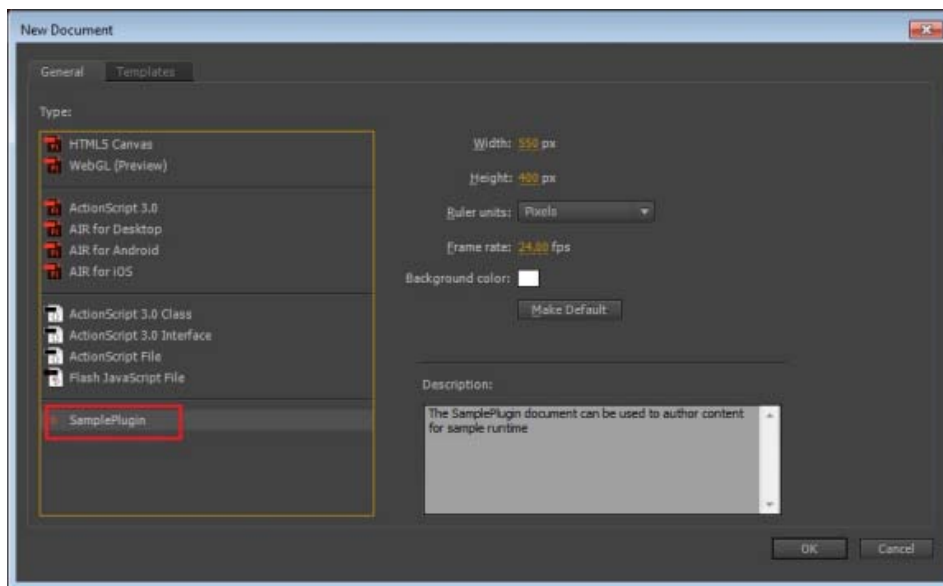


[Överst på sidan](#) 

Skapa och publicera ett dokument för en anpassad plattform

Så här skapar och publicerar du ett dokument för en anpassad plattform:

1. Välj Arkiv > Nytt.
2. Markera den nya dokumenttypen som lagts till av plugin-programmet i dialogrutan Nytt dokument och klicka på OK. Du ser följande ändringar:
 - Dokumentnamnet visar <dokumentnamn>(Anpassad)
 - På egenskapspanelen visas plugin-programmets namn tillsammans med dess publiceringsinställningar och egenskaper.
 - På verktygspanelen visas de verktyg som aktiveras av plugin-programmet.
3. Använd utvecklingsverktygen i Animate för att skapa animeringar.
4. Om du vill visa eller ändra publiceringsinställningarna för den anpassade plattformen väljer du Arkiv > Publiceringsinställningar.
5. Välj Arkiv > Publicera för att publicera dokumentet.



Obs!

- Om du är utvecklare och vill skapa plugin-program med stöd för en anpassad plattform för Animate kan du läsa den fullständiga dokumentationen för utvecklingsverktyget för anpassade plattformar.
- Fullständig information om hur du hanterar Adobe-tillägg finns i Hämta och installera tillägg.

 Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Felsöka ActionScript 3.0

[Om Felsökning för ActionScript 3.0](#)

[Öppna felsökningsläget](#)

[Ange och ta bort brytpunkter](#)

[Stega igenom kodrader](#)

[Visa och analysera skript i anropsstacken](#)

[Visa och ändra variabelvärden](#)

[Kontrollera kompileringsvarningar](#)

[Navigera till fel i koden](#)

[Felsöka en extern ActionScript 3.0 SWF-fil](#)

[Överst på sidan](#) ¹

Om Felsökning för ActionScript 3.0

Ytterligare resurser

Följande resurser innehåller ytterligare detaljerad information om hur du felsöker ActionScript 3.0:

[Överst på sidan](#) ¹

Öppna felsökningsläget

Hur du börjar en felsökningssession beror på vilken typ av fil du arbetar med. Under en felsökningssession avbryter Animate körningen av ActionScript-kod när en brytpunkt eller ett körningsfel påträffas.

När Animate initierar en felsökningssession lägger programmet till specialinformation i SWF-filen som exporteras för sessionen. Med den här informationen kan felsökaren tillhandahålla numren för de rader i koden där fel påträffades.

Du kan inkludera den speciella felsökningsinformationen i alla SWF-filer som skapas från en specifik FLA-fil i publiceringsinställningarna. Detta gör det möjligt att felsöka SWF-filen även om du inte explicit initierar en felsökningssession. Den här felsökningsinformationen gör SWF-filen något större.

Välj en standardmiljö för felsökning

- Välj Felsök > Felsök filmen och sedan ett av följande:
 - Animate
 - AIR Debug Launcher (skrivbord)
 - AIR Debug Launcher (mobil)
 - på enhet via USB (endast CS5.5)

Alla felsökningssessioner kommer att äga rum i den miljö som du väljer. Du kan när som helst ändra standardmiljön.

Starta felsökning från en FLA-fil

- Välj Felsök> Felsök

(CS6 och tidigare) Välj Felsök > Felsök film > Felsök.

Starta felsökning från en ActionScript 3.0 AS-fil

1. Öppna ActionScript-filen i skriptfönstret och välj FLA-filen som ActionScript-filen ska kompileras med på Mål-menyn överst i skriptfönstret. FLA-filen måste också vara öppen för att den ska visas på den här menyn.
2. Välj Felsök> Felsök
(CS6 och tidigare) Välj Felsök > Felsök film > Felsök.

Lägga till felsökningsinformation i alla SWF-filer skapade från en FLA-fil

1. Öppna FLA-filen och välj Arkiv > Publiceringsinställningar.
2. I dialogrutan Publiceringsinställningar klickar du på fliken (CS5) eller på kategorin (CS5.5).
3. Markera Tillåt felsökning.

Avsluta felsökningsläget

- Klicka på knappen Avsluta felsökning i Felsökningskonsolen.

[Överst på sidan](#) 

Ange och ta bort brytpunkter

Lägg till brytpunkter i ActionScript-kod för att avbryta körningen av koden. När körningen har avbrutits kan du steg igenom och köra koden rad för rad, visa olika avsnitt av ditt ActionScript, visa värden för variabler och uttryck och redigera variabelvärden.

Obs! Det går inte att lägga till brytpunkter i ASC- (ActionScript for Communication) och JSFL-filer (Flash JavaScript).

Ange en brytpunkt

- Klicka i den vänstra marginalen på åtgärdspanelen eller i skriptfönstret, bredvid den kodrad där du vill infoga brytpunkten.

Ta bort en brytpunkt

- Klicka på brytpunkten som du vill ta bort på åtgärdspanelen eller i skriptfönstret.

[Överst på sidan](#) 

Stega igenom kodrader

När ActionScript-körningen avbryts vid en brytpunkt eller efter ett körningsfel, kan du stega dig fram i koden rad för rad. Du kan välja att gå in i funktionsanrop eller hoppa förbi dem. Du kan också välja att fortsätta att köra koden utan att stega igenom den.

Stega in i kod rad för rad

- Klicka på knappen Stega in i på Felsökningskonsolen.

Stega över ett funktionsanrop

- Klicka på knappen Stega över på Felsökningskonsolen.

Stega ut från ett funktionsanrop

- Klicka på knappen Stega ut från på Felsökningskonsolen.

Fortsätta normal kodkörning

- Klicka på knappen Fortsätt på Felsökningskonsolen.

[Överst på sidan](#) 

Visa och analysera skript i anropsstacken

När kodkörning stoppas i felsökaren kan du visa anropsstacken på Felsökningskonsolen och de skript som innehåller funktionerna i anropsstacken. Anropsstacken visar den aktuella listan med kapslade funktionsanrop som väntar på att köras.

Du kan visa de enskilda skript som innehåller varje funktion.

- Dubbelklicka på ett skriptnamn i anropsstacken på Felsökningskonsolen.

[Överst på sidan](#) 

Visa och ändra variabelvärden

Visa och redigera värdena för variabler och egenskaper i variabelpanelen.

Visa ett variabelvärde

1. I variabelpanelen väljer du vilka typer av variabler som ska visas på panelmenyn.
 - Visa konstanter visar värdenas konstanter (variabler med ett fast värde).
 - Visa statiska värden visar variabler som tillhör klassen, i stället för instanser av klassen.
 - Visa otillgängliga medlemsvariabler visar variabler som inte är tillgängliga för andra klasser eller namnutrymmen. Detta inkluderar variabler som är skyddade, privata och interna för namnutrymmet.
 - Visa ytterligare hexadecimal visning lägger till hexadecimalvärden där decimalvärden visas. Det här är främst användbart för färgvärden. Hexadecimalvärden visas inte för decimalvärden från 0 till 9.
 - Visa kvalificerade namn visar variabeltyper med både paket- och klassnamnet.
2. Expandera trädvyn över FLA-filens objektstruktur tills du ser variabeln du vill visa.

Redigera värdet för en variabel

1. Dubbelklicka på variabelns värde i variabelpanelen.
2. Ange det nya värdet för variabeln och tryck på Retur. Det nya värdet används vid efterföljande kodkörning.

[Överst på sidan](#) 

Kontrollera kompileringsvarningar

Kontrollera vilka typer av kompileringsvarningar ActionScript-kompilatorn genererar på panelen Kompilatorfel. När kompilatorn rapporterar ett fel dubbelklickar du på felet för att navigera till kodraden som orsakade felet.

1. Välj Arkiv > Publiceringsinställningar.
2. Klicka på Animate.
3. Klicka på knappen ActionScript-inställningar.
4. Välj bland felalternativen:
 - I Strikt läge rapporteras varningar som fel, vilket innebär att kompileringen inte lyckas om dessa fel förekommer.
 - I Varningsläge rapporteras extravarningar som är användbara för att upptäcka inkompatibilitet vid uppdatering av ActionScript 2.0-kod till ActionScript 3.0.

[Överst på sidan](#) 

Navigera till fel i koden

När Animate påträffar ett fel i ActionScript-koden, antingen under kompilering eller under körning, rapporteras felet på panelen Kompilatorfel. Navigera till kodraden som orsakade felet från panelen Kompilatorfel.

- Dubbelklicka på felet på panelen Kompilatorfel.

[Överst på sidan](#) 

Felsöka en extern ActionScript 3.0 SWF-fil

Med ActionScript 3.0 kan du felsöka en extern SWF-fil med hjälp av en fristående version, en ActiveX- eller en plugin-version för felsökning av Flash Player, som du hittar i *installationskatalogen för Animate/Players/Debug/*. I felsökaren för ActionScript 3.0 är emellertid fjärrfelsökning begränsad till filer som finns på samma lokala värd som utvecklingsverktyget i Animate, som spelas upp i den fristående felsökningsspelaren, ActiveX-kontrollen eller plugin-programmet.

Aktivera felsökning under Publiceringsinställningar om du vill tillåta fjärrfelsökning av filen. Du kan också publicera filen med ett felsökningslösenord så att bara behöriga användare kan felsöka den.

Precis som i JavaScript och HTML, kan användarna se klientsidesvariabler i ActionScript. Om du vill lagra variablerna på ett säkert sätt skickar du dem till ett program på serversidan i stället för att lagra dem i filen. Som utvecklare kan du emellertid ibland ha andra affärshemligheter, t.ex. filmklippsstrukturer, som du inte vill avslöja för utomstående. Du kan då använda felsökningslösenordet för att skydda ditt arbete.

Aktivera fjärrfelsökning av en SWF-fil och ange ett felsökningslösenord

I ActionScript 3.0 FLA-filer går det inte att felsöka kod i bildruteskript. Det går bara att felsöka kod i externa AS-filer med felsökaren för ActionScript 3.0.

1. Öppna FLA-filen.
2. Välj Arkiv > Publiceringsinställningar.
3. I dialogrutan Publiceringsinställningar klickar du på fliken (CS5) eller på kategorin (CS5.5) och väljer därefter Tillåt felsökning.
4. Stäng dialogrutan Publiceringsinställningar och välj ett av följande kommandon:
 - Arkiv > Exportera > Exportera film
 - Arkiv > Publicera
5. Behåll SWF-filen på den lokala datorn för att utföra en fjärrfelsökningssession på den lokala värden, eller överför den till webbservern.

SWF-filen innehåller ingen information om brytpunkter. Om du överför filen till en fjärrserver kan du alltså inte stega igenom koden. Använd den lokala värden för att utföra den här åtgärden.

6. I Animate väljer du Felsök > Starta fjärrfelsökning > ActionScript 3.0.

Animate öppnar felsökaren för ActionScript 3.0 och väntar på att en felsökningsversion av Flash Player ska ansluta. Du har två minuter på dig att starta felsökningsversionen av Flash Player. Om det tar längre tid än två minuter upprepar du det här steget.

7. Öppna SWF-filen i en fristående version, en ActiveX- eller en plugin-version för felsökning av Flash Player. Du hittar den fristående felsökningsspelaren i *installationskatalogen för Animate/Players/Debug/*. Anslut inte till en fil på en annan dator eftersom felsökaren inte kan ta emot någon information om brytpunkter.

Felsökningssessionen börjar när felsökningsspelaren ansluts till ActionScript 3.0-felsökningspanelen.

Obs! *Fjärrfelsökning fungerar inte om du väljer standardnätverksgränssnittet för AIR 3.4. Du ska istället välja alternativen för att ange nätverksgränssnittsnamnet och IP-adressen för systemet.*

Aktivera Felsökning från en fjärranslutning

1. Öppna utvecklingsprogrammet i Animate om det inte redan är öppet.
2. Välj Felsök > Starta fjärrfelsökning > ActionScript 3.0.
3. Från fjärranslutningen öppnar du den publicerade SWF-filen i en webbläsare eller i felsökningsversionen av den fristående spelaren.

Om inte dialogrutan för fjärrfelsökning öppnas högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) du på SWF-filen för att öppna snabbmenyn och väljer sedan Felsökning.

4. Välj Localhost och filen som ska öppnas i dialogrutan för fjärrfelsökning.

I Felsökning öppnas visningslistan för SWF-filen. Om SWF-filen inte spelas upp kan Felsökning vara tillfälligt stoppad. Du ska då trycka på Fortsätt för att starta på nytt.



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

Arbetsyta och arbetsflöde

Använda Creative Cloud Libraries och Adobe Animate CC

[Använda Creative Cloud Libraries och Adobe Animate CC](#)

[Om Creative Cloud Libraries](#)

[Använda Creative Cloud Libraries](#)

[Skapa ett nytt CC Library](#)

[Dela bibliotek och resurser](#)

[Adobe Stock](#)

[Använda Adobe Stock i Animate CC](#)

[Överst på sidan](#) ¹²

Om Creative Cloud Libraries

Creative Cloud Libraries gör att ditt mediematerial är tillgängligt var du än är. Skapa bilder, färger, färgteman, penslar, former och annat i Photoshop, Illustrator och mobila appar som Adobe Capture CC och få enkelt tillgång till dem via datorprogram och mobila appar för ett sömlöst kreativt arbetsflöde.

Animate CC (tidigare Flash Professional CC) levereras integrerat med CC Libraries. CC Libraries hjälper dig att hålla reda på ditt designmaterial. När du skapar grafikmaterial och sparar det i biblioteket kan du använda materialet i dina Animate-dokument. Designmaterialet synkroniseras automatiskt och kan delas med alla som har ett Creative Cloud-konto. När ditt kreativa team arbetar med Adobe-appar på datorer och mobila enheter är ditt delade bibliotek alltid uppdaterat och redo att använda. Med den här versionen kan du importera från bibliotek och återanvända grafik. Materialtyper som stöds i Animate:

- Färger och färgteman
- Penslar
- Bilder
- Vektorpenslar

Mer information finns i [Creative Cloud Libraries](#).

Använda färger, penslar och former som skapats med mobila appar i Animate-dokument

Du kan använda bilder och designmaterial som skapats med Adobes mobila appar som Adobe Capture CC i Animate-dokument genom att använda den nya CC Library-panelen. Du kan spara och dela färger, färgteman, former och penslar som du och andra medarbetare skapar via CC Libraries så att ni kan använda dem i andra Adobe-program som har stöd för CC Libraries, till exempel Animate.

Adobe Capture CC är en mobil Adobe-app som du kan använda när du vill:

- Skapa egna penslar från foton du tagit med din iPhone, iPad eller Android-enhet och börja använda dem direkt i Adobe Animate. Om du vill använda penslar som du har läst in med penselappen måste du lagra dem i CC Library.
- Fånga former med din iPhone, iPad eller Android-enhet och förvandla dem till vektorer som du kan använda i dina designer. Spara dem till Creative Cloud Libraries för snabb åtkomst i Adobe-appar och dela dina bibliotek med ditt kreativa team.
- Lagra färgkombinationer med iPhone-, iPad- och Android-enheter när inspirationen faller på. Dina färgteman sparas automatiskt i Creative Cloud Libraries så att du kan nå dem från både datorprogrammen och mobilapparna, eller dela dem med ditt team.

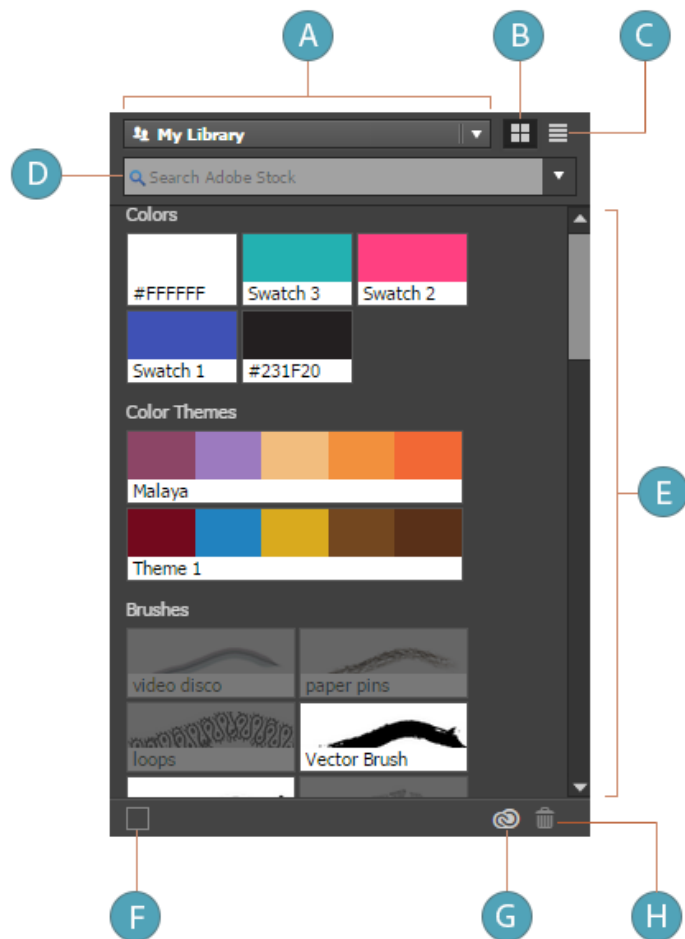
Mer information om att skapa vektorer, penslar, former och färger som kan användas i Animate CC finns i <http://www.adobe.com/in/products/capture.html>

[Överst på sidan](#) 

Använda Creative Cloud Libraries

Creative Cloud Library-panelen i Animate CC visar allt kreativt material som du har sparat i dina bibliotek tillsammans med material som andra har delat med dig.

Bilden nedan beskriver CC Library-panelen i detalj.



A. CC Library-mapp B. Visa objekt som ikoner C. Visa objekt i en lista D. Sök i Adobe Stock efter bilder E. Panel med CC Library-innehåll F. Lägg till färg G. Synkronisera CC Libraries H. Ta bort objekt i bibliotek

Använda CC Libraries

1. Klicka på Fönster > CC Libraries när du vill öppna CC Libraries-panelen. Du kan se allt material som lagras i CC-biblioteket.
2. Du kan göra följande:
 - Dra och släppa material från biblioteket till scenen.
 - Klicka på ett färgtema när du vill använda det på ett objekt på scenen.
 - Klicka på en vektorpensel i biblioteket när du vill använda den på scenen.



Ändra material i CC Library och använda det i Animate-dokument

Placering av CC Libraries-resurser på datorn

Ditt Creative Cloud-material synkroniseras till en katalog på datorn. I Windows kan till exempel platsen vara **C:\Users\<användarnamn>\Creative Cloud Files**

[Överst på sidan](#)

Skapa ett nytt CC Library

Du kan skapa ett nytt bibliotek för att lagra kreativt material online. Ett bibliotek kan lagra upp till 1000 materialfiler och det finns ingen begränsning för hur många bibliotek som du kan skapa. Materialet som du sparar i biblioteket lagras lokalt, men synkroniseras med Creative Cloud.

[Överst på sidan](#)

Dela bibliotek och resurser

Du kan samarbeta med andra användare och dela en mapp eller ett bibliotek på ditt Creative Cloud-konto med angivna Creative Cloud-användare. Alla inbjudna användare kan sedan arbeta tillsammans med materialet i den delade mappen eller biblioteket. Medarbetare kan visa, redigera, ändra namn på, flytta och ta bort innehållet i den delade mappen eller biblioteket. Mer information om samarbete i CC Libraries finns i Samarbeta i bibliotek.

Om du vill dela offentliga länkar till filer och mappar med andra (dela material med skrivskyddad åtkomst) ska du läsa Dela filer och mappar.

Mer information om bibliotek i Creative Cloud finns i Creative Cloud Libraries.

Video: Använda Creative Cloud Libraries i Adobe Animate CC

Av Train Simple (www.trainsimple.com)

[Överst på sidan](#)

Adobe Stock

Mer information om hur du använder Adobe Stock finns på hjälpsidan för Adobe Stock på

<https://helpx.adobe.com/stock/help/using-adobe-stock.html>.

Anm: Adobe Stock är för närvarande bara tillgängligt i följande länder: USA, Kanada, Mexiko, Storbritannien, Irland, Sydafrika, Nya Zeeland, Australien, Japan, Nederländerna, Norge, Sverige, Danmark, Belgien, Schweiz, Finland, Luxembourg, Tyskland, Frankrike, Italien, Österrike, Spanien, Portugal, Grekland, Polen, Tjeckien, Bulgarien, Estland, Lettland, Litauen, Ungern, Malta, Rumänien, Slovenien, Slovakien och Cypern.

Mer information finns på <https://helpx.adobe.com/stock/faq.html>

[Överst på sidan](#) 

Använda Adobe Stock i Animate CC

Med alternativet Sök i Adobe Stock på CC Library-panelen kan du söka efter bilder i Adobe Stock, förhandsgranska bilder i biblioteket, köpa en bild och sedan lägga till den i dokumentet. De bilder som du lägger till på scenen kan animeras.

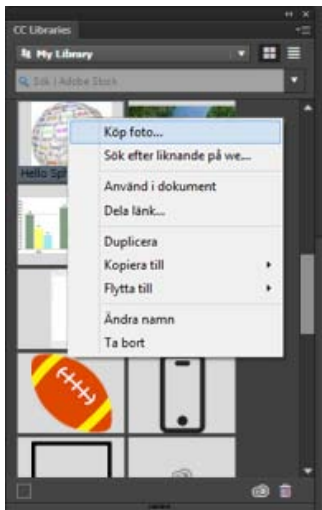
Söka efter och importera bilder från Adobe Stock

1. Klicka på Fönster > CC Libraries. CC Library-panelen visas.



Söka efter bilder i Adobe Stock

2. I rutan Sök i Adobe Stock skriver du dina sökord och trycker på retur. Sökresultaten visas i innehållsrutan på bibliotekspanelen.
3. Håll markören över bilden som du vill använda i ditt Animate-dokument. Följande alternativ visas:
 - Köp och spara i mitt bibliotek: Om du vill köpa bilden. Du kan också högerklicka på bilden och välja Köp bild.
 - Spara förhandsvisning i mitt bibliotek: Sparar en vattenstämplad förhandsvisningsbild i CC Library.



4. Med alternativen på snabbmenyn kan du göra följande åtgärder på en bild:

- Köpa den markerade bilden
- Söka efter liknande bilder på webben
- Använda bilden i ditt Animate-dokument genom att lägga till den på scenen
- Dela länken till bilden
- Göra en kopia av bilden
- Kopiera eller flytta bilden till en mapp i CC Library
- Byta namn på bilden
- Ta bort bilden från biblioteket

Video: Använda Adobe Stock-material i Animate CC

Av Train Simple (www.trainsimple.com)

Resurser

- Video: Använda Adobe Stock-bilder i Animate
- Hjälp för Creative Cloud Libraries
- Komma igång med Creative Cloud Libraries



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Använda scen- och verktygspanelerna i Animate

[Använda scenen](#)

[Använda linjaler](#)

[Använda stömlinjer](#)

[Använda rutnätet](#)

[Om huvudverktygsfältet och redigeringsfältet](#)

[Använda verktygspanelen](#)

[Använda snabbmenyer](#)

[Överst på sidan](#)

Använda scenen

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



Tidslinje och scen med innehåll.

Zooma in på scenen

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

- Om du vill zooma in på ett element väljer du zoomverktyget  på verktygspanelen och klickar på elementet. Om du vill växla mellan att zooma in och ut med zoomverktyget använder du modifieringen Förstora  eller Förminska  (i alternativområdet på verktygspanelen när zoomverktyget har valts) eller Alt-klickar (Windows) eller Option-klickar (Macintosh).

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

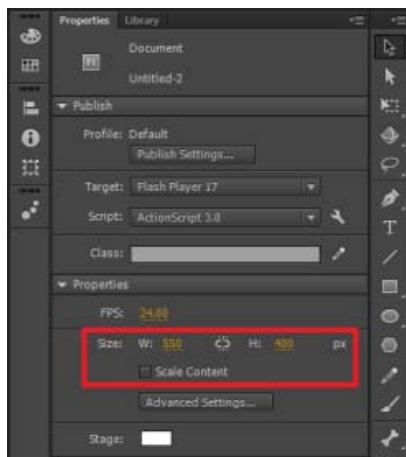
Flytta visningen av scenen

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

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

Skala innehåll efter scenstorleken

Alternativet **Skala innehåll** i PI gör att du kan skala innehåll på scenen efter scenens storlek. Om scenens storlek ändras när alternativet är valt, ändras storleken på innehållet i proportion till scenen.



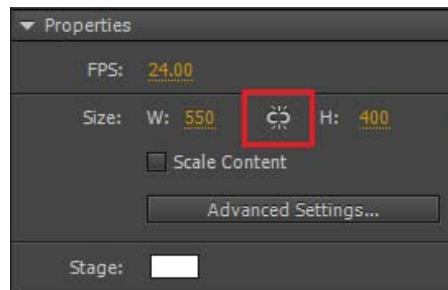
Alternativet Skala innehåll i PI

Skala scenstorleken

Alternativet Skala innehåll i de avancerade inställningarna kan nu öppnas direkt via egenskapsinspektören. Om scenens storlek ändras när alternativet är valt, ändras storleken på innehållet i proportion till scenen.

Dialogrutorna för egenskapsinspektören och dokumentinställningarna har ett länkalternativ som gör att du kan öka scenens mått proportionellt. Som standard är scenens höjd- och breddegenskaper inte kopplade till varandra. När du aktiverar länkning genom att klicka på Länk-knappen och sedan ändrar värdet för höjd eller bredd så ändras värdet för den andra egenskapen proportionellt.

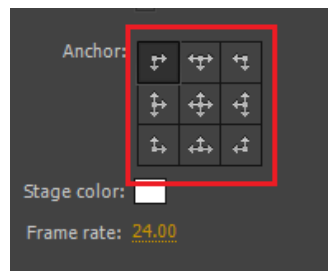
Om du väljer alternativet Skala innehåll är värdena för scenens storlek automatiskt länkade och inaktiverade. Det beror på att innehållsskalning är rimligt om scenens dimensioner ändras proportionellt.



Länknapp för att proportionellt skala scenens storlek

Scenskalning som baseras på en vald ankarpunkt

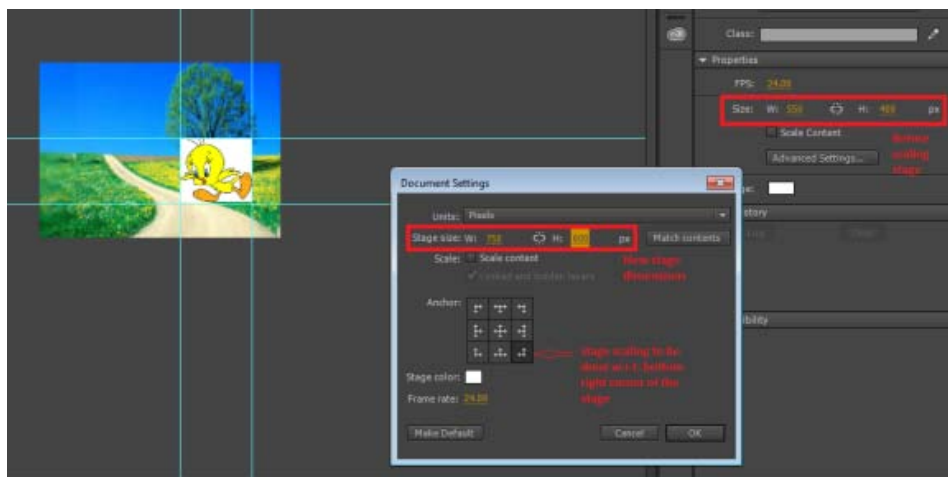
Du kan välja en ankarpunkt i dokumentinställningarna, ange höjd och bredd och skala scenen efter de måtten. När skalning av innehåll är inaktiverat, expanderar scenen i de riktningar som gäller för den valda ankarpunkten, så som visas på bilderna som följer.



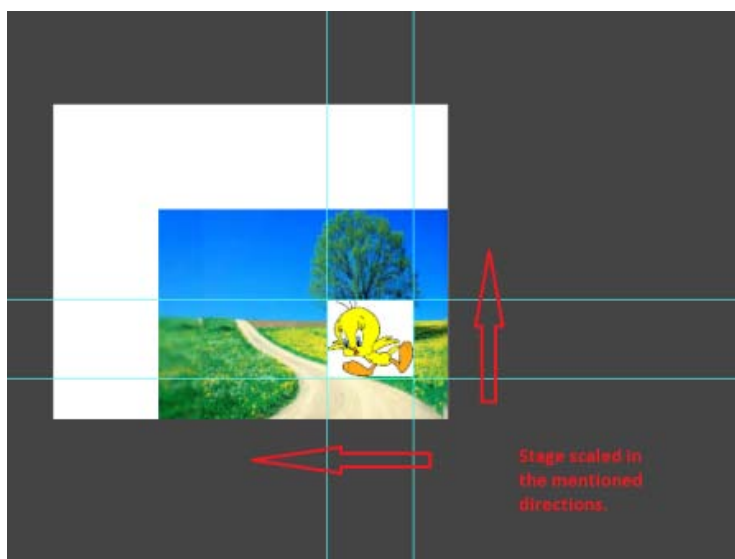
Ankarpunkter på vilka du kan skala scenen

Scenskalning: ett exempel

I följande exempel skalas scenen som mäter 550 x 400, proportionellt till 750 x 600 från ankarpunkten i det nedre högra hörnet på scenen:



Ställa in scenskalning med det nedre högra hörnet som ankarpunkt



Scenen skalas i den inställda riktningen från ankarpunkten i det nedre högra hörnet

Rotera scenen

Animate CC introducerar ett nytt rotationsverktyg som gör att du kan rotera scenen tillfälligt för att hjälpa dig att rita och måla i en viss vinkel utan att objekten på scenen roteras permanent som verktyget Omforma fritt gör. Du kan snabbt rotera scenen oavsett vilket verktyg som är valt genom att trycka på skift och mellanslag samtidigt och rotera vyn genom att dra med musen.

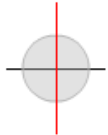
Rotera scenen med rotationsverktyget

1. Välj rotationsverktyget  (H) som grupperas med handverktyget  (H) eller tryck på **skift** och **mellanslag** samtidigt om du tillfälligt vill byta till rotationsverktyget när du arbetar med ett annat verktyg, t.ex. penseln.



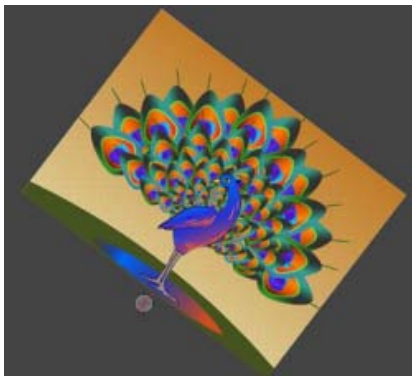
Rotationsverktyget i verktygsfältet

2. När rotationsverktyget har valts, visas pivotpunkten för rotering på skärmen med ett hårkors. Du kan ändra pivotpunktens placering genom att klicka på önskat läge.



Pivotpunkt med hårkors

3. När pivotpunkten har ställts in kan du dra musen för att rotera scenen runt pivotpunkten.



Roterad scen

4. Använd rotationsverktyget och dra när du vill rotera scenen tillfälligt. Den aktuella rotationsvinkeln visas med en röd linje i hårkoret för pivotpunkten.
5. Klicka på Centrera scenen  när du vill återställa scenen till standardvyn.

[Överst på sidan](#) 

Använda linjaler

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

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

[Överst på sidan](#) 

Använda stöddlinjer

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

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

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

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

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

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

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

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

Ange inställningar för stöddlinjer

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

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

2. Klicka på OK.

[Överst på sidan](#) 

Använda rutnätet

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

Visa och dölj teckningens rutnät

- Gör något av följande:
 - Välj Visa > Rutnät > Visa rutnät.
 - Tryck på Ctrl+' (citat) (Windows) eller Kommando+' (citat) (Macintosh).

Aktivera eller inaktivera fästning mot rutnätslinjer

- Välj Visa > Fästning > Fäst mot rutnät.

Ange inställningar för rutnät

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

[Överst på sidan](#) 

Om huvudverktygsfältet och redigeringsfältet

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

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

[Överst på sidan](#) 

Använda verktygspanelen

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

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

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

Välj verktyg

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

[Överst på sidan](#) 

Använda snabbmenyer

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

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

Adobe rekommenderar även

- Fästa grafik på plats
- Symboler, instanser och biblioteksresurser
- Arbeta med scener
- Skapa och redigera grafik
- Markera objekt



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Arbetsflöde och arbetsyta i Animate

[Vad är Animate CC?](#)

[Allmänt arbetsflöde i Animate](#)

[Arbetsyta - översikt](#)

[Hantera fönster och paneler](#)

[Spara och växla arbetsytor](#)

[Överst på sidan](#) 

Allmänt arbetsflöde i Animate

Om du vill skriva ett Animate CC-program utför du vanligtvis följande grundläggande steg:

Planera programmet

Bestäm vilka grundläggande uppgifter programmet ska utföra.

Lägg till medieelement

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

Ordna elementen

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

Tillämpa specialeffekter

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

Styr beteendet med ActionScript

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

Testa och publicera programmet

Testa FLA-filen (Kontroll > Testa filmen) om du vill bekräfta att programmet fungerar som du avsåg, samt hitta och korrigera eventuella buggar. Du bör testa programmet löpande medan du skapar det. Du kan testa filen i Animate och AIR Debug Launcher.

Publicera din FLA-fil (Arkiv > Publicera) som en SWF-fil som kan visas på en webbsida och spelas upp med Flash® Player.

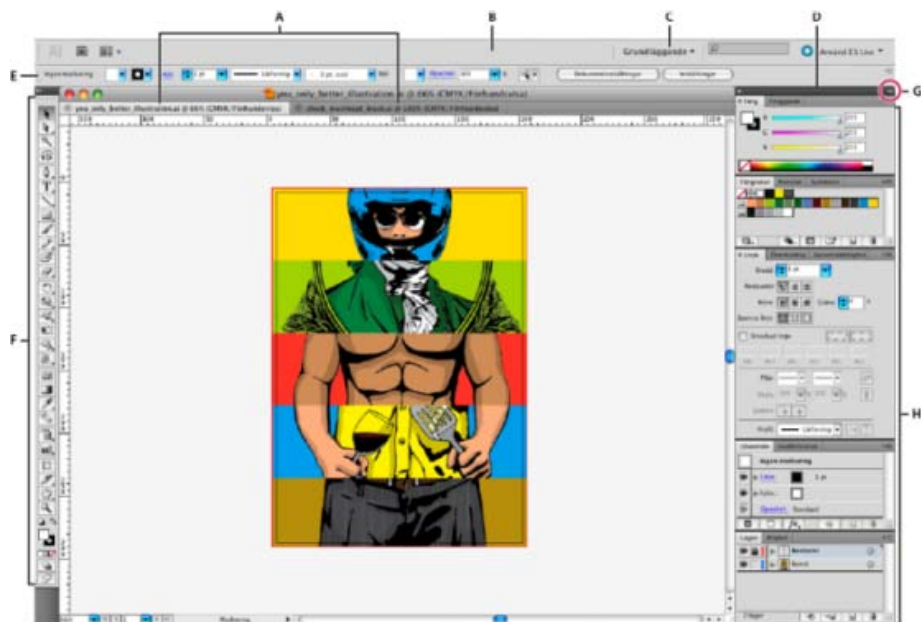
Arbetsyta - översikt

Du skapar och redigerar dina dokument och filer med hjälp av olika element, till exempel paneler, fält och fönster. Hur dessa element ordnas kallas för en *arbetsyta*. Arbetsytorna i de olika programmen i Adobe® Creative Suite® 5 har samma utseende, så att du lätt kan flytta mellan programmen. Du kan också anpassa varje program efter hur du arbetar utifrån flera förinställda arbetsytor eller genom att skapa en egen.

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

- *Programfältet* utmed överkanten innehåller en arbetsyteväxlare, menyer (enbart Windows) och andra programkontroller. I vissa av programmen kan du använda Fönster-menyn (på Mac) för att visa eller dölja programfältet.
- Panelen *Verktyg* innehåller verktyg för att skapa och redigera bilder, grafik, sidelement o.s.v. Likartade verktyg grupperas.
- På *kontrollpanelen* visas alternativ för det valda verktyget. På kontrollpanelen i Illustrator visas alternativ för det valda objektet. (I Adobe Photoshop® kallas detta för alternativfältet. I Adobe Animate®, Adobe Dreamweaver® och Adobe Fireworks® kallas det egenskapsinspektören och innehåller egenskaper för det valda elementet.)
- I *dokumentfönstret* visas den fil som du arbetar med. Dokumentfönster kan ordnas med hjälp av flikar och, i vissa fall, grupperas och dockas.
- Med *paneler* blir det enklare att övervaka och ändra arbetet. Några exempel är tidslinjen i Animate, penselpanelen i Illustrator, lagerpanelen i Adobe Photoshop® och panelen CSS-format i Dreamweaver. Paneler kan grupperas, skiftas och dockas.
- I *programramen* grupperas alla arbetsyteelement i ett enda integrerat fönster där du kan behandla programmet som en enda enhet. När du flyttar eller ändrar storlek på programramen eller något av elementen i den, flyttas elementen så att inga överlappar. Panelerna försvinner inte när du växlar program eller när du av misstag klickar utanför programmet. Om du arbetar med två eller flera program, kan du placera de olika programmen sida vid sida på skärmen eller på flera skärmar.

Om du använder Mac och föredrar det traditionella frihandsgränssnittet kan du inaktivera programramen. I t.ex. Adobe Illustrator® väljer du Fönster > Programram när du vill aktivera eller inaktivera den. (I Animate för Mac är programramen alltid aktiverad och Dreamweaver för Mac använder inte en programram.)



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

Dölja eller visa alla paneler

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

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

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

Visa panelalternativ

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

Tips: Du kan öppna en panelmeny även om panelen är minimerad.

Tips: I Photoshop kan du ändra teckenstorleken på texten i paneler och verktygstips. Välj en storlek på menyn Teckensnittsstorlek på gränssnitt i gränssnittsinställningarna.

(Illustrator) Justera panelens ljusstyrka

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

Konfigurera om panelen Verktyg

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

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

- Klicka på dubbelpilen högst upp på panelen Verktyg.

[Överst på sidan](#) 

Hantera fönster och paneler

Du kan skapa en anpassad arbetsyta genom att flytta och justera dokumentfönster och paneler. Du kan också spara arbetsytor och växla mellan dem. För Fireworks: Om du byter namn på anpassade arbetsytor i Fireworks kan det leda till oönskat beteende.

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

Ordna om, docka eller skapa flytande dokumentfönster

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

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

Obs! I Photoshop kan du också välja Fönster > Ordna > Flyt i fönster om ett enskilt dokumentfönster ska vara flytande, eller Fönster > Ordna > Flyt alla i fönster om alla dokumentfönster ska vara flytande. Mer information finns i [kb405298](#).

Obs! I Dreamweaver går det inte att docka och avdocka dokumentfönster. Använd minimeringsknappen i dokumentfönstret om du vill skapa flytande fönster (Windows) eller välj Fönster > Sida vid sida om du vill visa dokumentfönstren sida vid sida. Sök efter "sida vid sida" i Dreamweaver-hjälpen om du vill ha mer information. Arbetsflödet skiljer sig något för Macintosh-användare.

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

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

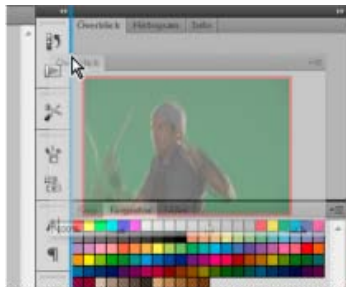
- Om du vill växla till ett annat dokument i en grupp med flikar när du drar en markering, drar du markeringen över fliken för dokumentet en kort stund.

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

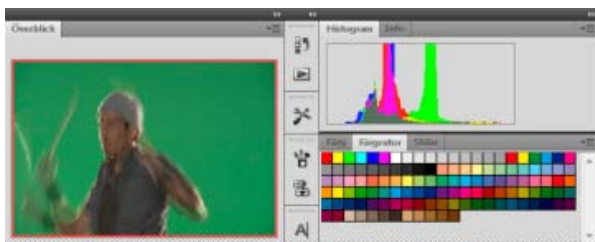
Docka och avdocka paneler

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

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



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



Överblickspanelen finns i en egen docka

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

Flytta paneler

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

Obs! Musmarkörens position (snarare än panelens position) aktiverar släppzonen, så om du inte ser släppzonen kan du försöka dra musmarkören dit du vill att släppzonen ska vara.

- Om du vill flytta en panel drar du i dess flik.
- Om du vill flytta en panel drar du i namnlisten.



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

A. Namnlist **B.** Tabbar **C.** Släppningsområde

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

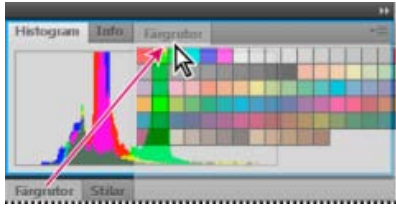
Lägga till och ta bort paneler

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

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

Hantera panelgrupper

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



en panel i en panelgrupp

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

Skikta flytande paneler

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



Fritt flytande skiktade paneler

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

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

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

Ändra storlek på paneler

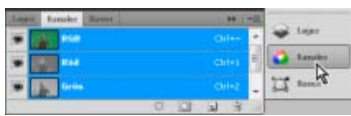
- Om du vill minimera eller maximera en panel, panelgrupp eller ett skikt med paneler dubbelklickar du på en flik. Du kan också dubbelklicka på flikområdet (det tomma utrymmet bredvid flikarna).
- Om du vill ändra storlek på en panel drar du i sidan på panelen. Vissa paneler, till exempel panelen Färg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

Komprimera eller expandera panelikoner

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



Paneler komprimerade till ikoner



Paneler som har expanderats från ikoner

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

Obs! Om du i vissa produkter aktiverar alternativet för att komprimera panelikoner automatiskt i inställningarna för gränssnittet, komprimeras en expanderad panelikon automatiskt när du klickar någon annanstans.

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

[Överst på sidan](#) 

Spara och växla arbetsytor

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

Spara en egen arbetsyta

1. Gör något av följande när arbetsytan har den sammansättning som du vill spara:

- (Illustrator) Välj Fönster > Arbetsyta > Spara arbetsyta.
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Välj Fönster > Arbetsyta > Ny arbetsyta.
- (Dreamweaver) Välj Fönster > Layout för arbetsyta > Spara arbetsyta.
- (Animate) Välj Ny arbetsyta från arbetsyteväxlaren i programfältet.
- (Fireworks) Välj Spara nuvarande från arbetsyteväxlaren i programfältet.

2. Ange ett namn på arbetsytan.

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

Panelernas plats Sparar de aktuella panelplaceringarna (endast InDesign).

Kortkommandon Sparar den aktuella uppsättningen kortkommandon (endast Photoshop).

Menyer och anpassade menyer Sparar den aktuella uppsättningen menyer.

Visa eller växla arbetsytor

- Markera en arbetsyta i arbetsyteväxlaren i programfältet.

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

Ta bort en egen arbetsyta

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

Återställa standardarbetsytan

1. Välj mellan arbetsytorna Standard eller Grundläggande i arbetsyteväxlaren i programfältet.

Obs! Designer är standardarbetsyta i Dreamweaver.

2.

3. (Photoshop, InDesign, InCopy) Välj Fönster > Arbetsyta > Återställ [namn på arbetsyta].

(Photoshop) Återställa en sparad arbetsyta

I Photoshop visas arbetsytorna automatiskt som de såg ut när du senast använde dem, men du kan också återställa panelernas ursprungliga, sparade placering.

- Om du vill återställa en enskild arbetsyta väljer du Fönster > Arbetsyta > Återställ *namnet på arbetsytan*.
- Om du vill återställa alla arbetsytor som installerats med Photoshop klickar du på Återställ standardarbetsytor i gränssnittsinställningarna.

Om du vill ändra ordningen på arbetsytorna i programfältet drar du dem.



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Använda Typekit-webbteckensnitt i HTML5 Canvas-dokument

Arbeta med Typekit-webbteckensnitt

Använda Typekit-webbteckensnitt i ett HTML5 Canvas-dokument

[Överst på sidan](#) ¹

Arbeta med Typekit-webbteckensnitt

Adobe Typekit-webbteckensnitt kan nu användas i HTML5 Canvas-dokument i Adobe Animate CC.

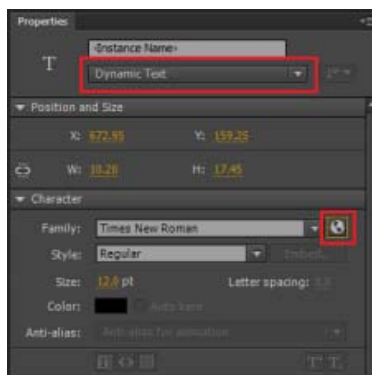
Eftersom Typekit integreras med Animate CC finns tusentals exklusiva webbteckensnitt från ledande leverantörer tillgängliga för dina HTML5 Canvas-dokument.

Om du väljer teckensnitt från Typekit-biblioteket och sedan publicerar dokumentet på webben, är Typekit automatiskt värd för teckensnitten och ditt Typekit-konto kopplas till ditt innehåll på webben.

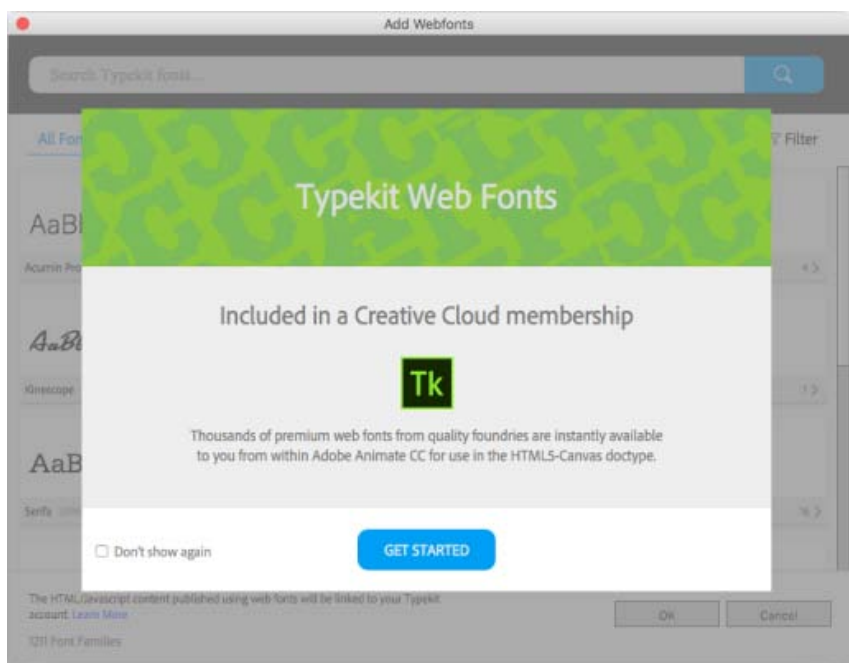
Typekit-biblioteket ingår i din Creative Cloud-prenumeration. Mer information finns på <https://typekit.com/>.

Använda Typekit-webbteckensnitt i ett HTML5 Canvas-dokument

1. Öppna ett HTML5 Canvas-dokument och välj textverktyget på verktygspanelen.
2. På panelen Egenskaper väljer du **Dynamisk text** och klickar på knappen Lägg till webbteckensnitt bredvid listrutan **Teckensnittsfamilj**.



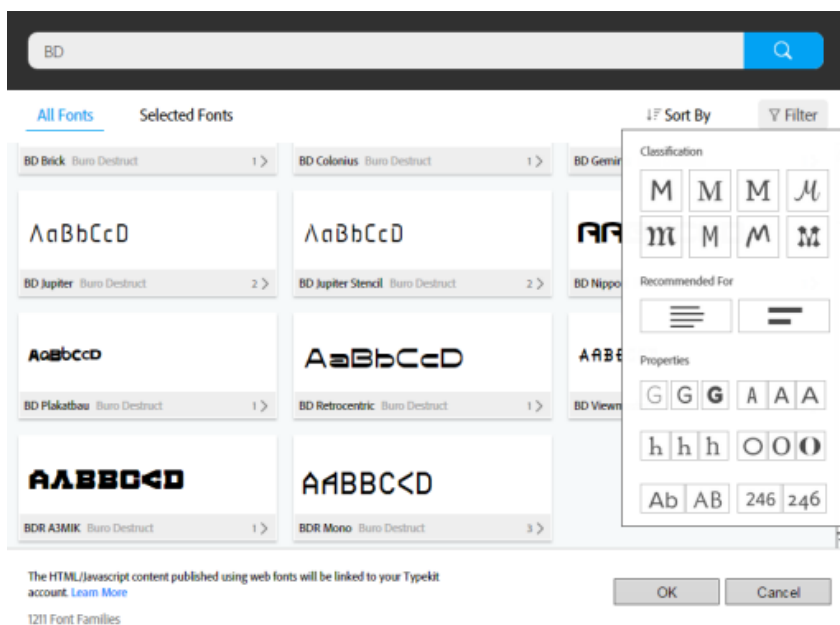
3. I fönstret **Lägg till webbteckensnitt** som visas klickar du på **Kom igång**.



4. I dialogrutan för webbteckensnitt visas en lista över alla Typekit-webbteckensnitt som ingår i din Creative Cloud-prenumeration. Du kan nu välja teckensnitt som bäst passar din design genom att bläddra bland teckensnitt, söka efter särskilda teckensnitt eller filtrera på teckensnittsegenskaper.

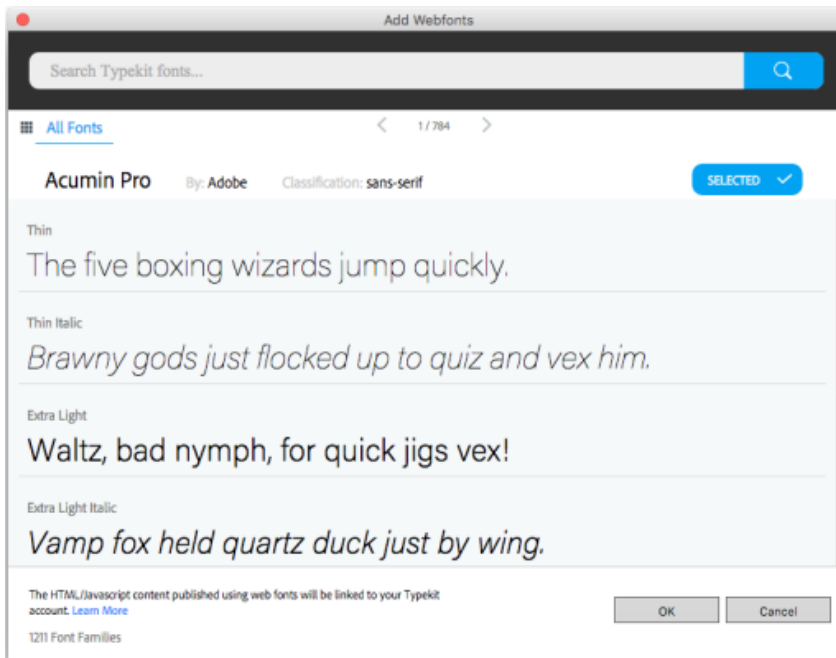
Klicka på Filter om du vill använda några av följande filter:

- Klassificering: Du kan filtrera Typekit-teckensnitt baserat på deras klassificering, t.ex. Serif, Sans Serif eller Script.
- Rekommenderas för: Filtrerar teckensnitt baserat på Typekits rekommendationer för stycken och rubriker.
- Egenskaper: Filtrerar baserat på egenskaper som vikt, bredd och höjd.

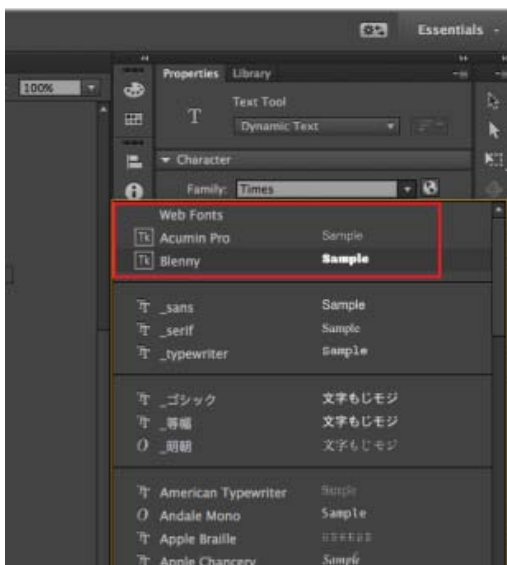


5. När du hittar ett teckensnitt som du vill använda, behöver du bara klicka på det. En bockmarkering visas som anger att teckensnittet är valt. Du kan välja fler teckensnitt som ska läggas till samtidigt. På fliken Valda teckensnitt visas alla teckensnitt som du har valt. Du kan klicka på sidfoten för förhandsvisning om du vill se alla variationer, till exempel

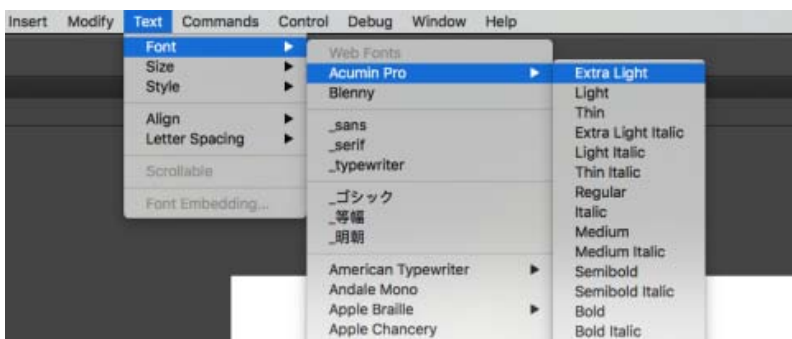
tunn, fet och kursiv stil.



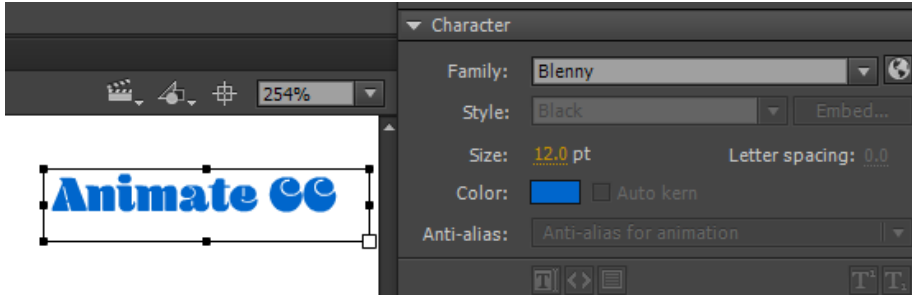
Klicka på **OK** när du vill lägga till de valda teckensnitten på menyn **Text > Teckensnitt** och listrutan **Teckensnittsfamilj** under kategorin **Webbteckensnitt**.



Valt webbteckensnitt på menyn **Familj**

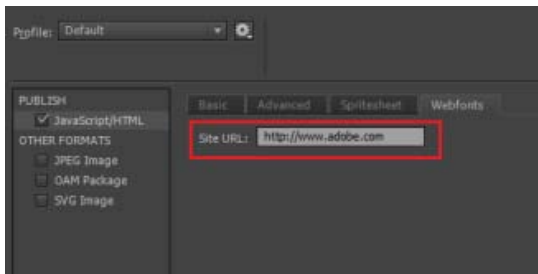


6. Markera det tillagda webbteckensnittet när du vill använda det i HTML5 Canvas-dokumentet.



Använda det valda teckensnittet i ett dokument

7. Innan du publicerar ditt innehåll på webben ska du öppna **Publiceringsinställningar**, klicka på fliken **Webbteckensnitt** och ange webbadressen till sidan där ditt HTML5-innehåll publiceras. Till exempel www.adobe.com. Du kan också ange flera webbadresser som avgränsas med kommatecken.



Webbadressrutan för webbteckensnitt i Publiceringsinställningar

Obs!

- Innehåll som finns på en annan sida än den som är konfigurerad i publiceringsinställningarna visar inte webbteckensnitten som du har använt.
- Utdata som genereras via alternativet Testa filmen är endast avsedda för förhandsgranskning. Använd alternativet Arkiv > Publicera när du vill generera utdata för distribution.

Tidslinjer och ActionScript

[Absoluta sökvägar](#)

[Relativa sökvägar](#)

[Använda absoluta och relativa målsökvägar](#)

[Ange målsökvägar](#)

Med ActionScript® kan du styra tidslinjen under körning. Med ActionScript kan du skapa interaktion och annan funktionalitet i FLA-filerna som du inte kan generera enbart med tidslinjen.

Med ActionScript® kan du styra tidslinjen under körning. Med ActionScript kan du skapa interaktion och annan funktionalitet i FLA-filerna som du inte kan generera enbart med tidslinjen.

Information om hur du styr tidslinjen med ActionScript finns i avsnittet om tidslinjer och ActionScript i webbjälpen.

[Överst på sidan](#) 

Absoluta sökvägar

En absolut sökväg börjar med namnet på den nivå som dokumentet läses in på och fortsätter via visningslistan tills den når målinstansen. Du kan även använda aliaset `_root` för att hänvisa till den översta tidslinjen för den aktuella nivån. En åtgärd i filmklippet `california` som hänvisar till filmklippet `oregon` kan till exempel använda den absoluta sökvägen `_root.westCoast.oregon`.

Det första dokumentet som öppnas i Flash Player läses in på nivå 0. Du måste tilldela varje ytterligare inläst dokument ett nivånummer. Om du använder en absolut referens i ActionScript när du hänvisar till ett inläst dokument använder du formuläret `_levelX`, där `X` är nivånumret till vilket dokumentet läses in. Det första dokumentet som öppnas i Flash Player kallas till exempel `_level0` och ett dokument som lästs in på nivå 3 kallas `_level3`.

Om du vill kommunicera mellan dokument på olika nivåer måste du använda nivånamnet i målsökvägen. I följande exempel visas hur `portland`-instansen skulle adressera `atlanta`-instansen i ett filmklipp med namnet `georgia` (`georgia` är på samma nivå som `oregon`):

```
_level5.georgia.atlanta
```

Du kan använda aliaset `_root` för att hänvisa till huvudtidslinjen för den aktuella nivån. I huvudtidslinjen står `_root`-alias för `_level0` om det används av ett filmklippsmål som även finns på `_level0`. I ett dokument som lästs in på `_level5`, är `_root` lika med `_level5` om det används av ett filmklippsmål som även finns på nivå 5. Om till exempel filmklippen `southcarolina` och `florida` båda läses in på samma nivå, kan en åtgärd som anropas från instansen `southcarolina` använda följande absoluta sökväg för att ange målinstansen `florida`:

```
_root.eastCoast.florida
```

[Överst på sidan](#) 

Relativa sökvägar

En relativ sökväg beror på relationen mellan den styrande tidslinjen och måltidslinjen. Relativa sökvägar kan bara adressera mål inom sina egna nivåer av Flash Player. Du kan till exempel inte använda en relativ

sökväg i en åtgärd på `_level0` som anger en måltidslinje på `_level5`.

Använd nyckelordet `this` i en relativ sökväg för att hänvisa till den aktuella tidslinjen på den aktuella nivån. Använd aliaset `_parent` för att ange den överordnade tidslinjen för den aktuella tidslinjen. Du kan använda aliaset `_parent` flera gånger om du vill gå upp en nivå i filmklippshierarkin på samma Flash Player-nivå. Till exempel `_parent._parent` flyttar upp ett filmklipp två nivåer i hierarkin. Den översta tidslinjen på alla nivåer i Flash Player är den enda tidslinjen med ett `_parent`-värde som inte har definierats.

En åtgärd i tidslinjen för instansen `charleston`, som ligger på en nivå under `southcarolina`, kan använda följande målsökväg för att ange målinstansen `southcarolina`:

```
_parent
```

Om du vill ange målinstansen `eastCoast` (en nivå upp) från en åtgärd i `charleston` kan du använda följande relativa sökväg:

```
_parent._parent
```

Om du vill ange målinstansen `atlanta` från en åtgärd i tidslinjen `charleston` kan du använda följande relativa sökväg:

```
_parent._parent.georgia.atlanta
```

Relativa sökvägar är användbara vid skriptåteranvändning. Du kan till exempel bifoga följande skript till ett filmklipp som förstör dess överordnade med 150 %:

```
onClipEvent(load) {
    _parent._xscale
    = 150; _parent._yscale = 150;
}
```

Du kan återanvända det här skriptet genom att bifoga det till vilken filmklippsinstans som helst.

Obs! *Flash Lite 1.0 och 1.1 har bara stöd för bifogade skript till knappar. Bifogade skript till filmklipp stöds inte.*

Oavsett om du använder en absolut eller relativ sökväg identifierar du en variabel i en tidslinje eller en egenskap för ett objekt med en punkt (.) följt av namnet på variabeln eller egenskapen. I följande sats anges till exempel variabeln `name` i instansen `form` till värdet `"Gilbert"`:

```
_root.form.name = "Gilbert";
```

[Överst på sidan](#) 

Använda absoluta och relativa målsökvägar

Du kan använda ActionScript för att skicka meddelanden från en tidslinje till en annan. Tidslinjen som innehåller åtgärden kallas *styrande tidslinje* och tidslinjen som tar emot åtgärden kallas *måltidslinje*. En åtgärd på den sista bildrutan på en tidslinje talar till exempel om för en annan tidslinje att bildrutan ska spelas upp. Om du vill hänvisa till en måltidslinje måste du använda en målsökväg som anger platsen för ett filmklipp i visningslistan.

I följande exempel visas hierarkin för ett dokument med namnet `westCoast` på nivå 0 som innehåller tre filmklipp: `california`, `oregon` och `washington`. Varje filmklipp innehåller i sin tur två filmklipp.

```
_level0
  westCoast
    california
      sanfrancisco
      bakersfield
    oregon
      portland
      ashland
```

washington
olympia
ellensburg

Precis som på en webbserver kan varje tidslinje i Animate adresseras på två sätt: med en absolut sökväg eller med en relativ sökväg. Den absoluta sökvägen för en instans är alltid en fullständig sökväg från ett nivånamn, oavsett vilken tidslinje som anropar åtgärden. Den absoluta sökvägen till instansen `california` är till exempel `_level0.westCoast.california`. En relativ sökväg är inte densamma när den anropas från olika platser. Den relativa sökvägen till `california` från `sanfrancisco` är till exempel `_parent`, men från `portland` är den `_parent._parent.california`.

[Överst på sidan](#)

Ange målsökvägar

För att styra ett filmklipp, en inläst SWF-fil eller en knapp, måste du ange en målsökväg. Du kan ange den manuellt, i dialogrutan Infoga målsökväg eller genom att skapa ett uttryck som anger en målsökväg. För att ange en målsökväg för ett filmklipp eller knapp måste du ge filmklippet eller knappen ett instansnamn. Det krävs inget instansnamn för ett inläst dokument eftersom du använder dess nivånummer som ett instansnamn (till exempel `_level5`).

Tilldela ett instansnamn till ett filmklipp eller en knapp

1. Markera ett filmklipp eller en knapp på scenen.
2. Ange ett instansnamn i egenskapsinspektören.

Ange en målsökväg med dialogrutan Infoga målsökväg

1. Markera filmklips-, bildrute- eller knappinstansen till vilken du vill tilldela åtgärden.
Det blir den styrande tidslinjen.
2. Gå till verktygslådan Åtgärder till vänster på åtgärdspanelen (Fönster > Åtgärder) och markera en åtgärd eller metod som kräver en målsökväg.
3. Klicka i parameterrutan eller på den plats i skriptet där du vill infoga målsökvägen.
4. Klicka på knappen Infoga målsökväg  ovanför skriptrutan.
5. Välj Absolut eller Relativ för målsökvägsläget.
6. Välj ett filmklipp i visningslistan Infoga målsökväg och klicka på OK.

Ange en målsökväg manuellt

1. Markera filmklips-, bildrute- eller knappinstansen till vilken du vill tilldela åtgärden.
Det blir den styrande tidslinjen.
2. Gå till verktygslådan Åtgärder till vänster på åtgärdspanelen (Fönster > Åtgärder) och markera en åtgärd eller metod som kräver en målsökväg.
3. Klicka i parameterrutan eller på den plats i skriptet där du vill infoga målsökvägen.
4. Ange en absolut eller relativ målsökväg på åtgärdspanelen.

Använda ett uttryck som en målsökväg

1. Markera filmklips-, bildrute- eller knappinstansen till vilken du vill tilldela åtgärden.

Det blir den styrande tidslinjen.

2. Gå till verktygslådan Åtgärder till vänster på åtgärdspanelen (Fönster > Åtgärder) och markera en åtgärd eller metod som kräver en målsökväg.
3. Gör något av följande:

- Ange ett uttryck som anger en målsökväg i en parameterruta.
- Klicka för att placera insättningspunkten i skriptet. Dubbelklicka sedan på funktionen `targetPath` i kategorin för funktioner i verktygslådan Åtgärder. Funktionen `targetPath` konverterar en referens till ett filmklipp till en sträng.
- Klicka för att placera insättningspunkten i skriptet. Markera sedan på funktionen `eval` i kategorin för funktioner i verktygslådan Åtgärder. Funktionen `eval` konverterar en sträng till en filmklipsreferens som kan användas för att anropa metoder som `play`.

I följande skript tilldelas värdet 1 variabeln `i`: Sedan används funktionen `eval` för att skapa en referens till en filmklipsinstans och den tilldelas variabeln `x`. Variabeln `x` är nu en referens till en filmklipsinstans och kan anropa objektmetoderna `MovieClip`.

```
i = 1; x = eval("mc"+i); x.play(); // är lika med mc1.play();
```

Du kan även använda funktionen `eval` för att anropa metoder direkt enligt följande exempel:

```
eval("mc" + i).play();
```

Adobe rekommenderar även

- Strukturera FLA-filer
- Organisera ActionScript i ett program



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Arbeta med flera tidslinjer

Kapslade filmklipp och hierarkin överordnad-underordnad

[Överst på sidan](#) 

Kapslade filmklipp och hierarkin överordnad-underordnad

När du skapar en filmklippsinstant i ett Animate-dokument får filmklippet en egen tidslinje. Varje filmklippssymbol har sin egen tidslinje. Filmklippets tidslinje är kapslad i dokumentets huvudtidslinje. Du kan även kapsla en filmklippsinstant inuti en annan filmklippssymbol.

När ett filmklipp skapas i ett Animate-dokument, eller kapslas i ett annat filmklipp, blir det underordnat dokumentet eller filmklippet, som i sin tur blir överordnat. Relationen mellan kapslade filmklipp är hierarkisk: ändringar som gjorts på ett överordnat påverkar det underordnade. Rottidslinjen för varje nivå är överordnad alla filmklipp på samma nivå, och eftersom den är den översta tidslinjen har den ingen överordnad nivå. I Filmutforskaren kan du visa hierarkin med kapslade filmklipp i ett dokument. Välj bara Visa symboldefinitioner på panelmenyn.

För att förstå filmklippshierarkin kan du jämföra med hierarkin på en dator: hårddisken har en rotkatalog (eller mapp) och underkataloger. Rotkatalogen är detsamma som huvudtidslinjen (eller rottidslinjen) för ett Animate-dokument: den är alltid överordnad. Underkatalogerna är detsamma som filmklipp.

Du kan använda filmklippshierarkin i Animate om du vill organisera relaterade objekt. Du kan till exempel skapa ett Animate-dokument som innehåller en bil som förflyttar sig över scenen. Du kan använda en filmklippssymbol som representerar bilen och ställa in en rörelseinterpolering som förflyttar den över scenen.

Om du vill lägga till hjul som roterar kan du skapa ett filmklipp för ett bilhjul, och skapa två instanser av detta filmklipp med namnen `frontWheel` och `backWheel`. Sedan kan du placera hjulen på bilfilmklippets tidslinje, inte på huvudtidslinjen. Eftersom underordnade för `car`, `frontWheel` och `backWheel` påverkas av alla ändringar som görs på `car`, förflyttas de med bilen när den interpoleras över scenen.

Om du vill att båda hjulinstanserna ska snurra kan du ställa in en rörelseinterpolering som roterar hjulsymbolen. Även efter att du ändrar `frontWheel` och `backWheel` fortsätter det att påverkas av interpoleringen för det överordnade filmklippet, `car`. Hjulen snurrar men de förflyttas även med det överordnade filmklippet `car` över scenen.

Adobe rekommenderar även

- Symboler, instanser och biblioteksobjekt

 Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Ange inställningar i Flash

Ange inställningar

Ange allmänna inställningar

Ange inställningar för Synkronisera inställningar

Ange inställningar för Kodredigeraren

Ange inställningar för skriptfiler

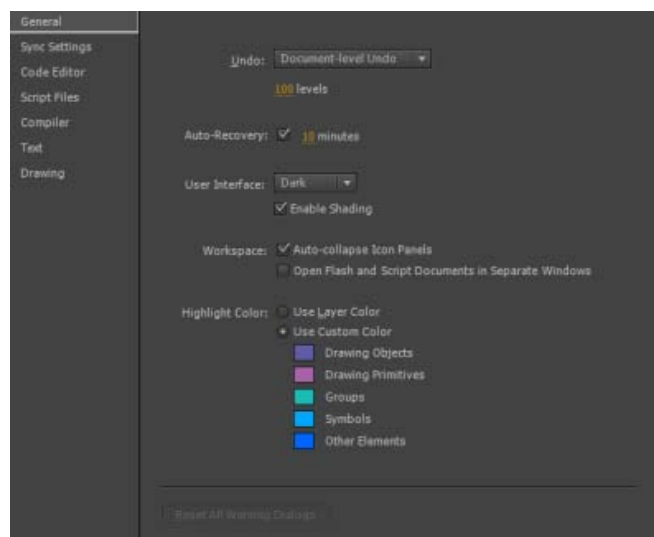
Ange inställningar för Kompilator

Ange textinställningar

Ange ritinställningar

Återställa alla inställningar till standardinställningarna

Du kan ange inställningar för allmänna programåtgärder, redigeringsåtgärder, kod- och kompilersåtgärder, synkronisering av inställningar, textalternativ och alternativ för att rita.



Kategorin Allmänt i dialogrutan Inställningar.

[Överst på sidan](#) ¹

Ange inställningar

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

[Överst på sidan](#) ¹

Ange allmänna inställningar

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

Ångra på dokument- eller objektnivå Ångra på dokumentnivå innehåller en lista över alla dina åtgärder för hela Animate-dokumentet. Ångra på objektnivå upprätthåller separata listor över åtgärder för varje objekt i ditt dokument. Med objektnivå kan du ångra en åtgärd för ett objekt utan att behöva ångra åtgärder för andra objekt som kanske har ändrats senare än målobjektet.

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

Automatisk återställning När den här inställningen är aktiverad (standardinställningen) sparas en kopia av alla öppna filer med det angivna tidsintervallet i samma mapp som originalen. Om du ännu inte sparat filen kommer Animate att spara kopior i Temp-mappen. Filnamnen är desamma som originalen, med "RECOVER_" är tillagt i början av filnamnet. Om Animate avslutas oväntat visas en dialogruta när du startar om där du kan öppna filen för automatisk återställning. När du avslutar Animate normalt tas filerna för automatisk återställning bort.

Animate skapar inte onödiga filer för automatisk återställning från och med Animate CC 2015. En fil för automatisk återställning skapas bara om dokumentet ändrats sedan de senaste filerna för automatisk återställning skapades. Filer för automatisk återställning tas inte bort förrän kommandot Spara har slutförts. För att undvika en oändlig slinga av automatiska återställningar skapas en ögonblicksbild av de filer som ändrats sedan den senaste återställningen vid varje återställningstidpunkt. Timern för nästa automatiska återställning startas inte förrän den här processen har slutförts.

Användargränssnitt Välj önskad stil för användargränssnittet, Mörk eller Ljus. Om du vill använda skuggning i användargränssnittet markerar du Aktivera skuggning.

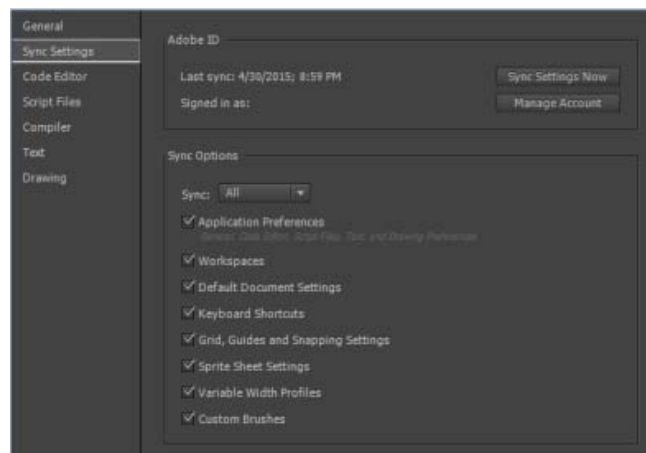
Arbetsyta Om du vill att paneler i ikonläget ska minimeras automatiskt när du klickar utanför dem väljer du Minimera ikonpaneler automatiskt. Om du vill öppna ett separat fönster när du väljer Kontroll > Testa markerar du Öppna Animate- och skriptdokument i separata fönster. Som standard öppnas testfilmen i ett eget fönster.

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

[Överst på sidan](#)

Ange inställningar för Synkronisera inställningar

På fliken Synkronisera inställningar kan du ange inställningar för att synkronisera Animate med ditt Creative Cloud-konto och -bibliotek.



Fliken Synkronisera inställningar i dialogrutan Inställningar

Adobe ID Detta visar det Adobe ID som använts för att logga in på ditt Creative Cloud-konto samt datum och tid för den senaste synkroniseringen med ditt Creative Cloud-konto.

- Om du vill visa din Creative Cloud-profil och ditt bibliotek, eller om du vill logga in med ett annat Adobe ID, klickar du på Hantera konto.
- Synkronisera inställningarna genom att klicka på Synkronisera inställningar nu.

Synkroniseringsalternativ Detta visar de synkroniseringsalternativ som du angett mellan Animate och ditt Creative Cloud-konto. Du kan synkronisera programinställningar, arbetsytor, standardinställningar för dokument, kortkommandon, inställningar för stödraster, stödlinjer och fästning, inställningar för Sprite-mallar, profiler med variabel bredd och anpassade penslar.

- **Synkronisera:** Ange inställningar för synkronisering genom att välja bland Alla (synkronisera alla inställningar), Anpassad (synkronisera de inställningar du har valt bland alternativen nedan) eller Inaktiverad (inaktivera all synkronisering).
- Synkronisera inställningarna med dina Creative Cloud-inställningar genom att klicka på Synkronisera inställningar nu.

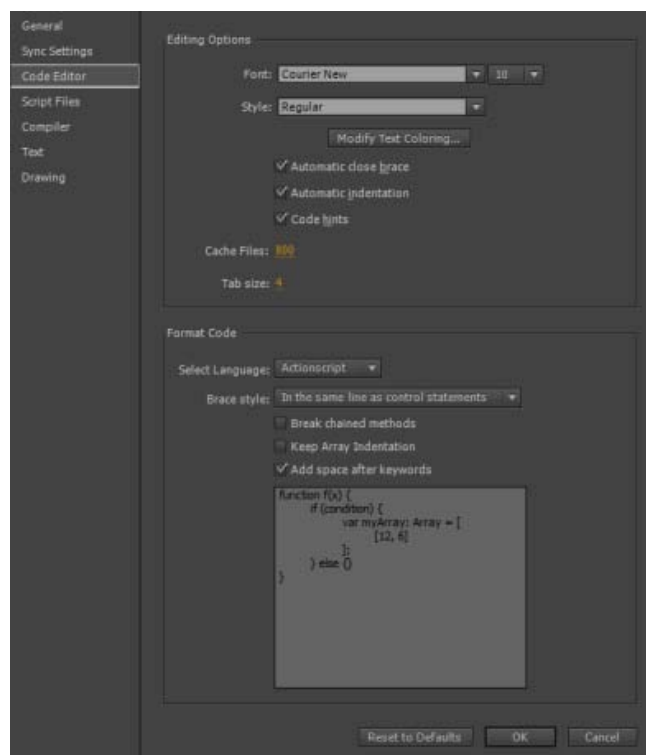
Du kan läsa mer om synkronisering av inställningar med Creative Cloud och mellan olika enheter i [Synkronisera Animate-inställningar med Creative Cloud](#)

Mer information om att arbeta med Creative Cloud Libraries finns i [Creative Cloud Libraries](#).

[Överst på sidan](#)

Ange inställningar för Kodredigeraren

På fliken Kodredigeraren kan du ange hur du vill att kod ska visas i Animate.



Fliken Kodredigeraren i dialogrutan Inställningar

Under **Redigeringsalternativ** kan du ändra standardvalen för följande:

Teckensnitt: Ange teckensnitt och teckensnittsstorlek.

- **Stil:** Välj mellan normal, kursiv, fet och fet kursiv.
- **Ändra textfärg:** Klicka på den här knappen för att ange textfärg för förgrund, bakgrund, nyckelord, kommentarer, identifierare och strängar.
- **Automatisk avslutande parentes:** Aktiverat som standard. All kod får som standard avslutande parentes.
- **Automatiskt indrag:** Aktiverat som standard. Inaktivera detta om du inte vill använda kodindrag.
- **Kodtips:** Aktiverat som standard. Avmarkera kryssrutan om du inte vill visa kodtips när du skriver kod.
- **Cachefiler:** Ange gränsen för cachefiler. Standardvärdet är 800.
- **Flikstorlek:** Standardstorleken för fliken Kod är 4. Ange ett annat värde om du vill ändra storleken.

Under **Formatera kod** kan du ange följande inställningar och använda förhandsgranskningsrutan för att se hur ändringen påverkar koden:

- **Välj språk:** Välj standardskriptspråk, till exempel ActionScript eller JavaScript. När du väljer ett alternativ visas exempelkod.
- **Typ av parentes:** Välj den typ av parentes du vill använda, antingen på samma rad som kontrollsatser, på en separat rad eller bara avslutande parenteser på en separat rad.
- **Bryt kedjade metoder:** Markera detta om du vill att kodrader ska visas logiskt brutna.
- **Bevara arrayindrag:** Markera detta om du vill att arrayerna ska använda logiskt indrag.
- **Lägg till blanksteg efter nyckelord:** Markerat som standard. Ändra detta om du inte vill ha ett blanksteg efter varje nyckelord.

[Överst på sidan](#) 

Ange inställningar för skriptfiler

På fliken Skriptfiler kan du ange importalternativ för skriptfiler:

Öppna: Välj UTF-8-kodning om du vill använda Unicode-kodning för att öppna eller importera filen eller välj Standardkodning för att öppna eller importera med hjälp av systemspråkets kodningsformat.

Ladda om filer som ändrats: Anger vad som händer när en skriptfil ändras, flyttas eller tas bort. Välj Alltid, Aldrig eller Fråga.

- Alltid: Ingen varning visas och filen läses in igen automatiskt.
- Aldrig: Ingen varning visas och filen behåller det aktuella läget.
- Fråga (standard): En varning visas och du kan välja om du vill läsa in filen på nytt eller inte.

När du skapar program med externa skript kan den här funktionen hjälpa dig att förhindra att ett skript som en kollega har ändrat sedan du öppnade programmet, skrivs över av misstag. Du undviker därmed att publicera programmet med en äldre version av skriptet. Varningarna gör att du automatiskt kan stänga ett skript och öppna den nya, förändrade versionen.

Klassredigerare: Välj redigerare för klasser. Alternativen är Animate, Flash Builder eller Fråga.

[Överst på sidan](#) 

Ange inställningar för Kompilator

På fliken Kompilator i dialogrutan Inställningar kan du ange följande kompilatorinställningar för det valda språket. Du kan bläddra till en sökväg eller en SWC-fil eller ange en ny sökväg:

- **SDK-sökväg:** Sökvägen till den mapp som innehåller mapparna bin, frameworks, lib och övriga mappar.
- **Källsökväg:** Sökvägen till de mappar som innehåller ActionScript-klassfiler.
- **Bibliotekssökväg:** Sökvägen till SWC-filerna eller mapparna med SWC-filer.

Ange textinställningar

Du kan ange följande inställningar för textvisning på fliken Text:

- Standardteckensnitt för teckensnittsmappning
- Stil
- Visa teckensnittsspråk
- Förhandsgranska teckensnitt
- Storlek på förhandsgranskning av teckensnitt

Ange ritinställningar

Ritstift: Här kan du ange alternativ för ritstiftet. Markera Visa linjeförhandsvisning för en förhandsvisning av en linje från den punkt du klickade på senast till den plats där pekaren just nu befinner sig. Markera Visa fyllda punkter om du vill visa kontrollpunkter som små ifyllda fyrkanter i stället för ofyllda fyrkanter. Markera Visa exakta markörer om du vill visa en hårkorsmarkör i stället för ikonerna för ritstiftet när du använder ritstiftet. Med det här alternativet kan du lättare se det exakta målet för klickningen.

IK-benverktyget: Ange omformningspunkt automatiskt är markerat som standard för benverktyget.

Anslut linjer: Avgör hur nära en linjes slut måste vara ett befintligt linjesegment innan slutpunkten fästs till den närmsta punkten på det befintliga linjesegmentet. Den här inställningen styr även vågrät och lodrät linjeidentifiering, d.v.s. hur nära vågrätt eller lodrätt en linje måste ritas innan Animate ritar ut den exakt vågrät eller lodrät. När Fäst mot objekt är aktiverat kontrollerar den här inställningen hur nära varandra objekt måste vara innan de fästs mot varandra.

Kurvutjämning: Anger mängden utjämning som används på kurviga linjer som ritats med pennan när ritläget är inställt på Räta ut eller Jämna ut. (Mjukare kurvor är lättare att omforma, medan kantigare kurvor är mer lika de ursprungliga linjerna.)

Obs! Använd Ändra > Form > Utjämna och Ändra > Form > Optimera om du vill utjämna befintliga kurvor ytterligare.

Linjeigenkänning: Anger hur rakt ett linjesegment som ritas med ritstiftet måste vara för att det ska ritas ut exakt rakt i Animate. Om Linjeigenkänning är inaktiverat när du ritar kan du rätta ut linjer senare genom att markera ett eller flera linjesegment och välja Ändra > Form > Rätta ut.

Formigenkänning: Styr hur exakt du måste rita cirklar, ovaler, fyrkanter, rektanglar och 90- och 180-gradersbågar för att de ska identifieras som geometriska former och ritas om korrekt. Alternativen är Inaktiverad, Strikt, Normal och Tolerant. Strikt kräver att formen ritas väldigt exakt medan Tolerant anger att formen kan ritas förhållandevis slarvigt innan Animate ritar om den. Om Formigenkänning är inaktiverad när du ritar kan du rätta ut linjer senare genom att markera en eller flera former (t.ex. anslutna linjesegment) och välja Ändra > Form > Rätta ut.

Klicknoggrannhet: Anger hur nära ett objekt pekaren måste vara för att det ska identifieras i Animate.

Återställa alla inställningar till standardinställningarna

- Öppna dialogrutan Inställningar och klicka på Återställ till standardvärden eller håll ned Ctrl+Alt+Skift (Windows) eller Cmd+Alt+Skift (Mac OS) samtidigt som du startar Animate.

Adobe rekommenderar även

- Ritinställningar
- Ändra utseendet på tidslinjen
- Tidslinjen
- Ritstiftsinställningar

- [Objektimporteringsalternativ i Illustrator](#)
- Importinställningar för Photoshop-filer



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Använda redigeringspanelerna i Animate

Redigeringspanelerna i Animate

Om egenskapsinspektören

Om bibliotekspanelen

Om åtgärdspanelen

Använda filmutforskaren

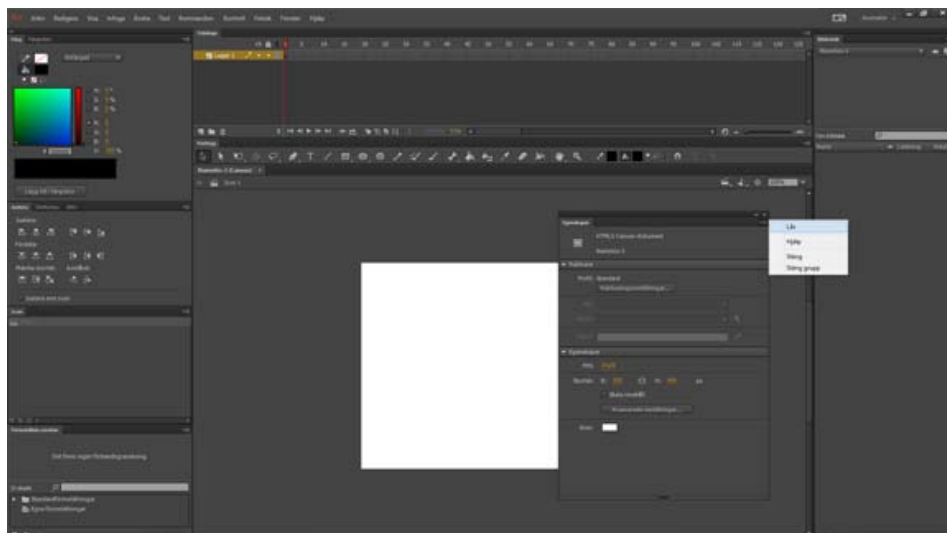
Om Animate-komponenter och panelen Komponenter

Om panelen Webbtjänster

[Överst på sidan](#) ¹

Redigeringspanelerna i Animate

Redigeringspanelerna på arbetsytan i Animate innehåller redigerings- och publiceringskontroller som du kan ordna som du själv vill ha dem. Du kan också dra en panel bort från dess plats, ändra dess storlek och placera den var du vill på skärmen. Med de utfällbara menyerna i Animate kan du låsa panelen på en viss plats på skärmen så att den inte flyttas om du drar den av misstag.



Animate-paneler med låsningsalternativ

[Överst på sidan](#) ¹

Om egenskapsinspektören

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

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

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

[Överst på sidan](#)

Om bibliotekspanelen

På bibliotekspanelen (Fönster > Bibliotek) kan du lagra och organisera symboler som du skapat i Animate samt importerade filer, inklusive bitmappsgrafik, ljudfiler och videoklipp. På bibliotekspanelen kan du ordna biblioteksobjekt i mappar, se hur ofta ett objekt används i ett dokument och sortera objekt efter namn, typ, datum, antal användningar eller ActionScript®-länknings-ID. Om du till exempel importerar en animerad GIF till biblioteket skapas en mapp med namnet GIF i rotmappen, där filen placeras. Du kan också söka i bibliotekspanelen genom att skriva in ett symbolnamn eller länkningsnamn i sökfältet och ange egenskaper för de flesta markeringar som består av flera objekt.

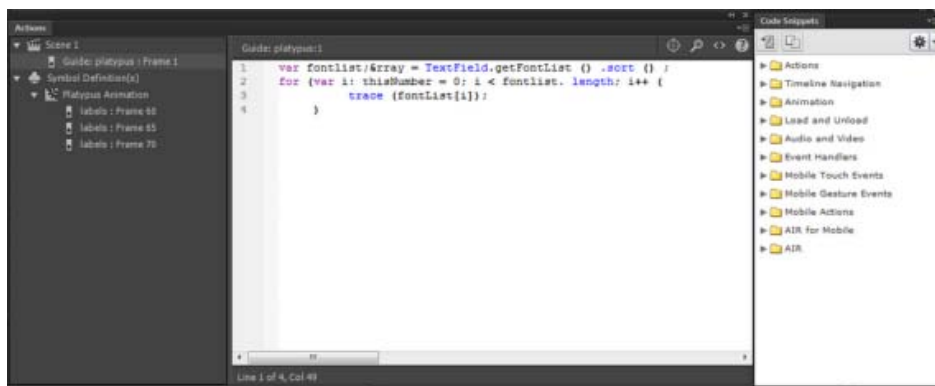


Bibliotekspanelen med ett ljudklipp markerat

[Överst på sidan](#)

Om åtgärdspanelen

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



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

Använda filmutforskaren

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

Använda filmutforskaren för att utföra följande åtgärder:

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

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

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

Visa filmutforskaren

- Välj Fönster > Filmutforskaren.

Filtrera kategorierna med objekt som visas i filmutforskaren

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

Obs! Alternativen filmelement och symboldefinitioner kan vara aktiva samtidigt.

Söka efter ett objekt med rutan Sök efter text

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

Markera ett objekt i filmutforskaren

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

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

Använda panelmenyn eller snabbmenykommandona för filmutforskaren

1. Gör något av följande:
 - Om du vill visa panelmenyn klickar du på panelmenykontrollen på filmutforskarpanelen.
 - Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på ett objekt i filmutforskarens navigeringsträd om du vill visa snabbmenyn.
2. Välj ett alternativ på menyn:

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

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

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

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

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

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

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

Visa filmelement Visar element i ditt dokument organiserat efter scener.

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

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

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

Utöka underkatalog Utökar navigeringsträdet vid markerat element.

Komprimera underkatalog Komprimerar navigeringsträdet vid markerat element.

Komprimera andra Komprimerar underkataloger i navigeringsträdet som inte innehåller

markerat element.

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

[Överst på sidan](#) ¹⁴

Om Animate-komponenter och panelen Komponenter

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

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

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

Infoga en komponent med hjälp av komponentpanelen

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

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

Ange parametrar för en komponent med hjälp av komponentinspektören

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

[Överst på sidan](#) ¹⁵

Om panelen Webbtjänster

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

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

Adobe rekommenderar även

- Arbeta med bibliotek
- Översikt över åtgärdspanelen
- Översikt över skripttrutan



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Skapa tidslinjelager med Animate

[Skapa och ordna lager](#)

[Visa lager och lagermappar](#)

[\(Endast Animate CC\) Ställa in egenskaper för flera lager](#)

[Överst på sidan](#) 

Skapa och ordna lager

Med lager är det enklare att ordna teckningarna i ditt dokument. Du kan rita och redigera objekt på ett lager utan att påverka objekt på ett annat lager. I områden på scenen utan något på ett lager kan du se igenom det till lagren under.

Om du vill rita, måla eller ändra ett lager eller en mapp på annat sätt markerar du lagret på tidslinjen för att göra det aktivt. En pennikon bredvid ett lager- eller mappnamn på tidslinjen anger att lagret eller mappen är aktiv. Endast ett lager i taget kan vara aktivt (men fler än ett lager i taget kan markeras).

När du skapar ett dokument i Animate CC (tidigare Flash Professional CC) innehåller det endast ett lager. Om du vill ordna teckningar, animeringar och andra element i ett dokument lägger du till fler lager. Du kan även dölja, låsa och ordna om lager. Antalet lager som du kan skapa begränsas endast av datorns minne och lager ökar inte storleken på den publicerade SWF-filen. Endast objekt som du skapar i lager ökar filstorleken.

Om du vill ordna och hantera lager skapar du lagermappar och lägger lager i dem. Du kan utöka eller komprimera lagermappar på tidslinjen utan att påverka det du ser på scenen. Använd separata lager eller mappar för ljudfiler, ActionScript, bildruteetiketter och bildrutekommentarer. Det gör det enklare att snabbt hitta objekten när du vill redigera dem.

Om du vill skapa avancerade effekter kan du använda speciella stödlinjelager för att göra det enklare att rita och redigera, samt skapa maskeringslager.

Du kan använda fem typer av lager i Animate:

- Normala lager innehåller större delen av grafiken i en FLA-fil.
- Maskeringslager innehåller objekt som används som masker för att dölja delar av lager under dem. Mer information finns i [Använda maskeringslager](#).
- Maskerade lager ligger under ett maskeringslager och associeras med maskeringslagret. Endast den del av maskeringslagret som visas av masken syns. Mer information finns i [Använda maskeringslager](#).
- Stödlinjelager innehåller linjer som kan användas som stöd när du ordnar objekt i andra lager eller för att styra rörelsen i animeringar med klassiska interpoleringar i andra lager. Mer information finns i [Stödlinjelager](#) och [Skapa klassisk rörelseinterpolering längs en bana](#).
- Lager med stödlinjer är lager som är associerade med ett stödlinjelager. Objekten i lagret med stödlinjer kan ordnas eller animeras längs linjerna i stödlinjelagret. Lager med stödlinjer kan innehålla statisk grafik och klassiska interpoleringar, men inte rörelseinterpoleringar.
- Rörelseinterpoleringslager innehåller objekt animerade med rörelseinterpoleringar. Mer information finns i [Interpolerad animering](#).
- Armaturlager innehåller objekt med bifogade omvända kinematiska ben. Mer information finns i [Använda benverktyget för animeringar med omvänd kinematik](#).

Normala lager, maskeringslager, maskerade lager och stöddlinjelager kan innehålla rörelseinterpoleringar eller omvända kinematiska ben. När det finns sådana objekt i något av de här lagren begränsas vilka typer av innehåll som kan läggas till i lagret. Mer information finns i [Rörelseinterpoleringar](#) och Använda benverktyget för animeringar med omvänd kinematik.

Skapa ett lager

När du skapar ett lager visas det ovanför det markerade lagret. Det nya lagret blir aktivt lager.

- Gör något av följande:
 - Klicka på knappen Nytt lager  under tidslinjen.
 - Välj Infoga > Tidslinje > Lager.
 - Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på ett lagernamn på tidslinjen och välj Infoga lager på snabbmenyn.

Skapa en lagermapp

- Gör något av följande:
 - Markera ett lager eller en mapp på tidslinjen och välj Infoga > Tidslinje > Lagermapp.
 - Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på ett lagernamn på tidslinjen och välj Infoga mapp på snabbmenyn. Den nya mappen visas ovanför det markerade lagret eller mappen.
 - Klicka på ikonen Ny mapp  under tidslinjen. Den nya mappen visas ovanför det markerade lagret eller mappen.

Ordna lager och lagermappar

Om du vill ordna dina dokument kan du ordna om lager och mappar på tidslinjen.

Med lagermappar blir det enklare att ordna ditt arbetsflöde genom att placera lager i en trädstruktur. Om du vill se de lager som en mapp innehåller utan att påverka vilka lager som visas på scenen utökar eller komprimerar du mappen. Mappar kan innehålla både lager och andra mappar, vilket gör det möjligt att ordna lager på ungefär samma sätt som du ordnar filer på din dator.

Lagerkontrollerna på tidslinjen påverkar alla lager i en mapp. Om du låser en mapp låses till exempel alla lager i mappen.

- Om du vill flytta ett lager eller en lagermapp till en lagermapp drar du namnet på lagret eller lagermappen till namnet på lagermappen dit du vill flytta dem.
- Om du vill ändra ordningen på lager eller mappar drar du ett eller flera lager eller mappar på tidslinjen till rätt plats.
- Om du vill utöka eller komprimera en mapp klickar du på triangeln till vänster om mappnamnet.
- Om du vill utöka eller komprimera alla mappar högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) du och väljer Visa alla mappars innehåll eller Dölj alla mappars innehåll.

Byta namn på ett lager eller en mapp

Som standard får nya lager namn efter ordningen de skapas i: Lager 1, Lager 2 och så vidare. Du kan byta namn på lagren efter innehållet.

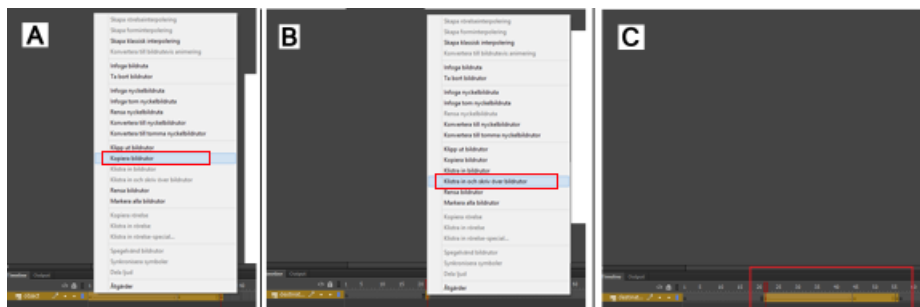
- Gör något av följande:
 - Dubbelklicka på namnet på lagret eller mappen på tidslinjen och ange ett nytt namn.
 - Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på namnet på lagret eller mappen och välj Egenskaper på snabbmenyn. Ange det nya namnet i textrutan Namn och klicka på OK.
 - Markera lagret eller mappen på tidslinjen och välj Ändra > Tidslinje > Lageregenskaper. Ange det nya namnet i textrutan Namn och klicka på OK.

Markera ett lager eller en mapp

- Gör något av följande:
 - Klicka på namnet på lagret eller mappen på tidslinjen.
 - Markera genom att klicka på en bildruta på tidslinjen.
 - Markera ett objekt på scenen som ligger i lagret som du vill markera.
 - Om du vill markera sammanhängande lager eller mappar Skift-klickar du på namnen på tidslinjen.
 - Om du vill markera icke sammanhängande lager eller mappar Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du på namnen på tidslinjen.

Kopiera bildrutor från ett enskilt lager

1. Markera ett intervall av bildrutor på ett lager. Om du vill markera hela lagret klickar du på lagernamnet på tidslinjen.
2. Välj Redigera > Tidslinje > Kopiera bildrutor.
3. Klicka på bildrutan där du vill börja klistra in och välj sedan Redigera > Tidslinje > Klistra in bildrutor. Om du vill klistra in och ersätta det exakta antalet kopierade bildrutor på måltidslinjen använder du alternativet Klistra in och skriv över bildrutor.



Arbetsflöde för att klistra in och skriva över bildrutor

A. Markera bildrutorna och kopiera dem. **B.** Högerklicka på den bildruta i vilken du vill klistra in och välj Klistra in och skriv över bildrutor. **C.** De inklistrade bildrutorna skriver över samma antal bildrutor på tidslinjen.

Kopiera bildrutor från en lagermapp

1. Komprimera mappen (klicka på triangeln till vänster om mappnamnet på tidslinjen) och klicka på mappnamnet om du vill markera hela mappen.
2. Välj Redigera > Tidslinje > Kopiera bildrutor.
3. Om du vill skapa en mapp väljer du Infoga > Tidslinje > Lagermapp.

4. Klicka på den nya mappen och välj Redigera > Tidslinje > Klistra in bildruta.

Ta bort ett lager eller en mapp

1. Om du vill markera lagret eller mappen klickar du på namnet på tidslinjen eller en bildruta i lagret.
2. Gör något av följande:
 - Klicka på knappen Ta bort lager på tidslinjen.
 - Dra lagret eller mappen till knappen Ta bort lager.
 - Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på lager- eller mappnamnet och välj Ta bort lager på snabbmenyn.

Obs!När du tar bort en lagermapp tas även lagren i dem och innehållet bort.

Låsa eller låsa upp ett eller flera lager eller mappar

- Om du vill låsa ett lager eller en mapp klickar du i kolumnen Lås till höger om namnet. Om du vill låsa upp lagret eller mappen klickar du i kolumnen Lås igen.
- Om du vill låsa alla lager och mappar klickar du på hänglåsikonen. Om du vill låsa upp alla lager och mappar klickar du på den igen.
- Om du vill låsa eller låsa upp flera lager eller mappar drar du genom kolumnen Lås.
- Om du vill låsa alla *andra* lager eller mappar Alt-klickar (Windows) eller Option-klickar (Macintosh) du i kolumnen Öga till höger om namnet på ett lager eller en mapp. Om du vill låsa upp alla lager eller mappar Alt-klickar eller Option-klickar du i kolumnen Lås igen.

Kopiera och klistra in lager (endast CS5.5)

Du kan kopiera hela lager och lagermappar på tidslinjen, och klistra in dem på samma tidslinje eller på olika tidslinjer. Det går att kopiera alla typer av lager.

När du kopierar och klistrar in lager behålls lagermappsstrukturen för det kopierade lagret.

1. Markera ett eller flera lager på tidslinjen genom att klicka på lagernamnet. Håll ned Skift och klicka om du vill markera flera intilliggande lager. Ctrl-klicka (Windows) eller Kommando-klicka (Macintosh) för att markera lager som inte ligger intill varandra.
2. Välj Redigera > Tidslinje > Kopiera lager eller Klipp ut lager. Du kan även högerklicka på lagret och välja Kopiera lager eller Klipp ut lager på snabbmenyn.
3. På den tidslinje som du vill klistra in i markerar du lagret omedelbart under där du vill att det inklistrade lagret ska infogas.
4. Välj Redigera > Tidslinje > Klistra in lager.

Lagren visas på tidslinjen ovanför det markerade lagret. Om du har en lagermapp markerad kommer de inklistrade lagren att visas i den mappen.

Om du vill klistra in ett lager i en mask eller i ett stöddlinjelager, måste du först markera ett lager under masken eller stöddlinjen och sedan klistra in. Du kan varken klistra in en mask, en stöddlinje eller ett mapplager under ett mask- eller stöddlinjelager.

Du kan även duplicera lager genom att välja Redigera > Tidslinje > Duplicera lager. De nya lagren kommer att ha ordet "kopia" bifogat till lagernamnet.

Visa lager och lagermappar

Visa eller dölj ett lager eller en mapp

Ett rött X bredvid ett lager- eller mappnamn på tidslinjen anger att lagret eller mappen är aktiv. I publiceringsinställningarna kan du välja om dolda lager ska vara inkluderade när du publicerar en SWF-fil.

- Om du vill dölja ett lager eller en mapp klickar du i kolumnen Öga till höger om namn på lagret eller mappen på tidslinjen. Om du vill visa lagret eller mappen klickar du i den igen.
- Om du vill dölja alla lager och mappar på tidslinjen klickar du på ikonen Öga. Om du vill visa alla lager och mappar klickar du på den igen.
- Om du vill visa eller dölja flera lager eller mappar drar du genom kolumnen Öga.
- Om du vill dölja alla andra lager och mappar än det aktuella lagret eller mappen Alt-klickar du i kolumnen Öga till höger om namnet på ett lager eller en mapp. Om du vill visa alla lager och mappar Alt-klickar eller Option-klickar du i den igen.

Visa innehållet i ett lager som konturer

Om du vill avgöra vilket lager ett objekt tillhör visar du alla objekt på ett lager som färgade konturer.

- Om du vill visa alla objekt på lagret som konturer klickar du i kolumnen Kontur till höger om lagrets namn. Om du vill slå av konturvisning klickar du i den igen.
- Om du vill visa objekt på alla lager som konturer klickar du på konturikonen. Om du vill slå av konturvisning på alla lager klickar du på den igen.
- Om du vill visa objekt på alla *andra* lager än det aktuella lagret som konturer Alt-klickar du i kolumnen Kontur till höger om namnet på ett lager. Om du vill slå av konturvisning för alla lager Alt-klickar eller Option-klickar du i den igen.

Ändra ett lagers konturfärg

1. Gör något av följande:
 - Dubbelklicka på lagrets ikon (ikonen till vänster om lagernamnet) på tidslinjen.
 - Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på lagernamnet och välj Egenskaper på snabbmenyn.
 - Markera lagret på tidslinjen och välj Ändra > Tidslinje > Lageregenskaper.
2. I dialogrutan Lageregenskaper klickar du i rutan Konturfärg, väljer en ny färg och klickar på OK.

Obs! Lagrets konturfärg används för rörelsebanorna i lagret.

[Överst på sidan](#) 

(Endast Animate CC) Ställa in egenskaper för flera lager

1. Skapa en FLA-fil eller öppna en befintlig fil i Animate CC.
2. Lägg till minst två lager, om du inte redan har gjort det.
3. Markera de lager vars egenskaper du vill ändra, högerklicka och välj Egenskaper.
4. Ändra egenskaperna i dialogrutan Lageregenskaper.

5. Klicka på OK

Visa eller dölj ett lager eller en mapp

Ett rött X bredvid ett lager- eller mappnamn på tidslinjen anger att lagret eller mappen är aktiv. I publiceringsinställningarna kan du välja om dolda lager ska vara inkluderade när du publicerar en SWF-fil.

- Om du vill dölja ett lager eller en mapp klickar du i kolumnen Öga till höger om namn på lagret eller mappen på tidslinjen. Om du vill visa lagret eller mappen klickar du i den igen.
- Om du vill dölja alla lager och mappar på tidslinjen klickar du på ikonen Öga. Om du vill visa alla lager och mappar klickar du på den igen.
- Om du vill visa eller dölja flera lager eller mappar drar du genom kolumnen Öga.
- Om du vill dölja alla andra lager och mappar än det aktuella lagret eller mappen Alt-klickar du i kolumnen Öga till höger om namnet på ett lager eller en mapp. Om du vill visa alla lager och mappar Alt-klickar eller Option-klickar du i den igen.

Visa innehållet i ett lager som konturer

Om du vill avgöra vilket lager ett objekt tillhör visar du alla objekt på ett lager som färgade konturer.

- Om du vill visa alla objekt på lagret som konturer klickar du i kolumnen Kontur till höger om lagrets namn. Om du vill slå av konturvisning klickar du i den igen.
- Om du vill visa objekt på alla lager som konturer klickar du på konturikonen. Om du vill slå av konturvisning på alla lager klickar du på den igen.
- Om du vill visa objekt på alla *andra* lager än det aktuella lagret som konturer Alt-klickar du i kolumnen Kontur till höger om namnet på ett lager. Om du vill slå av konturvisning för alla lager Alt-klickar eller Option-klickar du i den igen.

Ändra ett lagers konturfärg

1. Gör något av följande:
 - Dubbelklicka på lagrets ikon (ikonen till vänster om lagernamnet) på tidslinjen.
 - Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på lagernamnet och välj Egenskaper på snabbmenyn.
 - Markera lagret på tidslinjen och välj Ändra > Tidslinje > Lageregenskaper.
2. I dialogrutan Lageregenskaper klickar du i rutan Konturfärg, väljer en ny färg och klickar på OK.

Obs! Lagrets konturfärg används för rörelsebanorna i lagret.

Adobe rekommenderar även

- Ändra utseendet på tidslinjen

 Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Skapa en Sprite-mall

Skapa sprite-mallar

En sprite-mall är en bitmappsbildfil, som innehåller flera mindre bilder ordnade i ett rutnät. Om du samlar flera bilder i en och samma fil behöver Animate och andra program bara läsa in en enda fil för att använda alla bilder. Den här inläsningseffektiviseringen är särskilt praktisk inom spelutveckling, där prestanda är mycket viktiga.



En sprite-mall som innehåller alla sprites i en bildruta-för-bildruta-animering.

Du kan skapa en sprite-mall av valfria filmklipp, knappsymboler, grafiksymboler och bitmappar. Du kan välja objekt från panelen Bibliotek eller från scenen, men inte från båda. Alla bitmappar och bildrutor för de valda symbolerna visas som separata bilder i sprite-mallen. Om du exporterar från scenen kommer alla transformeringar du har utfört på symbolinstansen (skala, skeva osv.) att sparas i den exporterade bilden.

Så här skapar du en sprite-mall:

1. Välj minst en eller flera symboler i biblioteket eller symbolinstanser från scenen. Du kan också inkludera bitmappar.
2. Högerklicka på markeringen och välj Skapa sprite-mall.
3. I dialogrutan Skapa sprite-mall väljer du alternativ. Klicka sedan på Exportera.

Följande exportalternativ är tillgängliga:

Bildstorlek Sprite-mallens totala storlek i pixlar. Standardinställningen är Automatisk storlek, vilket anpassar storleken så att alla sprites du inkluderar får plats.

Bildformat Den exporterade sprite-mallens filformat. 8-bitars PNG och 32-bitars PNG har stöd för genomskinlig bakgrund (alfakanal). 24-bitars PNG och JPG har inte stöd för genomskinlig bakgrund. Den visuella skillnaden mellan 8-bitars PNG och 32-bitars PNG är i allmänhet mycket liten. 32-bitars PNG-filer är fyra gånger större än 8-bitars PNG-filer.

Kantutfyllnad Utfyllnaden runt sprite-mallens kanter i pixlar.

Formutfyllnad Utfyllnaden mellan varje bild i sprite-mallen i pixlar.

Algoritm Den teknik som används för att paketera bilderna i sprite-mallen. Det finns två alternativ:

- Grundläggande (standard)
- MaxRects

Dataformat Det interna format som används för bilddata. Välj det format som bäst passar det tänkta arbetsflödet för sprite-mallen efter exporten. Starling-formatet är standard.

Rotera Roterar alla sprites 90 grader. Det här alternativet är bara tillgängligt för vissa dataformat.

Trimma Det här alternativet sparar utrymme i sprite-mallen genom att trimma bort oanvända pixlar från varje symbolbildruta som läggs till i mallen.

Stapla bildrutor Om du markerar det här alternativet förhindrar du att dubblerade bildrutor i de markerade symbolerna dubblas i den sprite-mall som skapas.

Nyckelord: sprite-mall, flash professional, cs6, starling, easeljs, skapa en sprite-mall, skapar en sprite-mall, exportera en sprite-mall



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Flytta och kopiera objekt

[Flytta objekt genom att dra dem](#)

[Flytta objekt med piltangenterna](#)

[Flytta objekt med egenskapsinspektören](#)

[Flytta objekt med infopanelen](#)

[Flytta och kopiera objekt genom att klistra in](#)

[Kopiera objekt med Urklipp](#)

[Kopiera omformade objekt](#)

[Överst på sidan](#) 

Flytta objekt genom att dra dem

1. Markera ett eller flera objekt.
2. Välj markeringsverktyget , placera pekaren över objektet och gör något av följande:
 - Om du vill flytta objektet drar du det till dess nya position.
 - Om du vill kopiera objektet och flytta kopian, Alt-drar du det till kopians nya position.
 - Om du vill begränsa objektets rörelse till värden som är delbara med 45° Skift-drar du det.

[Överst på sidan](#) 

Flytta objekt med piltangenterna

1. Markera ett eller flera objekt.
2. Gör något av följande:
 - Om du vill flytta markeringen en pixel i taget trycker du på piltangenten för den riktning du vill flytta objektet med.
 - Om du vill flytta markeringen tio pixlar i taget trycker du på Skift+piltangenten.

Obs! Om Fäst mot pixlar är markerat flyttar piltangenterna objekten med pixelinkrement i dokumentets pixelrutnät och inte skärmens pixelrutnät.

[Överst på sidan](#) 

Flytta objekt med egenskapsinspektören

1. Markera ett eller flera objekt.
2. Om egenskapsinspektören inte visas väljer du Fönster > Egenskaper.
3. Ange x- och y-värden för var du vill ha markeringens övre vänstra hörn.

Enheter anges i förhållande till scenens övre vänstra hörn.

Obs! I egenskapsinspektören används de enheter som anges för alternativet Linjalenheter i dialogrutan Dokumentegenskaper.



Flytta objekt med infopanelen

1. Markera ett eller flera objekt.
2. Om infopanelen inte visas väljer du Fönster > Info.
3. Ange x- och y-värden för var du vill ha markeringens övre vänstra hörn.
Enheter anges i förhållande till scenens övre vänstra hörn.

Flytta och kopiera objekt genom att klistra in

Om du vill flytta eller kopiera objekt mellan lager, scener eller andra Animate-filer använder du Klistra in. Du kan klistra in ett objekt på en plats i förhållande till dess ursprungliga plats.

1. Markera ett eller flera objekt.
2. Välj Redigera > Klipp ut eller Redigera > Kopiera.
3. Välj ett annat lager, en annan scen eller en annan fil och välj sedan Redigera > Klistra in på plats om du vill klistra in markeringen på samma plats i förhållande till scenen. Välj Redigera > Klistra in i mitten om du vill klistra in markeringen i mitten på arbetsytan.

Kopiera objekt med Urklipp

Element som kopieras till Urklipp kantutjämnas så att de ser lika bra ut i andra program som de gör i Animate. Den här funktionen är praktisk för bildrutor som innehåller en bitmappsbild, övertoningar, genomskinlighet eller ett maskeringslager.

Grafik som klistras in från andra Animate-dokument eller program placeras i den aktuella bildrutan i det aktuella lagret. Hur ett grafiskt element klistras in i en Animate-scen beror på vilken typ av element det är, dess källa och de inställningar du har angett:

- Text från en textredigerare blir ett enda textobjekt.
- Vektorbaserad grafik från ett ritprogram blir en grupp som kan delas upp och redigeras.
- Bitmappsbilder blir ett enda grupperat objekt precis som importerade bitmappsbilder. Du kan dela upp inklistrade bitmappar eller konvertera dem till vektorgrafik.

Obs! Konvertera färger till RGB i Illustrator innan du klistrar in grafik från Illustrator i Animate.

Kopiera omformade objekt

Du kan skapa en skalad, roterad eller skevad kopia av ett objekt.

1. Markera ett objekt.
2. Välj Fönster > Omforma.
3. Ange värden för skalning, rotation eller skevning.
4. Klicka på knappen Duplicera och omforma markering  på omformningspanelen.



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

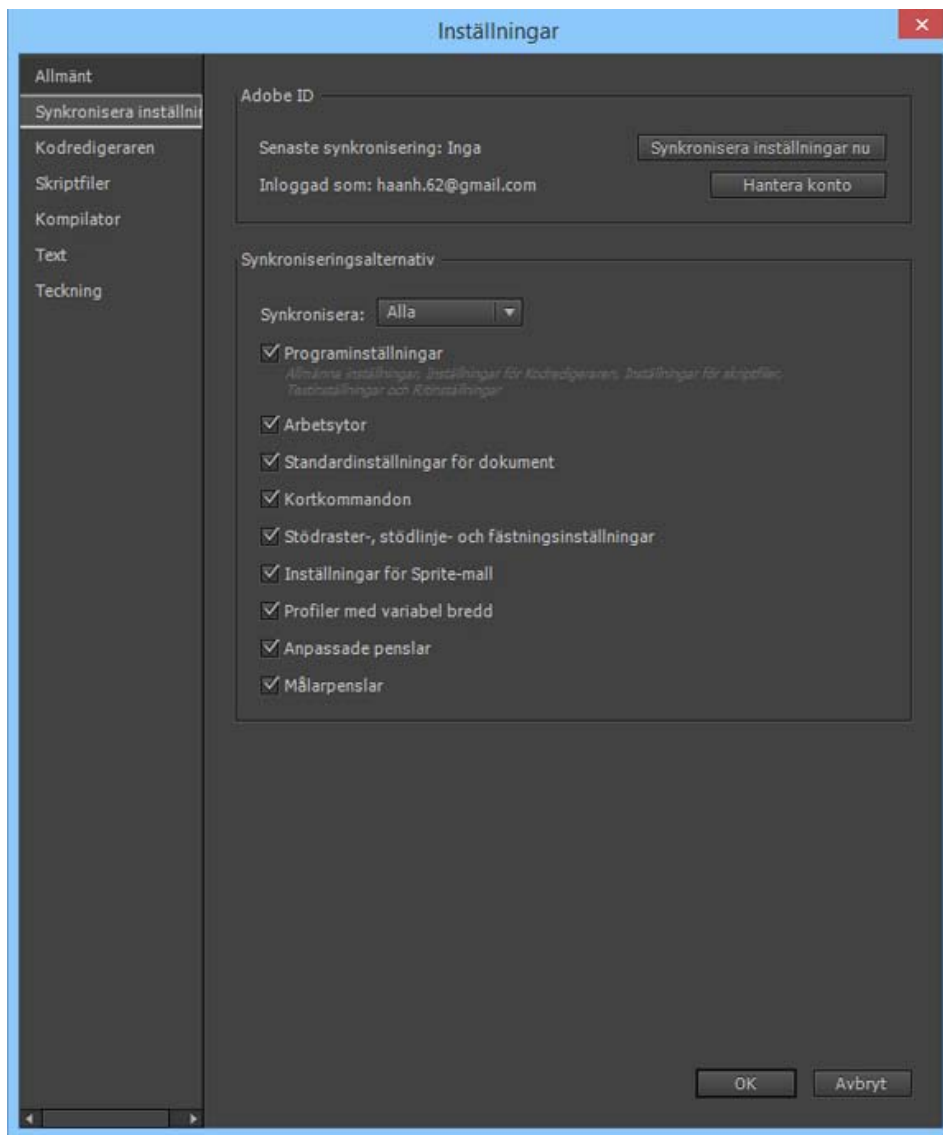
[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Synkronisera Animate-inställningar med Creative Cloud

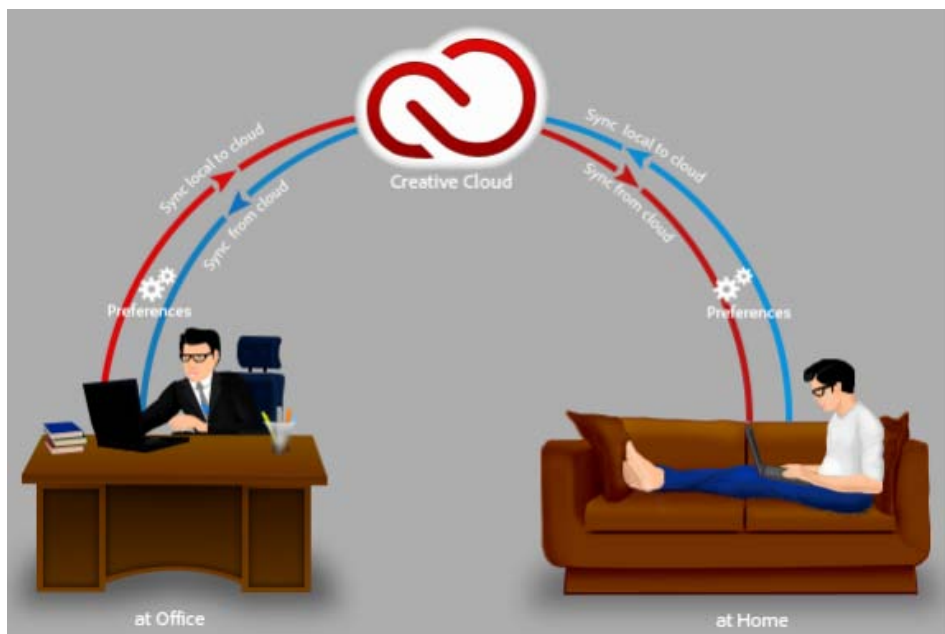
Animate är nu fullständigt integrerat med Creative Cloud. Detta innebär att du kan synkronisera inställningarna med Creative Cloud först och sedan med flera datorer (högst två). Med synkroniseringsinställningarna kan du spara säkerhetskopior på Creative Cloud och även återställa och återanvända inställningar, även om du behöver installera om Animate.

Följande inställningar kan synkroniseras med Creative Cloud och flera datorer:

- **Arbetsyta:** Innehåller bland annat synkronisering av aktiv arbetsyta och användardefinierade arbetsytor. När du hämtar inställningarna till en annan dator behåller panelerna sina positioner med lämpliga justeringar beroende på skärmupplösningen.
- **Kortkommandon/Egna förinställningar:** Standardkortkommandon och egna kortkommandon.
- **Dokumentegenskaper:** Inkluderar dokumentinställningar för scenen.
- **Programnivåinställningar:** Inkluderar alternativ som anges på följande flikar på panelen Inställningar:
 - Allmänt
 - Kodredigeraren
 - Skriptfiler
 - Text
 - Rita
- **Inställningar för Sprite-mall:** Utdataalternativ för generering av Sprite-mallar, bland annat Bildstorlek, Algoritm och Dataformat.
- **Inställningar för stödraster, stömlinjer och fästning:** Alternativ för stödraster, stömlinjer och fästning anges på menyn Visa i Animate CC.



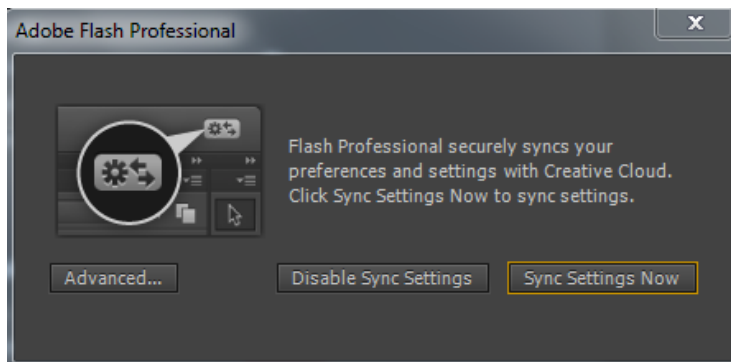
Du kan också välja att synkronisera inställningar för två olika plattformar (MAC och Windows). På grund av olikheter i operativsystemen finns det en del begränsningar för synkronisering på olika plattformar. Det går inte att synkronisera alla inställningar. Kortkommandon som innehåller Control (MAC) ignoreras till exempel när inställningarna hämtas på en Windows-dator.



[Överst på sidan](#) ^h

Synkronisera Animate-inställningar med Creative Cloud

1. Starta Animate CC.
2. Dialogrutan Adobe Animate visas när du startar Animate CC för första gången.
 - a. **Starta synkroniseringen:** Klicka på knappen Synkronisera inställningar nu för att starta synkroniseringen av Animate-inställningarna med Creative Cloud.
 - b. **Ändra standardinställningar för synkronisering:** Klicka på Avancerat. Delen Synkronisera inställningar på panelen Inställningar visas. Granska eller ändra vid behov dessa inställningar.
 - c. **Inaktivera synkronisering:** Klicka på knappen Inaktivera Synkronisera inställningar för att avbryta synkroniseringen av Animate-inställningarna med Creative Cloud.
3. När du vill synkronisera med Creative Cloud klickar du på knappen  i namnlisten i Animate CC och sedan på Synkronisera inställningar nu.
4. Om du vill ändra synkroniseringsinställningarna väljer du Redigera > Inställningar > Synkronisera inställningar. Du kan klicka på knappen Synkronisera inställningar nu för att synkronisera de ändrade inställningarna med Creative Cloud.



[Överst på sidan](#) ^h

Hämta inställningar från Creative Cloud

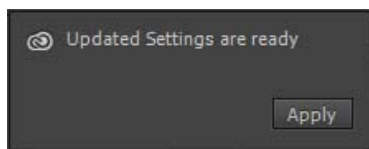
Du kan synkronisera Animate-inställningar med två system. Du kan ändra inställningarna på en dator, synkronisera dessa ändrade inställningar med Creative Cloud och hämta samma inställningar på en annan dator.

Om inställningarna på den andra datorn är standard eller inte ändrade kan du hämta inställningar från Creative Cloud. När inställningarna har hämtats till ett system visas dialogrutan Uppdaterade inställningar är klara och talar om detta.

En konflikt kommer emellertid att inträffa om inställningarna har ändrats utan synkronisering med Creative Cloud. Mer information om hur du löser sådana konflikter finns i Lösa synkroniseringskonflikter.

Tänk dig följande exempel: Du har ändrat kortkommandona på datorn på arbetet och synkroniserat dem med Creative Cloud. Du kan då hämta och använda dessa inställningar hemma på en annan dator.

1. Starta Animate CC.
2. Klicka på knappen  i Animate CC.
3. Klicka på knappen Synkronisera inställningar nu.
4. I dialogrutan för färdiga uppdateringsinställningar klickar du på Använd för att åsidosätta de aktuella inställningarna med den hämtade kopian.



Obs! Om du avslutar Animate innan de hämtade inställningarna har verkställts, kommer de att verkställas automatiskt nästa gång du startar programmet.

[Överst på sidan](#) 

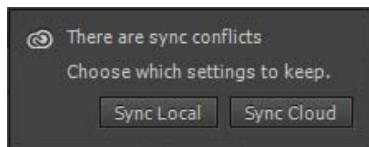
Lösa konflikter

När du använder flera datorer kan du ändra synkroniseringsinställningarna på dessa datorer. Det uppstår emellertid en konflikt om du gör fler ändringar av inställningarna på en annan datorn.

Anta till exempel att du har ändrat Inställningar för Sprite-mall på datorn på jobbet (kontoret). Sedan gör du fler ändringar i de här inställningarna på en dator hemma. Om datorn hemma inte synkroniserades med Cloud innan ändringarna av Sprite-mallen gjordes kommer en konflikt att uppstå.

Så här löser du en sådan konflikt:

1. Klicka på knappen  i Animate CC.
2. Följande dialogruta visas:



3. Du kan välja om du vill behålla de lokala inställningarna eller hämta inställningarna från Creative Cloud med följande alternativ:

Synkronisera lokala Synkronisera de lokala inställningar på den här datorn med Creative Cloud och skriver över Creative Cloud-versionen med den lokala versionen av inställningarna.

Synkronisera molnet Synkronisera Creative Cloud med den lokala datorn. Ignorera ändringar av de lokala inställningarna och ersätt dem med inställningarna från Creative Cloud.

Felsökning

- Kortkommandon som lagts till som förval med ogiltiga namn (namn som inte kan användas i OS) synkroniseras inte med Creative Cloud.
- Kortkommandon som visas på olika menyer synkroniseras inte till system med olika plattformar. Kommandot Teckensnittsmappning finns under olika menyer i MAC- och Windows-versionerna av Animate CC. Om Teckensnittsmappning tilldelats ett nytt kortkommando på MAC och synkroniseras med Creative Cloud, kan det inte hämtas och användas i Windows.
- Teckensnittsinställningar synkroniseras inte med Creative Cloud.
- **Felhantering:**
 - **Ingen internetanslutning:** Om det inte finns någon internetanslutning genereras ett fel i Animate CC och det går inte att överföra synkroniseringsinställningar till eller från Creative Cloud. Kontrollera att systemet är anslutet till en felfri Internetanslutning.
 - **Servern är upptagen:** Om Creative Cloud-servern är upptagen genereras ett fel i Animate CC och det går inte att synkronisera inställningar från Creative Cloud.
 - **Begränsat diskutrymme:** Om det finns mindre diskutrymme på det lokala systemet genereras ett fel i Animate CC och inställningarna hämtas inte från Creative Cloud.



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Arbeta med panelen Adobe Color

Adobe® Color® är ett webbaserat program som används för att experimentera med, skapa och dela färgteman som du använder i ett projekt. Animate CC (tidigare Flash Professional CC) har en integrerad Color-panel som du kan använda för att visa och använda de färgteman du har skapat eller markerat som favoriter i Adobe Color-programmet. Klicka på [den här länken](#) om du vill ha mer information om Adobe Color.

[Överst på sidan](#) ¹

Panelen Färg

I Animate CC visas följande på Adobe Color-panelen (Fönster > Tillägg > Adobe Color-teman):

- Teman du har skapat och som har synkroniserats med ditt konto på Adobe Color-webbplatsen (color.adobe.com).
- Offentliga teman du har markerat som favoritteman på Adobe Color-webbplatsen.

Det Adobe-ID som används i Animate CC används automatiskt för att logga in på Adobe Color-webbplatsen, och Color-panelen uppdateras.

Obs! Om de inloggningsuppgifter som du använder med Animate CC inte har ett associerat Color-ID skapas ett Color-ID automatiskt med hjälp av inloggningsuppgifterna för Animate. Sedan kommer du åt Adobe Color-webbplatsen med inloggningsuppgifterna för ditt Adobe-ID.

[Överst på sidan](#) ¹

Använda Color-panelen

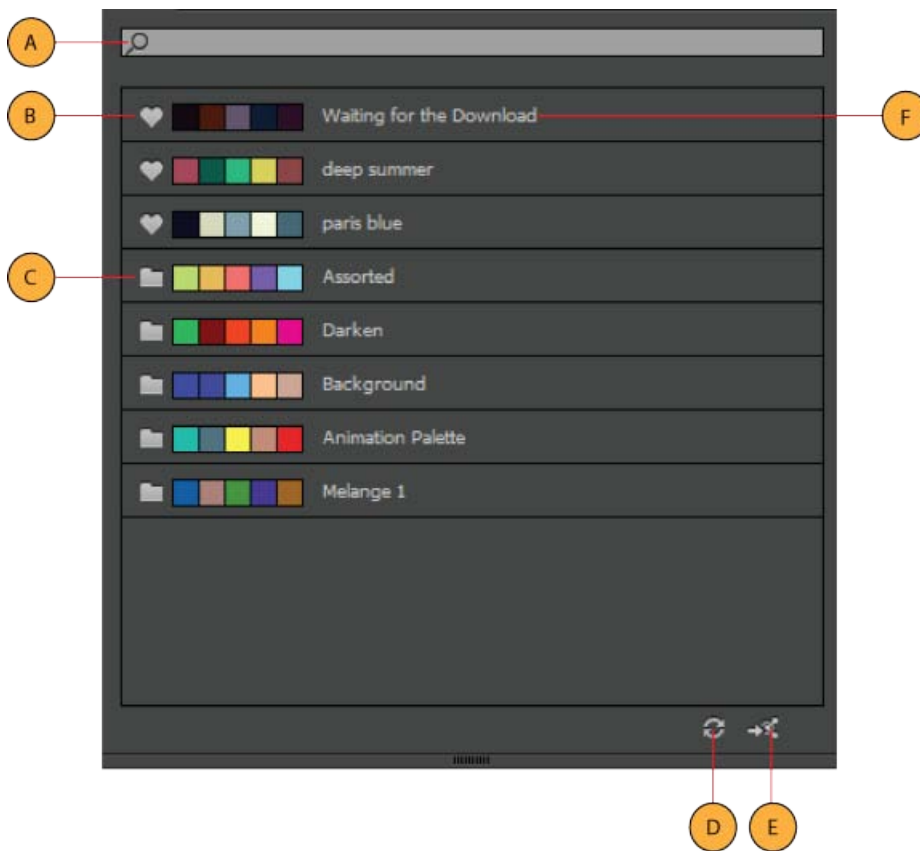
Obs! För att Color-panelen ska fungera måste du ha en internetanslutning när du startar Animate. Du kan inte använda Color-panelen utan Internet-anslutning.

De färgrutor och färgteman som finns på Color-panelen är skrivskyddade. Du kan använda en färgruta eller ett färgtema direkt från Color-panelen i dina teckningar. Men om du vill ändra en färgruta eller ett färgtema måste du först lägga till dem på panelen Färgrutor.

1. Klicka på Fönster > Tillägg > Adobe Color-teman för att öppna Color-panelen.

Alla teman som är tillgängliga på ditt Adobe Color-konto när Animate startas visas på Color-panelen.

2. Om du har lagt till ett tema i Color efter att du startat Animate klickar du på Uppdatera på Color-panelen för att inkludera det senaste temat.



A. Temasökning efter namn **B.** Favorittemaikon **C.** Temamappikon **D.** Uppdatera **E.** Öppna Color-webbplatsen **F.** Temanamn

Obs! På Color-panelen visas de teman du har skapat, ändrat eller markerat som favoriter (se Adobe Color-webbplatsen > Mycolor)

3. Du kan lägga till hela temat på panelen Färgrutor (Fönster > Färgrutor) genom att klicka på ikonen för temamappen eller ikonen för favorittema. Temat läggs till i Color-mappen på panelen Färgrutor.
4. Om du har många teman kan du söka efter dem med sökrutan. Sökningen utförs på temanamnen.



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Mallar

Mallar

Använda en mall

[Överst på sidan](#) ⁺

Mallar

Animate-mallarna är avsedda att vara lättanvända utgångspunkter för vanliga projekt. I dialogrutan Ny fil finns en förhandsvisning och en beskrivning av varje mall. Det finns mallar för sex kategorier:

- Reklam – dessa innehåller vanliga scenstora mallar som används för onlineannonsering.
- Animering – dessa innehåller många vanliga typer av animeringar, inklusive rörelser, markeringar, glöd och övergångar.
- Banderoller – här finns vanliga storlekar och funktioner som används i webbplatsgränssnitt.
- Medieuppspelning – innehåller fotoalbum och uppspelning i olika videodimensioner och proportioner.
- Presentationer – innehåller enkla och mer komplexa presentationsformat.
- Exempelfiler – här finns exempel på många vanliga funktioner i Animate.

En kommentar om reklammallar

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

Testa hur annonserna fungerar i olika kombinationer av webbläsare och plattformar. Din reklam kan anses stabil om den inte orsakar felmeddelanden eller att webbläsaren eller operativsystemet kraschar.

Arbeta tillsammans med webbmasters och nätverksadministratörer för att skapa detaljerade testplaner som är relevanta för användarna. Exempel på testplaner finns i IAB Rich Medias testavsnitt på IAB.net. Krav på annonsernas storlek och filformat kan variera mellan olika leverantörer och webbplatser. Fråga leverantören, Internet-leverantören eller IAB om du vill veta mer om krav som kan påverka annonsens utformning.

[Överst på sidan](#) ⁺

Använda en mall

1. Välj Arkiv > Nytt.
2. Klicka på fliken Mallar i dialogrutan Ny fil.
3. Markera en mall i en av kategorierna och klicka sedan på OK.
4. Lägg till innehållet i FLA-filen som öppnas.
5. Spara och publicera filen.



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Söka och ersätta i Animate

Om Sök och ersätt

Sök efter och ersätt text

Sök efter och ersätt teckensnitt

Sök efter och ersätt färger

Sök efter och ersätt symboler

Sök efter och ersätt ljud-, video- eller bitmappsfiler

[Överst på sidan](#) ¹³

Om Sök och ersätt

Med funktionen Sök och ersätt kan du göra följande:

- Sök efter en textsträng, teckensnitt, färg, symbol, ljudfil, videofil eller importerad bitmappsfil.
- Ersätt det angivna elementet med ett annat element av samma typ. Olika alternativ är tillgängliga i dialogrutan Sök och ersätt beroende på det angivna elementets typ.
- Sök och ersätt element i aktuellt dokument eller aktuell scen.
- Sök efter nästa förekomst eller alla förekomster av ett element och ersätt aktuell förekomst eller alla förekomster.

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

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

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

[Överst på sidan](#) ¹⁴

Sök efter och ersätt text

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

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

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

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

Textfältinnehåll Söker igenom innehållet i ett textfält.

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

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

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

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

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

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

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

8. Gör något av följande om du vill ersätta text:

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

[Överst på sidan](#) 

Sök efter och ersätt teckensnitt

1. Välj Redigera > Sök och ersätt.
2. Välj Teckensnitt på popup-menyn Efter och välj sedan bland följande alternativ:
 - Om du vill söka efter teckensnittsnamn väljer du Teckensnittsnamn och väljer ett teckensnitt på popup-menyn eller anger ett teckensnittsnamn i rutan. Om Teckensnittsnamn inte är markerat söks alla teckensnitt i scenen eller dokumentet igenom.
 - Om du vill söka efter teckensnittsformat väljer du Teckensnittsformat och ett teckensnittsformat på popup-menyn. Om Teckensnittsformat inte är markerat söks alla teckensnittsformat i scenen eller dokumentet igenom.
 - Om du vill söka efter teckensnittsstorlek väljer du Teckensnittsstorlek och anger värden för lägsta och högsta teckensnittsstorlek för att ange ett intervall med teckensnittsstorlekar som du vill söka igenom. Om Teckensnittsstorlek inte är markerat söks alla teckensnittsstorlekar i scenen eller dokumentet igenom.
 - Om du vill ersätta det angivna teckensnittet med ett annat teckensnittsnamn väljer du Teckensnittsnamn under Ersätt med och väljer ett teckensnittsnamn på popup-menyn eller anger ett namn i rutan. Om Teckensnittsnamn inte är markerat under Ersätt med ändras inte aktuellt teckensnittsnamn.
 - Om du vill ersätta det angivna teckensnittet med ett annat teckensnittsformat väljer

du Teckensnittsformat under Ersätt med och väljer ett teckensnittsformat på popup-menyn. Om Teckensnittsformat inte är markerat under Ersätt med ändras inte aktuellt format för det angivna teckensnittet.

- Om du vill ersätta det angivna teckensnittet med en annan teckensnittsstorlek väljer du Teckensnittsstorlek under Ersätt med och anger värden för lägsta och högsta teckensnittsstorlek. Om Teckensnittsstorlek inte är markerat under Ersätt med ändras inte aktuell storlek för det angivna teckensnittet.
3. Om du vill markera nästa förekomst av det angivna teckensnittet på scenen och redigera den på plats väljer du Direktredigering.

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

4. Gör något av följande om du vill söka efter ett teckensnitt:
- Om du vill söka efter nästa förekomst av det angivna teckensnittet klickar du på Sök efter nästa.
 - Om du vill söka efter alla förekomster av det angivna teckensnittet klickar du på Sök alla.
5. Gör något av följande om du vill ersätta ett teckensnitt:
- Om du vill ersätta den markerade förekomsten av det angivna teckensnittet klickar du på Ersätt.
 - Om du vill ersätta alla förekomster av det angivna teckensnittet klickar du på Ersätt alla.

[Överst på sidan](#) 

Sök efter och ersätt färger

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

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

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

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

nästa steg.

7. Leta reda på en färg.

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

8. Ersätta en färg.

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

[Överst på sidan](#) ¹³

Sök efter och ersätt symboler

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

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

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

6. Gör något av följande om du vill söka efter en symbol:
 - Om du vill söka efter nästa förekomst av den angivna symbolen klickar du på Sök efter nästa.
 - Om du vill söka efter alla förekomster av den angivna symbolen klickar du på Sök alla.
7. Gör något av följande om du vill ersätta en symbol:
 - Om du vill ersätta den markerade förekomsten av den angivna symbolen klickar du på Ersätt.
 - Om du vill ersätta alla förekomster av den angivna symbolen klickar du på Ersätt alla.

[Överst på sidan](#) ¹⁴

Sök efter och ersätt ljud-, video- eller bitmappsfiler

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

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

6. Leta reda på ett ljud, en video eller en bitmappsbild.

- Om du vill söka efter nästa förekomst av det angivna ljudet, videon eller bitmappen klickar du på Sök efter nästa.
- Om du vill söka efter alla förekomster av det angivna ljudet, videon eller bitmappen klickar du på Sök alla.

7. Ersätta ett ljud, en video eller en bitmappsbild.

- Om du vill ersätta den markerade förekomsten av det angivna ljudet, videon eller bitmappen klickar du på Ersätt.
- Om du vill ersätta alla förekomster av det angivna ljudet, videon eller bitmappen klickar du på Ersätt alla.



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Ångra, gör om och panelen Historik

Kommandona Ångra, Gör om och Historik

Använda historikpanelen

Ångra steg med historikpanelen

Spela upp steg med historikpanelen

Så här kopierar du och klistrar in steg mellan dokument

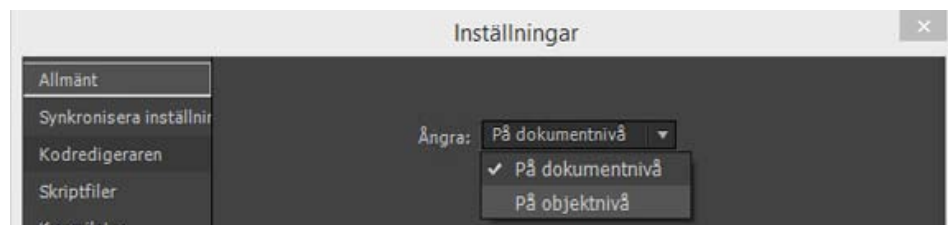
[Överst på sidan](#)

Kommandona Ångra, Gör om och Historik

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

Så här väljer du alternativ för ångra på objektnivå eller dokumentnivå:

1. Välj Redigera > Inställningar i Animate CC.
2. På fliken Allmänt väljer du Ångra på objektnivå i listrutan Ångra.



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

Om du vill upprepa ett steg för samma objekt eller ett annat objekt använder du kommandot Upprepa. Om du till exempel vill flytta en form med namnet form_A väljer du Redigera > Upprepa för att flytta formen igen, eller markerar en annan form, form_B, och väljer Redigera > Upprepa för att flytta den andra formen på samma sätt.

Som standard har Animate stöd för 100 nivåer för menykommandot Ångra. Välj antalet nivåer för att ångra och upprepa, från 2 till 300, i Inställningar i Animate.

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

[Överst på sidan](#)

Använda historikpanelen

I historikpanelen (**Fönster > Historik**) visas en lista med steg som du har utfört i det aktiva dokumentet

sedan du skapade eller öppnade dokumentet, upp till maximalt antal steg. (Steg som du har utfört i andra dokument visas inte på historikpanelen.) Skjutreglaget på historikpanelen pekar från början på det senaste steget du utförde.

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

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

- Som standard har Animate stöd för att ångra 100 nivåer på historikpanelen. Välj antalet nivåer för att ångra och upprepa, från 2 till 300, i Inställningar i Animate.
- Om du vill radera historiklistan för aktuellt dokument rensar du historikpanelen. När du har rensat historiklistan kan du inte ångra de steg som du har rensat. När du rensar historiklistan ångras inte stegen, de tas bara bort från minnet för aktuellt dokument.

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

[Överst på sidan](#) ¹¹

Ångra steg med historikpanelen

När du ångrar ett steg tonas det ned på historikpanelen.

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

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

[Överst på sidan](#) ¹²

Spela upp steg med historikpanelen

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

Använd steg på historikpanelen för ett markerat objekt i dokumentet.

Spela upp ett steg

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

Spela upp en serie med sammanhängande steg

1. Markera steg på historikpanelen genom att göra något av följande:

- Dra från ett steg till ett annat. (Dra inte skjutreglaget utan dra från textetiketten för ett steg till textetiketten för ett annat steg.)
- Markera det första steget och Skift-klicka sedan på det sista steget, eller markera det sista steget och Skift-klicka på det första steget.

2. Klicka på Spela upp igen. Stegen spelas upp i ordning och ett nytt steg med etiketten Spela upp steg igen visas på historikpanelen.

Spela upp ej sammanhängande steg igen

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

[Överst på sidan](#) 

Så här kopierar du och klistrar in steg mellan dokument

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

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

Adobe rekommenderar även

- Ange inställningar i Animate
- Automatisera uppgifter med menyn Kommandon
- Ange inställningar i Animate
- Automatisera uppgifter med kommandomenyn



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Kortkommandon

[Kopiera den aktuella uppsättningen kortkommandon till Urklipp](#)
[Skapa och ändra anpassade kortkommandon](#)

[Överst på sidan](#) ¹³

Kopiera den aktuella uppsättningen kortkommandon till Urklipp

1. Välj Redigera > Kortkommandon (Windows) eller Animate > Kortkommandon (Macintosh).
2. Klicka på knappen Kopiera till Urklipp. Du kan sedan klistra in uppsättningen med kortkommandon i valfri textredigerare för referens eller utskrift.

[Överst på sidan](#) ¹⁴

Skapa och ändra anpassade kortkommandon

Du kan skapa och ändra kortkommandon i Animate.

Anpassa kortkommandon

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

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

Förinställningar för tangentbordslayout Gör att du kan välja en förinställd uppsättning av kortkommandon eller en egen uppsättning som du har definierat i listrutan.

Sök Gör att du kan söka efter ett kommando som du vill ange eller ändra ett kortkommando för. Alternativt kan du söka efter kommandot i trädvyn över kommandon.

Matcha gemener/versaler Gör att du kan utföra en skiftlägeskänslig sökning efter ett kommando.

Lägg till Lägger till ett nytt kortkommando för det valda kommandot. Klicka på Lägg till och skriv en ny tangentkombination om du vill lägga till ett nytt kortkommando för det valda kommandot. Varje kommando kan tilldelas ett kortkommando. Knappen Lägg till är inaktiverad för kommandon som redan tilldelats ett kortkommando.

Ångra Ångrar det senast angivna kortkommandot för ett kommando.

Kopiera till Urklipp Kopierar hela listan över kortkommandon till urklipp i operativsystemet.

Gå till konflikt Navigerar till kommandot i konflikt. Ett varningsmeddelande visas om en konflikt föreligger när du ställer in ett kortkommando.

Spara kortkommandon som en förinställning Sparar hela uppsättningen av kortkommandon som en förinställning. Förinställningar kan sedan väljas i listrutan Förinställningar för tangentbordslayout.

Ta bort kortkommando Tar bort det valda kortkommandot.

***Obs!** Du kan inte använda enstaka tangenter som Del-tangenten eller PageUp, eftersom dessa är fördefinierade för allmänna uppgifter som att ta bort innehåll och bläddra bland sidor.*

3. Klicka på OK.

Ta bort ett kortkommando från ett kommando

1. Välj en kommandokategori på popup-menyn Kommandon och välj ett kommando i listan Kommandon.
2. Klicka på X-markeringen bredvid kortkommandot.

Lägg till ett kortkommando till ett kommando

1. Välj en kommandokategori och ett kommando på popup-menyn Kommandon.
2. Klicka på knappen Lägg till.
3. Tryck på en tangentkombination.

***Obs!** Om en konflikt uppstår med tangentkombinationen (till exempel om tangentkombinationen redan har tilldelats till ett annat kommando) visas en förklaring nedanför listan Kommandon. Klicka på knappen Gå till konflikt för att snabbt navigera till konfliktkommandot och ändra kortkommandot.*

4. Klicka på OK.

Redigera ett befintligt kortkommando

1. Välj en kommandokategori på popup-menyn Kommandon och välj ett kommando i listan Kommandon.
2. Dubbelklicka på kortkommandot.
3. Tryck på en ny tangentkombination.

***Obs!** Om en konflikt uppstår med tangentkombinationen (till exempel om tangentkombinationen redan har tilldelats till ett annat kommando) visas en förklaring nedanför listan Kommandon. Klicka på knappen Gå till konflikt för att snabbt navigera till konfliktkommandot och ändra kortkommandot.*



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

Så här använder du tidslinjen i Animate

Tidslinjen

[Ändra utseendet på tidslinjen](#)

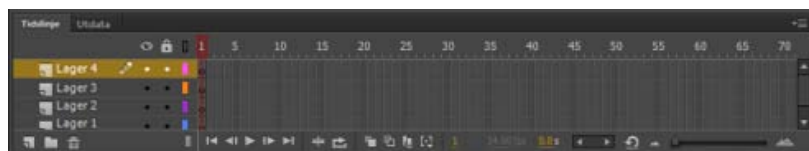
[Ändra storlek på tidslinjen](#)

[Flytta spelhuvudet](#)

[Överst på sidan](#)

Tidslinjen

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



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

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

[Överst på sidan](#)

Ändra utseendet på tidslinjen

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

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

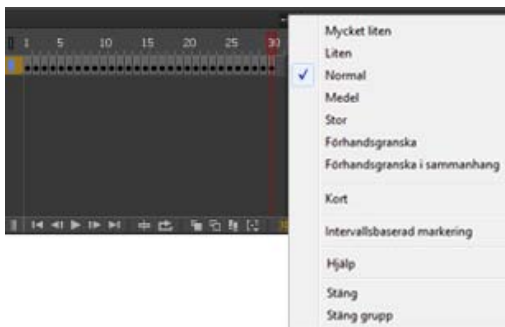


Dra tidslinjen

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

Ändra hur bildrutor visas på tidslinjen

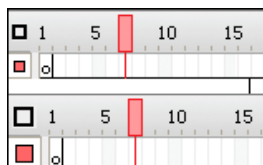
1. Om du vill visa popup-menyn Bildrutevisning klickar du på Bildrutevisning i tidslinjens övre högra hörn.



Popup-menyn Bildrutevisning.

2. Välj bland följande alternativ:

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



Alternativ för kort och normal visning av bildrutor.

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

Ändra lagerhöjd på tidslinjen

1. Gör något av följande:

- Dubbelklicka på lagrets ikon (ikonen till vänster om lagernamnet) på tidslinjen.
- Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på lagernamnet och välj

Egenskaper på snabbmenyn.

- Markera lagret på tidslinjen och välj Ändra > Tidslinje > Lageregenskaper.

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

[Överst på sidan](#)

Ändra storlek på tidslinjen

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

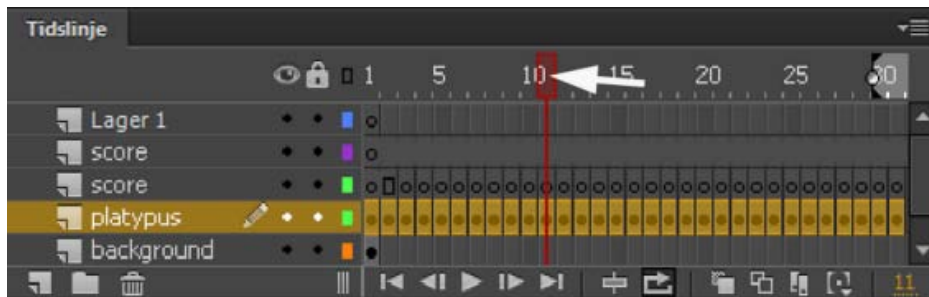
[Överst på sidan](#)

Flytta spelhuvudet

Det röda spelhuvudet högst upp på tidslinjen flyttas när dokumentet spelas upp för att ange den aktuella rutan som visas på scenen. I sidhuvudet på tidslinjen visas bildrutenumren i animeringen. Om du vill visa en bildruta på scenen flyttar du spelhuvudet till den bildrutan på tidslinjen.

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

- Om du vill gå till en bildruta klickar du på bildrutans plats i sidhuvudet på tidslinjen eller drar spelhuvudet till rätt position.
- Centrera tidslinjen i den aktuella bildrutan genom att klicka på knappen Centrera bildruta längst ner på tidslinjen.
- När alternativet Loopa är aktiverat på tidslinjen kan du loopa direktuppspelat ljud inom ett intervall av bildrutor tillsammans med andra animeringar.



Flytta spelhuvudet

Adobe rekommenderar även

- Arbeta med tidslinjer
- Rörelseinterpoleringar



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Skapa HTML-tillägg

[Skapa ett HTML-tillägg](#)

[Felsöka tillägg i Animate CC](#)

[Exportera tillägg](#)

[Installera tillägg i Animate CC](#)

[Lägga till interaktivitet i HTML-tillägg](#)

Animate CC kan utökas med HTML-tillägg. Med Adobe Extension Builder 3 kan du skapa HTML-tillägg för Animate CC. Tidigare kunde du bara utöka Animate med SWF-tillägg. Men med Adobe Extension Builder 3 kan du nu skapa HTML-tillägg för Creative Cloud-program. För att komma igång måste du ladda ned och installera Eclipse och Extension Builder 3.0. Du hittar mer information på [den här webbsidan](#).

[Överst på sidan](#) 

Skapa ett HTML-tillägg

Så här skapar du ett HTML-tillägg:

1. Starta Eclipse.
2. Använd guiden New Project och skapa ett nytt Application Extension Project. Ange ett beskrivande namn för projektet och klicka sedan på Next.
3. Välj Adobe Animate på panelen New Adobe Application Extension Project. Klicka på Nästa.
4. Konfigurera tillägget med de tillgängliga alternativen:
 - a. **Bundle ID** är det unika ID:t för ditt tillägg.
 - b. **Menu name** är tilläggets visningsnamn. Menynamnet visas på menyn **Fönster > Tillägg** i Animate CC.
 - c. **Window Details** Använd de här alternativen för att anpassa fönstertyp och -storlek för tillägget.

Klicka på **Next**.

5. Du kan anpassa referensbiblioteken för tilläggen ytterligare i efterföljande skärmar:
 - a. **CEP Interface Library** tillhandahåller funktioner för samverkan med värdprogrammet. Alternativet är som standard markerat.
 - b. **Frameworks** är för gemensamma Javascript-bibliotek som jQuery.
 - c. **Services** inkluderar Adobe IPC Communication Toolkit, som möjliggör kommunikation mellan Adobe-program, tillägg och externa program. Det tillhandahåller ett protokoll för meddelanden via CEP Service Manager, som fungerar som hubb för Creative Cloud-kommunikation.

Klicka på Finish för att skapa det nya Eclipse-projektet.

[Överst på sidan](#) 

Felsöka tillägg i Animate CC

Du kan köra tillägget direkt från Eclipse:

1. Högerklicka på projektet och välj **Kör som > Adobe Flash Extension**. Det startar Animate CC.
2. I Animate CC väljer du menyalternativet **Fönster > Tillägg**. Då öppnas tilläggspanelen.

[Överst på sidan](#) 

Exportera tillägg

Om du vill distribuera tillägget måste du exportera det som ett ZXP-paket. ZXP-paketet laddas sedan ned och körs av Adobe Extension Manager i Creative Cloud-program:

1. I Eclipse växlar du till Script Explorer-vyn och högerklickar på projektet. Välj **Export > Adobe Extension Builder 3 > Application Extension**. Då visas exportguiden.
2. Du måste ha ett certifikat för att signera tilläggspaketet. Bläddra till ett befintligt certifikat eller klicka på **Create** för att skapa ett nytt.
3. Klicka på **Finish**.
4. När exporten är klar finns ZXP-paketet för tillägget i projektmappen, redo för distribution.

Obs! För att kunna installera måste du öppna filen `<extension>\.staged-extension\CSXS\manifest.xml` och uppdatera taggen `host` så att lägsta version av Animate är 13.0.

[Överst på sidan](#) 

Installera tillägg i Animate CC

Du kan installera HTML-tillägg i Animate CC med Adobe Extension Manager. Med HTML-tillägg kan du utöka funktionerna i Animate. Information om hur du installerar tillägg finns på den här webbsidan.

[Överst på sidan](#) 

Lägga till interaktivitet i HTML-tillägg

Du kan skapa ett HTML-tillägg för interaktion med Animate genom att lägga till kontroller, definiera beteenden och hämta information om värdmiljön (inklusive Animate och operativsystemet). Detta kan du göra på två sätt:

1. **Med CEP Interface Library:** CEP Interface Library innehåller API:er för att hämta information om värdmiljön och ett eval-skript som behövs för att köra JSFL-filer. Om du vill veta mer om CEP Interface Library väljer du **Help > Help Contents > Adobe Extension Builder > References** i Eclipse.
2. **Med JSFL:** JSFL-skript kan köras med Eval-skriptets API i CEP Interface Library. Klicka på [den här länken](#) för mer information om JSFL.

Utöver JSFL-skript har CEP-infrastrukturen i Animate även följande händelser, som bara kan användas på HTML-paneler.

- **com.adobe.events.flash.documentChanged** utlöses på grund av en ändring i det aktuella aktiva dokumentet.
- **com.adobe.events.flash.timelineChanged** utlöses när du ändrar något i tidslinjen för det aktuella aktiva dokumentet.
- **com.adobe.events.flash.documentSaved** utlöses när du sparar det aktuella dokumentet.
- **com.adobe.events.flash.documentOpened** utlöses när du öppnar ett nytt dokument.
- **com.adobe.events.flash.documentClosed** utlöses när du stänger det aktuella aktiva dokumentet.
- **com.adobe.events.flash.documentNew** utlöses när du skapar ett nytt dokument.
- **com.adobe.events.flash.layerChanged** utlöses när du väljer ett annat lager.
- **com.adobe.events.flash.frameChanged** utlöses när du väljer en annan bildruta.

com.adobe.events.flash.selectionChanged utlöses när du väljer ett annat objekt på scenen.

- **com.adobe.events.flash.mouseMove** utlöses när du flyttar musen över scenen.

Exempel

```
csinterface.addEventListener("com.adobe.events.flash.selectionChanged", CallbackFunction)
```

I ovanstående kodfragment.

- **csinterface**: Objekt i CEP Interface Library.
- **com.adobe.events.flash.selectionChanged**: Händelse som utlöser en ändring av markeringen av ett objekt. Du kan använda vilken du vill av ovanstående händelser också.
- **CallbackFunction**: Metod som avlyssnar utlösta händelser.



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Animering och interaktivitet

Använda benverktyget för animering i Animate

[Om omvänd kinematik](#)

[Lägga till ben till symboler](#)

[Lägga till ben till former](#)

[Kontroller på scenen](#)

[Redigera IK-armaturer och tillhörande objekt](#)

[Begränsa rörelse för IK-ben](#)

[Lägga till fjäddrörelser i benstrukturer](#)

[Animera en armatur](#)

[Dölja redigeringskontroller under animering](#)

[Animera en armatur på tidslinjen](#)

[Redigera attitydplatsen i en armatur](#)

[Använda ytterligare interpolerade effekter för IK-objektegenskaper](#)

[Förbereda en armatur för körning med ActionScript 3.0](#)

[Lägga till övergångar i IK-animeringar](#)

[Överst på sidan](#)

Om omvänd kinematik

Omvänd kinematik (IK) är ett sätt att animera objekt med hjälp av ben som kedjas i linjära eller förgrenade armaturer i överordnade och underordnade relationer. När ett ben flyttas, flyttas kopplade ben i förhållande till det.

Med omvänd kinematik kan du enkelt skapa naturliga rörelser. Om du vill animera med hjälp av omvänd kinematik anger du på tidslinjen start- och slutpositionerna för benen. Animate interpolerar automatiskt positionerna för benen i armaturen mellan start- och slutbildrutorna.

Du kan använda omvänd kinematik på följande sätt:

- Genom att använda en form som en behållare för flera ben. Du kan till exempel lägga till ben på en teckning av en orm så att den slingrar sig realistiskt. Du kan rita de här formerna i objektritläget.
- Genom att kedja symbolinstanser. Du kan till exempel länka filmklipp med en bål, arm, underarm och hand så att de rör sig realistiskt i förhållande till varandra. Varje instans har bara ett ben.

En animering som gjorts med benverktyget

Benstilar

I Animate ritas ben på scenen på fyra olika sätt:

- Heldragen. Det här är standardstilen.
- Tråd. Detta är användbart när den heldragna stilen täcker för mycket av teckningen under benen.

Linjärt Detta är användbart för mindre armaturer.

- Ingen. Döljer benen så att endast teckningen under den visas.

Du ställer in benstilen genom att markera IK-intervallet på tidslinjen och sedan välja stil på menyn Stil i delen Alternativ på egenskapspanelen.

Obs! Om du sparar ett dokument med benstilen inställd på Ingen ändras benstilen automatiskt till Linjär nästa gång du öppnar dokumentet i Animate.

Attitydlager

När du lägger till ben i symbolinstanser eller former skapas ett nytt lager för dem på tidslinjen i Animate. Det nya lagret kallas för attitydlagret. Attitydlagret läggs till på tidslinjen mellan befintliga lager så att objektens tidigare staplingsordning på scenen bevaras.

[Överst på sidan](#)

Lägga till ben till symboler

Du kan lägga till ben för omvänd kinematik till filmklipp, bilder och knappinstanser. Om du vill använda text börjar du med att konvertera den till en symbol. Symbolinstanserna kan finnas på olika lager innan du lägger till benen. Animate lägger till dem på attitydlagret.

Obs! Du kan också dela upp text (Ändra > Dela upp) i separata former och använda ben med de individuella formerna.

När du kedjar objekt bör du fundera på vilka överordnade och underordnade relationer du vill skapa, till exempel från axel till armbåge till handled.

1. Skapa symbolinstanser på scenen. Om du vill spara tid senare bör du ordna instanserna så att de liknar den spatiala konfiguration du vill använda.
2. Välj benverktyget på verktygspanelen.



Benverktyget i verktygsfältet

3. Klicka på den symbolinstans som du vill ange som rotben för armaturen. Klicka på den punkt där du vill fästa benet vid symbolen.

Standard är att Animate skapar benet på den plats där du klickar med musen. Om du vill lägga till benet mer exakt inaktiverar du Ange omformningspunkt automatiskt för benverktyget (Redigera > Inställningar > Rita). När Ange omformningspunkt automatiskt är inaktiverad kommer benet att fästa vid symbolomformningspunkten när du klickar på en symbol och sedan nästa.

4. Dra till en annan symbolinstans och släpp musknappen på den punkt där du vill fästa det.
5. Om du vill lägga till ytterligare ett ben i armaturen drar du från svansen på det första benet till nästa symbolinstans.

Det är enklare att placera svansen exakt om du stänger av Fäst mot objekt (Visa > Fästning > Fäst mot objekt).

6. Om du vill skapa en förgrenad armatur klickar du på huvudet på ett befintligt ben där du vill att förgreningen ska börja. Dra sedan för att skapa det första benet i den nya

förgreningen.

En armatur kan innehålla ett obegränsat antal förgreningar.

Obs! En förgrening kan bara kopplas till en annan förgrening vid dess rot.

7. Om du vill flytta elementen i den färdiga armaturen drar du antingen benen eller själva instanserna.
 - Om du drar ett ben flyttas den tillhörande instansen, men kan inte rotera i förhållande till sitt ben.
 - Om du drar en instans kan den flyttas och rotera i förhållande till sitt ben.
 - Om du drar en instans i mitten av en förgrening rör sig de överordnade benen med ledrotation. De underordnade benen rör sig utan ledrotation.

När du har skapat en armatur kan du fortfarande lägga till nya instanser från olika lager i armaturen. Dra ett nytt ben till den nya instansen så flyttas instansen automatiskt till attitydlagret för armaturen.

[Överst på sidan](#) 

Lägga till ben till former

Du lägger till benen i en enskild form eller i en grupp med former som finns på samma lager. I båda fallen måste du markera alla former innan du lägger till det första benet. När du har lagt till ben konverterar Animate alla former och ben till ett IK-formobjekt och flyttar objektet till ett nytt attitydlager.

När du lagt till benen i en form kommer formen att ha följande begränsningar:

- Det går inte att sammanfoga en IK-form med andra former utanför den.
- Det går inte att rotera, skala eller skeva formen med verktyget Omforma fritt.
- Redigering av kontrollpunkter är inte att rekommendera.

1. Skapa en eller flera fyllda former på scenen.

En form kan innehålla flera färger och linjer. Redigera formerna så att de ligger så nära de slutliga formerna som möjligt. Möjligheterna att redigera en form är begränsade när du väl har lagt till benen.

Om formen är alltför komplex, får du en fråga från Animate om du vill konvertera den till ett filmklipp innan benen läggs till.

2. Markera hela formen på scenen.

Om formen innehåller flera färgområden eller linjer drar du en markeringsrektangel runt formen för att se till att hela formen är markerad.

3. Välj benverktyget på verktygspanelen.

4. Klicka i formen med benverktyget och dra till en annan plats i formen.

5. Om du vill lägga till ett till ben drar du från svansen på det första benet till en annan plats i formen.

Det andra benet blir ett underordnat ben till rotbenet. Koppla områden i formen med ben i ordningen för de överordnade och underordnade relationer som du vill skapa. Länka till exempel från axel till armbåge till handled.

6. Om du vill skapa en förgrenad armatur klickar du på huvudet på ett befintligt ben där du vill att förgreningen ska börja. Dra sedan för att skapa det första benet i den nya förgreningen.

En armatur kan innehålla ett obegränsat antal förgreningar.

Obs! En förgrening kan bara kopplas till en annan förgrening vid dess rot.

7. Om du vill flytta armaturen markerar du IK-formen med markeringsverktyget och drar något av benen för att flytta dem.

När formen blir en IK-form gäller följande begränsningar:

- Det går inte längre att omforma (skala eller skeva) formen.
- Det går inte att lägga till nya linjer i formen. Du kan fortfarande lägga till eller ta bort kontrollpunkter i formens befintliga linjer.
- Det går inte att redigera formen på plats genom att dubbelklicka på den på scenen.
- IK-formen har en egen registreringspunkt, omformningspunkt och begränsningsram.

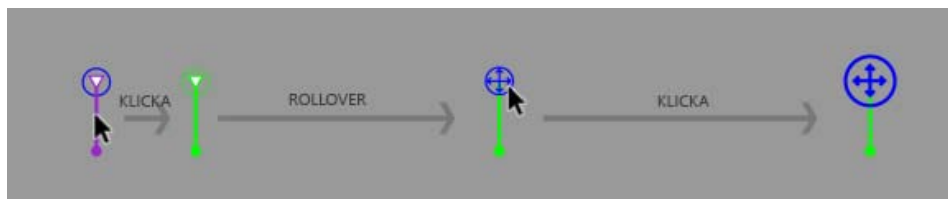
[Överst på sidan](#) ¹³

Kontroller på scenen

Med kontrollerna på scenen kan du enkelt göra rotations- och översättningsändringar på scenen med hjälp av stödlinjer som visar rotationsomfång och exakta kontroller. Med hjälp av kontrollerna på scenen kan du också fortsätta att arbeta på scenen utan att gå tillbaka till egenskapsinspektören för att justera rotationen.



Guide till kontrollerna på scenen



Kontrollerna på scenen för benverkytget som beskrivs i bilden används så här:

1. När du vill börja arbeta med kontrollerna på scenen väljer du benverkytget och använder benets huvud.
2. Du visar kontrollerna på scenen genom att föra pekaren över benets huvud. Huvudet ändras till en symbol med fyra pilar eller ett plustecken (X- och Y-axel) inuti en cirkel. Pilarna representerar översättningsattributen och cirkeln representerar rotationsattributen.
3. Klicka på benets huvud och välj cirkeln om du vill redigera rotationen eller välj plustecknet om du vill redigera översättningsattributen.
4. Om du vill se de interaktiva handtagen för rotation och översättning kan du när som helst föra pekaren över benets huvud.
5. När du klickar på antingen rotations- eller översättningsalternativet visas kontrollerna på scenen för att ange begränsningar.

Använda rotationskontrollerna



Guide till rotationskontroller

Så här arbetar du med rotationskontrollerna:

1. Klicka på benets huvud för att visa rotations- och översättningsverktygen.
2. För pekaren över och klicka på cirkeln som representerar rotationsverktyget. Cirkeln blir röd.
3. Klicka på låsikonen för att aktivera fri rotation. Låsikonen ändras till en prick.
4. Om du flyttar markören bort från mitten visas ena änden av rotationsradien. Klicka på den punkt där du vill starta rotationen.
5. Flytta markören innanför cirkeln igen för att välja den andra änden av rotationsradien. Klicka där du vill ha punkten.
6. Bekräfta radien genom att klicka på cirkeln.

Obs! När du redigerar en rotation som du redan har definierat kan du öka eller minska kanterna genom att klicka på linjen och dra.

Använda översättningskontrollerna



Guide till översättningskontroller

Så här använder du översättningskontrollerna:

1. För pekaren över plustecknet med de fyra pilarna och klicka på den för att välja översättningskontrollerna.
2. Klicka på låset för att aktivera översättningskontrollerna. Låsikonen ändras till en prick.
3. Klicka på pilens huvud och dra det till den punkt dit du vill utöka rörelseomfånget.

[Överst på sidan](#) 

Redigera IK-armaturer och tillhörande objekt

Det går inte att redigera IK-armaturer om attitydlagret innehåller attityder efter den första bildrutan på tidslinjen. Innan du redigerar tar du bort ytterligare attityder efter den första bildrutan i armaturen på tidslinjen.

Om du bara flyttar en armatur för animeringsändamål kan du ändra positioner i valfri bildruta på attitydlagret. Bildrutan konverteras till en attitydbildruta.

Markera ben och associerade objekt

- Om du vill markera ett enskilt ben klickar du på benet med markeringsverktyget. Om du vill markera flera ben håller du ned Skift-tangenten och klickar.
- Om du vill flytta en markering till intilliggande ben klickar du på knapparna Överordnad, Underordnad eller Nästa/föregående nod i egenskapsinspektören.
- Om du vill markera samtliga ben i armaturen dubbelklickar du på ett ben.
- Om du vill markera en hel armatur och visa egenskaperna för en armatur och tillhörande attitydlager klickar du på en bildruta i armaturens attitydlager.
- Du markerar en IK-form genom att klicka på formen.
- Om du vill markera en symbolinstans som är kopplad till ett ben klickar du på instansen.

Flytta ben och associerade objekt

- Om du vill flytta en linjär armatur drar du valfritt ben i armaturen. Om armaturen innehåller kopplade symbolinstanser kan du även dra en instans. På så sätt kan du rotera instansen i förhållande till dess ben.
- Om du vill flytta en förgrening i en armatur drar du valfritt ben i förgreningen.
- Alla ben i förgreningen flyttas. Ben i andra förgreningar i armaturen flyttas inte.
- Om du vill rotera ett ben med dess underordnade ben utan att flytta det överordnade benet håller du ned Skift och drar benet.
- Om du vill flytta en IK-form till en annan plats på scenen markerar du formen och ändrar formens X- och Y-egenskaper i egenskapsinspektören. Du kan även Alt-dra (Windows) eller Alternativ-dra (Macintosh) formen.

Ta bort ben

Gör något av följande:

- Om du vill ta bort ett enskilt ben och alla underordnade ben klickar du på benet och trycker på Delete-tangenten.
- Om du vill markera flera ben för borttagning håller du ned Skift och klickar på benen.
- Om du vill ta bort alla ben från en IK-form eller symbolarmatur från tidslinjen, ska du högerklicka på IK-armaturintervallet på tidslinjen och sedan välja Ta bort armatur på snabbmenyn.
- Om du vill ta bort alla ben från en IK-form eller en symbolarmatur på scenen, ska du dubbelklicka på ett ben i armaturen för att markera alla ben. Tryck sedan på Delete-tangenten. IK-formerna återställs till normala former.

Flytta ben i förhållande till tillhörande form eller symbol

- Om du vill flytta någon av ändarna av ett ben i en IK-form, drar du änden av benet med delmarkeringsverktyget.

Obs! Delmarkeringsverktyget fungerar inte om det finns flera attityder i IK-intervallet. Innan du redigerar tar du bort ytterligare attityder efter den första bildrutan i armaturen på tidslinjen.

- Om du vill flytta leden, huvudet eller svansen på ett ben i en symbolinstans flyttar du omformningspunkten för instansen. Använda verktyget Omforma fritt. Benet flyttas med omformningspunkten.
- Om du vill flytta en enskild symbolinstans utan att flytta andra kopplade instanser Alt-drar (Windows) eller Kommando-drar (Macintosh) du instansen, eller drar med verktyget Omforma fritt. Benen som är kopplade till instansen förlängs eller förkortas för att passa instansens nya plats.

Redigera en IK-form

Du kan lägga till, ta bort och redigera kontrollpunkter i konturen för en IK-form med hjälp av verktyget Delmarkering.

- Om du vill ändra ett bens placering utan att ändra IK-formen drar du benets slutpunkt.
- Om du vill visa kontrollpunkterna i IK-formens kontur klickar du på formens linje.
- Om du vill flytta en kontrollpunkt drar du kontrollpunkten.
- Om du vill lägga till en ny kontrollpunkt klickar du på en plats på linjen utan kontrollpunkter.
- Om du vill ta bort en befintlig kontrollpunkt markerar du kontrollpunkten och trycker på Delete-tangenten.

Obs! En IK-form kan inte omformas (skalas eller skevas).

Binda ben till formpunkter

Som standard är kontrollpunkterna för en form kopplade till benet som är närmast dem. Du kan använda bind-verktyget för att redigera kopplingarna mellan enskilda ben och formkontrollpunkterna. På så sätt kan du styra hur linjen förvrängs när varje ben rör sig för bättre resultat. Den här tekniken är användbar när linjen i en form inte förvrängs som du vill när armaturen rör sig.

Du kan binda flera kontrollpunkter till ett ben och flera ben till en kontrollpunkt.

- Du markerar kontrollpunkterna som är kopplade till ett ben genom att klicka på benet med bind-verktyget.

De kopplade punkterna markeras i gult och det markerade benet markeras i rött.

Kontrollpunkter som bara är kopplade till ett ben visas som fyrkanter. Kontrollpunkter som är kopplade till mer än ett ben visas som trianglar.

- Om du vill lägga till kontrollpunkter på ett markerat ben Skift-klickar du på en kontrollpunkt som inte är markerad.

Du kan också hålla ned Skift och dra om du vill markera och lägga till flera kontrollpunkter till det markerade benet.

- Om du vill ta bort kontrollpunkter från benet Ctrl-klickar (Windows) eller Alternativ-klickar (Macintosh) du på en kontrollpunkt som är markerad i gult.

Du kan också Ctrl-dra (Windows) eller Alternativ-dra (Macintosh) om du vill ta bort flera kontrollpunkter från det markerade benet.

- Du markerar benen som är kopplade till en kontrollpunkt genom att klicka på kontrollpunkten med bind-verktyget.

De kopplade benen markeras i gult och den markerade kontrollpunkten markeras i rött.

- Om du vill lägga till fler ben till den markerade kontrollpunkten håller du ned Skift och klickar på ett ben.
- Om du vill ta bort ett ben från den markerade kontrollpunkten Ctrl-klickar (Windows) eller Alternativ-klickar (Macintosh) du på ett ben som är markerat i gult.

[Överst på sidan](#) 

Begränsa rörelse för IK-ben

Om du vill att en IK-armatur ska röra sig på ett naturligare sätt kan du styra rörelsen för specifika ben. Du kan till exempel begränsa två ben i en arm så att armbågen inte kan böjas åt fel håll.

Som standard tilldelas varje IK-ben en bestämd längd när det skapas. Ben kan rotera runt sin överordnade led och längs x- och y-axeln. De kan emellertid inte flyttas på sätt som kräver att längden på deras överordnade ben ändras om du inte aktiverar förflyttning längs x- eller y-axel. Som standard är benrotation aktiverad och förflyttning längs x- och y-axel inaktiverad.

Du kan också begränsa benrörelsens hastighet om du vill ge intryck av tyngd i benet.

I armaturer med strängar av kopplade ben går det inte att begränsa rörelsen för den sista leden i en förgrening i armaturen. Om du vill ge intrycket av begränsning för den sista leden använder du ben med filmklipp och kopplar det sista benet till ett filmklipp med alfa-egenskapen inställd på noll. Sedan begränsar du det näst sista benet i stället för det sista.

Exempel:

- För en arm kan du bibehålla rotationsgraden för armbågen så att den inte kan rotera mer än normalt för en underarm.
- Om du vill få karaktären att förflytta sig över scenen, aktiverar du X- eller Y-förflyttning på rotbenet. Stäng av rotationen när du använder X- och Y-förflyttning för att få en mer naturlig rörelse.

Du kan ange dessa egenskaper i egenskapsinspektören när ett eller flera ben är markerade.

- Om du vill att ett markerat ben ska kunna röra sig längs x- eller y-axeln och att det överordnade benets längd ska ändras i enlighet väljer du Aktivera under Led: X-förflyttning eller Led: Y-förflyttning i egenskapsinspektören.

En dubbelriktad pil visas vinkelrätt mot benet på leden och anger att förflyttning längs x-axeln är aktiverad. En dubbelriktad pil visas parallellt mot benet på leden och anger att förflyttning längs y-axeln är aktiverad. Om du aktiverar både x- och y-förflyttning för ett ben blir det enklare att placera benet när rotation är inaktiverad för benet.

- Om du vill begränsa benets rörelse längs x- eller y-axeln väljer du Begränsa under Led: X-förflyttning eller Led: Y-förflyttning i egenskapsinspektören och anger ett värde för den kortaste och längsta sträcka som benet kan förflytta sig.
- Om du inte vill att det markerade benet ska kunna rotera runt leden avmarkerar du kryssrutan Aktivera under Led: Rotation i egenskapsinspektören.

Den här kryssrutan är markerad som standard.

- Om du vill begränsa ett bens rotation anger du högst och lägst antal tillåtna rotationsgrader under Led: Rotation i egenskapsinspektören.

Antalet rotationsgrader är relativt till det överordnade benet. En båge visas över benleden och anger antalet rotationsgrader.

- Om du vill att ett markerat ben ska vara statiskt i förhållande till dess överordnade ben inaktiverar du rotation och förflyttning längs x- och y-axeln.

Benet blir stelt och följer det överordnade benets rörelse.

- Om du vill begränsa det markerade benets rörelsehastighet anger du ett värde i fältet Ledhastighet i egenskapsinspektören.

Med ledhastighet kan du skapa intryck av tyngd. Det högsta värdet är 100 % och motsvarar obegränsad hastighet.

[Överst på sidan](#) ¹¹

Lägga till fjäderrörelser i benstrukturer

Två benegenskaper kan användas för att skapa fjäderrörelser i IK-ben. Benegenskaperna Styrka och Dämpning ger IK-benen äkta fysiska rörelser genom att integrera dynamiska egenskaper i IK-bensystemet. Med de här egenskaperna blir det enklare att skapa fysiska animeringar. Egenskaperna för styrka och dämpning skapar realistiska rörelser för benanimeringar, som du dessutom kan konfigurera i hög grad. Det är bäst att ange de här egenskaperna innan du lägger till attityder i attitydlagret.

Styrka: Fjädringens styvhet. Ju högre värde, desto styvare fjädring.

Dämpning: Minskningshastigheten för fjädringen. Ju högre värdet, desto snabbare avtar fjädringen. Med värdet 0 behåller fjädringen sin fulla styrka genom attitydlagrets alla bildrutor.

Aktivera fjädring genom att välja ett eller flera ben och ange värden för styrka och dämpning i delen Fjäder i egenskapsinspektören. Ju högre styrkevärde du väljer desto stelare blir fjädern. Med Dämpning bestämmer du hur snabbt fjädereffekten ska minska. Ju högre värde desto snabbare avslutas animeringen.

Om du vill inaktivera egenskaperna för styrka och dämpning markerar du attitydlagret i tidslinjen och avmarkerar kryssrutan Aktivera i delen Fjäder i egenskapsinspektören. Då kan du på scenen se de attityder som du har definierat i attitydlagret utan fjädringsegenskaperna.

Följande faktorer påverkar det slutliga utseendet på benanimeringarna när du arbetar med fjädringsegenskaper. Experimentera med olika inställningar för att uppnå det utseende du vill ha.

- Värdet på egenskapen Styrka.
- Värdet på egenskapen Dämpning.
- Antalet bildrutor mellan attityder i attitydlagret.
- Det totala antalet bildrutor i attitydlagret.
- Antalet bildrutor mellan den sista attityden och den sista bildrutan i attitydlagret.

[Överst på sidan](#) ¹²

Animera en armatur

Du animerar inte IK-armaturer på samma sätt som andra objekt i Animate. Med armaturer lägger du bara till bildrutor i attitydlagret och flyttar armaturen på scenen för att skapa en nyckelbildruta. Nyckelbildrutor i attitydlager kallas för attityder. Eftersom IK-armaturer vanligtvis används för animeringsändamål fungerar varje attitydlager automatiskt som ett interpoleringslager.

IK-attitydlager skiljer sig emellertid från interpoleringslager eftersom du inte kan interpolera andra egenskaper än benpositionen i attitydlagret. Om du vill interpolera andra egenskaper för ett IK-objekt, t.ex. plats, omformning, färg effekter eller filter, konverterar du armaturen och tillhörande objekt till ett filmklipp eller till en grafisk symbol. Därefter kan du animera egenskaperna för symbolen med kommandot **Infoga > Rörelseinterpolering** och rörelseredigeraren.

Du kan också animera IK-armaturer med ActionScript 3.0 under körning. Om du planerar att animera en armatur med ActionScript kan du inte animera den på tidslinjen. Armaturen kan endast ha en attityd på attitydlagret. Attityden måste finnas i den första bildruta i vilken armaturen visas på attitydlagret.

[Överst på sidan](#) 

Dölja redigeringskontroller under animering

Om du alltid har alla kontroller på scenen aktiverade kan det medföra att du oavsiktligt ändrar position och egenskaper för armaturen. När du har skapat ben och armaturer för animeringen kan du därför inaktivera redigeringskontrollerna och tipsen för armaturer genom att markera kryssrutan **Dölj redigeringskontroller** och tips för armaturer i egenskapsinspektören.

[Överst på sidan](#) 

Animera en armatur på tidslinjen

IK-armaturer placeras i attitydlager på tidslinjen. Om du vill animera armaturer på tidslinjen infogar du attityder genom att högerklicka på en bildruta i ett attitydlager och välja **Infoga attityd**. Använd markeringsverktyget om du vill ändra armaturens konfiguration. Benens positioner i bildrutorna mellan attityder interpoleras automatiskt i Animate.

1. Lägg till bildrutor, om det behövs, i armaturens attitydlager på tidslinjen för att göra plats för den animering som du vill skapa.
Du lägger till bildrutor genom att högerklicka (Windows) eller Alternativ-klicka (Macintosh) på en bildruta i attitydlagret till höger om eventuella befintliga bildrutor och sedan välja **Infoga bildruta**. Du kan senare lägga till eller ta bort bildrutor när du vill.
2. Gör något av följande om du vill lägga till en attityd i en bildruta i attitydlagret:
 - Placera spelhuvudet i den bildruta där du vill lägga till attityden och flytta sedan armaturen på scenen.
 - Högerklicka (Windows) eller Alternativ-klicka (Macintosh) på en bildruta i attitydlagret och välj **Infoga attityd**.
 - Placera spelhuvudet i den bildruta där du vill lägga till attityden och tryck på F6.

En attityd infogas i attitydlagret i den aktuella bildrutan. En rombformad attitydmarkör visas i bildrutan och representerar den nya attityden.

3. Gör klart animeringen genom att lägga till ytterligare attityder i separata bildrutor efter behov.
4. Om du vill ändra längden på animeringen på tidslinjen, placerar du musmarkören över den sista bildrutan för armaturen och väntar tills markören för att ändra storlek visas. Dra sedan den sista bildrutan för attitydlagret åt höger eller vänster för att lägga till eller ta bort bildrutor.

Attitydbildrutorna flyttas automatiskt baserat på ändringen av lagrets varaktighet, och alla mellanliggande bildrutor interpoleras om. Om du vill ändra storlek på armaturintervallet på tidslinjen utan att påverka platsen för attitydbildrutorna, ska du **Skift-dra** den sista bildrutan för armaturintervallet.

När du är klar drar du spelhuvudet på tidslinjen för att förhandsgranska animeringen. Du kan se hur armaturpositionerna interpoleras mellan attitydbildrutorna.

Du kan flytta armaturen i attitydbildrutorna eller lägga till nya attitydbildrutor när du vill.

[Överst på sidan](#) 

Redigera attitydplatsen i en armatur

Du redigerar attitydplatser på följande sätt:

- Om du vill flytta en attityd till en ny plats, Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du på en attityd och därefter drar du attityden till en ny plats i armaturen.
- Om du vill kopiera en attityd till en ny plats, Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du på attityden och därefter Alt-drar (Windows) eller Alternativ-drar (Macintosh) du attityden till en ny plats i armaturen.
- Klipp ut, kopiera och klistra in. Ctrl-klicka (Windows) eller Kommando-klicka (Macintosh) på poseringen som du vill klippa ut eller kopiera och välj sedan Klipp ut posering eller Kopiera posering på snabbmenyn.

Därefter Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du på bildrutan i armaturintervallet där du vill klistra in och väljer sedan Klistra in posering på snabbmenyn.

[Överst på sidan](#) 

Använda ytterligare interpolerade effekter för IK-objektegenskaper

Om du vill använda interpolerade effekter för andra egenskaper än benpositionen med IK-objekt, måste objektet finnas i ett filmklipp eller i en grafisk symbol.

1. Markera IK-armaturen och alla tillhörande objekt.
För IK-former klickar du bara på formen. För kopplade uppsättningar med symbolinstanser kan du klicka på attitydlagret på tidslinjen eller dra en markeringsram runt alla kopplade symboler på scenen.
2. Högerklicka (Windows) eller Ctrl-klicka (Macintosh) på markeringen och välj Konvertera till symbol på snabbmenyn.
3. Ange ett namn för symbolen i dialogrutan Konvertera till symbol och välj Filmklipp eller Grafik på Typ-menyn. Klicka på OK.
En symbol skapas med en egen tidslinje som innehåller attitydlagret för armaturen.
4. Om du vill använda den nya symbolen på huvudtidslinjen för FLA-filen drar du symbolen från biblioteket till scenen.
Nu kan du lägga till rörelseinterpoleringseffekter till den nya symbolinstansen på scenen.

För att åstadkomma önskad effekt kan du kapsla symboler som innehåller IK-armaturer i valfritt antal lager för andra kapslade symboler.

[Överst på sidan](#) 

Förbereda en armatur för körning med ActionScript 3.0

Du kan använda ActionScript 3.0 för att styra IK-armaturer som är kopplade till former eller filmklippsinstanter. Det går emellertid inte att styra armaturer som är kopplade till grafik eller knappsymbolinstanser med ActionScript.

Endast armaturer med en enda attityd kan styras med ActionScript. Armaturer med mer än en attityd kan bara styras på tidslinjen.

1. Använd markeringsverktyget och markera en bildruta i ett attitydlager som innehåller en armatur.
2. Välj Körningstid på Typ-menyn.

Nu kan hierarkin hanteras med ActionScript 3.0 under körning.

Som standard är armaturens namn i egenskapsinspektören samma som attitydlagrets namn. Använd det här namnet när du refererar till armaturen i ActionScript. Du kan ändra namnet i egenskapsinspektören.

[Överst på sidan](#) 

Lägga till övergångar i IK-animeringar

Övergångar innebär att justera animeringshastigheten i bildrutorna runt varje attityd för att skapa mer realistisk rörelse.

1. Markera antingen en bildruta mellan två attitydbildrutor på attitydlagret eller en attitydbildruta.
 - **Mellanliggande bildruta:** Övergångar påverkar bildrutorna mellan attitydbildrutorna till vänster och höger om den markerade bildrutan.
 - **Attitydbildruta:** Övergångar påverkar bildrutorna mellan den markerade attityden och nästa attityd på lagret.
2. Välj en typ av övergång på Övergång-menyn i egenskapsinspektören.
 - **Enkla övergångar:** Fyra övergångar som saktar ned rörelsen i bildrutorna direkt efter eller före den markerade bildrutan.
 - **Stopp- och startövergångar:** Saktar ned rörelsen i bildrutorna direkt efter den föregående attitydbildrutan och bildrutorna direkt före nästa attitydbildruta.

Obs! Samma övergångstyper finns också i rörelseredigeraren när du använder rörelseinterpoleringar. Du kan visa kurvan för varje typ av övergång i rörelseredigeraren när du markerar en rörelseinterpolering på tidslinjen.

3. Ange ett värde för övergångens styrka i egenskapsinspektören.

Standardvärdet är 0, vilket motsvarar "ingen övergång". Maxvärdet är 100, vilket ger störst övergångseffekt på de bildrutor som föregår attitydbildrutan. Minimivärdet är -100, vilket ger störst övergångseffekt på de bildrutor som kommer omedelbart efter den föregående attitydbildrutan. När du är klar förhandsgranskar du övergångsrörelsen på scenen. Dra spelhuvudet på tidslinjen mellan de två attitydbildrutor där du använde övergången.

 Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Animeringsguide

Översikt

Animeringsguiden i Adobe Animate CC (tidigare Flash Professional CC) hjälper dig att förbättra de animeringar du skapar genom att definiera en bana för de objekt du animerar. Detta är användbart när du arbetar på en animering som inte har en rak bana. Processen kräver två lager för att skapa en animering:

- Ett lager som innehåller det objekt som du ska animera
- Ett lager som definierar den bana som objektet ska följa under animeringen

Du kan bara använda animeringsguiden med klassiska interpoleringar.

Mer information om animeringsguider finns i **Arbeta med klassiska interpolerade animeringar**

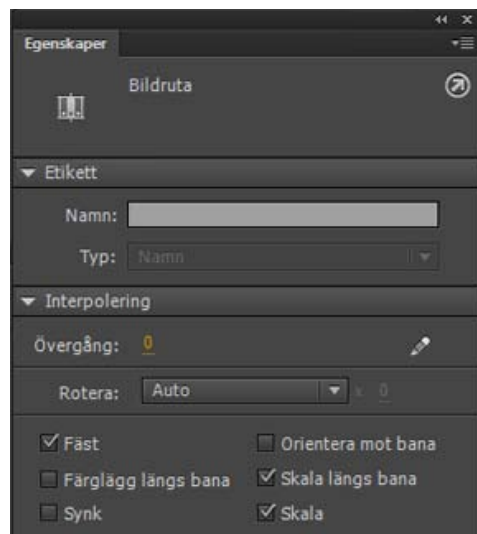
[Överst på sidan](#)

Animeringsguide med variabel linjebredd

Du kan animera ett objekt baserat på den varierande tjockleken på banans linje.

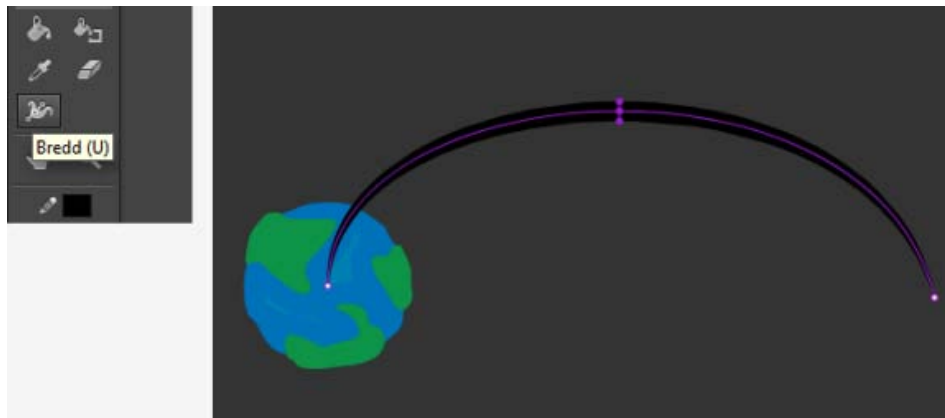
Utöver nyckelbildrutorna för objektets inledande och avslutande position behöver du inga andra nyckelbildrutor för att ange variationen i linjetjocklek.

1. Om du vill animera ett objekt baserat på variabel linjebredd skapar du en bana och animerar objektet längs banan enligt beskrivningen i föregående avsnitt.
2. Markera interpoleringens första nyckelbildruta i tidslinjen och markera alternativen Skala och Skala längs bana i egenskapsinspektören. Nu kan objektet följa skalningen baserat på linjetjockleken.

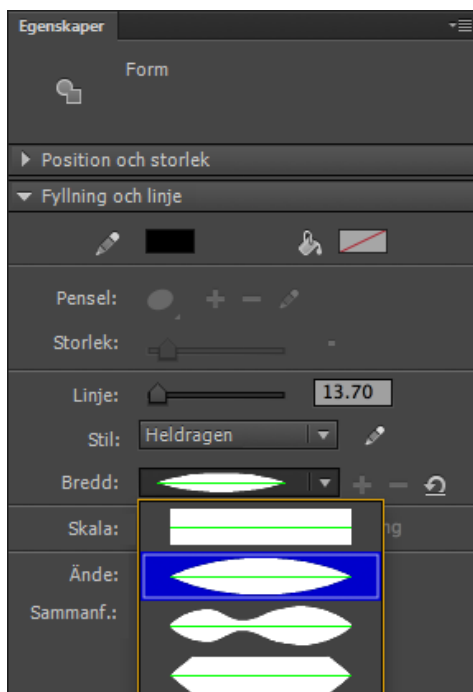


3. Definiera linjetjockleken på något av följande sätt:

- Välj breddverktöget (U) i verktygslådan, klicka var som helst på banan och dra för att variera banans tjocklek.



- Markera banan med markeringsverktyget (V) i verktygslådan. Välj sedan en breddprofil för linjen i listrutan Bredd i egenskapsinspektören.



Mer information om linjer med varierbar bredd finns i **Linjer med varierbar bredd**.

När du har definierat en linje med variabel bredd som bana och kör rörelseinterpoleringen ser du att objektet följer banan, men också att dess storlek ändras i förhållande till variationen på linjetjockleken.

Här följer ett exempel där animeringsguiden med variabel linjebredd används:

En rörelsestödlinjebana kan ha flera segment, där alla segment har olika profiler med variabel bredd, enligt nedanstående. Utan ytterligare nyckelbildrutor för objektet beaktas varje segments breddprofil under animeringen.

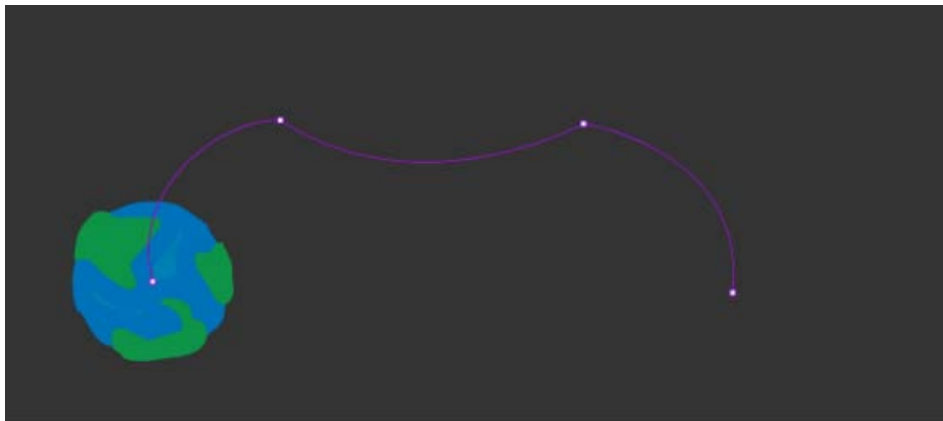


[Överst på sidan](#) 

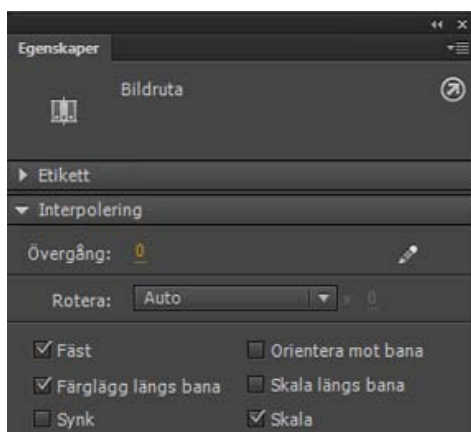
Animeringsguide med linjefärg

Med animeringsguiden kan du även interpolera ett objekt längs banan genom att ändra dess färg baserat på stödlinjebanans färg. För att detta ska fungera måste banan ha minst två segment, det vill säga att den måste ha minst tre noder eller punkter. Du uppnår detta genom att skapa en klassisk rörelseinterpolering och rita stödlinjebanan med ritstiftet enligt beskrivningen i föregående avsnitt, vilket visas nedan. Den här banan har fyra noder/punkter i tre segment.

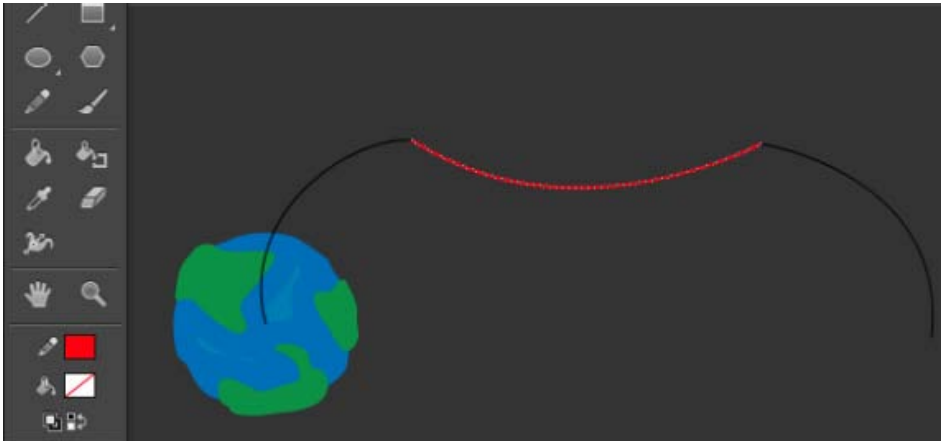
Utöver nyckelbildrutorna för objektets inledande och avslutande position behöver du inga andra nyckelbildrutor för att ange variationen i linjefärg.



1. När du har skapat den klassiska rörelseinterpoleringen markerar du dess första nyckelbildruta på tidslinjen. Markera kryssrutan Färglägg längs bana i egenskapsinspektören. Nu kan objektet följa färgvariationen baserat på stödlinjebanan.



2. Välj nu markeringsverktyget (V) i verktygslådan. Klicka på och markera det andra segmentet av stömlinjebanan och välj en annan färg. Upprepa samma sak för banans tredje segment.



Kör animationen för att se effekten av stömlinjebanans färg på själva objektet under interpoleringen. Du ser att det inte bara är färgen som påverkas, utan även alfa-/opacitetsvärdet för linjesegmentet i stömlinjebanan.

Här följer ett exempel där animeringsguiden med linjefärg används:

 Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Arbeta med klassiska interpolerade animeringar i Animate

[Om animering med klassisk interpolering](#)

[Skapa och redigera nyckelbildrutor för animering med klassiska interpoleringar](#)

[Lägga till animering med klassisk interpolering i en instans, en grupp eller text](#)

[Skapa ett lager med rörelsestödlinjer](#)

[Skapa animering med klassisk interpolering längs en bana](#)

[Klistra in egenskaper för animering med klassiska interpoleringar](#)

[Använda anpassad övergång till/övergång från animering med klassiska interpoleringar](#)

[Överst på sidan](#) 

Om animering med klassisk interpolering

Obs! *Precis som nästan allt annat i Animate behövs inte ActionScript för animering. Men du kan skapa animering med ActionScript om du vill.*

Klassiska interpoleringar är ett äldre sätt att skapa animeringar i Animate. De här interpoleringarna liknar de nyare *rörelseinterpoleringarna*, men är något mer komplicerade att skapa och mindre flexibla. Klassiska interpoleringar ger dock vissa möjligheter att styra animeringar som du inte kan få med rörelseinterpoleringar. De flesta användare väljer att arbeta med de nyare rörelseinterpoleringarna, men vissa användare vill fortfarande använda klassiska interpoleringar. Mer information om skillnaderna finns i [Skillnader mellan rörelseinterpoleringar och klassiska interpoleringar](#).

Innan du börjar:

Innan du arbetar med klassiska interpoleringar bör du tänka på följande punkter:

- Klassiska interpoleringar är det äldre sättet att skapa interpolerade animeringar i Animate. Det nyare, enklare sättet är att använda rörelseinterpoleringar. Se [Animering med rörelseinterpolering](#).
- Det går inte att interpolera 3D-egenskaper med klassiska interpoleringar.

Exempel på animeringar med klassisk interpolering finns på Animate-exempelsidan på www.adobe.com/go/learn_fl_samples_se. Följande exempel är tillgängliga:

- Animerad skugga: Ladda ner och expandera filen Samples.zip och navigera sedan till mappen Graphics\AnimatedDropShadow för att komma åt exemplet.
- Animering och övertoningar: Ladda ner och expandera filen Samples.zip och navigera sedan till mappen Graphics\AnimationAndGradients för att komma åt exemplet.

[Överst på sidan](#) 

Skapa och redigera nyckelbildrutor för animering med klassiska interpoleringar

Obs! *Det här avsnittet handlar om att skapa nyckelbildrutor för de äldre klassiska interpoleringarna. Hjälp om nyckelbildrutor för egenskaper för de nyare rörelseinterpoleringarna finns i [Skapa interpoleringsanimering](#).*

Ändringar i en animering med klassisk interpolering definieras i en [nyckelbildruta](#). I en interpolerad animering definierar du nyckelbildrutor vid lämpliga punkter i animeringen och sedan skapar Animate mellanliggande bildrutor med nödvändigt innehåll. De interpolerade bildrutorna i en interpolerad animering visas i ljusblått eller ljusgrönt, och en pil ritas ut mellan nyckelbildrutorna. Eftersom Animate-dokument sparar formerna i varje nyckelbildruta skapar du bara nyckelbildrutor vid de punkter i grafiken där någonting ändras.

Nyckelbildrutor markeras i tidslinjen: En fylld cirkel representerar en nyckelbildruta med innehåll, medan en tom cirkel framför bildrutan representerar en tom nyckelbildruta. Efterföljande bildrutor som läggs till i samma lager har samma innehåll som nyckelbildrutan.

Det går bara att redigera nyckelbildrutor i en klassisk interpolering. Du kan visa interpolerade bildrutor men du kan inte ändra dem direkt. Om du vill redigera interpolerade bildrutor ändrar du en av de definierande nyckelbildrutorna eller infogar en ny nyckelbildruta mellan den inledande och den avslutande nyckelbildrutan. Dra objekt från bibliotekspanelen till scenen för att lägga till objekten i den aktuella nyckelbildrutan.

Information om hur du visar och redigerar flera bildrutor i taget finns i [Använda cellanimering](#).

Skapa nyckelbildrutor

- Gör något av följande:
 - Markera en bildruta i tidslinjen och välj Infoga > Tidslinje > Nyckelbildruta.
 - Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på en bildruta i tidslinjen och välj Infoga nyckelbildruta.

Infoga bildrutor på tidslinjen

- Om du vill infoga en ny bildruta väljer du Infoga > Tidslinje > Bildruta.
- Om du vill skapa en ny nyckelbildruta väljer du Infoga > Tidslinje > Nyckelbildruta eller också högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) du på bildrutan där du vill infoga nyckelbildrutan och väljer Infoga nyckelbildruta.
- Om du vill skapa en ny tom nyckelbildruta väljer du Infoga > Tidslinje > Tom nyckelbildruta eller också högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) du på bildrutan där du vill infoga nyckelbildrutan och väljer Infoga tom nyckelbildruta.

Ta bort eller ändra en bildruta eller nyckelbildruta

- Om du vill ta bort en bildruta, nyckelbildruta eller bildrutesekvens markerar du den, högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) och väljer Ta bort bildrutor. Omgivande bildrutor påverkas inte.
- Om du vill flytta en nyckelbildruta eller bildrutesekvens och dess innehåll markerar och drar du den till önskad plats.
- Om du vill utöka varaktigheten för en nyckelbildruta håller du ned Alt (Windows) eller Option (Macintosh) och drar den till den sista bildrutan i den nya sekvensen.
- Om du vill kopiera och klistra in en nyckelbildruta eller bildrutesekvens markerar du den och väljer Redigera > Tidslinje > Kopiera bildrutor. Markera en bildruta eller bildrutesekvens som du vill ersätta och välj Redigera > Tidslinje > Klistra in bildrutor. Om du vill klistra in och ersätta det exakta antalet kopierade bildrutor på måltidslinjen använder du alternativet Klistra in och skriv över bildrutor.
- Om du vill konvertera en nyckelbildruta till en bildruta markerar du nyckelbildrutan och väljer Ändra > Tidslinje > Rensa nyckelbildruta, eller högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) på den och väljer Rensa nyckelbildruta. Den rensade nyckelbildrutan och alla bildrutor fram till nästa nyckelbildruta ersätts med innehållet i bildrutan framför den rensade nyckelbildrutan.
- Om du vill kopiera en nyckelbildruta eller bildrutesekvens genom att dra markerar du den och håller ned Alt (Windows) eller Option (Macintosh) samtidigt som du drar den till

önskad plats.

- Om du vill ändra längden för en interpolerad sekvens drar du den inledande eller den avslutande nyckelbildrutan till vänster eller höger.
- Om du vill lägga till ett biblioteksobjekt till den aktuella nyckelbildrutan drar du objektet från bibliotekspanelen till scenen.
- Om du vill spegelvända en animeringssekvens markerar du de aktuella bildrutorna i ett eller flera lager och väljer Ändra > Tidslinje > Spegelvänd bildrutor. Nyckelbildrutor måste finnas i början och i slutet av sekvensen.

Överst på sidan 

Lägga till animering med klassisk interpolering i en instans, en grupp eller text

Obs! Det här avsnittet handlar om att skapa äldre klassiska interpoleringar. Hjälp om hur du skapar de nyare rörelseinterpoleringarna finns i [Skapa interpoleringsanimering](#).

Om du vill interpolera ändringarna av egenskaper för instanser, grupper och typer kan du använda en klassisk interpolering. Animate kan interpolera position, storlek, rotation och skevning av instanser, grupper och typer. Dessutom kan Animate interpolera färgen för instanser och typer, skapa gradvisa färgändringar och få en instans att tona in eller ut.

Om du vill interpolera färgen för grupper eller typer gör du om dem till symboler. Om du vill animera enskilda tecken i ett textblock för sig, placerar du varje tecken i ett separat textblock.

Om du använder en klassisk interpolering och sedan ändrar antalet bildrutor mellan de båda nyckelbildrutorna, eller om du flyttar gruppen eller symbolen i någon nyckelbildruta, interpolerar Animate automatiskt bildrutorna igen.

Skapa en animering med klassisk interpolering

1. Klicka på ett lagernamn för att göra det till det aktiva lagret och markera en tom nyckelbildruta i lagret där animeringen ska börja. Det här blir den första bildrutan för den klassiska interpoleringen.
2. Om du vill lägga till innehåll i den första bildrutan för den klassiska interpoleringen gör du något av följande:
 - Skapa ett grafiskt objekt med något av verktygen Ritstift, Oval, Rektangel, Penna eller Pensel och konvertera det sedan till en symbol.
 - Skapa en instans, en grupp eller ett textblock på scenen.
 - Dra en instans av en symbol från bibliotekspanelen.

Obs! Om du vill skapa en interpolering kan du bara ha ett objekt i lagret.

3. Skapa en ny nyckelbildruta där du vill att animeringen ska sluta och behåll den nya nyckelbildrutan markerad.
4. Gör något av följande om du vill ändra objektet i den sista bildrutan:
 - Flytta objektet till en ny position.
 - Ändra storlek, rotation och skevning för objektet.
 - Ändra objektets färg (endast instanser och textblock). Använd forminterpolering om du vill skapa interpolering för färg på andra element än instanser och textblock.
5. Om du vill skapa en klassisk interpolering gör du något av följande:
 - Klicka på någon av bildrutorna i interpoleringens bildruteområde och välj Infoga > Klassisk interpolering.

Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på en bildruta i interpoleringens bildruteområde och välj Skapa klassisk interpolering på snabbmenyn.

Om du skapade ett grafiskt objekt i steg 2 konverteras objektet automatiskt i Animate till en symbol med namnet *tween1*.

6. Om du ändrade storleken för ett objekt i steg 4 väljer du Skala i avsnittet Interpolering i egenskapsinspektören för att interpolera storleken för det valda objektet.
7. Om du vill skapa en mer realistisk upplevelse av rörelse använder du övergång för den klassiska interpoleringen. Om du vill använda en övergång för en klassisk interpolering använder du fältet Övergång i avsnittet Interpolering i egenskapsinspektören för att ange ett övergångsvärde för varje klassisk interpolering som du skapar. Använd dialogrutan Anpassad övergång till/övergång från för att mer exakt kontrollera den klassiska interpoleringens hastighet.

Dra i värdet i fältet Övergång eller ange ett värde för att justera ändringshastigheten mellan interpolerade bildrutor:

- Om du vill börja den klassiska interpoleringen långsamt och öka interpoleringshastigheten mot slutet av animeringen anger du ett negativt värde mellan -1 och -100.
- Om du vill börja den klassiska interpoleringen snabbt och minska interpoleringshastigheten mot slutet av animeringen anger du ett positivt värde mellan 1 och 100.
- Om du vill skapa en mer komplex ändring av hastigheten i interpoleringens bildruteområde klickar du på knappen Redigera vid fältet Övergång för att öppna dialogrutan Anpassad övergång till/övergång från.

Som standard är ändringshastigheten mellan interpolerade bildrutor konstant. En övergång skapar en naturligare hastighetsökning eller hastighetsminskning genom att ändringshastigheten gradvis justeras.

8. Om du vill rotera det markerade objekt under interpoleringen väljer du ett alternativ på menyn Roter i egenskapsinspektören:
 - Välj Ingen (standardinställningen) om du vill förhindra rotering.
 - Välj Auto om du vill rotera objektet en gång i den riktning som kräver minst rörelse.
 - Välj Medurs eller Moturs om du vill rotera objektet med- eller moturs och ange sedan ett värde för antal rotationer.

Obs! Rotationen i steg 8 sker utöver eventuell rotation i den sista bildrutan i steg 4.

9. Om du använder en rörelsebana väljer du Orientera mot bana i egenskapsinspektören för att orientera det interpolerade elementets baslinje längs rörelsebanan.
10. Om du vill synkronisera animeringen av grafiksymbollinstanser med huvudtidslinjen väljer du alternativet Synka i egenskapsinspektören.

Obs! Både alternativet Ändra > Tidslinje > Synkronisera symboler och alternativet Synka räknar om antalet bildrutor i en interpolering så att de matchar antalet bildrutor som interpoleringen tilldelas i tidslinjen. Använd alternativet Synka om antalet bildrutor i animeringssekvensen inuti symbolen inte är en jämn multipel av det antal bildrutor som grafikinstansen upptar i dokumentet.

11. Om du använder en rörelsebana väljer du Fäst för att fästa det interpolerade elementet till rörelsebanan från registreringspunkten.

Arbeta med klassiska interpoleringar sparade som XML-filer

I Animate kan du arbeta med klassiska interpoleringar sparade som XML-filer. I Animate kan du använda följande kommandon på en klassisk interpolering:

- Kopiera rörelse som XML
- Exportera rörelse som XML
- Importera rörelse som XML

Kopiera rörelse som XML

Gör att du kan kopiera rörelseegenskaper tillämpade på objekt på scenen vid den specificerade bildrutan.

1. Skapa en klassisk interpolering.
2. Markera en bildruta på tidslinjen.
3. Välj Kommandon> Kopiera rörelse som XML.

Rörelseegenskapen kopieras till urklippshanteraren som XML-data. Du kan sedan välja valfritt textredigeringsprogram för att öppna XML-filen.

Exportera rörelse som XML

Gör att du kan exportera rörelseegenskaper tillämpade på objekt på scenen till en XML-fil som kan sparas.

1. Skapa en klassisk interpolering.
2. Välj Kommandon > Exportera rörelse som XML.
3. Bläddra till en plats där du vill spara filen.
4. Ange ett namn på XML-filen och klicka på Spara.

Den klassiska interpoleringen exporteras som en XML-fil till den angivna platsen.

Importera rörelse som XML

Gör att du kan importera en befintlig XML-fil som innehåller definierade rörelseegenskaper.

1. Markera ett objekt på scenen.
2. Välj Kommandon > Importera rörelse som XML.
3. Bläddra till platsen och markera XML-filen. Klicka på OK.
4. I dialogrutan för att klustra in rörelse väljer du de egenskaper som du vill tillämpa på det markerade objektet.
5. Klicka på OK.

[Överst på sidan](#) 

Skapa ett lager med rörelsestödlinjer

Om du vill styra hur objekt i en *rörelseinterpolerad animering* rör sig skapar du ett lager med rörelsestödlinjer.

Du kan inte dra ett lager med *rörelseinterpolering* eller *attitydlager* med omvänd kinematik till ett stödlinjelager.

- Dra ett normalt lager till ett stödlinjelager. Detta gör att stödlinjelagret konverteras till ett lager med stödlinjerörelser och det normala lagret länkas till det nya lagret med stödlinjerörelser.

Obs! Om du vill förhindra att du råkar konvertera ett stödlinjelager placerar du alla

Skapa animering med klassisk interpolering längs en bana

Obs! Det här avsnittet handlar om att arbeta med äldre klassiska interpoleringar. Hjälp om hur du använder de nyare rörelseinterpoleringarna med rörelsebanor finns i [Redigera rörelsebanan för en interpoleringsanimering](#).

Lager med rörelsestödlinjer gör det möjligt att rita banor längs vilka interpolerade instanser, grupper och textblock kan animeras. Du kan länka flera lager till ett lager med rörelsestödlinjer så att flera objekt följer samma bana. Ett normalt lager som är länkat till ett lager med rörelsestödlinjer blir ett stödlinjelager.



I det här exemplet är två objekt i olika lager kopplade till samma rörelsebana.

Skapa en rörelsebana för en klassiskt interpolerad animering

1. Skapa en klassiskt interpolerad animeringssekvens.

Om du väljer Orientera mot bana i egenskapsinspektören orienteras det interpolerade elementets baslinje längs rörelsebanan. Om du väljer Fäst fäster registreringspunkten för det interpolerade elementet till rörelsebanan.

2. Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på namnet på det lager som innehåller den klassiska interpoleringen och välj Lägg till klassisk rörelsestödlinje.

Animate lägger till ett lager med rörelsestödlinjer ovanför lagret med den klassiska interpoleringen, och namnet på lagret med den klassiska interpoleringen dras in för att visa att det är bundet till lagret med rörelsestödlinjerna.

Obs! Om det redan finns ett stödlinjelager på tidslinjen kan du dra ett lager med den klassiska interpoleringen till en plats nedanför stödlinjelagret för att konvertera stödlinjelagret till en rörelsestödlinje och binda den klassiska interpoleringen till den.



Ett lager med rörelsestödlinjer ovanför lagret med den klassiska interpoleringen.

3. Om du vill lägga till en bana i lagret med rörelsestödlinjerna för den klassiska interpoleringen markerar du lagret med rörelsestödlinjerna och använder något av verktygen Ritstift, Penna, Linje, Oval, Rektangel eller Pensel för att rita önskad bana.

Du kan också klistra in en linje på lagret med rörelsestödlinjer.

4. Dra det objekt som du interpolerar för att fästa det vid början av linjen i den första bildrutan, och vid slutet av linjen i den sista bildrutan.



En bild av en bil, fäst vid början av en stödlinje.

Obs! Bäst resultat för fästningen får du genom att dra symbolen vid dess

omformningspunkt.

5. Om du vill dölja ett lager med rörelsestödlinjer och banan så att endast objektets rörelse syns när du arbetar, klickar du i kolumnen Öga i lagret med rörelsestödlinjer.

Gruppen eller symbolen följer rörelsebanan när du spelar animeringen.

Mer information om animeringsguiden som baseras på streck med varierande bredd och färg finns i **animeringsguiden**

Länka lager till ett lager med rörelsestödlinjer

- Gör något av följande:
 - Dra ett befintligt lager under lagret med rörelsestödlinjer. Lagret dras in under lagret med rörelsestödlinjer. Alla objekt i det här lagret fästs automatiskt till rörelsebanan.
 - Skapa ett nytt lager under lagret med rörelsestödlinjer. Objekt som interpoleras på det här lagret interpoleras automatiskt längs rörelsebanan.
 - Markera ett lager under ett lager med rörelsestödlinjer. Välj Ändra > Tidslinje > Lageregenskaper och välj sedan Stödlinje.

Bryta länkade lager från ett lager med rörelsestödlinjer

- Markera det länkade lager du vill bryta och gör något av följande:
 - Dra lagret ovanför lagret med rörelsestödlinjer.
 - Välj Ändra > Tidslinje > Lageregenskaper och välj sedan Normalt som lagertyp.

[Överst på sidan](#) ¹³

Klistra in egenskaper för animering med klassiska interpoleringar

Obs! Det här avsnittet handlar om att klistra in egenskaper för äldre klassiska interpoleringar. Hjälp om hur du klistrar in egenskaper för de nyare rörelseinterpoleringarna finns i [Kopiera och klistra in egenskaper för rörelseinterpolering](#).

Med kommandot Klistra in rörelse kan du kopiera en klassisk interpolering och klistra in enbart de specifika egenskaper som ska gälla för ett annat objekt.

1. Markera de bildrutor på tidslinjen som innehåller den klassiska interpolering som du vill kopiera. Bildrutorna du markerar måste finnas i samma lager men de behöver inte omfatta en enskild klassisk interpolering. Markeringen kan omfatta en interpolering, tomma bildrutor eller två eller flera interpoleringar.
2. Välj Redigera > Tidslinje > Kopiera rörelse.
3. Markera symbolinstansen som ska tilldelas den kopierade klassiska interpoleringen.
4. Välj Redigera > Tidslinje > Klistra in rörelse special. Markera de specifika interpoleringsegenskaper du vill klistra in för symbolinstansen. Interpoleringsegenskaperna är:

X-position Hur långt ett objekt flyttas längs x-axeln.

Y-position Hur långt ett objekt flyttas längs y-axeln.

Vågrät skala Proportionsvärdena mellan objektets aktuella storlek och dess naturliga

storlek i horisontell riktning (X).

Lodrät skala Anger proportionsvärdena mellan objektets aktuella storlek och dess naturliga storlek i vertikal riktning (Y).

Rotation och skevning Rotation och skevning för objektet. Dessa egenskaper måste tillämpas tillsammans för ett objekt. Skevning är ett mått på rotation i grader och när du roterar och skevar påverkar egenskaperna varandra.

Färg Alla färgvärden tillämpas på objektet, t.ex. färgton, intensitet och alfavärden.

Filter Alla filtervärden och ändringar för det valda omfånget. Om filter tillämpas på ett objekt klistras filtret in med alla värden intakta och dess läge (aktiverat eller inaktiverat) tillämpas även på det nya objektet.

Blandningsläge Tillämpar objektets blandningsläge.

Ersätt målobjektets skalegenskaper När alternativet är avmarkerat klistras alla egenskaper in relativt målobjektet. När alternativet är markerat åsidosätts målets skalegenskaper.

Ersätt målets rotations- och skevningsegenskaper När alternativet är avmarkerat klistras alla egenskaper in relativt målobjektet. När alternativet är markerat åsidosätter de inklistrade egenskaperna objektets befintliga rotations- och skalegenskaper.

Den nödvändiga bildrute-, interpolerings- och symbolinformationen infogas så att den överensstämmer med den ursprungliga kopierade interpoleringen.

Använd kommandot Kopiera rörelse som ActionScript 3.0 för att kopiera en klassisk interpolering för en symbol till åtgärdspanelen eller för att använda den som ActionScript i ett annat projekt.

[Överst på sidan](#) 

Använda anpassad övergång till/övergång från animering med klassiska interpoleringar

Obs! Det här avsnittet handlar om att lägga till övergångar för äldre klassiska interpoleringar. Hjälp om hur du lägger till övergångar för de nyare rörelseinterpoleringarna finns i [Övergångar för interpoleringsanimeringar](#).

I dialogrutan Anpassad övergång till/övergång från visas ett diagram över graden av rörelse över tiden. Bildrutor visas på den vågräta axeln och den procentuella ändringen visas på den lodräta axeln. Den första bildrutan visas som 0 % och den sista som 100 %.

Lutningen på diagrammets kurva visar ändringshastigheten för objektet. När kurvan är vågrät (ingen lutning) är hastigheten noll och när kurvan är lodrät sker en omedelbar ändring.

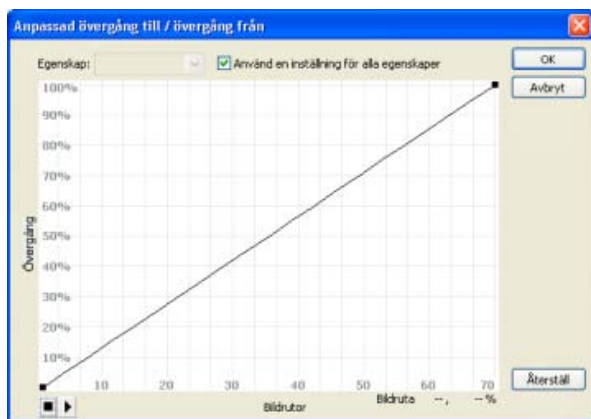


Diagram för Anpassad övergång till/övergång från som visar konstant hastighet. Öppna den här dialogrutan genom att markera en bildruta i en klassisk interpolering och klicka på knappen Redigera i avsnittet Övergång i egenskapsinspektören.

Ytterligare kontroller för dialogrutan Anpassad övergång till/övergång från

Kryssrutan Använd en inställning för alla egenskaper Standardvärdet är markerat, kurvan som visas används för alla egenskaper och popup-menyn Egenskaper är inaktiverad. När kryssrutan inte är markerad är popup-menyn Egenskaper aktiverad och varje egenskap har en egen kurva som definierar dess hastighet.

Popup-menyn Egenskaper Endast aktiverad när kryssrutan Använd en inställning för alla egenskaper inte är markerad. När kryssrutan är markerad visas en egen kurva för alla fem egenskaperna som visas i menyn. Om du väljer en egenskap i menyn visas kurvan för den aktuella egenskapen. Egenskaperna är:

Position Anger anpassade övergångsinställningar för positionen hos ett animerat objekt på scenen.

Rotation Anger anpassade övergångsinställningar för rotationen hos ett animerat objekt. Du kan t.ex. finjustera hur snabbt eller långsamt ett animerat tecken vrids runt mot användaren på scenen.

Skala Anger anpassade övergångsinställningar för skalning av ett animerat objekt. Du kan t.ex. enkelt anpassa skalningen av ett objekt så att det ser ut att flytta sig iväg från användaren, sedan emot användaren och sedan iväg från användaren igen.

Färg Anger anpassade övergångsinställningar för färgövergångarna för ett animerat objekt.

Filter Anger anpassade övergångsinställningar för filter som används på ett animerat objekt. Du kan t.ex. kontrollera den anpassade övergångsinställningen för en skugga, som simulerar en ändring av infallsvinkeln hos en ljuskälla.

Knapparna Spela upp och Stoppa Gör det möjligt att förhandsgranska en animering på scenen med alla rörelsekurvor som har definierats i dialogrutan Anpassad övergång till/övergång från.

Återställningsknapp Gör det möjligt att återställa hastighetskurvan till standardläge (linjärt).

Position för den markerade kontrollpunkten I dialogrutans nedre högra hörn visar ett numeriskt värde nyckelbildrutan och positionen för den markerade kontrollpunkten. Om ingen kontrollpunkt är markerad visas inget värde.

Klicka en gång på den diagonala linjen för att lägga till en kontrollpunkt på linjen. Om du vill ha en mer exakt kontroll över ett objekts rörelse drar du kontrollpunktens positioner.

Med hjälp av bildruteindikatorer (fyrkantiga handtag) kan du klicka där du vill att hastigheten ska öka eller minska för ett objekt. När du klickar på det fyrkantiga handtaget för en kontrollpunkt markeras den aktuella kontrollpunkten och tangerande punkter på båda sidor visas. Ofyllda cirklar representerar tangerande punkter. Dra kontrollpunkten eller dess tangerande punkter med musen eller använd piltangenterna på tangentbordet för att placera dem.

Tips! Som standard fäster kontrollpunkterna mot ett rutnät. Du kan inaktivera fästfunktionen genom att trycka ned X-tangenten medan du drar kontrollpunkten.

Om du klickar i ett område på kurvan utanför en kontrollpunkt, läggs en ny kontrollpunkt till på kurvan vid den aktuella punkten, utan att kurvans form ändras. Om du klickar utanför kurvan och kontrollpunkterna avmarkeras den markerade kontrollpunkten.

Lägga till en anpassad övergång

1. Markera ett lager på tidslinjen där en klassisk interpolering används.
2. Klicka på knappen Redigera bredvid skjutreglaget för övergång i egenskapsinspektören för bildrutan.
3. (Valfritt) Om du vill visa kurvan för en interpolerad egenskap avmarkerar du Använd en inställning för alla egenskaper och markerar en egenskap på menyn.
4. Om du vill lägga till en kontrollpunkt Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du på den diagonala linjen.
5. Om du vill öka hastigheten för objektet drar du kontrollpunkten uppåt och om du vill minska hastigheten drar du den nedåt.
6. Dra i hörnhandtagen om du vill göra ytterligare ändringar av övergångskurvan och finjustera interpoleringens övergångsvärde.
7. Klicka på knappen Spela upp i det nedre vänstra hörnet om du vill visa animeringen på scenen.
8. Justera kontrollerna tills du uppnår önskad effekt.

Obs! Om du använder dialogrutan Anpassad övergång till/övergång från för att tillämpa en anpassad övergång för en bildruta visas övergångsvärdet '--' i redigeringsrutan. Om du använder rutan Redigera eller popup-reglaget för att tillämpa ett övergångsvärde på en bildruta visar diagrammet för anpassad övergång motsvarande kurva och kryssrutan Använd en inställning för alla egenskaper är markerad.

Kopiera och klistra in en övergångskurva

- Tryck på Ctrl+C (Windows) eller Kommando+C (Macintosh) om du vill kopiera den aktuella övergångskurvan.
- Tryck på Ctrl+V (Windows) eller Kommando+V (Macintosh) om du vill klistra in den kopierade kurvan i en annan övergångskurva.

Du kan kopiera och klistra in övergångskurvan. Den kopierade kurvan är tillgänglig tills du avslutar Animate-programmet.

Övergångskurvor som ej stöds

Vissa typer av övergångskurvor stöds inte. Ingen del av diagrammet kan representera en icke-linjär kurva (t.ex. en cirkel).

Dialogrutan Anpassad övergång till/övergång från hindrar automatiskt att en kontrollpunkt eller ett tangenthandtag flyttas till en position som ger en ogiltig kurva:

- Alla punkter måste finnas i diagrammet. Det går inte att flytta kontrollpunkter utanför

diagrammets gränser.

- Alla segment i kurvan måste finnas i diagrammet. Kurvan blir flackare för att förhindra att den sträcker sig utanför diagrammets gränser.

Adobe rekommenderar även

- [Om animering med interpolering](#)
- Skapa symboler
- Dela upp TLF-text
- [Interpolerad animering](#)



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Så här skapar du animerade rörelseinterpoleringar

[Om animering med interpolering](#)

[Använda förinställda rörelser](#)

[Skapa animering med interpolering](#)

[Redigera rörelsebanan för en interpolering animering](#)

[Redigera interpoleringsintervall för animering på tidslinjen](#)

[Arbeta med rörelseinterpoleringar sparade som XML-filer](#)

[Överst på sidan](#) 

Om animering med interpolering

Innan du börjar

Obs! *Precis som nästan allt annat i Animate (tidigare Flash Professional CC) behövs inte ActionScript för animering. Men du kan skapa animering med ActionScript om du vill.*

Innan du skapar interpoleringar är det bra om du är bekant med följande koncept i Animate:

- Rita på scenen
- Tidslinjelager och staplingsordning för objekt inom ett enskilt lager samt mellan flera lager
- Flyttning och omformning av objekt på scenen och i egenskapsinspektören
- Användning av tidslinjen, inklusive objektlivstid och markering av objekt vid specifika tidpunkter. Mer information om grunderna finns i Bildrutor och nyckelbildrutor.
- Symboler och symbolegenskaper. Symboltyper som kan interpoleras är bland annat filmklipp, knappar och grafik. Även text kan interpoleras.
- Kapslade symboler. Symbolinstanser kan kapslas in i andra symboler.
- Valfritt: redigering av Bezier-kurvor med markerings- och delmarkeringsverktygen. De här verktygen kan användas för att redigera interpoleringsrörelsebanor. Mer information finns i Redigera rörelseinterpoleringar med rörelseredigeraren.

Mer information om dessa begrepp får du via länkarna längre ned på sidan.

Rörelseinterpoleringar

En rörelseinterpolering är en animering som skapas genom att du anger olika värden för en objekttegenskap på olika bildrutor. Värdena för egenskapen mellan dessa båda bildrutor beräknas sedan i Animate. Termen "interpolering" kommer av latinets "interpolare" (inflika, infoga).

Du kan till exempel placera en symbol till vänster om scenen i bildruta 1 och flytta den till höger om scenen i bildruta 20. När du skapar en interpolering beräknas alla positioner i filmklippet däremellan i Animate. Resultatet är en animering av symbolen som flyttas från vänster till höger, från bildruta 1 till bildruta 20. I varje bildruta däremellan flyttar Animate filmklippet 1/20 av avståndet över scenen.

Ett *interpoleringsintervall* är en grupp bildrutor på tidslinjen i vilka en eller flera egenskaper för ett objekt

ändras över tid. Ett interpoleringsintervall visas på tidslinjen som en grupp bildrutor i ett enskilt lager med blå bakgrund. Interpoleringsintervall kan markeras som enskilda objekt och dras från en plats till en annan på tidslinjen, även till ett annat lager. Endast ett objekt på scenen kan animeras i varje interpoleringsintervall. Det objektet kallas för interpoleringsintervallets *målobjekt*.

En *nyckelbildruta för egenskaper* är en bildruta i ett interpoleringsintervall där du uttryckligen definierar ett eller flera egenskapsvärden för interpoleringens målobjekt. Dessa egenskaper kan bland annat innehålla placering, alfa (genomskinlighet) och färgton. Varje egenskap som du definierar har sina egna nyckelbildrutor för egenskaper. Om du anger mer än en egenskap i en enskild bildruta, lagras nyckelbildrutorna för egenskaper för var och en av dessa egenskaper i den bildrutan. Du kan visa egenskaperna för ett interpoleringsintervall och tillhörande nyckelbildrutor för egenskaper i rörelseredigeraren. Du kan också välja vilka typer av nyckelbildrutor för egenskaper som ska visas på tidslinjen på snabbmenyn för interpoleringsintervallet.

I föregående exempel på interpolering av ett filmklipp från bildruta 1 till bildruta 20 är bildrutorna 1 och 20 nyckelbildrutor för egenskaper. Du kan använda egenskapsinspektören, rörelseredigeraren och många andra verktyg i Animate för att definiera värden för egenskaper som du vill animera. Du kan ange egenskapsvärden i valfria bildrutor, så lägger Animate till nödvändiga nyckelbildrutor för egenskaper i interpoleringsintervallet. Animate interpolerar värdena för varje egenskap i bildrutorna mellan nyckelbildrutorna för egenskaperna som du har skapat.

Obs! Termen *nyckelbildruta* avser en bildruta på tidslinjen i vilken en symbolinstans visas på scenen för första gången. Termen *"nyckelbildruta för egenskaper"* avser ett värde som definierats för en egenskap för ett objekt vid en viss tidpunkt eller bildruta i en rörelseinterpolering.

Om ett interpolerat objekt flyttas på scenen under interpoleringen, associeras interpoleringsintervallet med en rörelsebana. Den här rörelsebanan visar den bana som det interpolerade objektet följer när det rör sig på scenen. Du kan redigera rörelsebanan på scenen med något av verktygen Markering, Delmarkering, Konvertera ankare, Ta bort ankare och Omforma fritt och med kommandona på menyn Ändra. Om du inte interpolerar objektets position visas ingen rörelsebana på scenen. Du kan också använda en befintlig bana som en rörelsebana genom att klistra in banan på ett interpoleringsintervall på tidslinjen.

Interpolerad animering är ett effektivt sätt att skapa rörelse och ändringar över tid, samtidigt som filstorleken minskas. Vid interpolerad animering lagras endast de värden för nyckelbildrutor för egenskaper som du anger i FLA-filen och den publicerade SWF-filen.

Objekt och egenskaper som kan interpoleras

Exempel på objekt som kan interpoleras är filmklipp, grafiska symboler och knappsymboler, samt textfält. Egenskaperna för de här objekten som kan interpoleras inkluderar följande:

- X- och Y-position i 2D
- Z-position i 3D (endast filmklipp)
- 2D-rotation (runt z-axeln)
- X-, Y- och Z-rotation i 3D (endast filmklipp)

3D-rörelser förutsätter att FLA-filen pekar mot ActionScript 3.0 och Flash Player 10 eller senare i publiceringsinställningarna. Adobe AIR har även stöd för 3D-rörelser.

- Skeva X och Y
- Skala X och Y
- Färgeffekter

Färgeffekter, till exempel alfa (genomskinlighet), intensitet, färgton och avancerade färginställningar. Färgeffekter kan interpoleras endast på symboler och TLF-text. Genom att interpolera de här egenskaperna kan du göra så att objekt verkar tona in eller tona från en färg till en annan.

Om du vill interpolera en färgeffekt på klassisk text, konverterar du texten till en symbol.

- Filteregenskaper (filter kan inte tillämpas på grafiska symboler)

Skillnader mellan rörelseinterpoleringar och klassiska interpoleringar

Animate har stöd för två olika typer av interpoleringar för att generera rörelse. *Rörelseinterpoleringar är mycket praktiska och enkla att skapa.* Rörelseinterpoleringar ger störst kontroll över interpolerade animeringar. *Klassiska interpoleringar*, som omfattar alla interpoleringar som skapades i tidigare versioner av Animate, är mer komplicerade att skapa. Rörelseinterpoleringar ger mycket mer kontroll över en interpolering, medan klassiska interpoleringar ger vissa specifika möjligheter som somliga användare behöver.

Skillnaderna mellan rörelseinterpoleringar och klassiska interpoleringar är bland annat följande:

- Klassiska interpoleringar använder nyckelbildrutor. Nyckelbildrutor är bildrutor som innehåller en ny instans av ett objekt. Rörelseinterpoleringar kan bara associeras med en objektinstans och använder nyckelbildrutor för egenskaper i stället för vanliga nyckelbildrutor.
- En rörelseinterpolering består av ett målobjekt som sträcker sig över hela interpoleringsintervallet. Klassisk interpolering tillåter interpolering mellan två nyckelbildrutor som innehåller instanser av samma eller olika symboler.
- I både rörelseinterpoleringar och klassiska interpoleringar kan endast specifika typer av objekt interpoleras. När du använder en rörelseinterpolering för otillåtna objekttyper, erbjuder Animate att konvertera dem till ett filmklipp när interpoleringen skapas. Om en klassisk interpolering används konverteras de till grafiska symboler.
- I rörelseinterpoleringar betraktas text som en interpoleringsbar typ och textobjekt konverteras inte till filmklipp. I klassiska interpoleringar konverteras textobjekt till grafiska symboler.
- Inga bildruteskript tillåts i ett rörelseinterpoleringsintervall. Klassiska interpoleringar stöder bildruteskript.
- Objektskript i ett interpoleringsmål kan inte ändras under rörelseinterpoleringsintervallet.
- Rörelseinterpoleringsintervall kan förlängas och storleksändras på tidslinjen och behandlas som enskilda objekt. Klassiska interpoleringar består av grupper med bildrutor på tidslinjen, vilka kan markeras separat.
- Om du vill markera enskilda bildrutor i ett rörelseinterpoleringsintervall Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du på bildrutorna.
- Med klassiska interpoleringar kan övergångar tillämpas på grupper med bildrutor som är placerade mellan nyckelbildrutorna i interpoleringen. Med rörelseinterpoleringar tillämpas övergångar på hela rörelseinterpoleringsintervallets längd. Om övergången endast ska göras på specifika bildrutor i en rörelseinterpolering måste en anpassad övergångskurva skapas.
- Du kan använda klassiska interpoleringar om du vill animera mellan två olika färg effekter, till exempel färgton och alfa genomskinlighet. I rörelseinterpoleringar kan en färg effekt per interpolering användas.
- Endast rörelseinterpoleringar kan användas för att animera 3D-objekt. Du kan inte animera ett 3D-objekt med en klassisk interpolering.
- Det är bara rörelseinterpoleringar som kan sparas som förinställda rörelser.
- Med rörelseinterpoleringar kan du inte växla symboler eller ange bildrutenummer för en grafisk symbol som ska visas i en nyckelbildruta. För animeringar som innehåller sådan teknik måste klassiska interpoleringar användas.
- Det kan finnas flera klassiska interpoleringar eller rörelseinterpoleringar på samma lager, men båda interpoleringstyperna kan inte förekomma i samma lager.

Ytterligare resurser

Följande artiklar och resurser innehåller information om skillnaderna mellan rörelseinterpolering och klassisk interpolering:

- [Skapa en enkel animering i Animate](#) (Adobe.com)
- [Guide för rörelsemigrering i Animate](#) (Adobe.com)
- Jen DeHaan har skrivit om rörelsemodellen i Animate och skillnaderna mellan rörelseinterpoleringar och klassiska interpoleringar på sin blogg [/Flashthusiast.com](#).

[Överst på sidan](#) 

Använda förinställda rörelser

Förinställda rörelser är förkonfigurerade rörelseinterpoleringar som du kan använda på ett objekt på scenen. Du markerar bara objektet och klickar på Använd på panelen Förinställda rörelser.

Att använda förinställda rörelser är ett snabbt sätt att lära sig grunderna för animering i Animate. När du ser hur förinställningarna fungerar blir det ännu enklare att skapa egna animeringar.

Du kan skapa och spara egna anpassade förinställningar. Dessa kan utgöra befintliga förinställda rörelser som du har ändrat, eller anpassade interpoleringar som du har skapat själv.

Med panelen Förinställda rörelser kan du också importera och exportera förinställningar. Du kan dela förinställningar med personer som du samarbetar med eller använda förinställningar som delas av andra Animate-användare.

Genom att använda förinställningar kan du minska produktionstiden avsevärt under utformning och utveckling av dina projekt, särskilt om du ofta använder liknande typer av interpoleringar.

Obs! Förinställda rörelser kan bara innehålla rörelseinterpoleringar. Klassiska interpoleringar kan inte sparas som förinställda rörelser.

Förhandsgranska förinställda rörelser

Du kan förhandsgranska alla förinställda rörelser i Animate på panelen Förinställda rörelser. Förhandsgranskningen ger dig en uppfattning om hur animeringen kommer att se ut när den används på ett objekt i dokumentet. Om du skapar eller importerar anpassade förinställningar kan du lägga till en egen förhandsgranskning.

1. Öppna panelen Förinställda rörelser.
2. Markera en förinställd rörelse i listan.

Förhandsgranskningen spelas upp i förhandsgranskningsfönstret längst upp på panelen.

3. Du stoppar uppspelningen genom att klicka utanför panelen Förinställda rörelser.

Använda förinställda rörelser

När ett objekt som går att interpolera (symbolinstans eller textfält) har markerats på scenen kan du använda en förinställning genom att klicka på knappen Använd. Du kan endast använda en förinställning per objekt. Om du tillämpar en andra förinställning på samma objekt ersätter den andra förinställningen den första.

När en förinställning har använts på ett objekt på scenen har interpoleringen som har skapats på tidslinjen inte längre någon relation till panelen Förinställda rörelser. Interpoleringar som tidigare har skapats med en förinställning påverkas inte om du tar bort eller byter namn på förinställningen på panelen Förinställda rörelser. Om du ersätter en befintlig förinställning i panelen genom att spara en ny påverkar detta inte interpoleringar som redan har skapats med den ursprungliga förinställningen.

Varje förinställd rörelse innehåller ett visst antal bildrutor. När du använder en förinställning kommer interpoleringsintervallet som skapats på tidslinjen att innehålla samma antal bildrutor. Om en interpolering med en annan längd redan har använts på målobjektet, anpassas interpoleringsintervallet automatiskt efter den förinställda rörelsens längd. Du kan justera längden på interpoleringsintervallet på tidslinjen efter att förinställningen har använts.

Förinställda rörelser som innehåller 3D-rörelser kan bara tillämpas på filmklippinstanser. De interpolerade

3D-egenskaperna tillämpas inte på grafiska symboler, knappsymboler eller klassiska textfält. Du kan använda förinställda 2D- eller 3D-rörelser med valfritt 2D- eller 3D-filmklipp.

Obs! Förinställda rörelser där z-axelns positionen för ett 3D-filmklipp animeras gör att det ser ut som att även x- och y-positionerna för filmklippet ändras. Detta beror på att rörelser längs z-axeln följer de osynliga perspektivlinjer som utgår från 3D-flyktpunkten (som anges i egenskapsinspektören för 3D-symbolinstansen) och strålar ut mot scenens kanter.

Så här tillämpar du den förinställda rörelsen:

1. Markera ett objekt som går att interpolera på scenen. Om du tillämpar en förinställd rörelse på ett objekt som inte kan interpoleras visas en dialogruta där du kan konvertera objektet till en symbol.
2. Markera en förinställning på panelen Förinställda rörelser.
3. Klicka på knappen Använd på panelen eller välj Använd på aktuell plats på panelmenyn.

Rörelsen används så att den startar vid den aktuella positionen för filmklippet på scenen. Om en rörelsebanan har associerats med förinställningen visas den rörelsebanan på scenen.

Om du vill tillämpa förinställningen så att rörelsen slutar vid objektets aktuella position på scenen Skift-klickar du på knappen Använd eller väljer Sluta vid aktuell plats på panelmenyn.

Du kan också använda en förinställd rörelse för flera markerade bildrutor på separata lager, förutsatt att varje markerad bildruta bara innehåller ett enda objekt som kan interpoleras.

Spara en interpolering som en anpassad förinställd rörelse

Om du skapar en egen interpolering eller ändrar en interpolering som du har använt från panelen Förinställda rörelser, kan du spara den som en ny förinställd rörelse. Den nya förinställningen visas i mappen Egna förinställningar på panelen Förinställda rörelser.

Så här sparar du en anpassad interpolering som en förinställning:

1. Markera något av följande:
 - Interpoleringsintervallet på tidslinjen
 - Det objekt på scenen som den anpassade interpoleringen användes på
 - Rörelsebanan på scenen
2. Klicka på knappen Spara markering som förinställning på panelen Förinställda rörelser eller välj Spara som förinställd rörelse på snabbmenyn för markeringen.

Den nya förinställningen visas på panelen Förinställda rörelser. Animate sparar förinställningen som en XML-fil. De här filerna lagras i följande kataloger:

- Windows: <hårddisk>\Documents and Settings\<användare>\Local Settings\Application Data\Adobe\Animate CC\<språk>\Configuration\Motion Presets\
- Macintosh: <hårddisk>/Användare/<användare>/Bibliotek/Application Support/Adobe/Animate CC/<språk>/Configuration/Motion Presets/

Obs! Du kan inte ångra när du sparar, tar bort eller byter namn på egna förinställningar.

Importera en förinställd rörelse

Förinställda rörelser sparas som XML-filer. Importera en XML-interpoleringsfil om du vill lägga till den på panelen Förinställda rörelser. Tänk på att förinställda rörelser som importerats som XML-filer bara kan läggas

till i klassiska interpoleringar.

1. Välj Importera på menyn på panelen Förinställda rörelser.
2. I dialogrutan Öppna bläddrar du till den XML-fil du vill importera och klickar på Öppna.

XML-filen öppnas i Animate och den förinställda rörelsen läggs till på panelen.

Exportera en förinställd rörelse

Du kan exportera förinställda rörelser som XML-filer som kan delas med andra Animate-användare.

1. Markera förinställningen på panelen Förinställda rörelser.
2. Välj Exportera på menyn i panelen.
3. I dialogrutan Spara som väljer du ett namn och en plats för XML-filen och klickar på Spara.

Ta bort en förinställd rörelse

Du kan ta bort förinställningar från panelen Förinställda rörelser. När du tar bort en förinställning tar Animate bort XML-filen för den från disken. Det kan vara bra att säkerhetskopiera förinställningar som du kan vilja använda igen genom att exportera kopior av dem.

1. Markera den förinställning som ska tas bort på panelen Förinställda rörelser.
2. Gör något av följande:
 - Välj Ta bort på panelmenyn.
 - Klicka på knappen Ta bort objekt på panelen.

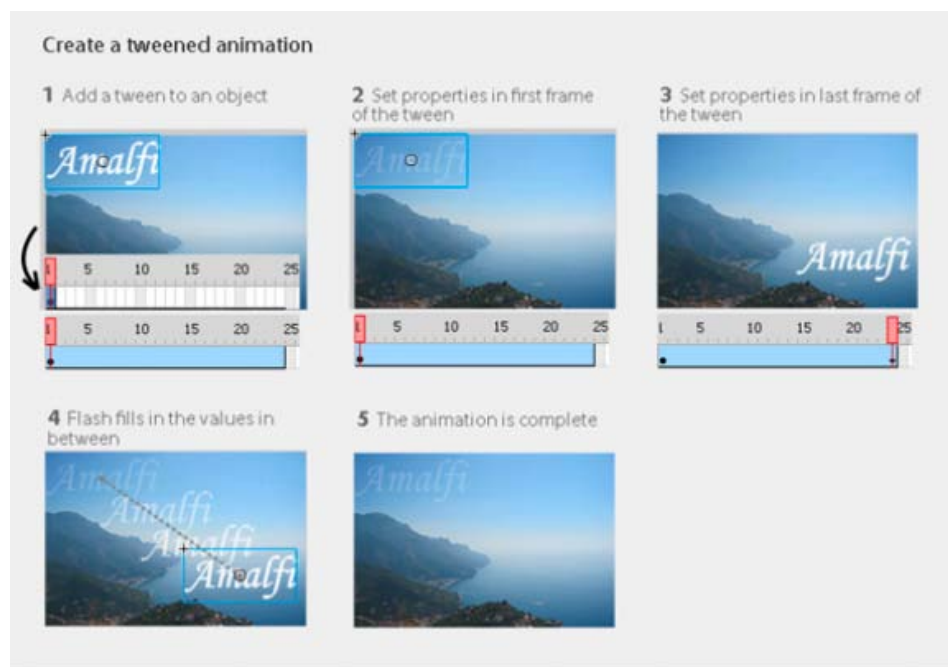
Skapa en förhandsgranskning för en anpassad förinställning

Du kan skapa en förhandsvisning för valfria anpassade förinställda rörelser som du skapar. Det gör du genom att lagra en SWF-fil som demonstrerar den interpolerade animationen i samma katalog som XML-filen för den förinställda rörelsen.

1. Skapa den interpolerade animationen och spara den som en anpassad förinställning.
2. Skapa en FLA-fil som endast innehåller en demonstration av interpoleringen. Spara FLA-filen med exakt samma namn som den anpassade förinställningen.
3. Skapa en SWF-fil av FLA-filen med hjälp av kommandot Publicera.
4. Placera SWF-filen i samma katalog som XML-filen för den sparade förinställda rörelsen. De här filerna lagras i följande kataloger:
 - Windows: <hårddisk>\Documents and Settings\<användare>\Local Settings\Application Data\Adobe\Animate CC\<språk>\Configuration\Motion Presets\
 - Macintosh: <hårddisk>/Användare/<användare>/Bibliotek/Application Support/Adobe/Animate CC/<språk>/Configuration/Motion Presets/

Förhandsgranskningen visas nu när den anpassade interpoleringen markeras på panelen Förinställda rörelser.

Skapa animering med interpolering



Stegen för att skapa interpolerad animering.

Innan du börjar

Innan du börjar animera egenskaper bör du tänka på följande:

ActionScript krävs inte. Precis som nästan allt annat i Animate behövs inte ActionScript för animering. Men du kan skapa animering med ActionScript om du vill.

Grundläggande om tidslinjen och att redigera egenskaper. Innan du arbetar med rörelseinterpoleringar bör du bekanta dig med grundläggande användning av tidslinjen och hur du redigerar egenskaper. Mer information om grunderna finns i Bildrutor och nyckelbildrutor.

Du kan redigera enskilda nyckelbildrutor för egenskaper på scenen, i egenskapsinspektören eller i rörelseredigeraren. Du kan, men behöver inte, använda rörelseredigeraren för att skapa olika typer av enkla rörelseinterpoleringar.

 Rörelseredigeraren är borttagen i Animate CC.

Endast symbolinstanser och textfält. Animate interpolerar endast symbolförekomster och textfält. Alla övriga objekttyper placeras i en symbol när en interpolering används på dem. Symbolinstansen kan innehålla kapslade symboler, som i sin tur kan interpoleras på egna tidslinjer.

Ett objekt per interpolering. Den minsta beståndsdel i ett interpoleringslager är ett interpoleringsintervall. Ett interpoleringsintervall i ett interpoleringslager får endast innehålla en symbolinstans eller ett textfält. Symbolinstansen kallas för interpoleringsintervallets mål. En enskild symbol kan emellertid innehålla många objekt.

Ändra målet. Om du lägger till en andra symbol eller textfält i interpoleringsintervallet ersätts den ursprungliga symbolen i interpoleringen. Du kan ändra målobjekt för en interpolering genom att dra en annan symbol från biblioteket till interpoleringsintervallet på tidslinjen eller genom att använda kommandot Ändra > Symbol > Växla symbol. Du kan ta bort symbolen från ett interpoleringslager utan att ta bort eller avbryta interpoleringen. Du kan lägga till en annan symbolinstans till interpoleringen senare. Du kan även ändra typen för målsymbolen eller när som helst redigera symbolen.

Redigera rörelsebanor. När en interpolering innehåller rörelse visas en rörelsebana på scenen. Rörelsebanan anger positionen för det interpolerade objektet i varje bildruta. Du kan redigera rörelsebanan på scenen genom att dra dess kontrollpunkter. Det går inte att lägga till en rörelsestödlinje i ett

interpoleringslager/lager för omvänd kinematik.

Mer information om interpolering med omvänd kinematik finns i [Animera en armatur](#).

Hur interpoleringar läggs till på tidslinjen

När du lägger till en interpolering till ett objekt i ett lager gör Animate något av följande:

- Det konverterar lagret till ett interpoleringslager.
- Det skapar ett nytt lager för att bevara den ursprungliga staplingsordningen för objekten på lagret.

Lager läggs till enligt dessa regler:

- Om det inte finns några andra objekt på lagret än de som har markerats ändras lagret till ett interpoleringslager.
- Om markeringen är längst ned i staplingsordningen för lagret (under alla andra objekt) skapar Animate ett lager ovanför det ursprungliga lagret. Det här nya lagret innehåller de objekt som inte har markerats. Det ursprungliga lagret blir ett interpoleringslager.
- Om markeringen är längst upp i staplingsordningen för lagret (ovanför alla andra objekt) skapar Animate ett nytt lager. Markeringen flyttas till det nya lagret och det lagret blir ett interpoleringslager.
- Om markeringen är i mitten av staplingsordningen för lagret (det finns objekt ovanför och under markeringen) skapar Animate två lager. Ett lager innehåller den nya interpoleringen och ett annat ovanför det innehåller de objekt som inte har markerats överst i staplingsordningen. De omarkerade objekten nederst i staplingsordningen ligger kvar i det ursprungliga skiktet, under de nya infogade lagren.

Ett interpoleringslager kan innehålla såväl interpoleringsintervall som statiska bildrutor och ActionScript-kod. Bildrutor i ett interpoleringslager som innehåller ett interpoleringsintervall kan dock inte innehålla andra objekt än det interpolerade objektet. Om du vill lägga till ytterligare objekt i samma bildruta placerar du dem på separata lager.

Animera placering med en interpolering

Så här gör du för att få ett objekt att flyttas eller glida över scenen:

1. Markera en symbolinstans eller ett textfält som ska interpoleras på scenen. Objektet kan finnas i någon av följande lagertyper: normalt lager, stömlinjelager, maskeringslager eller maskerat lager.

Om markeringen innehåller andra objekt, eller innehåller flera objekt från ett lager, kan Animate konvertera markeringen till en filmklippssymbol.

Om du vill invertera markeringen högerklickar du på objektet och väljer Invertera markering.

2. Gör något av följande:

- Välj Infoga > Rörelseinterpolering.
- Högerklicka (Windows) eller Ctrl-klicka (Macintosh) på markeringen eller på den aktuella bildrutan och välj Skapa rörelseinterpolering på snabbmenyn.

Om dialogrutan "Konvertera markering till symbol för interpolering" visas klickar du på OK för att konvertera markeringen till en filmklippssymbol.

Om det interpolerade objektet är det enda objektet i lagret konverterar Animate lagret med objektet till ett interpoleringslager. Om det finns andra objekt på lagret infogar Animate lager för att bevara staplingsordningen. Animate placerar det interpolerade objektet på ett eget lager.

Om det ursprungliga objektet endast finns i den första bildrutan på tidslinjen är interpoleringsintervallet en sekund långt. Om det ursprungliga objektet fanns i flera sammanhängande bildrutor innehåller interpoleringsintervallet det antal bildrutor som upptogs av det ursprungliga objektet.

3. Dra i början eller slutet av interpoleringsintervallet på tidslinjen för att minska eller öka intervallet till önskat antal bildrutor. Eventuella egenskapsnyckelrutor i interpoleringen flyttas proportionellt mot slutet av intervallet.

Om du vill flytta till slutet av intervallet utan att flytta några befintliga nyckelrutor, ska du Skift-dra i slutet av interpoleringsintervallet.

4. Om du vill lägga till rörelse i interpoleringen placerar du spelhuvudet i en bildruta inom interpoleringsintervallet och drar sedan objektet till en ny position.

En rörelsebana visas på scenen som anger banan från positionen i den första bildrutan i interpoleringsintervallet till den nya positionen. Eftersom du uttryckligen har definierat objektets X- och Y-egenskaper läggs nyckelbildrutor för egenskaper för X och Y till i bildrutan som innehåller spelhuvudet. Nyckelbildrutor för egenskaper visas som små romber i interpoleringsintervallet.

Som standard visas nyckelbildrutor för egenskaper för alla egenskapstyper på tidslinjen. Du kan välja vilka typer av nyckelbildrutor för egenskaper som ska visas genom att högerklicka (Windows) eller Kommando-klicka (Macintosh) på interpoleringsintervallet och välja Visa nyckelbildrutor > egenskapstyp.

5. Om du vill ange en annan position för objektet placerar du spelhuvudet i en annan bildruta inom interpoleringsintervallet och drar sedan objektet på scenen till en annan position.

Rörelsebanan justeras för att inkludera alla positioner som du anger.

6. Om du vill interpolera 3D-rotation eller -position använder du verktyget för 3D-rotation eller 3D-förflyttning. Se till att du placerar spelhuvudet i den bildruta där du vill lägga till 3D-egenskapsbildrutan först.

Obs! Om du vill skapa flera interpoleringar samtidigt placerar du objekt som går att interpolera i flera lager, markerar allihop och väljer Infoga > Rörelseinterpolering. Du kan också använda förinställda rörelser för flera objekt på samma sätt.

Interpolera andra egenskaper med egenskapsinspektören

Med kommandot Skapa rörelseinterpolering kan du animera de flesta egenskaper för en symbolinstans eller ett textfält, till exempel rotation, skalning, genomskinlighet eller färgton (endast symboler och TLF-text). Du kan till exempel redigera alfaegenskapen (genomskinlighet) för en symbolinstans för att den ska tona in på skärmen. Det finns en lista med de egenskaper du kan animera med rörelseinterpoleringar i [Objekt och egenskaper som kan interpoleras](#).

1. Markera en symbolinstans eller ett textfält på scenen.

Om markeringen innehåller andra objekt, eller innehåller flera objekt från lagret, kan Animate konvertera den till en filmklippssymbol.

2. Välj Infoga > Rörelseinterpolering.

Om dialogrutan "Konvertera markering till symbol för interpolering" visas klickar du på OK för att konvertera markeringen till en filmklippssymbol.

När du tillämpar en interpolering på ett objekt som bara finns i en enskild nyckelbildruta flyttas spelhuvudet till den sista bildrutan i den nya interpoleringen. Annars flyttas inte spelhuvudet.

3. Placera spelhuvudet i den bildruta i interpoleringsintervallet där du vill ange ett

egenskapsvärde.

Du kan placera spelhuvudet i valfri annan bildruta i interpoleringsintervallet. Interpoleringen startar med egenskapsvärdena i den första bildrutan i interpoleringsintervallet, som alltid är en nyckelbildruta för egenskaper.

4. Markera objektet på scenen och ange ett värde för en annan egenskap än position, till exempel alfa (genomskinlighet), rotation eller skevning. Ange värdet i egenskapsinspektören eller med något av verktygen på verktygspanelen.

Den aktuella bildrutan i intervallet blir en nyckelbildruta för egenskaper.

Du kan visa olika typer av nyckelbildrutor för egenskaper i interpoleringsintervall. Högerklicka (Windows) eller Ctrl-klicka (Macintosh) på ett interpoleringsintervall och välj Visa nyckelbildrutor > egenskapstyp på snabbmenyn.

5. Förhandsgranska interpoleringen på scenen genom att dra spelhuvudet på tidslinjen.
6. Om du vill lägga till ytterligare nyckelbildrutor för egenskaper flyttar du spelhuvudet till den önskade bildrutan i intervallet och anger ett värde för egenskapen i egenskapsinspektören.

Lägga till ytterligare en interpolering i ett befintligt interpoleringslager

Du kan lägga till ytterligare interpoleringar i ett befintligt interpoleringslager. Det gör att du kan använda färre lager när du skapar Animate-innehåll med animeringar.

- Gör något av följande:
 - Lägg till en tom nyckelbildruta på lagret (Infoga > Tidslinje > Tom nyckelbildruta), lägg till objekt i nyckelbildrutan och interpolera sedan objekten.
 - Skapa en interpolering i ett separat lager och dra sedan intervallet till det önskade lagret.
 - Dra en statisk bildruta från ett annat lager till interpoleringslagret och lägg sedan till en interpolering för ett objekt i den statiska bildrutan.
 - Alt-dra (Windows) eller Alternativ-dra (Macintosh) för att dubblera ett befintligt intervall från samma lager eller ett annat lager.
 - Kopiera och klistra in ett interpoleringsintervall från samma eller ett annat lager.

Obs! Du kan kopiera målobjektet för en rörelseinterpolering till Urklipp från valfri bildruta i interpoleringsintervallet.

[Överst på sidan](#) 

Redigera rörelsebanan för en interpolering animering

Du kan redigera eller ändra rörelsebanan för en rörelseinterpolering på följande sätt:

- Ändra objektets position i valfri bildruta i interpoleringsintervallet.
- Flytta hela rörelsebanan till en annan plats på scenen.
- Ändra formen eller storleken på banan med markerings- och delmarkeringsverktygen eller verktyget Omforma fritt.
- Ändra formen eller storleken på banan med omformningspanelen eller egenskapsinspektören.
- Använd kommandona på menyn Ändra > Omforma.
- Använda en anpassad linje som rörelsebana.

- Använd rörelseredigeraren.

Du kan använda alternativet Visa alltid rörelsebanor om du vill visa alla rörelsebanor i alla lager på scenen samtidigt. Detta är praktiskt när du utformar flera animeringar på olika rörelsebanor som korsar varandra. När du har markerat en rörelsebana eller ett interpoleringsintervall kan du välja det här alternativet på alternativmenyn i egenskapsinspektören.

Redigera formen på en rörelsebana med verktyget Markering eller Delmarkering

Du kan ändra formen på en rörelsebana med verktygen Markering och Delmarkering. Du kan ändra formen på ett segment genom att dra med verktyget Markering. Nyckelbildruta för egenskap i interpoleringen visas som kontrollpunkter på banan. Med verktyget Delmarkering kan du visa de kontrollpunkter och Bezier-handtag längs banan som motsvarar varje nyckelbildruta för egenskapen position. Du kan använda de här handtagen när du vill ändra formen på banan kring punkterna för nyckelbildrutorna för egenskaper.

När du skapar en icke-linjär rörelsebana, till exempel en cirkel, kan du välja att rotera det interpolerade objektet när det rör sig längs banan. Om du vill att orienteringen ska vara konstant i förhållande till banan markerar du alternativet Orientera mot bana i egenskapsinspektören.



Ett interpolerat objekt som inte är orienterat mot rörelsebanan (till vänster) och orienterat mot rörelsebanan (till höger).

1. Klicka på verktyget Markering på verktygspanelen.
2. Klicka på interpoleringsmålinstansen så att rörelsebanan visas på scenen.
3. Dra i ett segment i rörelsebanan med verktyget Markering för att ändra formen på det. Klicka inte för att markera segmentet först.
4. Om du vill visa Bezier-kontrollpunkterna för en nyckelbildruta för egenskaper på banan klickar du på delmarkeringsverktyget och sedan på banan.

Punkterna för nyckelbildrutor för egenskap visas som kontrollpunkter (små romber) längs rörelsebanan.
5. Om du vill flytta en kontrollpunkt drar du i den med delmarkeringsverktyget.
6. Om du vill justera kurvan på banan kring en kontrollpunkt drar du i kontrollpunktens Bezier-handtag med delmarkeringsverktyget.

Om handtagen inte visas Alt-drar (Windows) eller Alternativ-drar (Macintosh) du kontrollpunkten.
7. Om du vill ta bort en ankarpunkt klickar du på den med verktyget Ta bort ankarpunkt. De flesta ankarpunkter som skapats med markeringsverktyget är utjämnade punkter. Om du vill konvertera en ankarpunkt klickar du på den med verktyget Konvertera ankarpunkt. Den aktuella ankarpunkten ändras till en vinkelpunkt.
8. Du kan även dra ut nya riktningshandtag från en punkt och positionera dem precis på samma sätt som vanliga ankarpunkter.

Obs! Du kan inte lägga till ankarpunkter i banan med verktyget Lägg till ankarpunkt.

Ändra det interpolerade objektets position

Det enklaste sättet att redigera en rörelsebana är att flytta interpoleringens målinstans på scenen i valfri bildruta i interpoleringsintervallet. Om den aktuella bildrutan inte redan innehåller en nyckelbildruta för egenskaper lägger Animate till en automatiskt.

1. Placera spelhuvudet i den bildruta där du vill flytta målinstansen.
2. Använd markeringsverktyget och dra målinstansen till en ny plats på scenen.

Rörelsebanan uppdateras så att den nya placeringen inkluderas. Alla övriga nyckelbildrutor för egenskaper i rörelsebanan behåller de ursprungliga placeringarna.

Ändra placeringen av en rörelsebana på scenen

Du kan dra hela rörelsebanan på scenen eller ange placeringen i egenskapsinspektören.

1. Klicka på verktyget Markering på verktygspanelen.
2. Markera rörelsebanan genom att göra något av följande:
 - Klicka på interpoleringsintervallet på tidslinjen och sedan på rörelsebanan på scenen.
 - Klicka på det interpolerade objektet på scenen och sedan på rörelsebanan.
 - Dra en markeringsram runt rörelsebanan och målinstansen så att båda markeras.
3. Flytta rörelsebanan genom att göra något av följande:
 - Dra banan till önskad plats på scenen.
 - Ange X- och Y-värdena för banan i egenskapsinspektören. X- och Y-värdena anger det övre vänstra hörnet i rörelsebanans begränsningsram.
 - Flytta rörelsebanan med piltangenterna.

Obs! Om du vill flytta interpoleringens målinstans och rörelsebanan genom att ange en placering för rörelsebanan markerar du både instansen och banan och anger X- och Y-placeringen i egenskapsinspektören. Om du vill flytta ett interpolerat objekt som inte har någon rörelsebana markerar du det och anger X- och Y-värden i egenskapsinspektören.

Redigera en rörelsebana med verktyget Omforma fritt

1. Klicka på verktyget Omforma fritt på verktygspanelen.
2. Klicka på rörelsebanan med verktyget Omforma fritt. Klicka inte på interpoleringens målinstans.
3. Skala, skeva eller rotera banan med verktyget Omforma fritt.

Obs! Du kan också omforma rörelsebanan fritt genom att markera den med delmarkeringsverktyget och sedan trycka på **Ctrl** (Windows) eller **Kommando** (Macintosh). När du trycker på tangenten visas samma kontroller som för verktyget Omforma fritt. Du kan då dra för att utföra omformningar samtidigt som du håller tangenten nedtryckt.

Eftersom spelhuvudet finns i den första bildrutan med interpoleringar, kommer skaländringen att gälla för alla interpolerade bildrutor. Inga nya egenskapsbildrutor kommer att skapas.

Ta bort en rörelsebana från en interpolering

1. Markera rörelsebanan på scenen genom att klicka på den med markeringsverktyget.

2. Tryck på Delete-tangenten.

Kopiera en rörelsebana som en linje

1. Klicka på rörelsebanan på scenen för att markera den.
2. Välj Redigera > Kopiera.

Sedan kan du klistra in banan i ett annat lager som en linje eller som en rörelsebana för en annan rörelseinterpolering.

Använda en anpassad linje som rörelsebana

Du kan använda en linje från ett separat lager eller en separat tidslinje som rörelsebana för en interpolering.

1. Markera en linje i ett lager som är separat från interpoleringslagret och kopiera den till Urklipp.

Linjen får inte vara sluten. Endast kontinuerliga, obrutna linjer kan användas.

2. Markera ett interpoleringsintervall på tidslinjen.
3. Klistra in linjen med interpoleringsintervallet markerat.

Animate använder linjen som den nya rörelsebanan för det markerade interpoleringsintervallet. Målinstansen för interpoleringen flyttas nu längs den nya linjen.

4. Du kan kasta om start- och slutpunkterna för interpoleringen genom att högerklicka (Windows) eller Ctrl-klicka (Macintosh) på interpoleringsintervallet och välja Rörelsebana > Omvänd bana på interpoleringsintervallets snabbmeny.

Använda rörliga nyckelbildrutor för egenskaper

En nyckelbildruta för egenskapen rörlig är en nyckelbildruta som inte är länkad till en viss bildruta i tidslinjen. I Animate justeras positionen av rörliga nyckelbildrutor så att rörelsehastigheten är konsekvent genom en interpolering.

Rörliga nyckelbildrutor är endast tillgängliga för de spatiala egenskaperna X, Y och Z. De är användbara om du har redigerat en rörelsebana på scenen genom att dra det interpolerade objektet till olika platser i olika bildrutor. När du redigerar rörelsebanor på det här sättet skapas ofta bansegment i vilka rörelsen är snabbare eller långsammare än i de andra segmenten. Detta beror på att antalet bildrutor i bansegmentet är högre eller lägre än i andra segment.

Det är praktiskt att använda nyckelbildrutor med egenskapen rörlig när du vill göra hastigheten på en animering konsekvent i en interpolering. När nyckelbildrutor har egenskapen rörlig justeras positionen för nyckelbildrutorna för egenskap i interpoleringsintervallet av Animate, så att det interpolerade objektet rör sig lika långt i varje bildruta i interpoleringen. Sedan kan du använda övergångar för att justera rörelsen så att hastigheten i början och slutet av interpoleringen ser realistisk ut.

När du klistrar in en anpassad bana i en interpolering anges nyckelbildrutorna för egenskap som standard till rörliga i Animate.

Så här aktiverar du rörliga nyckelbildrutor för en hel interpolering:

- Högerklicka (Windows) eller Kommando-klicka (Macintosh) på interpoleringsintervallet i tidslinjen och välj Rörelsebana > Gör om till rörlig nyckelbildruta på snabbmenyn.

Så här aktiverar du egenskapen rörlig för en enskild nyckelbildruta i en interpolering:

- Högerklicka (Windows) eller Kommando-klicka (Macintosh) i nyckelbildrutan för egenskap i rörelseredigeraren och välj rörlig på snabbmenyn. Mer information om rörelseredigeraren finns i [Redigera egenskapskurvor med rörelseredigeraren](#).

När nyckelbildrutor har egenskapen rörlig visas de som runda punkter i stället för som fyrkanter i rörelseredigeraren.

Obs! Om du aktiverar rörliga nyckelbildrutor för ett interpoleringsintervall och sedan inaktiverar dem behåller nyckelbildrutorna sin plats i intervallet som skapades när de gjordes rörliga.



En rörelsebanan med rörliga nyckelbildrutor inaktiverat. Lägg märke till den ojämna fördelningen av bildrutor, vilket resulterar i en ojämnrörelsehastighet.



Samma rörelsebanan med rörliga nyckelbildrutor aktiverat, vilket resulterar i jämn fördelning av bildrutor längs banan och jämn rörelsehastighet.

[Överst på sidan](#)

Redigera interpoleringsintervall för animering på tidslinjen

När du skapar animeringar i Animate är det ofta lämpligt att först skapa interpoleringsintervall på tidslinjen. När du har fastställt objektens inledande placering i lager och bildrutor kan du slutföra interpoleringarna genom att ändra de interpolerade egenskapsvärdena antingen i egenskapsinspektören eller i rörelseredigeraren.

Om du vill markera interpoleringsintervall och bildrutor på tidslinjen gör du något av nedanstående. Kontrollera att Intervallsbaserad markering är aktiverat i Allmänna inställningar (Redigera > Inställningar).

- Om du vill markera ett helt interpoleringsintervall klickar du på intervallet.
- Om du vill markera flera interpoleringsintervall, inklusive intervall som inte hänger samman, Skift-klickar du på varje intervall.
- Om du vill markera en enskild bildruta i ett interpoleringsintervall Ctrl+Alt-klickar (Windows) eller Kommando+Alternativ-klickar (Macintosh) du på bildrutan i intervallet.
- Om du vill markera flera sammanhängande bildrutor i ett intervall Ctrl+Alt-drar (Windows) eller Kommando+Alternativ-drar (Macintosh) du i intervallet.
- Om du vill markera bildrutor inom flera interpoleringsintervall på flera lager, Ctrl+Alt-drar (Windows) eller Kommando+Alternativ-drar (Macintosh) du över flera lager.

- Om du vill markera en enskild egenskapsnyckelbildruta i ett interpoleringsintervall, Ctrl+Alt-klickar (Windows) eller Kommando+Alternativ-klickar (Macintosh) du på egenskapsnyckelbildrutan. Därefter kan du dra den till en ny plats.

En komplett lista med kortkommandon för att arbeta med interpoleringsintervall på tidslinjen finns på Flashthusiast.com.

Flytta, duplicera eller ta bort interpoleringsintervall

- Om du vill flytta ett intervall till en ny plats i samma lager drar du intervallet.
***Obs!** Genom att låsa ett lager förhindrar du redigering på scenen men inte på tidslinjen. Om ett intervall placeras ovanpå ett annat förbrukas de överlappande bildrutorna i det andra intervallet.*
- Om du vill flytta ett interpoleringsintervall till ett annat lager drar du intervallet till lagret eller kopierar och klistrar in intervallet i det nya lagret..
Du kan dra ett interpoleringsintervall till ett befintligt normalt lager, interpoleringslager, stöddinjelager, maskeringslager eller maskerat lager. Om det nya lagret är ett normalt tomt lager konverteras det till ett interpoleringslager.
- Om du vill duplicera ett intervall Alt-drar (Windows) eller Kommando-drar (Macintosh) du intervallet till en ny plats i tidslinjen eller kopierar och klistrar in intervallet.
- Om du vill ta bort ett intervall markerar du det och väljer Ta bort bildrutor eller Rensa bildrutor på snabbmenyn för intervallet.

Redigera intelligande interpoleringsintervall

- Om du vill flytta avgränsningen mellan två sammanhängande interpoleringsintervall drar du i avgränsningen.
Båda interpoleringarna beräknas om.
- Om du vill separera de intelligande start- och slutbildrutorna i två sammanhängande interpoleringsintervall Alt-drar (Windows) eller Kommando-drar (Macintosh) du startbildrutan i det andra intervallet.
På så sätt skapar du utrymme för bildrutor mellan intervallen.
- Om du vill dela upp ett interpoleringsintervall i två separata intervall, Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du på en enskild bildruta i intervallet och väljer Dela upp rörelse på snabbmenyn för intervallet.
Båda interpoleringsintervallen får samma målinstans.
***Obs!** Du kan inte dela upp rörelsen om mer än en bildruta har markerats. Om övergång användes för den interpolering som delades kanske rörelserna i de två mindre interpoleringarna inte är exakt likadana som i originalet.*
- Om du vill sammanfoga två sammanhängande interpoleringsintervall, markerar du båda intervallen och väljer Sammanfoga rörelser på snabbmenyn för intervallet.

Redigera längden på ett interpoleringsintervall

- Om du vill ändra längden på en animering drar du interpoleringsintervallets högra eller vänstra kant.
Om du drar kanten för ett intervall så att intervallet överlappar bildrutor i ett annat intervall, ersätts bildrutorna i det andra intervallet.
- Om du vill att ett interpolerat objekt på scenen ska sträcka sig över interpoleringens slut

Skift-drar du bildrutan i endera änden av interpoleringsintervallet. Animate lägger till bildrutor i slutet av intervallet utan att de bildrutorna interpoleras.

Du kan också markera en bildruta efter interpoleringsintervallet i samma lager och trycka på F6. Animate utökar interpoleringsintervallet och lägger till en nyckelbildruta för alla egenskaper i den markerade bildrutan. Om du trycker på F5 lägger Animate till bildrutor, men ingen nyckelbildruta för egenskap läggs till för den markerade bildrutan.

Obs! Om du vill lägga till statiska bildrutor i slutet av ett intervall som ligger precis intill ett annat intervall börjar du med att flytta det intilliggande intervallet för att göra plats för de nya bildrutorna.

Lägga till eller ta bort bildrutor i ett interpoleringsintervall

- Om du vill ta bort bildrutor i ett intervall, Ctrl-drar (Windows) eller Kommando-drar (Macintosh) du för att markera bildrutorna och väljer Ta bort bildrutor på snabbmenyn för intervallet.
- Om du vill klippa ut bildrutor i ett intervall, Ctrl-drar (Windows) eller Kommando-drar (Macintosh) du för att markera bildrutorna och väljer sedan Klipp ut bildrutor på snabbmenyn för intervallet.
- Om du vill klistra in bildrutor i ett befintligt interpoleringsintervall, Ctrl-drar (Windows) eller Kommando-drar (Macintosh) du för att markera de bildrutor som ska ersättas och väljer Klistra in bildrutor på snabbmenyn för intervallet.

Om du bara klistrar in ett helt intervall på ett annat intervall ersätts hela det andra intervallet.

Ersätta eller ta bort målinstansen för en interpolering

Om du vill ersätta målinstansen för ett interpoleringsintervall gör du något av följande:

- Markera intervallet och dra sedan den nya symbolen från bibliotekspanelen till scenen.
- Markera den nya symbolen på bibliotekspanelen och målinstansen för interpoleringen på scenen och välj Ändra > Symbol > Växla symbol.
- Markera intervallet och klistra in en symbolinstans eller text från Urklipp.

Om du vill ta bort målinstansen för ett interpoleringsintervall utan att ta bort interpoleringen markerar du intervallet och trycker på Delete.

Visa och redigera nyckelbildrutor för egenskaper i ett interpoleringsintervall

- Om du vill visa bildrutor som innehåller nyckelbildrutor för egenskaper i ett intervall för olika egenskaper markerar du intervallet och väljer Visa nyckelbildrutor på snabbmenyn för intervallet. Välj sedan egenskapstypen på undermenyn.
- Om du vill ta bort en nyckelbildruta för egenskap från ett intervall Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du på nyckelbildrutan för egenskap för att markera den. Högerklicka (Windows) eller Ctrl-klicka (Macintosh) sedan på nyckelbildrutan för egenskap och välj Rensa nyckelbildruta för den egenskapstyp för vilken du vill ta bort nyckelbildrutan.
- Om du vill lägga till nyckelbildrutor för egenskaper för en särskild egenskapstyp i ett intervall Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du för att markera en eller flera bildrutor i intervallet. Därefter högerklickar (Windows) eller Ctrl-klickar (Macintosh) du och väljer Infoga nyckelbildruta > *egenskapstyp* på snabbmenyn för intervallet. Animate lägger till nyckelbildrutor för egenskaper för de markerade bildrutorna.

Du kan också ange en egenskap för målinstansen i en markerad bildruta om du vill lägga till en nyckelbildruta för egenskaper.

- Om du vill lägga till en nyckelbildruta för egenskaper för alla egenskapstyper i ett intervall placerar du spelhuvudet i den bildruta där du vill lägga till nyckelbildrutan och väljer Infoga > Tidslinje > Nyckelbildruta eller trycker på F6.
- Om du vill kasta om rörelseriktningen för en interpolering väljer du Rörelse bana > Omvänd bana på snabbmenyn för intervallet.
- Om du vill ändra ett interpoleringsintervall till statiska bildrutor markerar du intervallet och väljer Ta bort interpolering på snabbmenyn för intervallet.
- Om du vill konvertera ett interpoleringsintervall till en bildruta-för-bildruta-animering markerar du intervallet och väljer Konvertera till bildruta-för-bildruta-animeringar på snabbmenyn för intervallet.
- Om du vill flytta en nyckelbildruta för egenskap till en annan bildruta i samma interpoleringsintervall eller ett annat interpoleringsintervall Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du på nyckelbildrutan för egenskap för att markera den och drar sedan nyckelbildrutan för egenskap till den nya platsen.
- Om du vill kopiera en nyckelbildruta för egenskap till en annan plats i interpoleringsintervallet Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du på nyckelbildrutan för egenskap för att markera den och håller ned Alt (Windows) eller Option (Macintosh) och drar nyckelbildrutan för egenskap till den nya platsen.

Lägga till eller ta bort nyckelbildrutor för egenskapen 3D i en interpolering

- Gör något av följande:
 - Lägg till 3D-egenskaper med 3D-verktygen på verktygspanelen.
 - Högerklicka (Windows) eller Ctrl-klicka (Macintosh) på interpoleringsintervallet i tidslinjen och välj 3D-interpolering på snabbmenyn.
 - Om det inte finns några nyckelbildrutor för egenskapen 3D i interpoleringsintervallet läggs de till i den befintliga nyckelbildrutan för egenskap för X- och Y-positioner och -rotation i Animate. Om det redan finns nyckelbildrutor för egenskapen 3D i interpoleringsintervallet tas de bort av Animate.

Flytta eller duplicera ett interpoleringsintervall

Du kan duplicera eller flytta interpoleringsintervall och delar av interpoleringsintervall genom att dra dem på tidslinjepanelen.

- Dra ett interpoleringsintervall för att flytta det till en annan plats på tidslinjen.
- Alt-dra ett interpoleringsintervall för att duplicera det på en ny plats på tidslinjen.

Kopiera och klistra in en rörelseinterpolering

Du kan kopiera interpolerade egenskaper från ett interpoleringsintervall till ett annat. De interpolerade egenskaperna tillämpas på det nya målobjektet, men målobjektets plats ändras inte. På så sätt kan du tillämpa en interpolering i en del av scenen på ett objekt i en annan del av scenen utan att flytta det nya målobjektet.

1. Markera interpoleringsintervallet som innehåller de interpolerade egenskaper du vill kopiera.
2. Välj Redigera > Tidslinje > Kopiera rörelse.

3. Markera interpoleringsintervall som ska tilldelas den kopierade interpoleringen.

4. Välj Redigera > Tidslinje > Klistra in rörelse.

De interpolerade egenskaperna används för målint interpoleringsintervall, och interpoleringsintervallens längd justeras så att det matchar det kopierade interpoleringsintervall.

Om du vill kopiera en rörelseinterpolering till åtgärdspanelen eller använda den som ActionScript®-kod i ett annat projekt använder du kommandot Kopiera rörelse som ActionScript 3.0.

Kopiera och klistra in egenskaper för rörelseinterpoleringar

Du kan kopiera egenskaperna från en markerad bildruta till en annan bildruta i samma interpoleringsintervall eller ett annat interpoleringsintervall. Egenskapsvärdena läggs bara till för den bildruta som är markerad när egenskaperna klistras in. De kopierade egenskapsvärdena för färg effekter, filter och 3D-egenskaper klistras endast in om samma färg effekt, filter eller 3D-egenskaper redan används i det interpolerade objektet i den bildrutan. Det går inte att klistra in 2D-positionsegenskaper på en 3D-interpolering.

För dessa instruktioner antas att Intervallsbaserad markering är aktiverat i inställningarna (Redigera > Inställningar).

1. Om du vill markera en enskild bildruta i ett interpoleringsintervall Ctrl+Alt-klickar (Windows) eller Kommando+Alternativ-klickar (Macintosh) du på bildrutan.
2. Högerklicka (Windows) eller Kommando-klicka (Macintosh) på den markerade bildrutan och välj Kopiera egenskaper på snabbmenyn.
3. Markera en enskild bildruta där de kopierade egenskaperna ska klistras in genom att Ctrl+Alt-klicka (Windows) eller Kommando+Alternativ-klicka (Macintosh) på bildrutan.

Målbildrutan måste finnas i ett interpoleringsintervall.

4. När du vill kopiera in de kopierade egenskaperna i den markerade bildrutan gör du något av följande:
 - Om du vill klistra in alla kopierade egenskaper högerklickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du på den markerade bildrutan i målint interpoleringsintervall och väljer Klistra in egenskaper på snabbmenyn.
 - Om du bara vill klistra in vissa av de kopierade egenskaperna högerklickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du på den markerade bildrutan i målint interpoleringsintervall och väljer Klistra in special för egenskaper på snabbmenyn. Välj de egenskaper som du vill klistra in i dialogrutan och klicka på OK.

Animate skapar en nyckelbildruta för egenskaper för varje inklistrad egenskap i den markerade bildrutan och rörelseinterpoleringen interpoleras om.

Konvertera ett interpoleringsintervall till bildruta-för-bildruta-animering

Du kan konvertera ett klassisk interpoleringsintervall eller ett rörelseinterpoleringsintervall till en bildruta-för-bildruta-animering. I en bildruta-för-bildruta-animering innehåller varje bildruta separata nyckelbildrutor (inte nyckelbildrutor för egenskap) som i sin tur innehåller separata instanser av den animerade symbolen. Bildruta-för-bildruta-animeringar innehåller inte interpolerade egenskapsvärden. Mer information finns i Bildruta-för-bildruta-animeringar.

- Högerklicka (Windows) eller Ctrl-klicka (Macintosh) på det interpoleringsintervall som du vill konvertera och välj Konvertera till bildruta-för-bildruta-animering på snabbmenyn.

(Borttaget i Animate CC) Kopiera rörelse som ActionScript 3.0

Kopiera egenskaperna som definierar en rörelseinterpolering på tidslinjen som ActionScript 3.0 och tillämpa rörelsen på en annan symbol, antingen på åtgärdspanelen eller i källfilerna (t.ex. klassfiler) för ett Animate-dokument som använder ActionScript 3.0.

Använd `fl.motion`-klasserna om du vill anpassa den Animate-genererade ActionScript-koden för ditt specifika projekt. Mer information finns i avsnittet om `fl.motion`-klasser i *språk- och komponentreferensen för ActionScript 3.0*.

Med Kopiera rörelse som ActionScript 3.0 kan du fånga följande egenskaper för en rörelseinterpolering:

- Position
- Skala
- Skeva
- Rotation
- Omformningspunkt
- Färg
- Blandningsläge
- Orientering till bana
- Inställningar för cachelagring som bitmapp
- Övergång
- Filter
- 3D-rotation och position.

1. Markera det interpoleringsintervall på tidslinjen eller det objekt på scenen som innehåller den rörelseinterpolering som ska kopieras.

Endast ett interpoleringsintervall eller interpolerat objekt kan markeras för kopiering som ActionScript 3.0.

2. Gör något av följande:

- Välj Redigera > Tidslinje > Kopiera rörelse som ActionScript 3.0.
- Högerklicka (Windows) eller Ctrl-klicka (Macintosh) på interpoleringsintervallet eller den interpolerade instansen på scenen och välj Kopiera rörelse som ActionScript 3.0.

Animate kopierar ActionScript 3.0-koden som beskriver rörelseinterpoleringen till Urklipp på datorn. Koden beskriver interpoleringen som en bildruta-för-bildruta-animering.

Du kan använda den kopierade koden genom att klistra in den på åtgärdspanelen i ett Animate-dokument som innehåller en symbolinstans på vilken du vill tillämpa den kopierade interpoleringen. Avkommentera raden som anropar funktionen `addTarget()` och ersätt texten `<instansnamn>` på raden med namnet på den symbolinstans som du vill animera.

Du namnger symbolinstansen som du vill animera med den inklistrade ActionScript-koden genom att markera instansen på scenen och ange namnet i egenskapsinspektören.

Du kan också ange ett namn för en instans av en rörelseinterpolering genom att markera interpoleringsintervallet på tidslinjen och ange ett namn för rörelseinterpoleringen i egenskapsinspektören. Därefter kan du skapa referenser till interpoleringsintervallet i ActionScript 3.0-koden.

Mer information om animering med ActionScript 3.0 finns i `fl.motion`-klasserna i *språk- och komponentreferensen för ActionScript 3.0*.

I Animate kan du arbeta med rörelseinterpoleringar som XML-filer. I Animate kan du använda följande kommandon på en rörelseinterpolering:

- Kopiera rörelse som XML
- Exportera rörelse som XML
- Importera rörelse som XML

Kopiera rörelse som XML

Gör att du kan kopiera rörelseegenskaper tillämpade på objekt på scenen vid den specificerade bildrutan.

1. Skapa en rörelseinterpolering.
2. Markera en bildruta på tidslinjen.
3. Välj Kommandon > Kopiera rörelse som XML.

Rörelseegenskapen kopieras till urklippshanteraren som XML-data. Du kan sedan välja valfritt textredigeringsprogram för att öppna XML-filen.

Exportera rörelse som XML

Gör att du kan exportera rörelseegenskaper tillämpade på objekt på scenen till en XML-fil som kan sparas.

1. Skapa en rörelseinterpolering.
2. Välj Kommandon > Exportera rörelse som XML.
3. Bläddra till en plats där du vill spara filen.
4. Ange ett namn på XML-filen och klicka på Spara.

Rörelseinterpoleringen exporteras som en XML-fil till den angivna platsen.

Importera rörelse som XML

Gör att du kan importera en befintlig XML-fil som innehåller definierade rörelseegenskaper.

1. Markera ett objekt på scenen.
2. Välj Kommandon > Importera rörelse som XML.
3. Bläddra till platsen och markera XML-filen. Klicka på OK.
4. I dialogrutan för att klistra in rörelse väljer du de egenskaper som du vill tillämpa på det markerade objektet.
5. Klicka på OK.

Se även

- Arbeta med animering med klassisk interpolering
- Video: Skapa animeringar med rörelseredigeraren
- Redigera rörelseinterpoleringar med rörelseredigeraren
- Grunderna vid animering
- Bildruta-för-bildruta-animering
- Så här skapar du animerade figurer i Animate



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Så här redigerar du rörelseinterpoleringar med rörelseredigeraren

Med rörelseredigeraren i Animate CC kan du skapa komplexa rörelseinterpoleringar på ett enkelt sätt. I rörelseredigeraren visas en kompakt vy över alla egenskaper som använts på det markerade interpoleringsintervallet som tvådimensionella diagram. Du kan ändra vart och ett av dessa diagram, och deras motsvarande interpolerade egenskaper, separat. Tack vare exakta kontroller på detaljnivå kan du förfinas animeringarna avsevärt för att emulera verkliga beteenden med hjälp av rörelseredigeraren.

Om rörelseredigeraren

[Varför ska jag använda rörelseredigeraren?](#)

[Öppna panelen Rörelseredigerare](#)

[Egenskapskurvor](#)

[Ankarpunkter](#)

[Kontrollpunkter](#)

[Redigera egenskapskurvor](#)

[Redigera egenskapskurvor med hjälp av kontrollpunkter](#)

[Kopiera egenskapskurvor](#)

[Invertera en egenskapskurva](#)

[Använda förinställningar och anpassade övergångar](#)

[Anpassade övergångar](#)

[Använda en övergångskurva på en egenskapskurva](#)

[Skapa och använda anpassade övergångskurvor](#)

[Kopiera övergångskurvor](#)

[Använda övergångar på flera egenskaper](#)

[Resultterande kurva](#)

[Styra visningen av rörelseredigeraren](#)

[Kortkommandon](#)

[Överst på sidan](#) 

Om rörelseredigeraren

Rörelseredigeraren har utformats för att förenkla arbetet med att skapa komplexa interpoleringar. Med rörelseredigeraren kan du styra och hantera egenskaperna för en interpolering. När du har skapat en rörelseinterpolering kan du använda rörelseredigeraren för att finjustera den på detaljnivå. Rörelseredigeraren underlättar fokuserad redigering av interpoleringar, eftersom du kan markera och ändra en egenskap i taget.

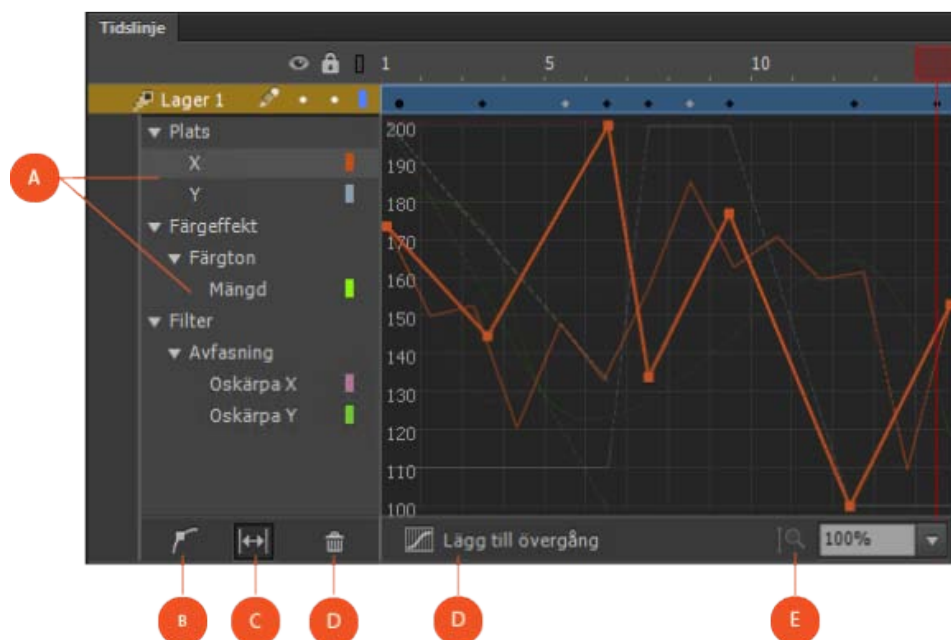
Varför ska jag använda rörelseredigeraren?

Rörelseredigeraren har utformats för att förenkla arbetet med att skapa komplexa interpoleringar. Med rörelseredigeraren kan du styra interpoleringar och deras egenskaper på detaljnivå. Följande saker kan du bara göra med rörelseredigeraren:

- **Enkelt komma åt och ändra** alla egenskaper som använts på en interpolering på en och samma panel.
- **Lägga till olika förinställningar för övergångar eller anpassade övergångar:** Med rörelseredigeraren kan du lägga till olika och flera förinställningar eller skapa en anpassad

övergång. Att lägga till en övergång i en interpolerad egenskap är ett enkelt sätt att emulera hur objekt beter sig i verkligheten.

- **Resultande kurva:** Du kan använda övergångar på enskilda egenskaper och se effekten av dem på separata egenskapskurvor med hjälp av den resulterande kurvan. En resulterande kurva är en representation av den faktiska interpoleringen.
- **Ankarpunkter och kontrollpunkter:** Du kan isolera och redigera delar av en interpolering med hjälp av ankarpunkter och kontrollpunkter.
- **Förfinade animeringar:** Det är bara med rörelseredigeraren du kan göra vissa typer av animeringar, som att skapa en interpolering med en kurva på en enskild egenskap genom att justera dess egenskapskurva.



(A) Egenskaper som använts på interpoleringen (B) Knappen Lägg till ankarpunkt (C) Anpassa till vy (av/på)
(D) Knappen Ta bort egenskap (E) Lägg till övergång (F) Lodrätt zoom (av/på)

[Överst på sidan](#)

Öppna panelen Rörelseredigerare

I den här artikeln förutsätts att du redan har skapat en rörelseinterpolering och att du använder rörelseredigeraren för att finjustera den. Mer information om att skapa en rörelseinterpolering finns i Animera rörelseinterpoleringar.

Så här öppnar du rörelseredigeraren:

1. Markera det rörelseinterpoleringsintervall som du vill finjustera på tidslinjen och **dubbeltklicka** på interpoleringsintervallet. Du kan också **högerklicka** på interpoleringsintervallet och välja **Förfin interpolering** för att visa rörelseredigeraren.

[Överst på sidan](#)

Egenskapskurvor

Rörelseredigeraren representerar egenskaperna för en interpolering med hjälp av tvådimensionella diagram som kallas egenskapskurvor. Dessa diagram sätts samman i ett rutnät i rörelseredigeraren. Varje egenskap har sin egen egenskapskurva som ritas i förhållande till **tiden** på den vågräta axeln (från vänster till höger) och **ändringen av ett egenskapsvärde** på den lodräta axeln.

Du kan hantera rörelseinterpoleringar genom att redigera egenskapskurvor i rörelseredigeraren. Med rörelseredigeraren är det smidigt att redigera egenskapskurvor, och du får större och mer exakt kontroll över interpoleringen. Du kan styra en egenskapskurva genom att lägga till nyckelbildrutor eller ankarpunkter för egenskaper. På så sätt kan du hantera viktiga delar av egenskapskurvan, där du vill att interpoleringen ska visa övergångar för den aktuella egenskapen.

Lägg märke till att du i rörelseredigeraren bara kan redigera sådana egenskaper som kan ändras i ett interpoleringsintervall. Egenskapen Kvalitet för filtret Övertöningsavfasning kan till exempel bara tilldelas ett värde i ett interpoleringsintervall, och du kan därför inte redigera den med rörelseredigeraren.



(A) Egenskapskurvor i lager ovanpå varandra. (B) Egenskapskurva i fokus för den valda egenskapen.

Ankarpunkter

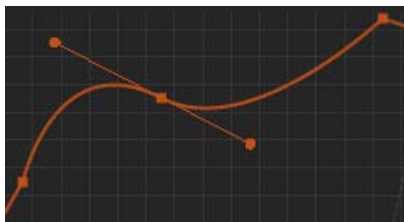
Med ankarpunkter får du större kontroll över egenskapskurvor, eftersom du kan ändra viktiga delar av en kurva separat. Du kan styra formen på de flesta kurvor exakt i rörelseredigeraren genom att lägga till nyckelbildrutor eller ankarpunkter för egenskaper.

Ankarpunkterna visas som fyrkanter i rutnätet. Med hjälp av rörelseredigeraren kan du styra beteendet för interpoleringen genom att lägga till ankarpunkter i en egenskapskurva eller genom att ändra deras placering. När du lägger till en ankarpunkt skapas ett **hörn**, där kurvan passerar genom vinklarna. Du kan jämna till en del av en egenskapskurva med bezierkontroller för kontrollpunkter.



Kontrollpunkter

Med hjälp av kontrollpunkterna kan du jämna till eller ändra en egenskapskurva på båda sidorna av en ankarpunkt. Du kan ändra kontrollpunkterna med vanliga bezierkontroller.



Redigera egenskapskurvor

Så här redigerar du egenskaperna för en interpolering:

1. I Animate CC markerar du ett interpoleringsintervall, **högerklickar** och väljer **Förfina interpolering** för att visa rörelseredigeraren (du kan också dubbelklicka på det markerade interpoleringsintervallet).
2. Rulla ned och välj den egenskap som du vill redigera. Om du vill invertera markeringen högerklickar du och väljer Invertera markering.
3. När egenskapskurvan för den valda egenskapen visas i vyn kan du göra följande:
 - a. Lägga till en ankarpunkt genom att klicka på knappen  och sedan klicka på önskad bildruta på egenskapskurvan. Du kan också dubbelklicka på kurvan för att lägga till en ankarpunkt.
 - b. Markera och flytta en befintlig ankarpunkt (i valfri riktning) till önskad bildruta i rutnätet. Rörelsen begränsas i höjddled av egenskapens värdeintervall.
 - c. Ta bort en ankarpunkt genom att markera den och trycka på Ctrl + klicka (Cmd + klicka på Mac).

Redigera egenskapskurvor med hjälp av kontrollpunkter

Så här redigerar du egenskapskurvor med hjälp av kontrollpunkter:

1. I Animate CC markerar du ett interpoleringsintervall, **högerklickar** och väljer **Förfina interpolering** för att visa rörelseredigeraren (du kan också dubbelklicka på det markerade interpoleringsintervallet).
2. Rulla ned och välj den egenskap som du vill redigera. Om du vill invertera markeringen högerklickar du och väljer Invertera markering.
3. När egenskapskurvan för den valda egenskapen visas i vyn kan du göra följande:
 - a. Lägga till en ankarpunkt genom att klicka på knappen  och sedan klicka på önskad bildruta i rutnätet. Du kan också dubbelklicka på kurvan för att lägga till en ankarpunkt.

ELLER

- b. Markera en befintlig ankarpunkt i rutnätet.
4. Markera ankarpunkten och håll Alt-tangenten nedtryckt samtidigt som du drar lodrätt för att aktivera kontrollpunkter. Du kan ändra kurvans form och på så sätt jämna till hörnsegment med hjälp av bezierkontroller.

Kopiera egenskapskurvor

Du kan också kopiera egenskapskurvor mellan egenskaper i rörelseredigeraren.

Så här kopierar du en egenskapskurva:

1. I Animate CC markerar du ett interpoleringsintervall, **högerklickar** och väljer **Förfina interpolering** för att visa rörelseredigeraren (du kan också dubbelklicka på det markerade interpoleringsintervallet).
2. Markera den egenskap vars kurva du vill kopiera och **högerklicka > Kopiera** ELLER tryck på Ctrl + C (Cmd + C på Mac).
3. Om du vill klistra in kurvan med absoluta värden markerar du den egenskap i vilken du vill klistra in den kopierade egenskapskurvan och **högerklickar** och väljer **Klistra in** eller trycker på Ctrl + V (Cmd + V på Mac).
4. Om du vill klistra in kurvan inom målkurvans intervall markerar du den egenskap i vilken du vill klistra in den kopierade egenskapskurvan och högerklickar och väljer Klistra in i det aktuella området.

Invertera en egenskapskurva

Så här inverterar du en egenskapskurva:

1. Välj en egenskap i rörelseredigeraren.
2. **Högerklicka** och välj **Omvänd** för att invertera egenskapskurvan.

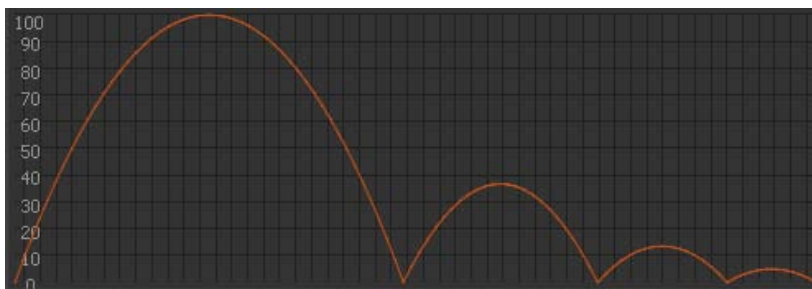
[Överst på sidan](#)

Använda förinställningar och anpassade övergångar

Med hjälp av övergångar kan du styra hastigheten på en interpolering för att skapa en realistisk rörelse. Genom att använda övergångar på rörelseinterpoleringar kan du styra början och slutet av en animering för att skapa en mer naturlig rörelse för objektet. Ett vanligt användningsområde för övergångar är till exempel att lägga till realistisk hastighetsökning och hastighetsminskning i slutet av ett objekts rörelsebanor. I korthet kan man säga att Animate CC förändrar hur fort ett egenskapsvärde ändras beroende på vilken övergång som används på den.

En övergång kan vara enkel eller komplex. I Animate ingår en rad förinställda övergångar, som du kan använda för att skapa enkla eller komplexa effekter. Du kan också tilldela en styrka till en övergång för att förstärka en interpolerings visuella effekt. I rörelseredigeraren kan du även skapa egna anpassade övergångskurvor.

Eftersom övergångskurvorna i rörelseredigeraren kan vara komplexa kan du använda dem för att skapa komplexa rörelser på scenen, utan att du behöver skapa komplexa rörelsebanor på scenen. Du kan också använda övergångskurvor för att skapa komplexa interpoleringar för andra egenskaper, utöver de spatiala egenskaperna som Plats X och Y.



Kurva som ritats för den förinställda övergången Hoppa

Anpassade övergångar

Med anpassade övergångar kan du skapa egna övergångar med kurvan Anpassad övergång i rörelseredigeraren. Sedan kan du använda den anpassade övergången på valfri egenskap i den markerade

interpoleringen.

Kurvan för den anpassade övergången representerar rörelsen över tid. Den vågräta axeln representerar bildrutor, och den lodräta axeln representerar interpoleringens procentuella ändring. Det första värdet i animationen är vid 0 %, och den sista nyckelbildrutan kan anges från 0 till 100 %. Den interpolerade instansens ändringshastighet framgår av kurvans lutning. Om kurvan du skapar är en vågrät linje (ingen lutning) är hastigheten noll, och om kurvan du skapar är en lodrät linje är förändringen omedelbar.



Använda en övergångskurva på en egenskapskurva

Så här lägger du till en övergång i en interpolerad egenskap:

1. Markera den egenskap på vilken du vill använda övergången i rörelseredigeraren och klicka sedan på knappen **Lägg till övergång** för att visa panelen Övergång.
2. På panelen Övergång kan du göra följande:
 - a. Använda en förinställd övergång genom att markera den i den vänstra delen. Ange övergångens styrka genom att ange ett värde i fältet Övergång.
 - b. Skapa en anpassad övergång genom att välja Anpassad övergång i den vänstra delen och sedan ändra övergångens kurva. Mer information finns i [Skapa och använda anpassade övergångskurvor](#).
3. Klicka var som helst utanför panelen Övergång för att stänga den. Lägg märke till att knappen Lägg till övergång får namnet på den övergång du använder på egenskapen.

Skapa och använda anpassade övergångskurvor

Så här skapar och använder du en anpassad övergång på en interpolerad egenskap:

1. Markera den egenskap på vilken du vill använda den anpassade övergången i rörelseredigeraren och klicka sedan på knappen Lägg till övergång för att visa panelen Övergång.
2. På panelen Övergång kan du ändra kurvan för den anpassade övergången genom att:
 - a. Trycka på Alt + klicka för att lägga till ankarpunkter på kurvan. Du kan dessutom flytta dessa punkter till valfri plats i rutnätet.
 - b. Aktivera kontrollpunkter på en ankarpunkt (Alt+klicka på en ankarpunkt) för att jämna till kurvsegment på båda sidorna av ankarpunkten.
3. Klicka var som helst utanför panelen Övergång för att stänga den. Lägg märke till att knappen Lägg till övergång får namnet Anpassad för att visa att en anpassad övergång används på egenskapen.

Kopiera övergångskurvor

Så här kopierar du en övergångskurva:

1. Markera den övergångskurva du vill kopiera på panelen Övergång och tryck på Ctrl + C (Cmd + C på Mac).
2. Markera den egenskap i vilken du vill klistra in den kopierade övergångskurvan och tryck på Ctrl + V (Cmd + V på Mac).

Använda övergångar på flera egenskaper

Nu kan du använda en förinställd eller anpassad övergång på egenskapsgrupper. I rörelseredigeraren ordnas egenskaperna hierarkiskt i egenskapsgrupper och underegenskaper. Du kan välja att använda en övergång på vilken nivå som helst, alltså antingen på enskilda egenskaper eller hela egenskapsgrupper, inom denna hierarki.

När du väl har använt en egenskap på en egenskapsgrupp kan du fortsätta att redigera underegenskaperna individuellt. Det innebär att du kan använda en annan övergång (en annan än gruppens) på en underegenskap.

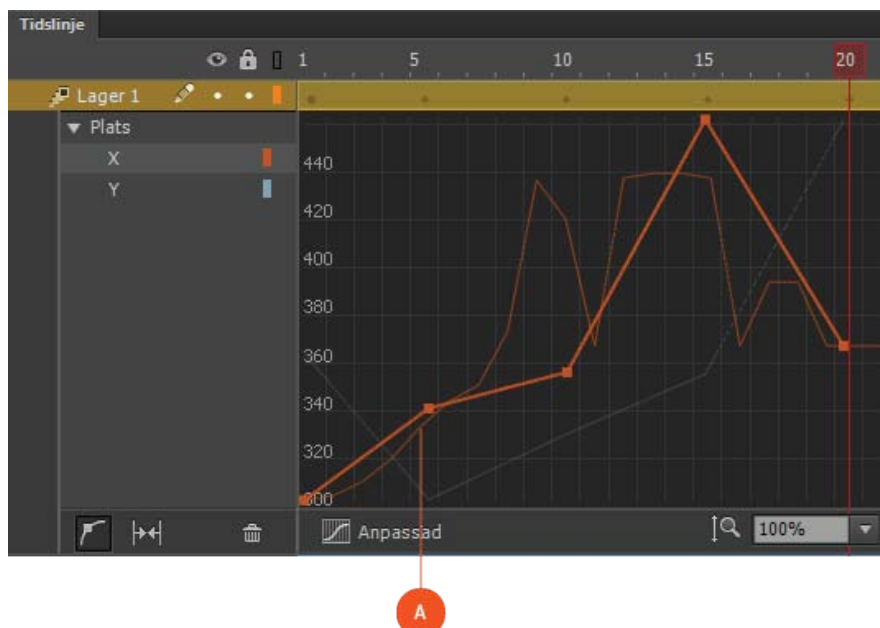
Så här använder du en övergång på flera egenskaper:

1. Markera önskad egenskapsgrupp i rörelseredigeraren och klicka sedan på knappen Lägg till övergång för att visa panelen Övergång.
2. Välj en förinställd övergång eller skapa en anpassad övergång på panelen Övergång. Klicka utanför panelen Övergång för att använda den valda övergången på egenskapsgruppen.

[Överst på sidan](#)

Resultande kurva

När du använder en övergångskurva på en egenskapskurva visas en visuell överlappning, som kallas resultande kurva, i rutnätet. Den resultande kurvan är en korrekt representation av övergångens effekt på en egenskapskurva. Den visar det interpolerade objektets slutliga animering. Tack vare den resultande kurvan är det enklare att förstå effekten som visas på scenen när animeringen testas.



(A) Resultande kurva för den förinställda övergången Hoppa in på egenskapen Plats X.

Styra visningen av rörelseredigeraren

I rörelseredigeraren kan du bestämma vilka egenskapskurvor som ska visas för redigering och visningsstorleken för varje egenskapskurva. Det är enklare att redigera egenskapskurvorna om du förstorar dem.

- Den nya rörelseredigeraren visar bara de egenskaper som använts på en interpolering.
- Du kan använda Anpassa till vy () för att anpassa rörelseredigeraren till tidlinjens bredd.
- Du kan justera storleken på rörelseredigeraren och välja att visa färre () eller fler bildrutor () med kontrollerna för tidslinjezoomning. Du kan också använda skjutreglaget för att ställa in önskad vy för rörelseredigeraren.
- Rörelseredigeraren har även en knapp för att växla lodrätt zoom av och på. Du kan använda den lodräta zoomen för att visa ett lämpligt intervall av egenskapsvärden i rörelseredigeraren. Genom att zooma kan du också utföra mer fokuserade och exakta redigeringar av en egenskapskurva.
- Egenskaperna visas som standard i den vänstra delen av rörelseredigeraren. Om du vill kan du komprimera listan genom att klicka på ett egenskapsnamn.

Kortkommandon

Dubbelklicka på en egenskapskurva för att lägga till en ankarpunkt.

Alt+dra en ankarpunkt för att aktivera kontrollpunkter.

Alt+dra för att hantera en markerad kontrollpunkt (ensidig redigering).

Alt-klicka på en ankarpunkt för att inaktivera kontrollpunkter (hörnpunkt).

Skift+dra för att flytta en ankarpunkt längs en linje.

Cmd/Ctrl + klicka för att ta bort en ankarpunkt.

Uppåt- och nedåtpilarna för att flytta den markerade ankarpunkten lodrätt.

Cmd/Ctrl + C/V för att kopiera/klistra in den markerade kurvan.

Cmd/Ctrl + R för att inverta den markerade kurvan.

Cmd/Ctrl + rulla för att zooma in/ut.



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

Forminterpolering

[Om forminterpoleringar](#)

[Skapa en forminterpolering](#)

[Kontrollera formförändringar med formtips](#)

[Forminterpolera linjer med variabel bredd](#)

[Överst på sidan](#) 

Om forminterpoleringar

I en forminterpolering ritar du en vektorform i en viss bildruta på tidslinjen och ändrar formen eller ritar en ny form i en annan specifik bildruta. Animate interpolerar då de mellanliggande formerna för bildrutorna däremellan och skapar en animering med en form som omvandlas till en annan.

I Animate kan du lägga till forminterpoleringar i enhetliga heldragna linjer liksom icke-enhetliga avancerade linjer. Du kan också lägga till forminterpoleringar i linjer som förbättrats med verktyget för variabel bredd. Experimentera med de former som du vill använda för att ta reda på hur resultatet blir. Du kan använda formtips för att ange vilka punkter i den inledande formen som ska motsvara specifika punkter i den avslutande formen i Animate.

Du kan också interpolera positionen och färgen på former inom en forminterpolering.

Dela upp elementen om du vill använda forminterpolering på grupper, instanser eller bitmappsbilder. Se [Dela upp en symbolinstans](#).

Dela upp texten två gånger för att konvertera texten till objekt om du vill använda forminterpolering på text. Se [Dela upp en symbolinstans](#).

[Överst på sidan](#) 

Skapa en forminterpolering

I stegen nedan beskrivs hur du skapar en forminterpolering från bildruta 1 till bildruta 30 på tidslinjen. Du kan dock skapa interpoleringar var som helst på tidslinjen.

1. Rita en fyrkant med rektangelverktyget i bildruta 1.
2. Markera bildruta 30 i samma lager och lägg till en tom nyckelbildruta genom att välja [Infoga > Tidslinje > Tom nyckelbildruta](#) eller trycka på F7.
3. Rita en cirkel på scenen med ovalverktyget i bildruta 30.

Nu bör du ha en nyckelbildruta i bildruta 1 med en fyrkant och en nyckelbildruta i bildruta 30 med en cirkel.

4. Markera någon av bildrutorna mellan de två nyckelbildrutorna på tidslinjen i lagret som innehåller de två formerna.
5. Välj [Infoga > Forminterpolering](#).

Formerna interpoleras i alla bildrutor mellan de två nyckelbildrutorna.

6. Om du vill förhandsgranska interpoleringen drar du spelhuvudet över bildrutorna på tidslinjen eller trycker på Retur.
7. Om du dessutom vill interpolera rörelse flyttar du formen i bildruta 30 till en annan plats

på scenen än den plats där formen i bildruta 1 finns.

Förhandsgranska animeringen genom att trycka på Retur.

8. Om du vill interpolera färgen på formen byter du till en annan färg på formen i bildruta 1 än formen i bildruta 30.
9. Om du vill lägga till övergångar i interpoleringen markerar du någon av bildrutorna mellan de två nyckelbildrutorna och anger ett värde i fältet Övergångsvärde i egenskapsinspektören.

Ange ett negativt värde för att skapa en övergång i början av interpoleringen. Ange ett positivt värde för att skapa en övergång i slutet av interpoleringen.

[Överst på sidan](#) 

Kontrollera formförändringar med formtips

Använd formtips för att få bättre kontroll på komplicerade och ovanliga formförändringar. Formtips identifierar punkter som ska motsvara start- och slutformer. Om du t.ex. interpolerar en teckning av ett ansikte som ändrar uttryck, kan du använda ett formtips för att markera ögonen. Båda ögonen går då att identifiera och ändras var för sig under förändringen av ansiktet, i stället för att ansiktet ska bli en formlös massa.



Formtips innehåller bokstäver (a till z) för identifikation av vilka punkter som motsvarar varandra i start- och slutformerna. Du kan använda upp till 26 formtips.

Formtips är gula i den första nyckelbildrutan, gröna i den sista nyckelbildrutan och röda när de inte befinner sig på en kurva.

Bäst resultat får du om du följer dessa riktlinjer när du interpolerar former:

- Vid en komplex forminterpolering skapar du mellanliggande former och interpolerar dessa i stället för att enbart definiera en start- och en slutform.
- Kontrollera att formtipsen är logiska. Om du t.ex. använder tre formtips för en triangel måste de vara i samma ordning i originaltriangeln som i triangeln som ska interpoleras. Du kan inte använda ordningen *abc* i den första nyckelbildrutan och *acb* i den andra.
- Formtips fungerar bäst om du placerar dem i moturs ordning och börjar i formens övre vänstra hörn.

Använda formtips

1. Markera den första nyckelbildrutan i en forminterpoleringssekvens.
2. Välj Ändra > Form > Lägg till formtips. Det inledande formtipset visas någonstans i formen som en röd cirkel med bokstaven a.
3. Flytta formtipset till en punkt du vill markera.
4. Markera den sista nyckelbildrutan i forminterpoleringssekvensen. Det avslutande formtipset visas någonstans i formen som en grön cirkel med bokstaven a.

5. Flytta formtipset till den punkt i den avslutande formen som ska motsvara den första punkten du markerade.
6. Du kan visa hur formtipsen påverkar forminterpoleringen genom att spela upp animationen igen. Flytta formtipsen om du vill finjustera interpoleringen.
7. Upprepa den här processen för att lägga till ytterligare formtips. Nya formtips visas med respektive bokstav i ordningen (b, c o.s.v.).

Visa alla formtips

- Välj Visa > Visa formtips. Visa formtips är bara tillgängligt när lagret och nyckelbildrutan som innehåller formtips är aktiva.

Ta bort ett formtips

- Dra det från scenen.

Ta bort alla formtips

- Välj Ändra > Form > Ta bort alla tips.

[Överst på sidan](#) 

Forminterpolera linjer med variabel bredd

I Animate CC kan du lägga till forminterpolerade linjer med variabel bredd. Tidigare hade Animate bara stöd för att skapa forminterpoleringar för enhetliga heldragna linjer och former. Detta hindrade designers från att skapa forminterpoleringar för icke-enhetliga linjer, t.ex. linjer som förbättrats med verktyget för variabel bredd. Möjligheten att interpolera linjer med variabel bredd utökar designmöjligheterna i Animate CC avsevärt.

Att lägga till forminterpoleringar i avancerade linjer skiljer sig inte från att interpolera efter en form eller en enhetlig heldragen linje. Arbetsflödet kräver att du definierar interpoleringens inledande och slutliga form, så att dess övergångsbildrutor kan genereras i Animate.

Om verktyget för variabel bredd

Med verktyget för variabel bredd kan du förbättra enhetliga heldragna linjer för att skapa vackra avancerade linjer. Mer information om hur du kan förbättra linjer med verktyget för variabel bredd finns i Förbättra linjer och former med verktyget för variabel bredd.

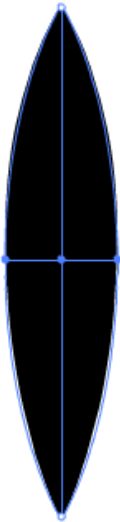
Lägga till forminterpoleringar i linjer med variabel bredd

1. Rita en linje med linjeverktyget i Animate CC.



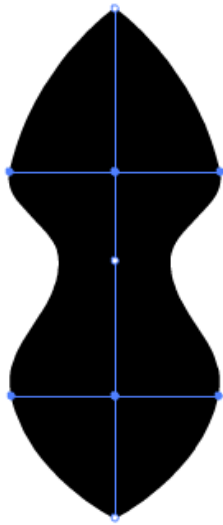
En linje som ritats med linjeverktyget på scenen med linjevärde 2 px.

2. Använd verktyget för variabel bredd för att lägga till bredd på mitten av linjen (se bilden nedan). Mer information om att använda verktyget för variabel bredd finns i Förbättra linjer med verktyget för variabel bredd.



En linje med variabel bredd som skapats med verktyget för variabel bredd och med linjevärde 68,0 px.

3. Markera en annan bildruta i tidslinjen, t.ex. bildruta 30, och skapa den slutliga linjeformen för interpoleringen.



Den slutliga formen har lagts till i den sista nyckelbildrutan i forminterpoleringen.

4. Högerklicka på en bildruta mellan 1 och 30 och välj **Skapa forminterpolering**.

Lägga till forminterpoleringar i profiler med variabel bredd

I Animate CC kan du också lägga till forminterpoleringar i avancerade linjer som sparats som profiler med variabel bredd. Du kan använda breddprofiler på interpoleringens inledande och slutliga form, och sedan låta Animate generera en jämn forminterpolering.

Breddprofiler är bara avancerade linjer som skapats och sparats med verktyget för variabel bredd så att de enkelt kan återanvändas. Mer information om breddprofiler finns i [Spara breddprofiler](#).

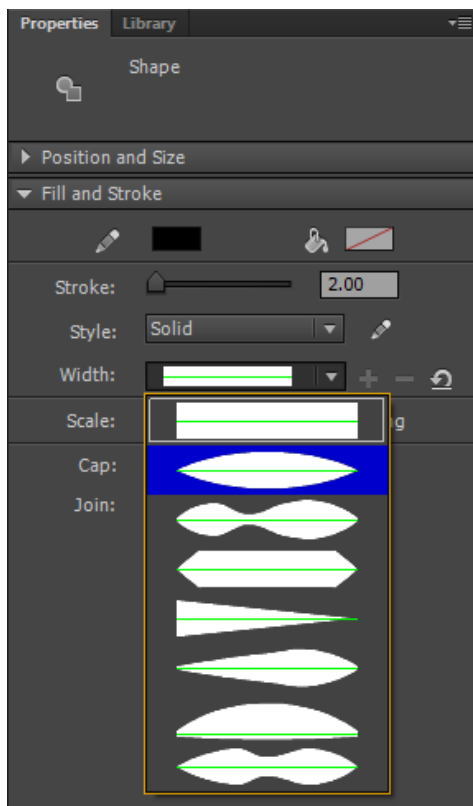
Så här lägger du till forminterpoleringar i profiler med variabel bredd:

1. Rita en linje på scenen med linjeverktyget i Animate CC



En linje som ritats med linjeverktyget på scenen med linjevärde 2 px.

2. Välj och använd en breddprofil i listrutan Bredd i egenskapsinspektören.



En linje med variabel bredd som skapats med verktyget för variabel bredd och med linjevärde 68,0 px.

3. Markera en annan bildruta i tidslinjen, t.ex. bildruta 30, och välj önskad breddprofil i listrutan Bredd i egenskapsinspektören.
4. Högerklicka på en bildruta mellan 1 och 30 och välj **Skapa forminterpolering** för att lägga till forminterpoleringen i de valda breddprofilerna.



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Så här använder du bildrutor och nyckelbildrutor i Animate CC

[Infoga bildrutor på tidslinjen](#)

[Välja bildrutor i tidslinjen](#)

[Skapa etiketter för bildrutor på tidslinjen](#)

[Aktivera intervallsbaserad bildrutemarkering](#)

[\(Endast Animate CC\) Distribuera till nyckelbildrutor](#)

[Kopiera eller klistra in en bildrutesekvens](#)

[Ta bort en bildruta eller bildrutesekvens](#)

[Flytta en nyckelbildruta eller bildrutesekvens](#)

[Ändra längd på en sekvens med statiska bildrutor](#)

[Konvertera en nyckelbildruta till en bildruta](#)

[Visa en förhandsgranskning av bildruteinnehåll på tidslinjen](#)

Precis som för filmer delar Adobe Animate CC-dokumentet in tidslängden i bildrutor. På tidslinjen arbetar du med de här bildrutorna för att ordna och styra dokumentets innehåll. Du placerar bildrutor på tidslinjen i den ordning du vill att objekten i bildrutorna ska visas i det slutliga innehållet.

En *nyckelbildruta* är en bildruta där en ny symbolinstans visas på tidslinjen. En nyckelbildruta kan också vara en bildruta som innehåller ActionScript®-kod för att styra någon del av dokumentet. Du kan också lägga till en *tom nyckelbildruta* på tidslinjen som en platshållare för symboler som du planerar att lägga till senare, eller lämna bildrutan tom.

En *nyckelbildruta för egenskaper* är en bildruta där du definierar en ändring av ett objekts egenskaper för en animering. Animate kan *interpolera*, eller automatiskt fylla i, egenskapsvärdena mellan nyckelbildrutorna för egenskaper för att skapa flytande animeringar. Eftersom du kan skapa animering med nyckelbildrutor för egenskaper utan att rita varje enskild bildruta, underlättar de skapandet av en animering. En serie bildrutor som innehåller interpolerad animering kallas för en *rörelseinterpolering*.

En *interpolerad bildruta* är en bildruta som ingår i en rörelseinterpolering.

En *statisk bildruta* är en bildruta som inte ingår i en rörelseinterpolering.

Du kan ordna nyckelbildrutor och nyckelbildrutor för egenskaper på tidslinjen för att styra händelseföljden i dokumentet och dess animering.

[Överst på sidan](#) 

Infoga bildrutor på tidslinjen

- Om du vill infoga en ny bildruta väljer du Infoga > Tidslinje > Bildruta (F5).
- Om du vill skapa en ny nyckelbildruta väljer du Infoga > Tidslinje > Nyckelbildruta (F6) eller högerklickar (Windows) eller Kontroll-klickar (Macintosh) på den bildruta där du vill infoga en nyckelbildruta och väljer Infoga nyckelbildruta på snabbmenyn.
- Om du vill skapa en ny tom nyckelbildruta väljer du Infoga > Tidslinje > Tom nyckelbildruta eller högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) på den bildruta där du vill placera nyckelbildrutan och väljer Infoga tom nyckelbildruta på snabbmenyn.

[Överst på sidan](#) 

Välja bildrutor i tidslinjen

Det finns två olika metoder för att markera bildrutor på tidslinjen i Animate. Vid bildrutebaserad markering (standard) markerar du enskilda bildrutor på tidslinjen. Vid intervallsbaserad markering markeras hela bildrutesekvensen, från en nyckelbildruta till nästa, när du klickar på en bildruta i sekvensen. Du kan ange intervallsbaserad markering i Animate-inställningarna.

- Om du vill markera en bildruta klickar du på bildrutan. Om intervallbaserad markering är aktiverad Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du på bildrutan.
- Om du vill markera flera bildrutor efter varandra drar du markören över dem eller Skift-klickar på extrarutorna.
- Om du vill markera flera icke sammanhängande bildrutor Ctrl-klickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) du på bildrutorna.
- Om du vill markera alla bildrutor på tidslinjen väljer du Redigera > Tidslinje > Markera alla bildrutor.
- Om du vill markera ett helt intervall med statiska bildrutor dubbelklickar du på en bildruta mellan två nyckelbildrutor. Om intervallbaserad markering är aktiverad klickar du på någon av bildrutorna i sekvensen.
- Om du vill markera ett bildruteintervall (rörelseinterpolering eller omvänd kinematik) klickar du på det en gång om du har markerat Intervallsbaserad markering i inställningarna. Om du avmarkerat Intervallsbaserad markering dubbelklickar du på intervallet. Om du vill markera flera intervall klickar du på vart och ett samtidigt som du håller ner Skift-tangenten.

[Överst på sidan](#) 

Skapa etiketter för bildrutor på tidslinjen

Du kan skapa etiketter för bildrutor på tidslinjen för att göra det enklare att organisera innehållet. Du kan även skapa en etikett för en bildruta för att du ska kunna referera till bildrutan i ActionScript med hjälp av dess etikett. Detta innebär att om du sorterar om tidslinjen och flyttar etiketten till ett annat bildrutenummer, kommer ActionScript ändå att referera till bildruteetiketten och behöver inte uppdateras.

Bildruteetiketter kan endast tillämpas på nyckelbildrutor. Ett tips är att skapa ett separat lager på tidslinjen som kan innehålla dina bildruteetiketter.

Så här lägger du till en bildruteetikett:

1. Markera på tidslinjen bildrutan som du vill etikettera.
2. När bildrutan är markerad anger du etikettnamnet i avsnittet Etikett i egenskapsinspektören. Tryck på Enter eller Retur.

[Överst på sidan](#) 

Aktivera intervallsbaserad bildrutemarkering

Med intervallsbaserad bildrutemarkering kan du markera ett intervall av bildrutor mellan 2 nyckelbildrutor med ett enda klick.

1. Välj Redigera > Inställningar.
2. Markera kategorin Allmänt.
3. Välj Intervallsbaserad markering i tidslinjesektionen.
4. Klicka på OK.

[Överst på sidan](#) 

(Endast Animate CC) Distribuera till nyckelbildrutor

Med alternativet Distribuera till nyckelbildrutor kan du distribuera flera objekt (symboler och bitmappar) på scenen till enskilda nyckelbildrutor.

1. Markera flera objekt i ett lager på scenen.
2. Högerklicka var som helst på scenen och välj Distribuera till nyckelbildrutor.

[Överst på sidan](#) ¹¹

Kopiera eller klistra in en bildrutesekvens

- Gör något av följande:
 - Markera bildrutan eller sekvensen och välj Redigera > Tidslinje > Kopiera bildrutor. Markera bildrutan eller sekvensen som du vill ersätta och välj Redigera > Tidslinje > Klistra in bildrutor.
 - Alt-dra (Windows) eller Alternativ-dra (Macintosh) en nyckelbildruta till platsen dit du vill kopiera den.

[Överst på sidan](#) ¹¹

Ta bort en bildruta eller bildrutesekvens

- Markera bildrutan eller sekvensen och välj Redigera > Tidslinje > Ta bort bildrutor eller högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på bildrutan eller sekvensen och välj att ta bort en bildruta på snabbmenyn.

Omgivande bildrutor påverkas inte.

[Överst på sidan](#) ¹¹

Flytta en nyckelbildruta eller bildrutesekvens

- Markera en nyckelbildruta eller bildrutesekvens och dra sedan nyckelbildrutan eller bildrutesekvensen till den önskade platsen.

[Överst på sidan](#) ¹¹

Ändra längd på en sekvens med statiska bildrutor

- Ctrl-dra (Windows) eller Kommando-dra (Macintosh) den första eller sista bildrutan i intervallet åt vänster eller höger.

Information om hur du ändrar längden på en bildruta-för-bildruta-animeringssekvens finns i Skapa bildruta-för-bildruta-animeringar.

[Överst på sidan](#) ¹¹

Konvertera en nyckelbildruta till en bildruta

- Markera bildrutan och välj Redigera > Tidslinje > Rensa nyckelbildruta eller högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på bildrutan och välja Rensa nyckelbildruta från snabbmenyn.

Sceninnehållet i den rensade nyckelbildrutan och alla bildrutor upp till den efterföljande bildrutan ersätts med sceninnehållet för den föregående bildrutan till den rensade bildrutan.

[Överst på sidan](#) ¹¹

Visa en förhandsgranskning av bildruteinnehåll på tidslinjen

I varje nyckelbildruta på tidslinjen kan du visa en miniatyr av objektet i nyckelbildrutan.

- Välj Förhandsgranska på Alternativ-menyn i det övre högra hörnet på panelen Tidslinje.

Se även

- Tidslinjen
- [Grunderna vid animering](#)
- [Rörelseinterpoleringar](#)
- Bildruta-för-bildruta-animering
- Tidslinjer och ActionScript
- Använda ljud i Animate CC



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Animering bildruta för bildruta i Animate

[Skapa bildruta-för-bildruta-animeringar](#)

[Skapa bildruta-för-bildruta-animeringar genom att konvertera klassiska interpoleringar eller rörelseinterpoleringar](#)

[Använda cellanimering](#)

[Överst på sidan](#) 

Skapa bildruta-för-bildruta-animeringar

Vid bildruta-för-bildruta-animering ändras innehållet på scenen i varje bildruta och den är därför lämpligast för komplexa animeringar där en bild ändras i varje bildruta i stället för att bara flyttas över scenen. Med bildruta-för-bildruta-animering ökar filstorleken snabbare än med interpolerad animering. Med bildruta-för-bildruta-animering lagrar Animate CC (tidigare Flash Professional CC) värdena för varje komplett bildruta.

Om du vill skapa en bildruta-för-bildruta-animering definierar du varje bildruta som en nyckelbildruta och skapar en ny bild för varje bildruta. Varje ny nyckelbildruta innehåller från början samma innehåll som föregående nyckelbildruta, så att du kan ändra bildrutorna i animeringen inkrementellt.



1. Klicka på ett lagernamn för att göra det till det aktiva lagret och markera en bildruta i lagret där animeringen ska börja.
2. Om inte bildrutan redan är en nyckelbildruta väljer du Infoga > Tidslinje > Nyckelbildruta.
3. Skapa grafiken för den första bildrutan i sekvensen. Använd ritverktygen, klistra in grafik från Urklipp eller importera en fil.
4. Om du vill lägga till en ny nyckelbildruta vars innehåll är identiskt med innehållet i den första nyckelbildrutan, klickar du på nästa bildruta till höger i samma rad och väljer Infoga > Tidslinje > Nyckelbildruta eller också högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) du och väljer Infoga nyckelbildruta.
5. Om du vill utveckla nästa steg i animeringen ändrar du innehållet i den här bildrutan på scenen.
6. Slutför bildruta-för-bildruta-animeringssekvensen genom att upprepa stegen 4 och 5 tills du erhåller önskad rörelse.
7. Testa animeringssekvensen genom att välja Kontroll > Spela upp eller klicka på knappen Spela upp på kontrollenheten (Fönster > Verktögsfält > Kontrollenhet).

[Överst på sidan](#) 

Skapa bildruta-för-bildruta-animeringar genom att konvertera klassiska interpoleringar eller rörelseinterpoleringar

Du kan konvertera en klassisk interpolering eller ett rörelseinterpoleringsintervall till en bildruta-för-bildruta-animering. I en bildruta-för-bildruta-animering innehåller varje bildruta separata nyckelbildrutor (inte nyckelbildrutor för egenskap) som i sin tur innehåller separata instanser av den animerade symbolen. Bildruta-för-bildruta-animeringar innehåller inte interpolerade egenskapsvärden.

- Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på det interpoleringsintervall som du vill konvertera och välj Konvertera till bildruta-för-bildruta-animering på snabbmenyn.

[Överst på sidan](#) ¹⁵

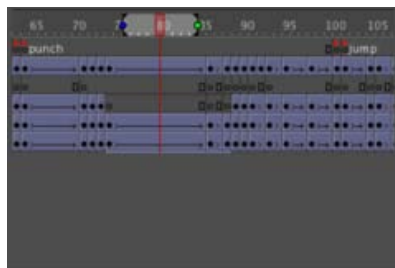
Använda cellanimering

Normalt visas en bildruta i animeringssekvensen åt gången på scenen. Visa två eller flera bildrutor på scenen om du vill underlätta positionering och redigering av en bildruta-för-bildruta-animering. Bildrutan under spelhuvudet visas i fullfärg medan omgivande bildrutor är nedtonade, vilket ger en effekt av att varje bildruta är ritad på ett genomskinligt löxskalspapper och att bladen är staplade på varandra. De föregående bildrutorna visas ovanpå den aktuella bildrutan och bildrutorna efter den aktuella bildrutan visas under den aktuella bildrutan. Det går inte att redigera nedtonade bildrutor. För att göra det ännu enklare för dig att skilja på bildrutorna, färgkodas konturerna, blått används för föregående, rött för nuvarande och grönt för kommande bildrutor.

Videofilmer och självstudiekurser

Visa flera bildrutor i en animering på samma gång på scenen

- Klicka på knappen Cellanimering . Alla bildrutor mellan markörerna Starta cellanimering och Stoppa cellanimering (i sidhuvudet på tidslinjen) placeras på varandra som en bildruta i dokumentfönstret.



Cellanimeringsmarkörer i blått rött och grönt

Använda skärmen Cellanimering

- Om du vill visa cellanimeringsbildrutor som konturer klickar du på Konturer för cellanimering . Blått används för föregående bildrutor, rött används för den nuvarande och grönt används för kommande bildrutor.
- Om du vill ändra position för en cellanimeringsmarkör drar du dess pekare till en ny plats. (Normalt flyttas cellanimeringsmarkörerna tillsammans med den aktuella bildrutepekaren.)
- Om du vill aktivera redigering av alla bildrutor mellan cellanimeringsmarkörer klickar du på knappen Redigera flera bildrutor . Normalt kan du bara redigera den aktuella bildrutan med cellanimering. Men du kan visa innehållet i varje bildruta mellan

cellanimeringsmarkörerna och göra varje bildruta tillgänglig för redigering, oavsett vilken bildruta som visas.

Obs! Låsta lager (de med en hänglåsikon) visas inte när cellanimering är aktiverat. Om du vill undvika en massa förvirrande bilder låser eller döljer du de lager du inte vill använda med cellanimering.

Färgkodad cellanimering

Färgkodad cellanimering hjälper dig att skilja mellan föregående, nuvarande och kommande bildrutor. I det nya gränssnittet visas cellanimeringsbildrutor före den aktiva bildrutan i blått och bildrutor efter den aktiva bildrutan visas i grönt. Cellanimeringsbildrutor som befinner sig längre bort från den aktiva bildrutan visas med allt högre genomskinlighet.



Färgkodad cellanimering som visar föregående, nuvarande och kommande bildrutor



Cellanimering på tidslinjen

Ändra hur cellanimeringsmarkörer visas

- Klicka på knappen Ändra cellanimeringsmarkeringar  och välj ett alternativ:

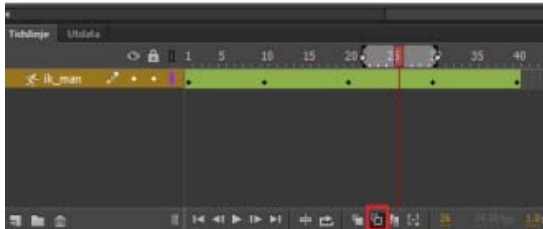
Visa alltid markeringar Visar cellanimeringsmarkörerna i sidhuvudet på tidslinjen oavsett om cellanimering är aktiverat eller inte.

Fäst cellanimering Låser cellanimeringsmarkörerna vid deras aktuella position i sidhuvudet på tidslinjen. Normalt är cellanimeringsintervallet relaterat till den aktuella bildrutepekaren och cellanimeringsmarkörerna. När du ankrar cellanimeringsmarkörerna kan de inte flyttas tillsammans med den aktuella bildrutepekaren.

Cellanimering 2 Visar två bildrutor på vardera sida om den aktuella bildrutan.

Cellanimering 5 Visar fem bildrutor på vardera sida om den aktuella bildrutan.

Cellanimering, alla Visar alla bildrutor på vardera sida om den aktuella bildrutan.



Cellanimering i verkligheten

Video: Cellanimering i Animate CC

Av Train Simple (www.trainsimple.com)

 Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Konvertera till andra dokumentformat

Konvertera ett Animate-dokument till ett annat dokumentformat

Konvertera ett Animate-dokument med dokumenttypskonverteraren

[Överst på sidan](#) ¹

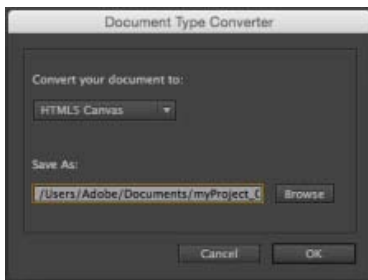
Konvertera ett Animate-dokument till ett annat dokumentformat

Med dokumenttypskonverteraren kan du konvertera befintliga FLA-projekt (alla typer) till andra dokumenttyper som HTML5 Canvas, ActionScript/AIR, WebGL eller någon anpassad dokumenttyp. När du konverterar till ett format kan du utnyttja de redigeringsfunktioner som finns för den dokumenttypen i Animate.

Konvertera ett Animate-dokument med dokumenttypskonverteraren

Så här konverterar du ett Animate-dokument till en annan dokumenttyp:

1. Öppna det dokument som du vill konvertera och klicka på Kommandon > Konvertera till andra dokumentformat. Dialogrutan Dokumenttypskonverterare visas.
2. Välj den dokumenttyp till vilken du vill konvertera dokumentet i listan Konvertera dokumentet till.
3. Klicka på Bläddra och välj den mapp där du vill spara den konverterade filen. Klicka sedan på OK.



Dialogrutan Dokumenttypskonverterare

Obs! Om du försöker konvertera ett dokument med flera scener till dokumenttypen HTML5 Canvas sparas alla scener som separata filer, eftersom HTML5 Canvas saknar stöd för flera scener. Placera alla scener i separata symboler om du vill använda dem i ett och samma dokument.

Du kan konvertera befintliga Animate-projekt till andra format eller återanvända material i ett projekt genom att helt enkelt kopiera och klistra in lager och bibliotekssymboler.

 Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

God praxis - annonsera med Animate CC

[Använda rekommenderade mått](#)

[Skapa annonser med SWF-filer](#)

[Spåra annonser](#)

[Testa dina annonser](#)

[Överst på sidan](#) 

Använda rekommenderade mått

Använd riktlinjerna från IAB (Interactive Advertising Bureau) när du anger mått för dina Animate-annonser. I följande tabell listas rekommenderade IMU-mått (Interactive Marketing Unit) för annonsformat:

Annonstyp	Mått (pixlar)
Bred skyskrapa	160 x 600
Skyskrapa	120 x 600
Halvsidesannons	300 x 600
Hel banderoll	468 x 60
Halv banderoll	234 x 60
Mikrofält	88 x 31
Knapp 1	120 x 90
Knapp 2	120 x 60
Lodrät banderoll	120 x 240
Fyrkantig knapp	125 x 125
Ledartavla	728 x 90
Medelstor rektangel	300 x 250
Fyrkantigt popup-fönster	250 x 250
Lodrät rektangel	240 x 400
Stor rektangel	336 x 280
Rectangle	180 x 150

När du skapar en FLA-fil från en mall (Välj Arkiv > Ny och klicka på Mallar-fliken) visas många av dessa

Skapa annonser med SWF-filer

Använd följande riktlinjer när du skapar annonser:

- Optimera grafiken. Banderollannonser med SWF-filer bör vara högst 15 kB.
- Skapa en GIF-banderollannons i Animate som är 12 kB eller mindre.
- Begränsa banderollannonser med slingor till tre upprepningar. På många webbplatser används de standardiserade filstorlekarna som annonsspecifikationer.
- Använd kommandot GET för att skicka data mellan annonsen och en server och inte kommandot POST. Mer information om GET och POST finns i [getURL-funktionen i Språkreferens för ActionScript 2.0](#).

Obs! Ge användaren kontrollen. Om du lägger till ljud i en annons bör du också lägga till en ljudavstängningsknapp. Om du skapar en genomskinlig Animate-annons som svävar över en webbplats ska du lägga till en knapp som stänger annonsen.

Spåra annonser

Många ledande annonsnätverk har nu stöd för standardiserade spårningsmetoder i Animate SWF-filer. Följande riktlinjer beskriver spårningsmetodik som stöds:

Skapa en knapp eller en filmklippknapp Använd standardmått som anges av IAB. En lista med standardmått finns på IAB:s webbplats. Mer information om hur du skapar en knapp i Animate finns i [Skapa knappar](#).

Lägg till ett skript för knappen Skriptet körs när användaren klickar på banderollen. Du kan använda funktionen `getURL()` för att öppna ett nytt webbläsarfönster. Följande kodavsnitt är två exempel på ActionScript 2.0-kod som du kan lägga till i bildruta 1 på tidslinjen:

```
myButton_btn.onRelease = function(){
    getURL(clickTAG, "_blank");
};
```

Du kan lägga till följande kod i bildruta 1 på tidslinjen:

```
myButton_btn.onRelease = function() {
    if (clickTAG.substr(0, 5) == "http:") {
        getURL(clickTAG);
    }
};
```

Funktionen `getURL()` lägger till variabeln som skickas i `object-` och `embed-`taggarna. Sedan skickas webbläsarfönstret som öppnas till den angivna platsen. Servern som annonsen finns på kan spåra klickningar på annonsen. Mer information om hur du använder funktionen `getURL()` finns i [Språkreferens för ActionScript 2.0](#).

Tilldela clickTAG-kod för spårning `clickTAG`-koden spårar annonsen och hjälper annonsens nätverk att spåra var annonsen visas och när någon klickar på den.

Processen är standardmetoden för att skapa en annonskampanj för en typisk Animate-annons. Om du

tilldelar banderollen funktionen `getURL()` kan du lägga till spårning i banderollen med följande process. I exemplet nedan kan du lägga till en variabel i en URL-sträng för att skicka data, vilket gör att du kan ställa in dynamiska variabler för varje banderoll i stället för att skapa en separat banderoll för varje domän. Du kan använda en enda banderoll för hela kampanjen. Alla servrar annonsen finns på kan spåra klickningar på banderollen.

I `object`- och `embed`-taggarna i ditt HTML-dokument lägger du till kod ungefär som i följande exempel (där `www.helpexamples.com` är annonsnätverket och `adobe.com` är företaget med en annons):

```
<EMBED src="your_ad.swf?clickTAG= http://helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Lägg till följande kod i HTML-dokumentet:

```
<PARAM NAME=movie VALUE="your_ad.swf?clickTAG =http: //helpexamples.com/tracking?
http://www.adobe.com">
<< this HTML stuff may need to be updated
to account for the Active content fix, which likely will cause users
to edit .js files instead of html files - JayA >>
```

Om du vill ladda ned Rich Media Tracking Kit, som innehåller exempel och dokumentation, går du till www.adobe.com/go/richmedia_tracking_se.

Överst på sidan 

Testa dina annonser

Testa din SWF-filannons i de vanligaste webbläsarna, särskilt de webbläsare som målgruppen använder. Vissa användare kanske inte har installerat Flash Player, eller så har de inaktiverat JavaScript. Planera för detta genom att ange ersättande GIF-standardbild eller något annat som kan visas för dessa användare. Mer information om hur du identifierar Flash Player finns i Ange publiceringsinställningar för SWF-filer. Ge användaren kontrollen över SWF-filen. Låt användaren reglera ljudet i annonsen. Om annonsen är en SWF-fil utan kantlinjer som svävar över en webbsida ska användaren kunna stänga annonsen direkt och under hela dess varaktighet.

Den senaste informationen om spridning av Flash Player-versioner i olika regioner finns på www.adobe.com/go/fp_version_penetration_se.

Adobe rekommenderar även

- Optimera grafik och animeringar

 Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Grunderna om animering i Animate

Typer av animering

Bildrutehastigheter

Identifiera animeringar på tidslinjen

Lager i interpolerad animering

Distribuera objekt till lager för interpolerad animering

Skapa interpolerade animeringar genom att distribuera objekt till nyckelbildrutor

Ytterligare resurser

Obs! Precis som nästan allt annat i Animate CC (tidigare Flash Professional CC) behövs inte ActionScript för animering. Men du kan skapa animering med ActionScript om du vill.

[Överst på sidan](#) 

Typer av animering

I kan du skapa animeringar och specialeffekter på många olika sätt. Varje metod ger specifika möjligheter att skapa intressant animerat innehåll.

Animate kan hantera följande typer av animering:

Rörelseinterpoleringar Använd rörelseinterpoleringar om du vill ange egenskaper för ett objekt, t.ex. position och alfagenomskinlighet, i en bildruta och sedan i en annan. Egenskapsvärdena för de mellanliggande bildrutorna interpoleras sedan automatiskt. Rörelseinterpoleringar är användbara för animering som består av kontinuerlig rörelse eller omformning av ett objekt. Rörelseinterpoleringar visas på tidslinjen i form av ett kontinuerligt intervall med bildrutor som kan markeras som ett enskilt objekt. Rörelseinterpoleringar är mycket praktiska och enkla att skapa.

Klassiska interpoleringar Klassiska interpoleringar påminner om rörelseinterpoleringar, men är mer komplexa. Klassiska interpoleringar stöder en del animerade effekter som inte kan skapas med intervallbaserade interpoleringar.

Omvända IK-attityder (borttaget i Animate CC) Du kan använda IK-attityder för att sträcka ut och böja former och länka grupper med symbolinstanser så att de rör sig tillsammans på ett naturligt sätt. När du har lagt till ben i en form eller i en grupp med symboler, kan du ändra placeringen av benen eller symbolerna i olika nyckelbildrutor. Animate interpolerar placeringen i de mellanliggande bildrutorna.

Forminterpoleringar I en forminterpolering ritar du en form i en viss bildruta på tidslinjen och ändrar formen eller ritar en ny form i en annan specifik bildruta. Animate interpolerar då de mellanliggande formerna för bildrutorna däremellan och skapar en animering med en form som omvandlas till en annan.

Bildruta-för-bildruta-animering Med den här animeringstekniken kan du använda en ny bild för varje bildruta på tidslinjen. Använd den här tekniken om du vill skapa en effekt som påminner om bildrutorna i en film som spelas upp i snabb följd. Den här tekniken är användbar vid komplex animering där grafikelementen i varje bildruta måste vara olika.

[Överst på sidan](#) 

Bildrutehastigheter

Bildrutehastigheten, hastigheten med vilken animeringen spelas upp, mäts i antal bildrutor per sekund (fps). En för låg bildrutehastighet gör att animeringen ser ut att stoppa och starta. En för hög bildrutehastighet gör detaljerna i animeringen oskarpa. Bildrutehastigheten för nya Animate-dokument är som standard 24 fps och ger oftast bäst resultat på webben. Standardhastigheten för filmer är också 24 fps.

Hur mjuk uppspelningen är beror på animeringens komplexitet och hastigheten på datorn som animeringen visas på. Testa animeringarna på flera olika datorer om du vill hitta optimala bildrutehastigheter.

Eftersom du bara anger en bildrutehastighet för hela Animate-dokumentet bör du ange hastigheten innan du börjar skapa animeringar.

[Överst på sidan](#) ¹¹

Identifiera animeringar på tidslinjen

I Animate anges skillnaden mellan interpolerade animeringar och bildruta-för-bildruta-animeringar på tidslinjen genom att olika indikeringar visas i varje bildruta med innehåll.

Följande indikeringar för bildruteinnehåll visas på tidslinjen:

- Ett bildruteintervall med blå bakgrund representerar en *rörelseinterpolering*. En svart punkt i den första bildrutan i intervallet indikerar att interpoleringsintervallet har tilldelats ett målobjekt. Svarta romber representerar den sista bildrutan och eventuella övriga bildrutor för egenskaper. Nyckelbildrutor för egenskaper är bildrutor som innehåller egenskapsändringar som uttryckligen har angetts av dig. Du kan välja vilka typer av nyckelbildrutor för egenskaper som ska visas genom att högerklicka (Windows) eller Kommando-klicka (Macintosh) på intervallet med rörelseinterpoleringar och välja Visa nyckelbildrutor > *typ* på snabbmenyn. I Animate visas alla typer av nyckelbildrutor för egenskaper som standard. Alla övriga bildrutor i intervallet innehåller interpolerade värden för målobjektets interpolerade egenskaper.



- En ofylld punkt i den första bildrutan indikerar att målobjektet för rörelseinterpoleringen har tagits bort. Interpoleringsintervallet innehåller fortfarande nyckelbildrutorna för egenskaper och kan tilldelas ett nytt målobjekt.



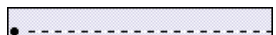
- Ett bildruteintervall med en grön bakgrund representerar ett *attitydlager* för omvänd kinematik (IK). Attitydlager innehåller IK-armaturer och *-attityder*. Attityderna representeras av svarta romber på tidslinjen. Armaturens positioner i bildrutorna mellan attityderna interpoleras automatiskt i Animate.



- En svart punkt vid den första nyckelbildrutan med en svart pil och blå bakgrund representerar en *klassisk interpolering*.



- En streckad linje anger att den klassiska interpoleringen är bruten eller ofullständig, t.ex. om den sista nyckelbildrutan saknas.



- En svart punkt vid den första nyckelbildrutan med en svart pil och ljusgrön bakgrund representerar en *forminterpolering*.



- En svart punkt indikerar en enskild nyckelbildruta. Ljusgrå bildrutor efter en enskild nyckelbildruta har samma innehåll utan ändringar. För den här typen av bildrutor visas den sista bildrutan i intervallet med en lodrät svart linje och en ofylld rektangel.



- Ett litet a visar att bildrutan har tilldelats en bildruteåtgärd från åtgärdspanelen.



- En röd flagga visar att bildrutan innehåller en etikett.



- Ett grönt dubbelt snedstreck visar att bildrutan innehåller en kommentar.



- En guldfärgad ankarpunkt visar att bildrutan är en namngiven ankarpunkt.



[Överst på sidan](#) 

Lager i interpolerad animering

Varje scen i ett Animate-dokument kan bestå av ett valfritt antal tidslinjelager. Du kan ordna innehållet i en animeringssekvens och separata animerade objekt med hjälp av lager och lagermappar. Genom att ordna dem i lager och mappar förhindrar du att de raderas, segmenteras eller kopplas till varandra om de överlappar varandra. Om du vill skapa animeringar som innehåller interpolerade rörelser för mer än en symbol eller mer än ett textfält samtidigt, placerar du varje objekt i ett separat lager. Du kan använda ett lager som bakgrundslager för statisk grafik, och använda ytterligare lager för ett separat animerat objekt.

När du skapar en rörelseinterpolering konverterar Animate det lager som innehåller det interpolerade objektet till ett interpoleringslager. Interpoleringslagret har en interpoleringsikon bredvid lagernamnet på tidslinjen.

Om det finns andra objekt i samma lager som det interpolerade objektet lägger Animate till nya lager över eller under ursprungslagret efter behov. Alla objekt som fanns under det interpolerade objektet i ursprungslagret flyttas till ett nytt lager under ursprungslagret. Alla objekt över det interpolerade objektet i ursprungslagret flyttas till ett nytt lager över ursprungslagret. Dessa nya lager infogas automatiskt i Animate mellan eventuella befintliga lager på tidslinjen. På så sätt bevarar Animate den ursprungliga staplingsordningen för alla grafikobjekt på scenen.

Ett interpoleringslager kan endast innehålla interpoleringsintervall (sammanhängande grupper med bildrutor som innehåller en interpolering), statiska bildrutor, tomma nyckelbildrutor eller tomma bildrutor. Ett enskilt

interpoleringsintervall kan bara innehålla ett målobjekt och en valfri rörelsebana för målobjektet. Eftersom det inte går att rita i ett interpoleringslager skapar du ytterligare interpoleringar eller statiska bildrutor i andra lager och drar dem till interpoleringslagret. Om du vill lägga till bildruteskript i ett interpoleringslager skapar du dem i ett annat lager och drar dem till interpoleringslagret. Bildruteskript kan bara placeras i en bildruta utanför själva rörelseinterpoleringsintervallet. Normalt sett är det bäst att placera alla bildruteskript i ett separat lager som bara innehåller ActionScript.

När ett dokument innehåller flera lager kan det vara svårt att spåra och redigera objekten i ett eller flera av lagren. Det här är enklare om du arbetar med innehållet i ett lager åt gången. Du kan dölja eller låsa lager som du inte arbetar i för tillfället genom att klicka på ikonerna med ögat eller låset bredvid lagernamnet på tidslinjen. Med hjälp av lagermappar kan du ordna lager i hanterbara grupper.

[Överst på sidan](#) 

Distribuera objekt till lager för interpolerad animering

Ett objekt flyttas i Animate automatiskt till sitt interpoleringslager när du tillämpar en rörelseinterpolering på objektet. Om du vill kan du emellertid distribuera objekten till de separata lagren manuellt. Du kan exempelvis välja att distribuera objekt manuellt när du ordnar innehållet. Manuell distribution är också praktisk när du tillämpar animeringar på objekt och du vill ha god kontroll över hur de rör sig från ett lager till ett annat.

När du använder kommandot **Distribuera till lager** (Ändra > Tidslinje > Distribuera till lager) distribuerar Animate varje markerat objekt till ett nytt, separat lager. De objekt du inte markerar (inklusive objekt i andra bildrutor) bevaras i de ursprungliga lagren.

Du kan använda kommandot **Distribuera till lager** för alla typer av element på scenen, inklusive grafikobjekt, instanser, bitmappar, videoklipp och uppdelade textblock.

Nya lager som har skapats med Distribuera till lager

Nya lager skapade med kommandot **Distribuera till lager** namnges baserat på elementet som varje lager innehåller:

- Ett nytt lager som innehåller ett biblioteksobjekt (t.ex. en symbol, en bitmapp eller ett videoklipp) får samma namn som objektet.
- Ett nytt lager som innehåller en namngiven instans får samma namn som instansen.
- Namnet för ett nytt lager som innehåller ett tecken från ett uppdelat textblock, baseras på tecknet.
- Ett nytt lager som innehåller ett grafiskt objekt (vilket saknar namn) får namnet Lager1 (eller Lager2 o.s.v.), eftersom grafiska objekt saknar namn.

Animate infogar de nya lagren under markerade lager. Det nya lagret ordnas uppifrån och ned i den ordning som de valda elementen ursprungligen skapades. Lagren i en uppdelad text ordnas i teckenordning, vilket kan vara vänster-till-höger, höger-till-vänster eller uppifrån och ned. Anta exempelvis att du delar upp texten *FLASH* och distribuerar texten till lager. De nya lagren F, L, A, S och H ordnas uppifrån och ned, med F överst. Lagren visas direkt under det lager som texten ursprungligen fanns i.

Distribuera objekt till lager

1. Markera de objekt du vill distribuera till separata lager. Objekten kan antingen finnas i ett enskilt lager eller i flera lager (inklusive lager som inte är i följd).
2. Gör något av följande:
 - Välj **Ändra > Tidslinje > Distribuera till lager**.
 - Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på något av de markerade objekten och välj **Distribuera till lager**.

Skapa interpolerade animeringar genom att distribuera objekt till nyckelbildrutor

Nyheter i Animate CC

Med Animate kan du automatiskt distribuera objekt till olika nyckelbildrutor. Du kan välja att distribuera objekt när du organiserar innehåll på scenen. Den här processen är omständlig och tidskrävande om du gör den manuellt. Distribuering är mycket användbar när du skapar interpolerade animeringar genom att placera objekt i olika nyckelbildrutor. Du ska tilldela olika objekt eller objektillstånd till varje nyckelbildruta. Detta leder till att effekten kommer att bli en interpolerad animering när spelhuvudet rör sig över dessa nyckelbildrutor.

När du använder kommandot Distribuera till nyckelbildrutor kommer varje valt objekt i Animate att distribueras till ett nytt, separat objekt. De objekt du inte markerar (inklusive objekt i andra bildrutor) bevaras i de ursprungliga lagren.

Du kan använda kommandot Distribuera till nyckelbildrutor för alla typer av element på scenen, inklusive grafikobjekt, instanser, bitmappar, videoklipp och textblock.

Nya nyckelbildrutor skapade med Distribuera till nyckelbildrutor

- Nya nyckelbildrutor skapade med Distribuera till nyckelbildrutor är ordnade enligt den sekvens som objektet markerades.
- Om något objekt i lagret inte markeras när du väljer Distribuera till nyckelbildrutor kommer de ursprungliga nyckelbildrutorna inte att påverkas för sådana objekt. De objekt som markeras för distribution är tilldelade nyckelbildrutor från och med bildrutan omedelbart efter den sista bildrutan i originalinnehållet. Om exempelvis Object1 och Object2 finns i ett lager som består av 50 bildrutor. Om då Object1 valdes för distribution kommer det att placeras som den 51:a bildrutan.

Distribuera objekt till nyckelbildrutor

1. Markera de objekt du vill distribuera till separata lager. Objekten kan antingen finnas i ett enskilt lager eller i flera lager (inklusive lager som inte är i följd).
2. Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på något av de markerade objekten och välj Distribuera till nyckelbildrutor.

Ytterligare resurser

Artikeln som följer handlar om att arbeta med animeringar i Animate:

- [Använd läppsynkronisering på en figur i Animate](#) (Längd = 2:30, YouTube.com)

Fler hjälpresurser

- [Rörelseinterpoleringar](#)
- [Arbeta med animering med klassisk interpolering](#)
- [Omvänd kinematik](#)
- [Forminterpolering](#)
- [Bildruta-för-bildruta-animering](#)
- [Skapa ett nytt dokument](#)



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Lägga till interaktivitet med kodfragment i Animate

Innan du börjar

Lägga till ett kodfragment till ett objekt eller en bildruta i tidslinjen

Lägga till nya fragment på panelen Kodfragment

Panelen Kodfragment är avsedd att göra det enkelt för den ovane programmeraren att snabbt komma igång att använda JavaScript och ActionScript 3.0. Här kan du lägga till -kod i FLA-filen för att aktivera vanliga funktioner. Du behöver inte ha några kunskaper om JavaScript eller ActionScript 3.0 för att kunna använda panelen Kodfragment.

På panelen Kodfragment kan du:

- Lägga till kod som påverkar beteendet hos ett objekt på scenen
- Lägga till kod som kontrollerar spelhuvudets rörelser på tidslinjen.
- (endast CS5.5) – Lagg till kod som tillåter att användaren interagerar med pekskärmen.
- Lägga till nya kodfragment som du skapar på panelen.

Att använda kodfragmenten som finns i Animate är också ett bra sätt att börja lära sig JavaScript eller ActionScript 3.0. Genom att läsa koden i fragmenten och följa instruktionerna för kodfragment kan du få en förståelse för kodstrukturen och språket.

[Överst på sidan](#) 

Innan du börjar

När du arbetat med panelen Kodfragment är det viktigt att förstå följande grunder i Animate:

- För många av kodfragmenten måste du ändra något i koden. I Animate gör du detta åtgärdspanelen. Varje fragment innehåller specifika instruktioner angående detta.
- Alla inkluderade kodfragment är antingen JavaScript eller ActionScript 3.0.
- Vissa fragment påverkar ett objekts beteende så att det går att klicka på det eller få det att röra sig eller försvinna. Du använder dessa fragment på objekt på scenen.
- Vissa fragment orsakar att en åtgärd inträffar omedelbart när spelhuvudet kommer in i bildrutan med fragmentet. Du kan använda dessa fragment för en bildruta i tidslinjen.
- När du använder ett kodfragment läggs koden till i den aktuella bildrutan i lagret Åtgärder på tidslinjen. Om du inte har skapat lagret Åtgärder läggs det till automatiskt ovanför alla andra lager i tidslinjen.
- Om ett objekt på scenen ska kunna styras av ActionScript-kod måste objektet ha ett instansnamn i egenskapsinspektören.
- Du kan på knapparna Visa beskrivning och Visa kod, som visas när du markerar ett kodfragment på panelen.

[Överst på sidan](#) 

Lägga till ett kodfragment till ett objekt eller en bildruta i tidslinjen

Gör så här om du vill lägga till en åtgärd som påverkar ett objekt eller spelhuvudet:

1. Markera ett objekt på scenen eller en bildruta i tidslinjen.
Om du markerar ett objekt som inte är en symbolinstans konverteras objektet till en filmklippssymbol i Animate när du använder fragmentet.
Om du markerar ett objekt som inte redan har ett instansnamn läggs ett sådant till i Animate när du använder fragmentet.
2. Dubbelklicka på panelen Kodfragment på det fragment som du vill använda (Fönster > Kodfragment).
Om du markerade ett objekt på scenen, kommer Animate att lägga till fragmentet på åtgärdspanelen i bildrutorna som innehåller det markerade objektet.
Om du markerade en bildruta i tidslinjen kommer Animate att lägga till fragmentet i just denna bildruta.
3. Visa på åtgärdspanelen den nya koden och byt ut eventuella objekt enligt instruktionerna högst upp i fragmentet.

[Överst på sidan](#) 

Lägga till nya fragment på panelen Kodfragment

Det finns två sätt att lägga till nya kodfragment på panelen Kodfragment:

- Ange ett fragment i dialogrutan Skapa nytt kodfragment.
- Importera ett kodfragment som en XML-fil.

Gör så här för att använda dialogrutan Skapa nytt kodfragment:

1. Välj på panelen Kodfragment Skapa nytt kodfragment på panelmenyn.
2. Ange i dialogrutan titeln, texten för verktygstipset och JavaScript- eller ActionScript 3.0-koden för fragmentet.
Genom att klicka på knappen Fyll i automatiskt kan du lägga till all kod som är markerad på åtgärdspanelen.
3. Markera kryssrutan "Ersätt instance_name_here automatiskt" om koden innehåller strängen "instance_name_here" och du vill att den ska ersättas med rätt instansnamn i Animate när fragmentet används.
I Animate läggs det nya fragmentet till på panelen Kodfragment i en mapp med namnet Anpassad.

Så här importerar du ett kodfragment i XML-format:

1. Välj på panelen Kodfragment Importera XML-fil med kodfragment på panelmenyn.
2. Markera den XML-fil som du vill importera och klicka på Öppna.

Om du vill se rätt XML-format för kodfragmentet väljer du Redigera XML-fil med kodfragment på panelmenyn.

Om du vill ta bort ett kodfragment högerklickar du på det på panelen och väljer Ta bort kodfragment på snabbmenyn.

Skapa och publicera HTML5 Canvas-dokument i Animate CC

[Vad är HTML5 Canvas?](#)

[Den nya dokumenttypen HTML5 Canvas](#)

[Animate och Canvas-programmeringsgränssnittet](#)

[Skapa ett HTML5 Canvas-dokument](#)

[Lägga till interaktivitet i HTML5 Canvas-dokument](#)

[Använda JavaScript-kodfragment](#)

[Referenser till CreateJS-dokumentation](#)

[Publicera animeringar till HTML5](#)

[Grundläggande inställningar](#)

[Avancerade inställningar](#)

[Optimera HTML5 Canvas-utdata](#)

[Exportera bitmappar som Sprite-mallar](#)

[Arbeta med text i HTML5 Canvas-dokument](#)

[Lägg till Typekit-webbteckensnitt till ditt HTML5 Canvas-dokument](#)

[Statisk text](#)

[Om HTML5 Canvas-utdata](#)

[Överföra befintligt innehåll till HTML5 Canvas](#)

[Ändringar som används på innehåll efter överföring](#)

[Konvertera andra dokumenttyper till HTML5 Canvas-dokument](#)

[Överst på sidan](#) 

Vad är HTML5 Canvas?

Canvas är ett nytt element i HTML5, som tillhandahåller programmeringsgränssnitt för att generera och återge bilder, diagram och animeringar dynamiskt. Med programmeringsgränssnittet HTML5 Canvas får HTML5-plattformen funktioner för tvådimensionell ritning och blir ännu bättre. De flesta moderna operativsystem och webbläsare har stöd för de här funktionerna.

I princip är Canvas en motor för bitmappsåtergivning. Bilderna är slutgiltiga och du kan inte ändra deras storlek. Objekt som ritas med Canvas ingår inte heller i webbsidans DOM.

Inom en webbsida kan du lägga till Canvas-element med taggen <Canvas>. Du kan sedan förbättra de här elementen med JavaScript för att skapa interaktivitet. Klicka på [den här länken](#) om du vill ha mer information.

[Överst på sidan](#) 

Den nya dokumenttypen HTML5 Canvas

Med Animate CC kan du skapa ett HTML5 Canvas-dokument med bland annat avancerad grafik, bilder och animeringar. En ny dokumenttyp (HTML5 Canvas), med inbyggt stöd för att skapa interaktivt HTML5-innehåll, har lagts till i Animate. Det innebär att du kan använda tidslinjen, arbetsytan och verktygen i Animate för att skapa innehåll, men ändå producera HTML5-utdata. Med bara några få klickningar kan du skapa ett HTML5 Canvas-dokument och generera fullt fungerande utdata. Alternativen för dokument och publicering i Animate är därför förinställda för att generera HTML5-utdata.

Animate CC är integrerat med CreateJS, som används för interaktivt innehåll på öppna webbplattformar via HTML5. Animate CC genererar HTML- och JavaScript-kod för innehåll (bl.a. bitmappar, vektorer, former, ljud och interpoleringar) som skapas på scenen. Utdata kan köras på alla enheter och webbläsare med stöd för

Animate och Canvas-programmeringsgränssnittet

Animate publicerar till HTML5 via Canvas-programmeringsgränssnittet. I Animate Pro översätts objekt som skapats på scenen till sina Canvas-motsvarigheter. Tack vare 1:1-mappning av Animate-funktioner mot funktioner i Canvas-programmeringsgränssnittet kan du publicera komplext innehåll till HTML5 med Animate.

[Överst på sidan](#) ¹⁵

Skapa ett HTML5 Canvas-dokument

Så här skapar du ett HTML5 Canvas-dokument:

1. Klicka på alternativet HTML5 Canvas på välkomstkärmen i Animate CC. Då öppnas en ny FLA-fil med Publiceringsinställningar som anpassats för HTML5-utdata.
2. Du kan också välja **Arkiv > Nytt** när du vill visa dialogrutan Nytt dokument. Klicka på alternativet **HTML5 Canvas**.

Nu kan du börja skapa HTML5-innehåll med verktygen i Animate. När du börjar arbeta med HTML5 Canvas-dokumentet kommer du att märka att vissa funktioner och verktyg inte stöds och är inaktiverade. Detta beror på att Animate bara har stöd för de funktioner som i sin tur stöds av Canvas-elementet i HTML5. 3D-omformningar, prickade linjer och avfasningseffekter stöds till exempel inte.

[Överst på sidan](#) ¹⁶

Lägga till interaktivitet i HTML5 Canvas-dokument

Animate CC publicerar HTML5-innehåll med hjälp av CreateJS-bibliotek. CreateJS är en samling modulära bibliotek och verktyg som möjliggör användning av interaktivt innehåll på öppna webbplattformar via HTML5. CreateJS-samlingen består av: EaselJS, TweenJS, SoundJS, PreloadJS och Zoë. CreateJS konverterar innehåll som skapats på scenen till HTML5 med dessa individuella bibliotek för att producera HTML- och JavaScript-utdatafiler. Du kan även anpassa den här JavaScript-filen för att förbättra innehållet.

Men med Animate CC kan du lägga till interaktivitet i objekt på scenen som skapats för HTML5 Canvas direkt. Det betyder att du kan lägga till JavaScript-kod till enskilda objekt på scenen inifrån Animate och förhandsgranska under utvecklingsarbetet. Animate har i sin tur inbyggt stöd för JavaScript, med praktiska funktioner i kodredigeraren som förbättrar arbetsflödet för programmerare.

Du kan välja enskilda bildrutor och nyckelbildrutor på tidslinjen för att lägga till interaktivitet i innehållet. För ett HTML5 Canvas-dokument kan du lägga till interaktivitet med JavaScript. Klicka på [den här länken](#) om du vill ha mer information om att skriva JavaScript-kod.

Du kan skriva JavaScript-kod direkt på åtgärdspanelen, och följande funktioner stöds när du skriver JavaScript-kod:

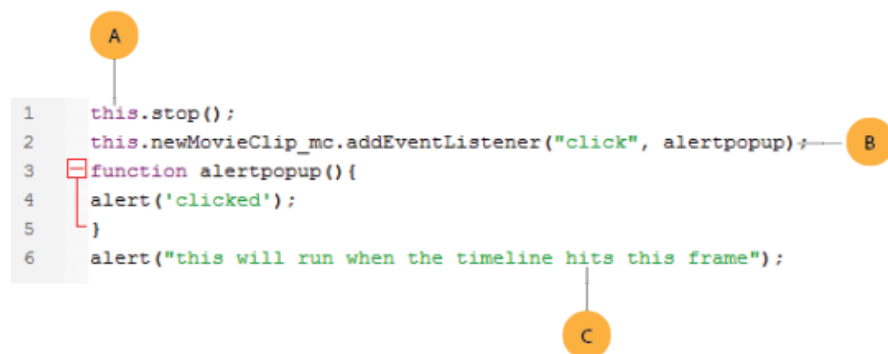
Kodtips Används för att snabbt infoga och redigera JavaScript-kod, utan misstag. När du skriver tecken på åtgärdspanelen visas en lista med förslag på det du skriver.

Animate har dessutom stöd för vissa inbyggda funktioner på åtgärdspanelen när du arbetar med HTML5 Canvas. De här funktionerna förbättrar arbetsflödet när du lägger till interaktivitet i objekt på scenen. De är:

Syntaxmarkering Visar kod i olika teckensnitt eller färger beroende på syntaxen. Tack vare den här funktionen är det lättare att skriva kod på ett strukturerat sätt, och du får visuell hjälp att skilja på korrekt kod och syntaxfel.

Kodfärgning Visar kod i olika färger beroende på syntaxen. På så sätt blir det lättare att se skillnad på olika delar av en syntax.

Parentes Läger automatiskt till inledande och avslutande parenteser när du skriver JavaScript-kod.



(A) Syntaxmarkering (B) Kodfärgning (C) Parenteser

Du kan lägga till interaktivitet i former och objekt på scenen med JavaScript. Du kan lägga till JavaScript i enskilda bildrutor och nyckelbildrutor.

1. Markera den bildruta i vilken du vill lägga till JavaScript.
2. Välj **Fönster > Åtgärder** när du vill öppna åtgärdspanelen.

Använda JavaScript-kodfragment

Du kan lägga till interaktivitet med de JavaScript-kodfragment som finns i Animate CC. Du kommer åt kodfragment genom att välja **Fönster > Kodfragment**. Mer information om hur du lägger till JavaScript-kodfragment finns i den här artikeln.

Referenser till CreateJS-dokumentation

CreateJS-bibliotek	API-dokumentation	Kodexempel på Github
EaselJS	http://createjs.com/Docs/modules/EaselJS.html EaselJS	https://github.com/createjs/easeljs
TweenJS	http://createjs.com/Docs/modules/TweenJS.html TweenJS	https://github.com/createjs/tweenjs
SoundJS	http://createjs.com/Docs/modules/SoundJS.html SoundJS	https://github.com/createjs/soundjs
PreloadJS	http://createjs.com/Docs/modules/PreloadJS.html PreloadJS	https://github.com/createjs/preloadjs

[Överst på sidan](#)

Publicera animeringar till HTML5

Så här publicerar du innehåll på scenen till HTML5:

1. Välj **Arkiv > Publiceringsinställningar**.
2. Ange följande inställningar i dialogrutan Publiceringsinställningar:

Grundläggande inställningar

Grundläggande Avancerat Sprite-mall Webbtecken

Utdatafil: Namnlös-1.js

☒ Skriv över HTML-fil vid publicering

☒ Repetera tidslinje

☒ Inkludera dolda lager

☒ Exportera bildresurser: images/

☒ Kombinera till Sprite-mallar

☒ Exportera ljudresurser: sounds/

☒ Exportera CreateJS-resurser: libs/

Utdata Den katalog FLA-filen publiceras till. Som standard är detta samma katalog som FLA-filen finns i, men du kan ändra den genom att klicka på knappen Bläddra "...".

Skriv över HTML-fil vid publicering Om du tar bort den här kryssrutan, genereras inte HTML-filen utan skriver över den befintliga HTML-filen.

Repetera tidslinje Om du markerar detta repeteras tidslinjen, annars stoppar den när slutet nås.

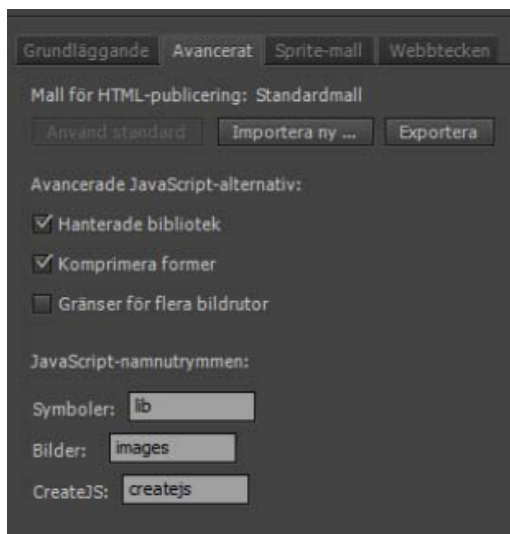
Inkludera dolda lager Om du inte markerar detta inkluderas inte dolda lager i utdata.

Exportera bildresurser Mappen där bildmaterial placeras och från vilken dessa refereras.
Kombinera i sprite-mallar: Välj detta när du vill kombinera allt bildmaterial i en sprite-mall. Mer information om alternativ för sprite-mallar finns i [Exportera bitmappar som sprite-mallar](#)

Exportera ljudresurser Mappen där ljudmaterial i dokumentet placeras och från vilken dessa refereras.

Exportera CreateJS-resurser Mappen där CreateJS-bibliotek placeras och från vilken dessa refereras.

Avancerade inställningar



Mall för HTML-publicering:

Använd standard: Publicera dina HTML5-utdata med standardmallen.

Importera ny: Importera en ny mall för ditt HTML5-dokument.

Exportera: Exportera ett HTML5-dokument som en mall.

Hanterade bibliotek Om du markerar detta används kopior av de bibliotek som finns på CreateJS CDN på code.createjs.com. På så sätt kan biblioteken cachelagras och delas mellan olika platser.

Komprimera former Om du markerar detta genereras vektorinstruktioner i ett kompakt format. Avmarkera det om du vill exportera läsbara, detaljerade instruktioner (bra vid utbildning).

Gränser för flera bildrutor Om du markerar detta inkluderar tidslinjesymboler en frameBounds-egenskap, som innehåller en array med rektanglar som motsvarar gränserna för varje bildruta på tidslinjen. Gränser för flera bildrutor ökar publiceringstiden avsevärt.

3. Klicka på Publicera för att publicera innehållet till den angivna platsen.

Obs! En animering som skapats med kapslade tidlinjer i en och samma bildruta kan inte repeteras.

[Överst på sidan](#) 

Optimera HTML5 Canvas-utdata

I Animate kan du optimera storleken och prestandan för HTML5 Canvas-utdata genom att:

- Exportera bitmappar som sprite-mallar med alternativen på fliken Sprite-mall i publiceringsinställningarna.
- Utesluta dolda lager (genom att avmarkera kryssrutan Inkludera dolda lager) från publicerade utdata.
- Utesluta alla resurser som inte används, som ljud och bitmappar, och alla resurser i oanvända bildrutor (standard).
- Ange att resurserna från FLA-filen inte ska exporteras genom att avmarkera alternativen för resursexport för bilder, ljud och CreateJS JavaScript-bibliotek som stöds och använd

relativa URL:er för exporten.

Exportera bitmappar som Sprite-mallar

Genom att exportera ett antal bitmappar som du har använt i ett HTML5 Canvas-dokument som en enda Sprite-mall minskar du antalet serverförfrågningar och utdatastorleken samt får bättre prestanda. Du kan exportera sprite-mallar som PNG (standard), JPEG eller båda och.

1. I fliken **Sprite-mall** välj kryssrutan **Kombinera bilder och resurser på sprite-mallen**.
2. Välj **format** som **PNG**, **JPEG** eller **båda**.
3. Om du har valt **PNG** eller **båda**, specificera följande alternativ under **PNG-inställningar**:
 - **Kvalitet**: Ställ in sprite-mallens kvalitet på 8 (standard), 24 eller 32 bitar.
 - **Maximal storlek**: ange den maximala höjden och bredden för sprite-mallen i pixlar.
 - **Bakgrund**: klicka och ange bakgrundsfärg för sprite-mallen.
4. Om du har valt **JPEG** eller **båda**, specificera följande alternativ under **JPEG-inställningar**:
 - **Kvalitet**: ställ in kvalitet för sprite-mallen.
 - **Maximal storlek**: ange den maximala höjden och bredden för sprite-mallen i pixlar.
 - **Bakgrund**: klicka och ange bakgrundsfärg för sprite-mallen.

[Överst på sidan](#)

Arbeta med text i HTML5 Canvas-dokument

Lägg till Typekit-webbteckensnitt till ditt HTML5 Canvas-dokument

I Animate CC kan du använda Typekit-webbteckensnitt för dynamisk text i HTML5 Canvas-dokument. Typekit ger dig tillgång till tusentals exklusiva kvalitetsteckensnitt från ledande leverantörer. Du kan komma åt och använda Typekit-teckensnitt sömlöst med dina HTML5-utdata för moderna webbläsare och mobilenheter, med hjälp av ditt Creative Cloud-medlemskap.

För att ta reda på mer om Typekit-teckensnitt i Animate CC, se [Använda Typekit-webbteckensnitt i HTML5 Canvas-dokument](#)

Statisk text

Statisk text kan användas vid redigering i HTML5 Canvas-dokument. Statisk text som används i HTML5 Canvas-dokument konverteras till textkonturer under publiceringen.



Obs! Typekit-webbteckensnitt kan inte användas för statisk text.

Video: Textförbättringar i Animate CC

Av Train Simple (www.trainssimple.com)

[Överst på sidan](#)

Om HTML5 Canvas-utdata

Publicerade HTML5-utdata innehåller följande filer:

HTML-fil Innehåller definitioner för alla former, objekt och bilder i Canvas-elementet. Det anropar även CreateJS-namnutrymmet för att konvertera Animate till HTML5 och motsvarande JavaScript-fil med interaktiva element.

JavaScript-fil Innehåller dedikerade definitioner och kod för alla interaktiva element i animeringen. Kod för alla typer av interpoleringar definieras också i JavaScript-filen.

De här filerna kopieras som standard till samma plats som FLA-filen. Du kan ändra platsen genom att ange utdatasökväg i dialogrutan Publiceringsinställningar (Arkiv > Publiceringsinställningar).

[Överst på sidan](#)

Överföra befintligt innehåll till HTML5 Canvas

Du kan överföra befintligt innehåll i Animate när du vill skapa HTML5-utdata. I Animate kan du överföra innehåll genom att kopiera eller importera enskilda lager, symboler och andra biblioteksobjekt manuellt. Du kan också köra kommandot Konvertera AS3 till HTML5 Canvas-dokument om du vill överföra befintligt ActionScript-innehåll till ett nytt HTML5 Canvas-dokument automatiskt. Klicka på [den här länken](#) om du vill ha mer information.

När du arbetar med HTML5-dokumenttypen i Animate CC kommer du dock att märka att vissa Animate-funktioner inte stöds. Detta beror på att funktionerna i Animate saknar motsvarande funktioner i Canvas-programmeringsgränssnittet. Därför kan du inte heller använda dessa funktioner i HTML5 Canvas-dokument.

Detta kan påverka dig vid innehållsmigrering, när du försöker att:

Kopiera innehåll (lager eller bibliotekssymboler) från ett vanligt Animate-dokument (som t.ex. ActionScript 3.0, AIR for Android eller AIR for Desktop) till ett HTML5-dokument. En innehållstyp som inte stöds tas i så fall bort eller konverteras till något som stöds.

Om du till exempel kopierar en 3D-animering tas alla 3D-omformningar som använts på objekt på scenen bort.

Importera en PSD- eller AI-fil med innehåll som inte stöds. I så fall tas innehållet bort eller konverteras till något som stöds.

Om du till exempel importerar en PSD-fil med en övertoningsavfasning. Animate tar bort effekten.

Arbeta med flera dokumenttyper (t.ex. ActionScript 3.0 och HTML5 Canvas) samtidigt eller när du växlar mellan dokument med ett verktyg eller alternativ som inte stöds. I detta fall visas det tydligt att funktionen inte stöds i Animate CC.

Detta kan till exempel hända om du har skapat en prickad linje i ett ActionScript 3.0-dokument och växlar till HTML5 Canvas när linjeverktyget fortfarande är aktivt. Lägg märke till pekaren och egenskapsinspektören, som visar ikoner som anger att prickade linjer inte stöds i HTML5 Canvas.

Skript ActionScript-komponenter tas bort och koden kommenteras ut. Om du har skrivit JavaScript-kod inuti kommentarsblocket (för Toolkit for CreateJS med Animate CC 13.0) ser du till att du avkommenterar den koden manuellt.

Om du till exempel har kopierat lager som innehåller knappar så tas dessa bort.

Ändringar som används på innehåll efter överföring

Följande typer av ändringar används när du överför äldre innehåll till ett HTML5 Canvas-dokument.

Innehåll tas bort Innehållstyper som inte stöds i HTML5 Canvas tas bort. Till exempel:

- 3D-omformningar tas bort
- ActionScript-kod kommenteras ut
- Videoklipp tas bort

Innehåll ändras till ett standardvärde som stöds Innehållstypen eller funktionen stöds, men en egenskap hos funktionen stöds inte. Till exempel:

- Blandningsläget Övertäckning stöds inte och ändras till Normal.
- Prickad linje stöds inte och ändras till heldragen.

Du hittar en komplett lista över funktioner som inte stöds och deras respektive reservvärden under överföring i den här artikeln.

[Överst på sidan](#)

Konvertera andra dokumenttyper till HTML5 Canvas-dokument

Med dokumenttypskonverteraren kan du konvertera befintliga FLA-projekt (alla typer) till andra dokumenttyper som HTML5 Canvas, ActionScript/AIR, WebGL eller någon anpassad dokumenttyp. När du konverterar till ett format kan du utnyttja de redigeringsfunktioner som finns för den dokumenttypen i Animate.

Mer information finns i Konvertera till andra dokumentformat

Anpassade penslar

Översikt

[Välja en anpassad pensel](#)

[Skapa en anpassad pensel](#)

[Zooma penselstorleken efter scenens zoomnivå och storlek](#)

[Redigera en anpassad pensel](#)

[Ta bort en anpassad pensel](#)

[Synkronisera anpassade penslar med molnet](#)

[Överst på sidan](#) ¹

Översikt

Med penselverktyget (B) i Adobe Animate CC kan du definiera en anpassad pensel genom att ange parametrar som form och vinkel. På så sätt kan du skapa naturliga teckningar i projekt med en anpassad pensel som passar dina behov. Du kan välja, redigera och skapa en anpassad pensel i Animate med egenskapsinspektören när penselverktyget är valt i verktygslådan.

[Överst på sidan](#) ¹

Välja en anpassad pensel

Som standard har penselverktyget flera penslar i olika former för att passa olika behov. Du kan visa de olika penselformerna under inställningen Pensel i egenskapsinspektören när du har valt penselverktyget i verktygslådan.

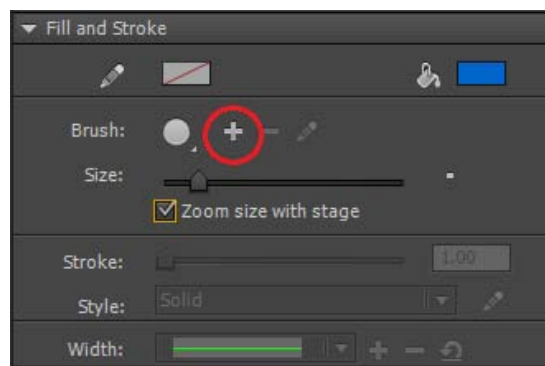
Du kan välja en pensel i listrutan Pensel och börja rita på scenen.

[Överst på sidan](#) ¹

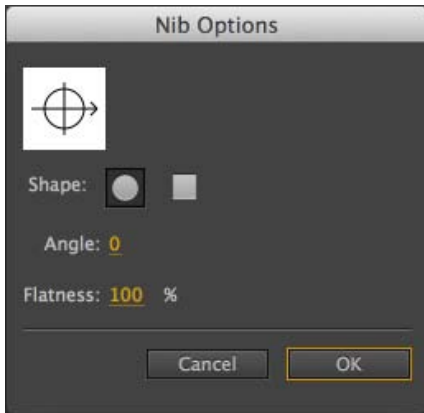
Skapa en anpassad pensel

Du kan skapa anpassade penslar med egna värden för storlek, vinkel och jämnhet på följande sätt:

1. Klicka på penselverktyget (B) i verktygslådan och klicka på plusknappen (+) bredvid inställningen Pensel i egenskapsinspektören.



2. Välj en form och ange procenttal för vinkel och jämnhet i dialogrutan Alternativ för spets.
Du kan visa en förhandsgranskning av penseln när du anger parametrarna.



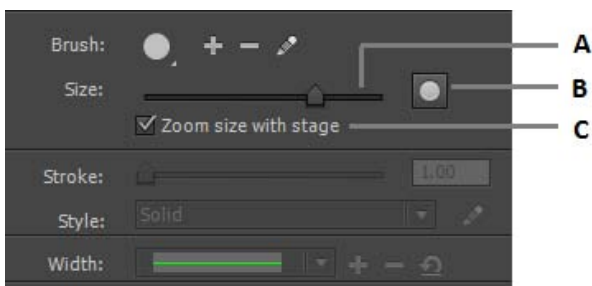
3. Klicka på OK. Den nya penseln anges som standardpensel för det aktuella dokumentet i egenskapsinspektören.

[Överst på sidan](#) ¹¹

Zooma penselstorleken efter scenens zoomnivå och storlek

Du kan använda kryssrutan Zoomstorlek med scen för att skala penselstorleken proportionellt med scenens varierande zoomnivå. Du får då en automatisk anpassning efter zoomnivån när du ritat. Om du vill återgå till det tidigare standardbeteendet för penslar, med en fast pixelstorlek även när scenens zoomnivå ändras, måste du avmarkera kryssrutan Zoomstorlek med scen i egenskapsinspektören för penslar.

Du kan ändra storlek på penseln genom att ändra alternativet Storlek. Förhandsgranskningsikonen intill alternativet Storlek visar penselns ändrade storlek.



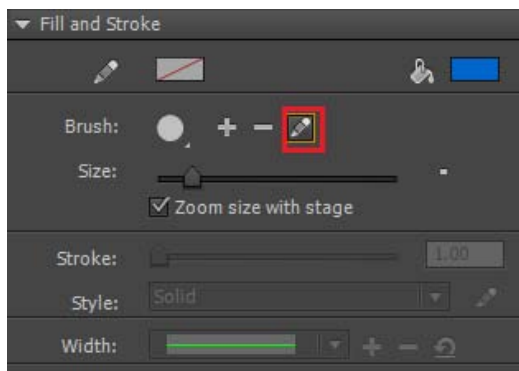
A. Ändra storlek på penseln **B.** Förhandsvisa penselstorleken direkt **C.** Zooma penselstorleken efter scenens zoomnivå

[Överst på sidan](#) ¹²

Redigera en anpassad pensel

Du kan ändra egenskaperna för en anpassad pensel som du skapat på följande sätt:

1. Välj den anpassade pensel som du vill ändra i egenskapsinspektören genom att klicka på knappen med en pennikon bredvid penselalternativen.



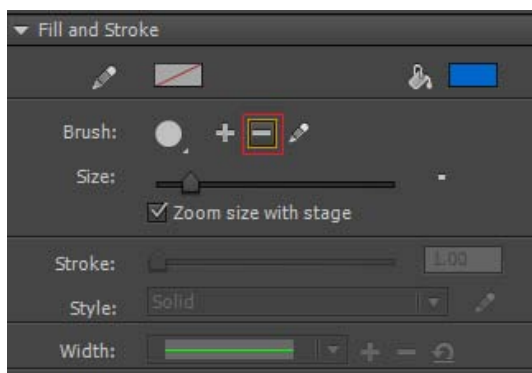
2. Ändra egenskaper som form, vinkel och jämnhet i dialogrutan Alternativ för spets och klicka sedan på OK.

Obs! Du kan bara redigera penslar som du själva har skapat. Du kan inte ändra egenskaperna för standardpenslar.

[Överst på sidan](#)

Ta bort en anpassad pensel

1. Om du vill ta bort en anpassad pensel som du skapat väljer du penselverktyget (B) i verktygslådan och väljer sedan den anpassade pensel du vill ta bort under Fyllning och linje i egenskapsinspektören.
2. Klicka på den minusknapp (-) som är aktiverad. Den markerade anpassade penseln tas bort från listan.

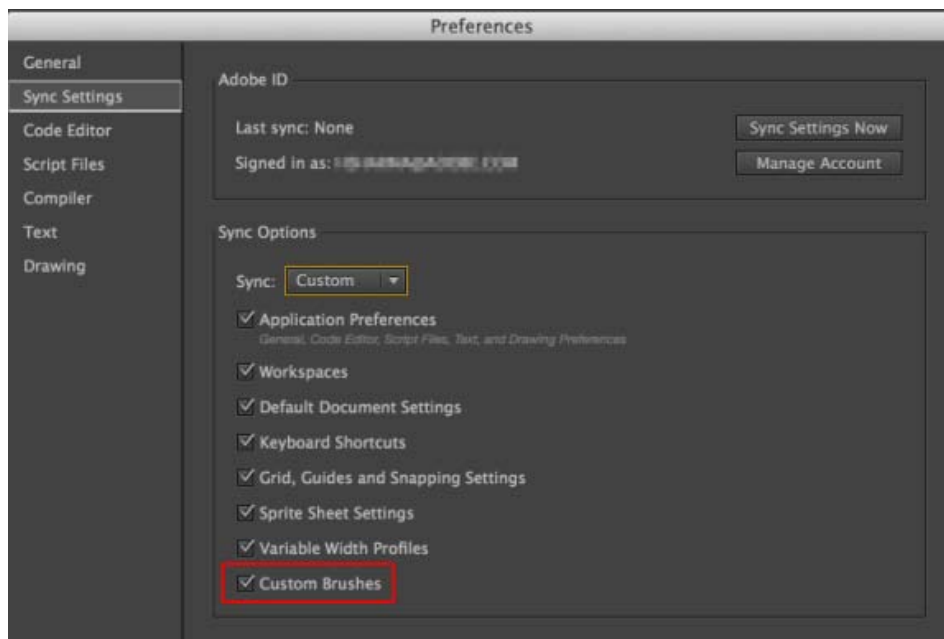


Obs! Du kan bara ta bort penslar som du själv har skapat. Du kan inte ta bort standardpenslar.

[Överst på sidan](#)

Synkronisera anpassade penslar med molnet

Du kan synkronisera anpassade penslar som du skapat med molnet (ditt Creative Cloud-konto) via inställningarna för Animate. Det gör du genom att gå till Redigera > Inställningar i Windows eller Animate > Inställningar på Mac. Alternativ för att synkronisera anpassade penslar finns i delen Synkronisera inställningar som visas nedan: -



 Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Så här skapar du knappar med Animate

[Grundläggande steg för att skapa knappar](#)

[Skapa en knapp med en knappsymbol](#)

[Aktivera, redigera och testa knappsymboler](#)

[Felsökning av knappar](#)

[Ytterligare knappresurser](#)

[Överst på sidan](#) 

Grundläggande steg för att skapa knappar

1. Bestäm vilken typ av knapp som bäst passar för dina behov

Knappsymbol De flesta väljer knappsymboler utifrån flexibilitet. Knappsymboler innehåller en speciell intern tidslinje för knapplägen. Du kan enkelt skapa visuellt olika upp-, ned- och överlägen. Lägena för knappsymbolerna ändras dessutom automatiskt när de påverkas av användarens åtgärder.

Skapa en filmklippsknapp Du kan använda en filmklippssymbol för att skapa sofistikerade knappeffekter. Filmklippssymboler kan innehålla nästa alla typer av innehåll, inklusive animeringar. Filmklippssymboler har emellertid inte inbyggda upp-, ned- och överlägen. Du skapar dessa lägen själv med ActionScript. En nackdel är emellertid att filmklippfiler är större än knappfiler.

Knappkomponent för ActionScript Använd en knappkomponent om du bara vill ha en standardknapp eller en alternativknapp, och om du inte vill anpassa den i någon större utsträckning. I knappkomponenterna för både ActionScript 2.0 och 3.0 finns inbyggd kod som möjliggör lägesändringar. Du behöver alltså inte definiera utseendet och beteendet för knapplägena. Det är bara att dra komponenten till scenen.

- **ActionScript 3.0-knappkomponenter** tillåter vissa anpassningar. Du kan knyta knappen till andra komponenter samt dela och visa programdata. De har inbyggda funktioner som exempelvis stöd för hjälpmedel. Komponenterna Button, RadioButton och CheckBox finns tillgängliga.
- **Knappkomponenter för ActionScript 2.0** är inte anpassningsbara. Komponenter möjliggör lägesändringar.

2. Definiera dina knapplägen.

Upp-bildrutan Utseendet på knappen när användaren inte använder den.

Över-bildrutan Utseendet på knappen när användaren är på väg att välja den.

Ned-bildrutan Utseendet på knappen när användaren väljer den.

Träff-bildrutan Området som känner av användarens klickningar. Det är valfritt att definiera denna träff-bildruta. Om du har en liten knapp eller om dess grafikområde inte är intilliggande, kan det vara bra att definiera den här bildrutan.

- Innehållet i träff-bildrutan visas inte på scenen under uppspelning.

- Grafiken i träff-bildrutan är ett fyllt område som är stort nog att rymma alla grafiska element i upp-, ned- och över-bildrutorna.
- Om du inte anger en träff-bildruta används bilden för upp-läget.
Du kan skapa en knapp som reagerar när du klickar på eller för pekaren över ett annat område på scenen (kallas även oförenad rollover). Placera grafiken i träff-bildrutan på en annan plats än den andra grafiken i knappbildrutor.

3. Associera en åtgärd med en knapp.

Om du vill att något ska hända när användarna väljer en knapp, ska du lägga till ActionScript-kod på tidslinjen. Placera ActionScript-koden i samma bildruta som knapparna. På panelen Kodfragment finns redan ActionScript 3.0-kod för många av de vanliga användningsområdena för knappar. Se [Skapa interaktivitet med kodfragment](#).

Obs! ActionScript 2.0 är inte kompatibelt med ActionScript 3.0. Om din version av Animate använder ActionScript 3.0, kan du inte klistra in ActionScript 2.0-kod i knappen (och vice versa). Innan du klistrar in ActionScript-kod från en annan källa i dina knappar, måste du kontrollera att versionen är kompatibel.

[Överst på sidan](#) 

Skapa en knapp med en knappsymbol

Om du vill göra en knapp interaktiv placerar du en instans av knappsymbolen på scenen och tilldelar åtgärder till instansen. Du tilldelar åtgärderna till röttidslinjen i FLA-filen. Du kan inte lägga till åtgärder till tidslinjen för knappsymbolen. Om du vill lägga till åtgärder till knapptidslinjen, ska du i stället använda filmklippsknappen.

1. Välj Redigera > Avmarkera allt eller klicka på ett tomt område på scenen för att vara säker på att inget är markerat på scenen.
2. Välj Infoga > Ny symbol.
3. Skriv ett namn i dialogrutan Skapa ny symbol. Välj Knapp som symboltyp.
Animate växlar till symbolredigeringsläge. Tidslinjen ändras till fyra bildrutor med etiketterna Upp, Över, Ned och Träff. Den första bildrutan, Upp, är en tom nyckelbildruta.
4. För att skapa knappbilden för Upp-läget väljer du Upp-bildrutan på tidslinjen och använder sedan ritverktygen, importerar grafik eller placerar en instans av en annan symbol på scenen.
Du kan använda bildsymboler eller filmklippssymboler inuti en knapp, men du kan inte använda en annan knappsymbol.
5. På tidslinjen klickar du på Över-bildrutan och väljer sedan Infoga > Tidslinje > Nyckelbildruta.
Med Animate infogas en nyckelbildruta som duplicerar innehållet i Upp-bildrutan.
6. Medan Över-bildrutan fortfarande är markerad kan du ändra eller redigera knappbilden på scenen för att skapa det utseende som du vill ha för över-läget.
7. Upprepa steg 5 och 6 för Ned-bildrutan och den valfria Träff-bildrutan.
8. Om du vill tilldela ett ljud till ett knappläge väljer du lägets bildruta på tidslinjen och sedan Fönster > Egenskaper. Välj sedan ett ljud på menyn Ljud i egenskapsinspektören. Endast ljud som redan är importerade visas på menyn Ljud.
9. När du är klar väljer du Redigera > Redigera dokument. Du kommer nu tillbaka till huvudtidslinjen i FLA-filen. Om du vill skapa en instans av den knapp som du skapade på scenen drar du knappsymbolen från bibliotekspanelen till scenen.
10. Om du vill testa en knapps funktion använder du kommandot Kontroll > Testa. Du kan även förhandsgranska lägena för en knappsymbol på scenen genom att välja Kontroll > Aktivera enkla knappar. Med det här kommandot kan du se upp-, över och ned-lägena för en knappsymbol utan att använda Kontroll > Testa.

Aktivera, redigera och testa knappsymboler

Standard är att Animate håller knappsymbolerna inaktiverade medan du skapar dem. Välj och aktivera sedan en knapp för att se hur den påverkas av mushändelser. Det bästa sättet är att inaktivera knapparna medan du arbetar och sedan aktivera dem för att snabbt testa deras beteende.

- Om du vill markera en knapp använder du markeringsverktyget och drar en markeringsrektangel runt knappen.
- Om du vill aktivera eller inaktivera knappar på scenen väljer du Kontroll > Aktivera enkla knappar. Detta kommando gör att en växling mellan de båda lägena sker.
- Om du vill flytta en knapp använder du piltangenterna.
- Om du vill redigera en knapp använder du egenskapsinspektören. Om du inte ser den väljer du Fönster > Egenskaper.
- Om du vill testa knappen i utvecklingsmiljön väljer du Kontroll > Aktivera enkla knappar.
- Om du vill testa knappen i Flash Player väljer du Kontroll > Testa filmen [eller Testa scenen] > Testa. Detta är det enda sättet att testa filmklippsknappar.
- Om du vill testa knappen på förhandsgranskningspanelen i biblioteket markerar du knappen i biblioteket och klickar sedan på Spela upp.

Felsökning av knappar

Använd dessa resurser för att felsöka vanliga problem som kan förekomma med knappar:

- TechNote: [Lägga till åtgärder för delade knappar](#) (Adobe.com)

Ytterligare knappresurser

Följande TechNotes innehåller instruktioner för några specifika knappscenarier:

- TechNote: [Så här skapar du en ny knapp](#) (Adobe.com)
- TechNote: [Skapa avancerade knappar](#) (Adobe.com)
- TechNote: [Hur kan en knapp göra olika saker vid olika tillfällen?](#) (Adobe.com)

 Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Arbeta med flera tidslinjer

Kapslade filmklipp och hierarkin överordnad-underordnad

[Överst på sidan](#) 

Kapslade filmklipp och hierarkin överordnad-underordnad

När du skapar en filmklippsinstant i ett Animate-dokument får filmklippet en egen tidslinje. Varje filmklippssymbol har sin egen tidslinje. Filmklippets tidslinje är kapslad i dokumentets huvudtidslinje. Du kan även kapsla en filmklippsinstant inuti en annan filmklippssymbol.

När ett filmklipp skapas i ett Animate-dokument, eller kapslas i ett annat filmklipp, blir det underordnat dokumentet eller filmklippet, som i sin tur blir överordnat. Relationen mellan kapslade filmklipp är hierarkisk: ändringar som gjorts på ett överordnat påverkar det underordnade. Rottidslinjen för varje nivå är överordnad alla filmklipp på samma nivå, och eftersom den är den översta tidslinjen har den ingen överordnad nivå. I Filmutforskaren kan du visa hierarkin med kapslade filmklipp i ett dokument. Välj bara Visa symboldefinitioner på panelmenyn.

För att förstå filmklippshierarkin kan du jämföra med hierarkin på en dator: hårddisken har en rotkatalog (eller mapp) och underkataloger. Rotkatalogen är detsamma som huvudtidslinjen (eller rottidslinjen) för ett Animate-dokument: den är alltid överordnad. Underkatalogerna är detsamma som filmklipp.

Du kan använda filmklippshierarkin i Animate om du vill organisera relaterade objekt. Du kan till exempel skapa ett Animate-dokument som innehåller en bil som förflyttar sig över scenen. Du kan använda en filmklippssymbol som representerar bilen och ställa in en rörelseinterpolering som förflyttar den över scenen.

Om du vill lägga till hjul som roterar kan du skapa ett filmklipp för ett bilhjul, och skapa två instanser av detta filmklipp med namnen `frontWheel` och `backWheel`. Sedan kan du placera hjulen på bilfilmklippets tidslinje, inte på huvudtidslinjen. Eftersom underordnade för `car`, `frontWheel` och `backWheel` påverkas av alla ändringar som görs på `car`, förflyttas de med bilen när den interpoleras över scenen.

Om du vill att båda hjulinstanserna ska snurra kan du ställa in en rörelseinterpolering som roterar hjulsymbolen. Även efter att du ändrar `frontWheel` och `backWheel` fortsätter det att påverkas av interpoleringen för det överordnade filmklippet, `car`. Hjulen snurrar men de förflyttas även med det överordnade filmklippet `car` över scenen.

Adobe rekommenderar även

- Symboler, instanser och biblioteksobjekt

 Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Så här arbetar du med scener i Animate

[Visa scenpanelen](#)

[Lägga till en scen](#)

[Ta bort en scen](#)

[Byta namn på en scen](#)

[Duplicera en scen](#)

[Ändra ordningen för en scen i dokumentet](#)

[Visa en särskild scen](#)

Om du vill organisera ett dokument enligt tema kan du använda scener. Du kan till exempel använda separata scener för en introduktion, ett inläsningsmeddelande och erkännanden. Trots att det finns en del nackdelar med att använda scener, finns det vissa situationer där bara ett fåtal av dessa nackdelar är aktuella, till exempel när långa animeringar skapas. Genom att använda scener kan du undvika att behöva hantera ett stort antal FLA-filer, eftersom varje scen sparas i en enskild FLA-fil.

Att använda scener är ungefär som att använda flera FLA-filer ihop för att skapa en större presentation. Varje scen har en tidslinje. Bildrutorna i dokumentet är numrerade i ordning genom scenerna. Om till exempel ett dokument innehåller två scener med tio bildrutor i varje, är bildrutorna i scen 2 numrerade från 11—20. Scenerna i dokumentet spelas upp i den ordning som de listas i på scenpanelen. När spelhuvudet kommer till den sista bildrutan i en scen fortsätter det till nästa scen.

Nackdelar med scener

När du publicerar en SWF-fil kombineras tidslinjerna för varje scen till en enda tidslinje i SWF-filen. Efter att SWF-filen kompilerats fungerar den som om du skapade FLA-filen med en scen. På grund av detta beteende har scener vissa nackdelar:

- Scener kan innebära att dokument blir förvirrande att redigera, särskilt i miljöer med flera författare. Alla som använder FLA-dokumentet kan behöva söka flera scener i en FLA-fil för att hitta kod och objekt. Du bör överväga att läsa in externt SWF-innehåll eller använda filmklipp i stället.
- Scener ger ofta stora SWF-filer. När du använder scener uppmuntras du att lägga in mer innehåll i en enda FLA-fil vilket ger större FLA-filer och SWF-filer.
- Scener tvingar användare att progressivt hämta hela SWF-filen, även om de inte planerar eller vill se hela den filen. Om du undviker scener, kan användare kontrollera vilket innehåll de vill hämta när de går igenom SWF-filen.
- Scener kombinerat med ActionScript kan ge oväntade resultat. Eftersom varje scens tidslinje komprimeras till en enda tidslinje, kan fel uppstå som omfattar dina ActionScript och scener, vilka vanligtvis kräver extra, komplicerad felsökning.

Styra uppspelning av scener

Om du vill stoppa eller pausa ett dokument efter varje scen eller om du vill låta användare navigera dokumenten på ett icke-linjärt sätt, använder du ActionScript. Mer information finns i ActionScript.

Visa scenpanelen

- Välj Fönster > Andra paneler > Scen.

[Överst på sidan](#) ¹

Lägga till en scen

- Välj Infoga > Scen eller klicka på knappen Lägg till scen  på scenpanelen.

[Överst på sidan](#) ¹

Ta bort en scen

- Klicka på knappen Ta bort scen  på scenpanelen.

[Överst på sidan](#) ¹

Byta namn på en scen

- Dubbelklicka på scennamnet på scenpanelen och ange det nya namnet.

[Överst på sidan](#) ¹

Duplicera en scen

- Klicka på knappen Duplicera scen  på scenpanelen.

[Överst på sidan](#) ¹

Ändra ordningen för en scen i dokumentet

- Dra scennamnet till en annan plats på scenpanelen.

[Överst på sidan](#) ¹

Visa en särskild scen

- Gör något av följande:
 - Välj Visa > Gå till och välj sedan namnet för scenen på undermenyn.
 - Klicka på knappen Redigera scen i det övre högra hörnet i dokumentfönstret och välj sedan scennamnet på snabbmenyn.

 Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Skapa och publicera ett WebGL-dokument

[Vad är WebGL?](#)

[WebGL-dokument](#)

[Skapa ett WebGL-dokument](#)

[Förhandsgranska WebGL-innehåll i webbläsare](#)

[Publicera innehåll till WebGL-formatet](#)

[Om WebGL-utdata](#)

[Lägga till ljud i WebGL-dokument](#)

[Överföra befintligt innehåll till ett WebGL-dokument](#)

[Förbättra återgivning med bitmappscaching](#)

[Överst på sidan](#) ¹

Vad är WebGL?

WebGL är en öppen webbstandard för bildåtergivning i kompatibla webbläsare, utan något behov av extra plugin-program. WebGL är helt integrerat i webbläsarens webbstandarder och medger GPU-accelererad bildbearbetning och effektbearbetning som en del av webbsidan. WebGL-element kan bäddas in med andra HTML-element och sättas samman med andra delar av sidan.

De flesta moderna webbläsare har stöd för WebGL, men besök gärna [den här webbsidan](#) om du vill veta mer om exakt vilka versioner som stöds.

Vissa webbläsare har inte WebGL aktiverat som standard. Mer information om att aktivera WebGL i webbläsaren finns i [den här artikeln](#).

Obs! Se till att du aktiverar WebGL i webbläsaren, eftersom vissa webbläsare har WebGL inaktiverat som standard.

[Överst på sidan](#) ¹

WebGL-dokument

I Animate CC kan du skapa och publicera interaktivt innehåll i WebGL-format (Web Graphics Library). Eftersom WebGL är helt integrerat i webbläsare kan Animate utnyttja GPU-accelererad bildbearbetning och bildåtergivning som en del av webbsidan.

I Animate CC har en ny dokumenttyp lagts till för WebGL. Med den kan du skapa innehåll och snabbt publicera till WebGL-utdata. Du kan använda de kraftfulla verktygen i Animate för att skapa avancerat innehåll och återge WebGL-utdata som fungerar i alla kompatibla webbläsare. Det innebär att du kan använda tidslinjen, arbetsytan och ritverktygen i Animate för att skapa och producera WebGL-innehåll. De flesta vanliga webbläsare har stöd för WebGL vilket gör att Animate kan återge innehåll för de flesta webbplattformar.

[Överst på sidan](#) ¹

Skapa ett WebGL-dokument

I Animate CC kan du använda WebGL-dokument för att snabbt skapa och publicera innehåll för WebGL-formatet. Så här skapar du ett WebGL-dokument:

1. Starta Animate CC.
2. Klicka på alternativet WebGL (förhandsgranskning) på välkomstkärmen. Du kan också välja menyalternativet Arkiv > Nytt för att visa dialogrutan Nytt dokument. Klicka på alternativet WebGL (förhandsgranskning).

[Överst på sidan](#)

Förhandsgranska WebGL-innehåll i webbläsare

Du kan använda funktionen Testa filmen i Animate när du vill förhandsgranska eller testa innehållet. Så här förhandsgranskar du:

1. Tryck på Ctrl+Enter i Windows och CMD+Enter på Mac i Animate CC. Då öppnas standardwebbläsaren och WebGL-innehållet återges.

En webbserver krävs om du vill att Animate CC ska köra WebGL-innehåll. Animate CC har en inbyggd webbserver, som är konfigurerad att köra WebGL-innehåll på port 8090. Om det finns en server som redan använder den här porten identifieras och löses den här konflikten automatiskt i Animate.

[Överst på sidan](#)

Publicera innehåll till WebGL-formatet

I Animate kan du skapa och publicera WebGL-innehåll direkt från programmet.

Så här publicerar du ett WebGL-dokument:

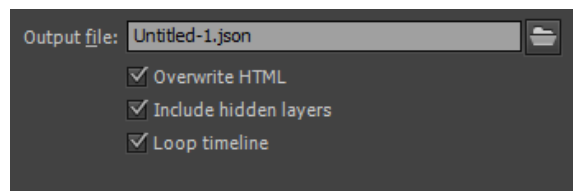
1. Välj **Arkiv > Publiceringsinställningar** när du vill visa dialogrutan Publiceringsinställningar. Du kan också välja Arkiv > Publicera om du redan har angett publiceringsinställningar för WebGL.
2. I dialogrutan Publiceringsinställningar anger du värden för:

Utdatafil Ange ett beskrivande namn för utdata. Bläddra till eller ange den plats där du vill publicera WebGL-utdata.

Skriv över HTML Här kan du ange om HTML-wrapper ska skrivas över eller inte varje gång som du publicerar ett WebGL-projekt. Du avmarkerar detta alternativ om du har gjort externa ändringar i den publicerade HTML-filen och vill behålla den när du uppdaterar ändringar gjorda i animeringen eller resursen i Flash Pro.

Inkludera dolda lager Inkluderar alla dolda lager i WebGL-utdata. Om du avmarkerar Inkludera dolda lager hindras alla dolda lager (inklusive lager som är kapslade i filmklipp) från att exporteras till den resulterande WebGL-filen. På så vis kan du lätt testa olika versioner av WebGL-dokument genom att göra lager osynliga.

Repetera tidslinje Upprepar innehållet när den sista bildrutan nås. Avmarkera det här alternativet om du vill stoppa innehållet när den sista bildrutan nås.



3. Klicka på Publicera för att publicera WebGL-innehållet till den angivna platsen.

Obs! Det högsta antalet bildrutor per sekund (fps) som kan anges för WebGL-innehåll som körs i webbläsare är 60 fps.

Om WebGL-utdata

Publicerade WebGL-utdata innehåller följande filer:

HTML-omslutningsfil Denna innehåller körningsmiljön, anropar resurser och initierar även WebGL-återgivningen. Filen namnges som standard som <FLA_namn>.html. Du kan ange ett annat namn för HTML-filen i dialogrutan Publiceringsinställningar (Arkiv > Publiceringsinställningar).

HTML-filen placeras som standard i samma katalog som FLA-filen. Du kan ange en annan plats i dialogrutan Publiceringsinställningar.

JavaScript-fil (WebGL-körningsmiljö) Återger publicerat innehåll i WebGL. Publiceras i mappen libs/ för WebGL-dokumentet. Filen får namnet: flwebgl-<version>.min.js

HTML-omslutningsfilen använder den här JS-filen för att återge WebGL-innehåll.

Texturkarta Lagrar alla färgvärden (för former), inklusive bitmappinstanser på scenen.

Lägga till ljud i WebGL-dokument

Du kan importera och bädda in ljud i WebGL-dokument, styra uppspelningen med hjälp av synkroniseringsinställningar (händelse, start och stopp) och spela upp ljud på tidslinjen vid körning. WebGL har för tillfället bara stöd för .wav- och .mp3-format.

Mer information om att arbeta med ljud finns i Använda ljud i Animate.

Överföra befintligt innehåll till ett WebGL-dokument

Du kan överföra befintligt innehåll i Animate till ett WebGL-dokument. I Animate kan du överföra innehåll genom att kopiera eller importera det manuellt. När du arbetar med flera dokument i Animate är det dessutom vanligt att kopiera innehåll mellan dokument med hjälp av lager eller material i biblioteket. Även om de flesta funktionerna i Animate stöds finns det vissa innehållstyper som ändras för att passa WebGL-formatet bättre.

Animate innehåller flera kraftfulla funktioner för att skapa visuellt slagkraftigt innehåll. Eftersom en del av funktionerna är specifika för Animate stöds de dessvärre inte i WebGL-dokument. Animate har utformats för att ändra sådant innehåll till ett format som stöds och när ett verktyg eller en funktion inte stöds visas detta också tydligt.

Kopiera innehåll (lager eller bibliotekssymboler) från ett vanligt Animate-dokument (som t.ex. ActionScript 3.0, AIR for Android eller AIR for Desktop) till ett WebGL-dokument. En innehållstyp som inte stöds tas i så fall bort eller konverteras till något som stöds.

Om du till exempel kopierar en 3D-animering tas alla 3D-omformningar som använts på objekt på scenen bort.

Importera en PSD- eller AI-fil med innehåll som inte stöds. I så fall tas innehållet bort eller konverteras till något som stöds.

Om du till exempel importerar en PSD-fil med en oskärpeffekt Animate tar bort effekten.

Arbeta med flera dokumenttyper (t.ex. ActionScript 3.0 och WebGL) samtidigt eller när du växlar mellan dokument med ett verktyg eller alternativ som inte stöds. I detta fall visas det tydligt att funktionen inte stöds i Animate CC.

Detta kan till exempel hända om du har skapat en prickad linje i ett ActionScript 3.0-dokument och växlar till WebGL när linjeverktyget fortfarande är aktivt. Lägg märke till pekaren och egenskapsinspektören, som visar att prickade linjer inte stöds i WebGL.

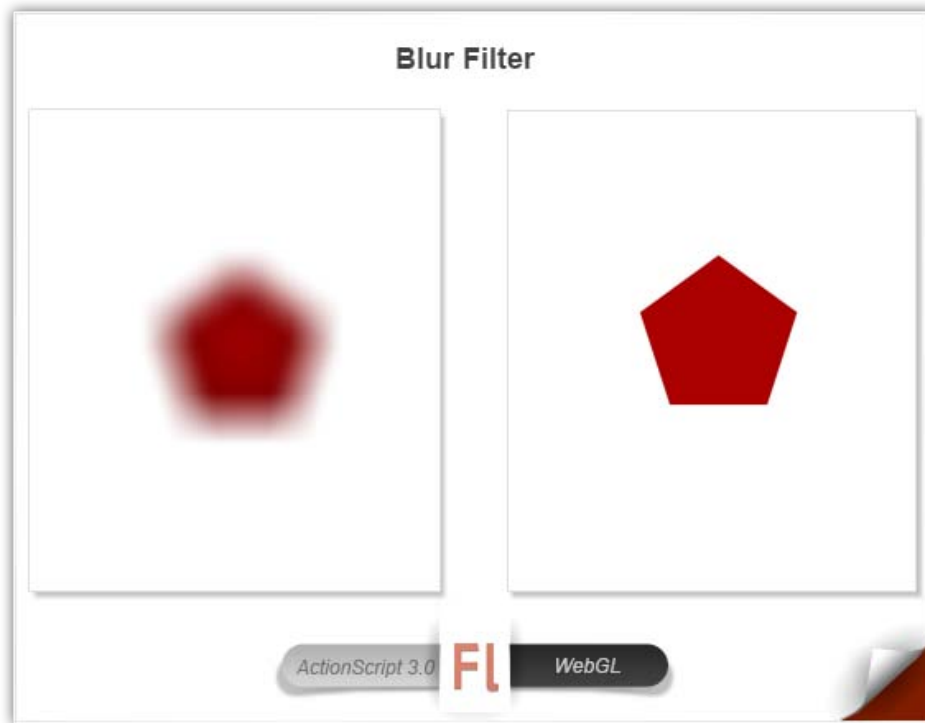
Skript Du kan skriva JavaScript-kod på panelen Åtgärder, som körs när spelaren kommer in i bildrutan. Variabeln 'this' när det gäller bildruteskript avser den instans av MovieClip den tillhör. Bildruteskript kan dessutom komma åt JavaScript-funktioner och -variabler som deklarerats i HTML-behållarfilen. När du kopierar en bildruta eller ett lager från ett ActionScript-dokument och klistrar in den/det i ett WebGL-dokument kommenteras eventuella skript bort.

Ändringar som används på innehåll efter överföring

Följande typer av ändringar används när du överför äldre innehåll till ett WebGL-dokument.

Innehåll tas bort Innehållstyper som inte stöds i HTML5 Canvas tas bort. Till exempel:

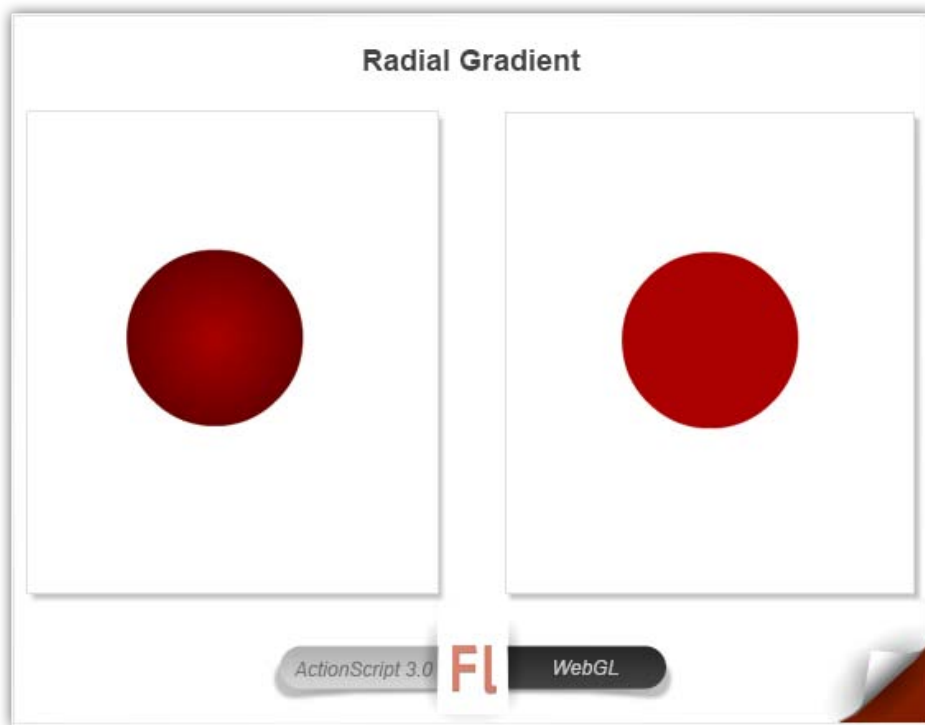
Filter stöds inte. Effekten tas bort, och formen får en heltäckande fyllning i stället.



Oskärpefiltret tas bort och ersätts av heltäckande fyllning.

Innehåll ändras till ett standardvärde som stöds Innehållstypen eller funktionen stöds, men en egenskap hos funktionen stöds inte. Till exempel:

Radiell övertoning ändras till en heltäckande fyllning med den primära färgen.



Radiell övertoning ändras till en heltäckande fyllning med den primära färgen.

Du hittar en komplett lista över funktioner som inte stöds och deras respektive reservvärden under överföring i den här artikeln.

[Överst på sidan](#) ¹¹

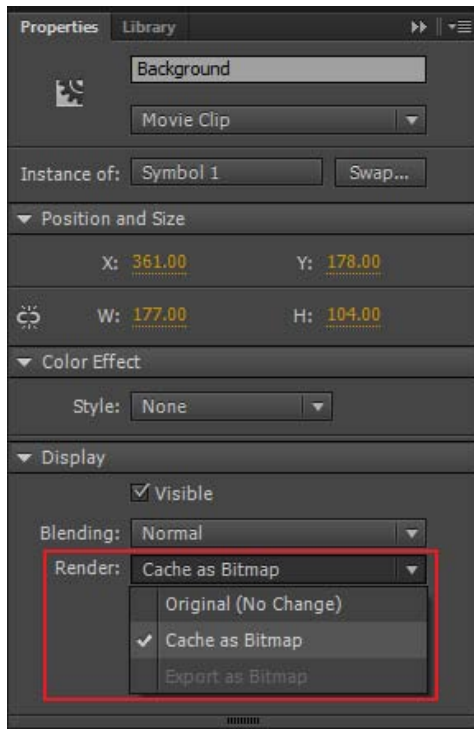
Förbättra återgivning med bitmappscaching

Med hjälp av bitmappscachning vid körning kan du optimera återgivningsprestanda genom att ange att en statisk filmklippssymbol (till exempel en bakgrundsbild) eller en knappsymbol ska cachas som en bitmapp vid körning. Som standard ritas vektorobjekt om i varje bildruta. När en filmklippssymbol eller knappsymbol cachelagras som en bitmapp innebär det att objektet inte behöver ritas om hela tiden i webbläsaren, eftersom bilden är en bitmapp och dess position inte förändras. Detta utgör en markant prestandaförbättring vid återgivning av WebGL-innehåll.

När du till exempel skapar en animering med en komplex bakgrund, kan du skapa ett filmklipp med alla objekten som finns i bakgrunden. Välj sedan Cachelagra som bitmapp i egenskapskontrollen för bakgrundsfilmklippet. Under uppspelningen kommer bakgrunden att återges som en bitmapp som lagras med aktuellt skärmdjup. Webbläsaren ritar upp bitmappen på scenen snabbt och en enda gång, vilket gör att animeringen körs snabbare och jämnare.

Med bitmappscache kan du använda ett filmklipp och frysa det på plats automatiskt. Om ett område ändras uppdateras bitmappscachen med vektordata. Den här processen minimerar antalet omritningar som webbläsaren måste göra och ger därför jämnare och snabbare återgivningsprestanda.

Om du vill aktivera egenskapen **Cachelagra som bitmapp** för en filmklippssymbol markerar du filmklippsinstanen och väljer Cachelagra som bitmapp i listrutan Återgivning i egenskapsinspektören (**Fönster > Egenskaper**).



Att tänka på vid användning av Cachelagra som bitmapp

När du använder egenskapen Cachelagra som bitmapp på WebGL-innehåll bör du tänka på följande:

- Filmklippssymbolens största tillåtna storlek är 2 048 x 2 048. Tänk på att de faktiska gränserna för filmklippssinstansen som kan cachelagras är mindre än 2 048 x 2 048, eftersom WebGL reserverar ett antal pixlar.
- Om det finns fler än en instans av samma filmklipp genereras cachen med storleken för den första instansen som påträffas. Cacheminnet genereras dock inte om och egenskapen Cachelagra som bitmapp ignoreras inte, även om filmklippets omformning förändras avsevärt. Om filmklippssymbolen skalas avsevärt under animeringen kan animeringen därför se pixlerad ut.

 Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Så här använder du maskeringslager i Adobe Animate

Maskeringslager

Arbeta med maskeringslager

[Överst på sidan](#) ¹

Maskeringslager

Använd ett maskeringslager för att skapa ett hål genom vilket underliggande lager syns, om du vill skapa spotlighteffekter och övergångar. Ett maskobjekt kan vara en fylld form, ett typobjekt, en instans av en grafiksymbol eller ett filmklipp. Gruppera flera lager under ett enda maskeringslager för att skapa avancerade effekter.

Animera ett maskeringslager för att skapa dynamiska effekter. När en fylld form används som en mask använder du forminterpolering. När ett typobjekt, en grafikinstans eller ett filmklipp används som mask använder du rörelseinterpolering. När du använder ett filmklipp som en mask animerar du masken längs en rörelsebana.

Om du vill skapa ett maskeringslager placerar du ett maskobjekt på lagret som ska användas som en mask. I stället för att använda en linje eller fyllning fungerar maskobjektet som ett fönster som avslöjar ett område med underliggande länkade lager. Resten av maskeringslagret visar allt utom det som visas genom maskobjektet. Ett maskeringslager kan bara innehålla ett maskobjekt. Ett maskeringslager kan inte användas i en knapp och du kan inte använda en mask för en annan mask.

Använd ActionScript om du vill skapa maskeringslager från ett filmklipp. Ett maskeringslager skapat med ActionScript kan bara användas på ett annat filmklipp.

Obs! 3D-verktygen kan inte användas på objekt i maskeringslager, och lager som innehåller 3D-objekt kan inte användas som maskeringslager. Mer information om 3D-verktygen finns i 3D-grafik.

[Överst på sidan](#) ¹

Arbeta med maskeringslager

Du kan använda maskeringslager för att visa delar av en bild eller annan grafik i lagret under. Om du vill skapa en mask anger du att ett lager är ett maskeringslager och ritar eller placerar en fylld form i lagret. Du kan använda valfri fylld form, inklusive grupper, text och symboler som en mask. Maskeringslagret avslöjar området med länkade lager under den fyllda formen.

Skapa ett maskeringslager

1. Välj eller skapa ett lager som innehåller objekten som ska visas i masken.
2. Välj Infoga > Tidslinje > Lager för att skapa ett nytt lager ovanför. Ett maskeringslager maskerar alltid lagret direkt under. Kontrollera därför att du skapar maskeringslagret på rätt plats.
3. Placera en fylld form, text eller en instans av en symbol i maskeringslagret. Animate ignorerar bitmappar, övertoningar, genomskinlighet, färger och linjeformat i ett maskeringslager. Alla fyllda områden är helt genomskinliga i masken, medan ofyllda områden är ogenomskinliga.
4. Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på maskeringslagrets namn i

tidslinjen och välj Mask. En ikon indikerar maskeringslagret. Lagret direkt under är länkat till maskeringslagret och dess innehåll syns genom det fyllda området på masken. Maskeringslagrets namn är indraget och dess ikon ändras till en maskeringslagerikon.

5. Om du vill visa maskeringseffekten i Animate låser du maskeringslagret och det maskerade lagret.

Maskera ytterligare lager efter att ha skapat ett maskeringslager

- Gör något av följande:
 - Dra ett befintligt lager direkt under maskeringslagret.
 - Skapa ett nytt lager på valfri plats under maskeringslagret.
 - Välj Ändra > Tidslinje > Lageregenskaper och välj sedan Maskerad.

Bryta länkade lager från ett maskeringslager

- Markera det länkade lager du vill bryta och gör något av följande:
 - Dra lagret ovanför maskeringslagret.
 - Välj Ändra > Tidslinje > Lageregenskaper och välj sedan Normalt.

Animera en fylld form, ett typobjekt eller en instans av en grafiksymbol i ett maskeringslager

1. Markera maskeringslagret på tidslinjen.
2. Om du vill låsa upp maskeringslagret klickar du i kolumnen Lås.
3. Gör något av följande:
 - Om maskobjektet är en fylld form använder du forminterpolering för objektet.
 - Om maskobjektet är ett typobjekt eller en instans av en grafiksymbol använder du rörelseinterpolering för objektet.
4. När animationen är färdig klickar du i kolumnen Lås för maskeringslagret för att låsa lagret igen.

Animera ett filmklipp i ett maskeringslager

1. Markera maskeringslagret på tidslinjen.
2. Dubbelklicka på filmklippet på scenen för att redigera filmklippet på den aktuella platsen och om du vill visa filmklippets tidslinje.
3. Använda rörelseinterpolering för filmklippet.
4. När animationen har slutförts klickar du på knappen Tillbaka och går tillbaka till dokumentredigeringsläget.
5. Om du vill låsa lagret igen klickar du i kolumnen Lås för maskeringslagret.

Adobe rekommenderar även

- [Rörelseinterpoleringar](#)

Multimedia och video

Exportera SVG-filer

Vad är SVG?

[Arbetsflödet för SVG-export i Animate CC](#)

[Exportera teckningar i SVG-format](#)

[Utbyta SVG-filer med Adobe Illustrator](#)

[Överst på sidan](#) ¹

Vad är SVG?

SVG (Scalable Vector Graphics) är ett XML-språk för att beskriva tvådimensionella bilder. SVG-filer är upplösningsoberoende HiDPI-bilder för webben, tryck och mobilenheter i ett kompakt format. Du kan inkludera CSS i en SVG-fil, och stödet för skript och animeringar innebär att SVG är en integrerad del av webbplattformen.

Vissa vanliga bildformat för webben, som GIF, JPEG och PNG, är utrymmeskrävande och har oftast låg upplösning. SVG-formatet erbjuder betydligt mer, eftersom du kan beskriva bilder med vektorformer, text och filtereffekter. SVG-filer är kompakta och högkvalitativa bilder som passar webben och mobilenheter med resursbegränsningar. Du kan förstora visningen av en SVG-bild på skärmen utan att skärpa, detaljer eller klarhet förloras. Dessutom ger SVG överlägset stöd för text och färger, vilket garanterar att du ser bilderna som de visas på scenen. SVG-formatet är helt XML-baserat och är fördelaktigt för både utvecklare och andra användare.

[Överst på sidan](#) ¹

Arbetsflödet för SVG-export i Animate CC

I Animate CC kan du exportera till SVG-format, version 1.1. Du kan skapa visuellt utförlig grafik med de kraftfulla designverktygen i Animate och sedan exportera till SVG-format.

I Animate CC kan du exportera markerade bildrutor och nyckelbildrutor i en animering. Och eftersom den exporterade grafiken är av vektortyp förblir bildens upplösning hög, även om den skalas till olika storlekar.

Funktionen för SVG-export ersätter den tidigare funktionen för FXG-export (borttagen från Animate CC (**juni 2013**)). Du kommer att märka att SVG-exporten och kvaliteten på dess utdata är betydligt bättre. Jämfört med FXG är innehållsförlusten dessutom minimal i SVG.

Grafik med filtereffekter

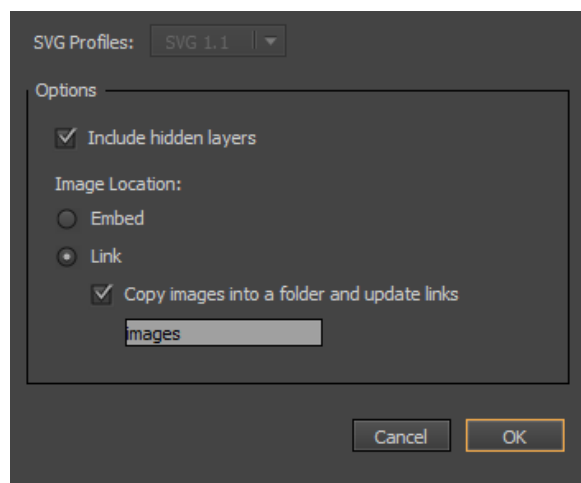
Med SVG kanske inte filtereffekter visas på exakt samma sätt som i Animate, eftersom det inte finns 1:1-mappning mellan filtren i Animate och SVG. Animate Pro utnyttjar emellertid kombinationer av olika primitiva filter som finns i SVG för att simulera en liknande effekt.

Hantera flera symboler

SVG-exporten hanterar problemfritt flera symboler, utan att något innehåll går förlorat. Utdata påminner

Exportera teckningar i SVG-format

1. Dra eller flytta spelhuvudet i Animate CC till önskad bildruta.
2. Välj Arkiv > Exportera > Exportera bild. Du kan också välja Arkiv > Publiceringsinställningar (välj alternativet SVG-bild i delen Andra format).
3. Ange eller bläddra till den plats där du vill spara SVG-filen. Se till att du väljer SVG på menyn Filformat.
4. Klicka på OK.
5. I dialogrutan för SVG-export väljer du om du vill bädda in eller länka till SVG-filen.
 - **Inkludera dolda lager** Exporterar alla dolda lager i Animate-dokumentet. Om du avmarkerar Inkludera dolda lager hindras alla dolda lager (inklusive lager som är kapslade i filmklipp) från att exporteras till den resulterande SVG-filen. På så vis kan du lätt testa olika versioner av Animate-dokument genom att göra lager osynliga.
 - **Bädda in:** Bäddar in en bitmapp i SVG-filen. Använd det här alternativet om du vill bädda in bitmappar direkt i SVG-filen.
 - **Länk:** Skapar en länk till sökvägen för bitmappfiler. Använd det här alternativet när du inte vill bädda in bitmappar direkt i SVG-filen, utan länka till dem i stället. Om du markerar alternativet **Kopiera bilder till en mapp och uppdatera länkar** sparas bitmapparna i mappen *images*, som skapas på samma plats till vilken SVG-filen exporteras. Om alternativet **Kopiera bilder till en mapp och uppdatera länkar** inte är markerat refererar SVG-filen till bitmapparna på deras ursprungliga källplats. Om källplatsen för bitmapparna inte är tillgänglig bäddas de in i SVG-filen.
 - **Kopiera bilder till /Bild:** Kopierar bitmappen till mappen /Bild. Mappen /Bild skapas på den plats SVG-filen exporteras till, om den inte redan finns.



6. Klicka på OK.

Obs! Visa funktioner i Animate stöds inte i SVG-formatet. Innehåll som skapas med dessa funktioner tas bort eller ändras till en funktion som stöds vid export. Du hittar mer information i den här artikeln.

Du kan också använda dialogrutan Publiceringsinställningar för att exportera SVG-filer från Animate CC (Arkiv > Publiceringsinställningar). Välj **SVG** i delen Andra format om du vill exportera SVG-filer.

Obs! Du bör bara visa SVG-filer i moderna webbläsare med de senaste uppdateringarna. Det beror på att

Utbyta SVG-filer med Adobe Illustrator

I Animate CC kan du utbyta innehåll med Adobe Illustrator. Det här arbetsflödet ersätter funktionen för FXG-export, som har tagits bort från Animate CC (13.0). Du kan exportera SVG-filer från Animate och importera dem i Adobe Illustrator. Mer information om att använda SVG-filer i Adobe Illustrator finns i det här [hjälpavsnittet](#).

Använd det här arbetsflödet om du vill göra små redigeringar av teckningar och lägga till detaljer. Du kan också använda Illustrator för att lägga till effekter, t.ex. skuggning, i teckningar.

Så här redigerar du SVG-filer i Adobe Illustrator och använder det redigerade innehållet i Animate:

1. Exportera till SVG i Animate CC.
2. Redigera teckningen genom att öppna SVG-filen med Adobe Illustrator.
3. Spara SVG-filen som en .ai-fil och importera den till Animate. Mer information om hur du använder Illustrator-filer i Animate.



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Så här använder du ljud i Adobe Animate

[Om ljud och Animate CC](#)

[Importera ljud](#)

[Ljudfilformat som stöds](#)

[Lägga till ett ljud på tidslinjen direkt från datorn](#)

[Lägga till ett ljud på tidslinjen från biblioteket](#)

[Ta bort ljud från en tidslinje](#)

[Lägga till ett ljud för en knapp](#)

[Synkronisera ett ljud med animering](#)

[Redigera ett ljud i Animate](#)

[Dela ett ljud på tidslinjen](#)

[Skapa en ljudslinga på tidslinjen](#)

[Redigera ett ljud i Soundbooth](#)

[Använda ljud i Flash Lite](#)

[Överst på sidan](#) 

Om ljud och Animate CC

I Adobe Animate kan du använda ljud på flera olika sätt. Du kan skapa ljud som spelas upp hela tiden, oberoende av tidslinjen, eller synkronisera animering och ljudspår på tidslinjen. Du kan lägga till ljud för knappar så att de blir mer interaktiva och göra ljudspåret mer elegant med ljud som tonas in och ut.

Det finns två typer av ljud i Animate: händelseljud och direktuppspelningsljud. Ett händelseljud måste laddas ned helt innan det kan spelas upp och fortsätter spelas upp tills det stoppas explicit. Direktuppspelningsljud börjar spelas upp så snart tillräckligt mycket data har laddats ned för de första bildrutorna. Direktuppspelningsljud är synkroniserade mot tidslinjen för uppspelning på en webbplats.

Om du skapar Animate-innehåll för mobila enheter kan du även använda enhetsljud i den publicerade SWF-filen. Enhetsljud kodas i de ljudformat som enheten själv stöder, till exempel MIDI, MFi eller SMAF.

Du kan använda delade bibliotek för att länka ett ljud till flera dokument. Du kan också använda `ActionScript® 2.0`-händelsen `onSoundComplete` eller `ActionScript® 3.0` `soundComplete`-händelsen för att aktivera en händelse när ett ljud har spelats färdigt.

Du kan läsa in ljud och styra ljuduppspelning med färdigskrivna beteenden eller mediekomponenter. Med mediekomponenter kan du dessutom lägga till kontroller för stopp, paus, tillbakaspolning och så vidare. Du kan också använda `ActionScript 2.0` eller `3.0` för att läsa in ljud dynamiskt.

Mer information finns i `attachSound` (metoden `Sound.attachSound`) och `loadSound` (metoden `Sound.loadSound`) i *Språkreferens för ActionScript 2.0* eller klassen `Sound` i *språk- och komponentreferensen för ActionScript 3.0*.

Obs! `ActionScript 2.0` och `ActionScript 1.0` stöds inte i Animate CC.

[Överst på sidan](#) 

Importera ljud

Du placerar ljudfiler i Animate genom att importera dem till biblioteket eller direkt till scenen.

Om du använder menyalternativet Arkiv > Importera > Importera till biblioteket placeras ljudet bara i

biblioteket, och inte på tidslinjen.

När du importerar en ljudfil med menyalternativet Arkiv > Importera > Importera till scenen, eller genom att dra och släppa ljudfilen direkt på tidslinjen, placeras ljudet i den aktiva bildrutan i det aktiva lagret. Om du drar och släpper flera ljudfiler importeras bara en fil, eftersom en bildruta bara kan innehålla ett ljud.

Importera ljud på något av följande sätt:

- Om du vill importera en ljudfil till biblioteket väljer du Arkiv > Importera > Importera till biblioteket och väljer sedan önskad ljudfil.
- Om du vill importera en ljudfil till scenen väljer du Arkiv > Importera > Importera till scenen och väljer sedan önskad ljudfil.
- Dra och släpp ljudfilen direkt på scenen.

Obs! Du kan också dra ljud från ett vanligt bibliotek till biblioteket för det aktuella dokumentet.

I Animate lagras ljuden i biblioteket tillsammans med bitmappar och symboler. Du behöver bara en kopia av en ljudfil för att kunna använda ljudfilen på flera sätt i dokumentet.

Om du vill att flera Animate-dokument ska dela ljud kan du lägga ljuden i delade bibliotek.

Animate innehåller ett ljudbibliotek med många användbara ljud för effekter. Öppna ljudbiblioteket genom att välja Fönster > Delade bibliotek > Ljud. Importera ett ljud från ljudbiblioteket till Animate-filen genom att dra ljudet från ljudbiblioteket till bibliotekspanelen för Animate-filen. Du kan också dra ljud från ljudbiblioteket till andra delade bibliotek.

Ljud kan ta stor plats på hårddisken och i RAM-minnet. Mp3-ljuddata är dock komprimerat och mindre än WAV- och AIFF-ljuddata. I allmänhet är det bäst att använda 16–22 kHz monoljud för WAV- och AIFF-filer (stereo kräver dubbelt så mycket minne som mono), men du kan även importera 8- eller 16-bitars ljud med samplingsfrekvenserna 11, 22 eller 44 kHz i Animate. Ljud som spelats in i format som inte är delbara med 11 kHz (till exempel 8, 32 eller 96 kHz) samplas om när de importeras till Animate. Animate kan konvertera ljud till lägre samplingsfrekvenser när de exporteras.

Om du vill lägga till effekter för ljud i Animate är det bäst att importera 16-bitars ljud. Om det är ont om RAM-minne håller du ljudklippen korta eller arbetar med 8-bitars ljud i stället för 16-bitars ljud.

Anm: (Endast Animate CC) Du behöver inte förinstallera QuickTime eller iTunes för att importera eller spela upp ljud i Animate.

[Överst på sidan](#) 

Ljudfilformat som stöds

Du kan importera följande ljudfilformat till Animate:

- Adobe-ljud (.asnd). Det här är det inbyggda ljudformatet i Adobe® Soundbooth™.
- Wave (.wav)
- AIFF (.aif, .aifc)
- mp3

Du kan dessutom importera dessa ljudfilformat:

- Sound Designer® II (.sd2)
- Sun AU (.au, .snd)
- FLAC (.flac)
- Ogg Vorbis (.ogg, .oga)

Obs! ASND-formatet är ett icke-förstörande ljudformat, som är inbyggt i Adobe Soundbooth.

ASND-filer kan innehålla ljuddata med effekter som kan ändras senare, flerspårssessioner i Soundbooth och ögonblicksbilder som gör att du kan återställa en tidigare version av ASND-filen.

- Dokumenttyperna WebGL och HTML5 Canvas har bara stöd för formaten MP3 och WAV.

[Överst på sidan](#) ¹⁶

Lägga till ett ljud på tidslinjen direkt från datorn

Du kan importera ljud till tidslinjen direkt från datorn på följande sätt:

- Välj Arkiv > Importera > Importera till scenen och välj sedan önskad ljudfil.
- Dra och släpp ljudfilen på scenen/tidslinjen.

Du kan bara lägga till en ljudfil i taget. Om du drar och släpper flera ljudfiler importeras ändå bara en fil till tidslinjen.

[Överst på sidan](#) ¹⁷

Lägga till ett ljud på tidslinjen från biblioteket

Du kan lägga till ett ljud i ett dokument med biblioteket eller läsa in ett ljud i en SWF-fil under körning med metoden `loadSound` i Sound-objektet. Mer information finns i avsnittet `Ljudklassen` i [referensen för ActionScript 3.0](#).

1. Importera ljudet till biblioteket om det inte redan har importerats.
2. Välj Infoga > Tidslinje > Lager.
3. Markera det nya ljudlagret och dra ljudet från bibliotekspanelen till scenen. Ljudet läggs till i det aktuella lagret.

Du kan placera flera ljud i ett lager eller i lager som innehåller andra objekt. Varje ljud bör dock placeras i ett eget lager. Varje lager fungerar som en separat ljudkanal. Ljuden i alla lager kombineras när du spelar upp SWF-filen.

4. Markera den första bildrutan på tidslinjen som innehåller ljudfilen.
5. Välj Fönster > Egenskaper och klicka på pilen i nedre högra hörnet så att egenskapsinspektören utökas.
6. I egenskapsinspektören väljer du ljudfilen från popup-menyn Ljud.
7. Välj ett effekteralternativ på popup-menyn Effekter:

Inget Inga effekter tillämpas på ljudfilen. Använd det här alternativet när du vill ta bort tidigare valda effekter.

Vänster kanal/Höger kanal Spelar upp ljud enbart i den vänstra eller högra kanalen.

Tona från vänster till höger/Tona från höger till vänster Flyttar ljudet från en kanal till den andra.

Tona in Ökar volymen gradvis för ett ljud under dess varaktighet.

Tona ut Minskar volymen gradvis för ett ljud under dess varaktighet.

Anpassad Gör att du kan skapa anpassade in- och utpunkter för ljud med Redigera omslag.

Obs! Effekter stöds inte i WebGL- och HTML5 Canvas-dokument

8. Välj ett synkroniseringsalternativ på popup-menyn Synka:

Händelse Synkroniserar ljudet med en händelse. En ljudhändelse spelas upp när den inledande nyckelbildrutan visas första gången och den spelas upp i sin helhet, oberoende av spelhuvudet på tidslinjen, även om uppspelningen av SWF-filen upphör. Händelseljud blandas när du spelar upp den publicerade SWF-filen.

Om en ljudhändelse spelas upp och ljudet återigen instansieras (till exempel genom att en användare på nytt klickar på knappen eller att spelhuvudet passerar den inledande nyckelbildrutan för ljudet) fortsätter den första instansen av ljudet att spelas och en annan instans av samma ljud börjar spelas upp samtidigt. Tänk på detta när du använder ljud som varar länge eftersom det eventuellt kan överlappa och orsaka oönskade effekter.

Start Samma som Händelse, förutom att om ljudet redan spelas upp, skapas ingen ny instans av ljudet.

Stopp Avbryter uppspelningen av det angivna ljudet.

Direktuppspelning Synkroniserar ljudet för uppspelning på en webbplats. Animate synkroniserar animeringar med direktuppspelade ljud. Om Animate inte kan rita animeringsbildrutorna tillräckligt snabbt, hoppas bildrutor över. Till skillnad från händelseljud avbryts direktuppspelningsljud om SWF-filen slutar spelas upp. Ett direktuppspelningsljud kan heller aldrig spelas upp längre än de bildrutor det finns i. Direktuppspelningsljud blandas när du publicerar SWF-filen.

Ett exempel på ett direktuppspelningsljud är rösten för en figur i en animering som spelas upp på flera bildrutor.

Obs! Om du använder ett mp3-ljud för direktuppspelning måste du komprimera om ljudet för export. Du kan exportera ljudet som en mp3-fil med samma komprimeringsinställningar som den hade när den importerades.

Animate kommer ihåg alternativen för ljudsynkronisering i egenskapsinspektören. Om du väljer ett ljud i delen Ljud i egenskapsinspektören och sedan försöker ange ett annat ljud i en ny nyckelbildruta via egenskapsinspektören kommer Animate ihåg synkroniseringsalternativen Direktuppspelning och Händelse från det föregående ljudet.

Obs! Direktuppspelning stöds inte i WebGL- och HTML5 Canvas-dokument.

9. Ange ett värde för Upprepa och ange hur många gånger ljudet ska upprepas, eller välj Slinga om du vill upprepa ljudet oavbrutet.

Om du vill att ljudet ska spelas upp kontinuerligt anger du ett tal som är tillräckligt stort för att ljudet ska spelas upp en längre tid. Om du till exempel vill att ett 15-sekunders ljud ska spela upp i 15 minuter anger du 60. Direktuppspelningsljud bör inte upprepas. Om ett direktuppspelningsljud upprepas läggs bildrutor till i filen och filstorleken ökas med antalet gånger ljudet spelas upp.

10. Testa ljudet genom att dra spelhuvudet över bildrutorna som innehåller ljudet eller använda kommandona i kontrollenheten eller på Kontroll-menyn.

Video: Synkroniseringsinställningar för ljud i Animate CC

Av Train Simple (www.trainssimple.com)

Överst på sidan 

Ta bort ljud från en tidslinje

1. I tidslinjelagret, som innehåller ljudet, väljer du en bildruta som även innehåller ljudet.
2. I egenskapsinspektören väljer du avsnittet Ljud och markerar Inget på menyn Namn.

Animate tar bort ljudet från tidslinjelagret.

Överst på sidan 

Lägga till ett ljud för en knapp

Ljud kan kopplas till en knappsymbols olika lägen. Eftersom ljuden sparas med symbolen fungerar de för alla instanser av symbolen.

1. Markera knappen på bibliotekspanelen.
2. Välj Redigera på panelmenyn i panelens övre högra hörn.
3. Lägg till ett lager för ljud i knappens tidslinje (Infoga > Tidslinje > Lager).
4. Skapa en vanlig eller tom nyckelbildruta som motsvarar knappläget som du vill lägga till ett ljud för i ljudlagret (Infoga > Tidslinje > Nyckelbildruta eller Infoga > Tidslinje > Tom nyckelbildruta).

Om du till exempel vill lägga till ett ljud som spelas upp när du klickar på knappen skapar du en nyckelbildruta i bildrutan med etiketten Ned.

5. Klicka på nyckelbildrutan du skapade.
6. Välj Fönster > Egenskaper.
7. I egenskapsinspektören väljer du ljudfilen från popup-menyn Ljud.
8. Välj Händelse på popup-menyn Synka.

Koppla olika ljud till knappens olika nyckelbildrutor genom att skapa en tom nyckelbildruta och lägga till en ljudfil för varje nyckelbildruta. Du kan också använda samma ljudfil och lägga på olika ljudeffekter på knappens nyckelbildrutor.

[Överst på sidan](#) 

Synkronisera ett ljud med animering

Om du vill synkronisera ett ljud med en animering ska det börja och sluta i nyckelbildrutor.

1. Lägg till ett ljud på tidslinjen i ett eget lager (mer information finns här ovan).
2. Om du vill synkronisera ljudet med en händelse på scenen, ska du skapa en inledande nyckelbildruta för ljudet som motsvarar nyckelbildrutan för händelsen på scenen som du vill ska utlösa ljudet. Du kan välja vilket synkroniseringsalternativ som helst av dem som beskrivs ovan (se Lägga till ett ljud på tidslinjen).
3. Skapa en nyckelbildruta i ljudlagrets tidslinje vid den bildruta där du vill att ljudet ska sluta. En beteckning för ljudfilen visas på tidslinjen.
4. Välj Fönster > Egenskaper och klicka på pilen i nedre högra hörnet så att egenskapsinspektören utökas.
5. I egenskapsinspektören väljer du samma ljud från popup-menyn Ljud.
6. Du fortsätter i egenskapsinspektören genom att välja Stopp på popup-menyn Synkronisera.

När du spelar upp SWF-filen avbryts uppspelningen av ljudet när den kommer till den avslutande nyckelbildrutan.

7. Spela upp ljudet genom att dra spelhuvudet på tidslinjen.

[Överst på sidan](#) 

Redigera ett ljud i Animate

I Animate kan du definiera startpunkten för ett ljud eller styra ljudets volym när det spelas upp. Du kan också ändra var uppspelningen av ljudet börjar och slutar. Det är ett bra sätt att göra ljudfilerna mindre genom att ta

bort delar som inte behövs.

1. Lägg till ett ljud i en bildruta eller markera en bildruta som redan innehåller ett ljud.
2. Välj Fönster > Egenskaper.
3. Klicka på knappen Redigera på egenskapsinspektörens högra sida.
4. Gör något av följande:
 - Dra kontrollerna Starttid och Sluttid i Redigera omslag om du vill ändra start- och slutpunkt för ett ljud.
 - Ändra ljudomslaget genom att dra omslagets handtag för att ändra nivåerna på olika ställen i ljudet. Omslagslinjerna visar ljudets volym när det spelas upp. Klicka på omslagslinjerna om du vill skapa fler omslagshandtag (upp till åtta totalt). Om du vill ta bort ett omslagshandtag drar du det utanför fönstret.
 - Om du vill visa mer eller mindre av ljudet i fönstret klickar du på Zooma in eller Zooma ut.
 - Om du vill växla mellan tidsenheter sekunder och bildrutor klickar du på knapparna Sekunder och Bildrutor.
5. Om du vill höra det redigerade ljudet klickar du på Spela upp.

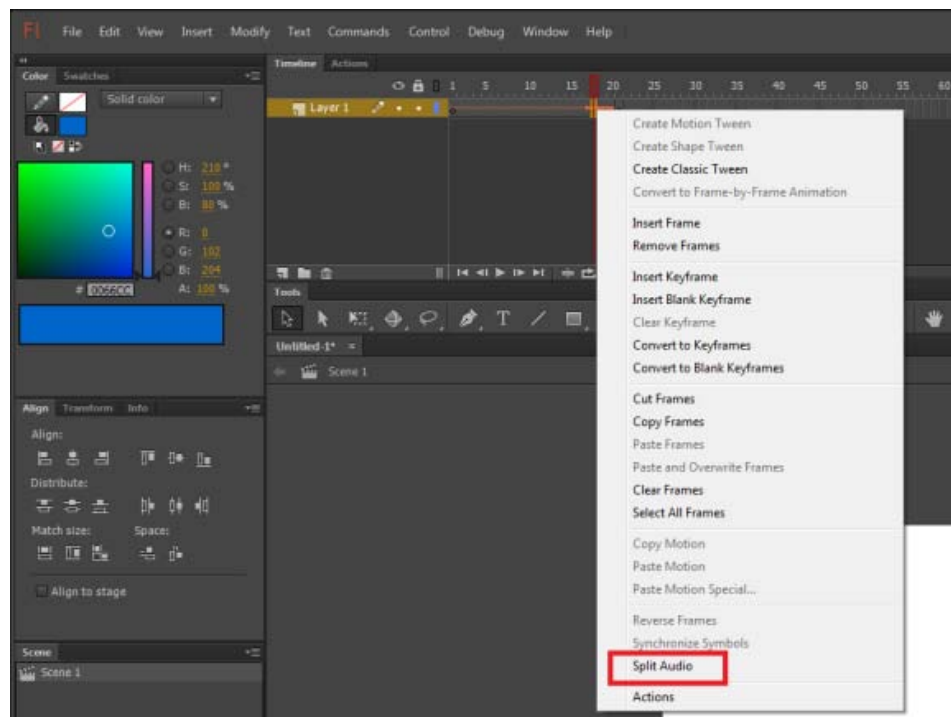
[Överst på sidan](#) ¹

Dela ett ljud på tidslinjen

Du kan dela direktuppspelat ljud som är inbäddat på tidslinjen via snabbmenyn Dela ljud. Med Dela ljud kan du pausa ljudet när det behövs och sedan återuppta ljuduppspelningen från den punkt då den stoppades i en senare bildruta på tidslinjen.

Dela ett ljudklipp på tidslinjen:

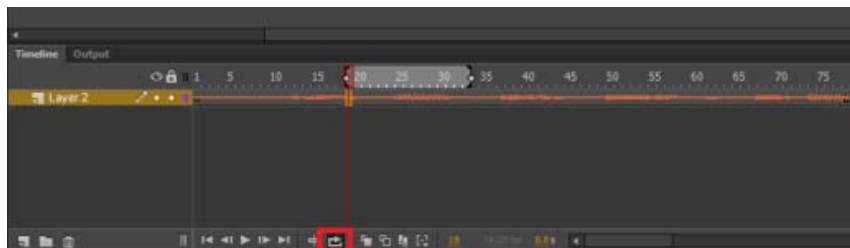
1. Välj Arkiv > Importera > Importera till biblioteket.
2. Markera ljudklippet och importera det till biblioteket.
3. Skapa ett nytt lager på tidslinjen och lägg till klippet på lagret.
4. Under Egenskaper > Ljud ska du välja Synk som Direktuppspelning.
5. Högerklicka på bildrutan där du vill dela ljudet och klicka på Dela ljud.



Skapa en ljudslinga på tidslinjen

En ljudslinga gör att ett litet ljudavsnitt spelas kontinuerligt över ett antal bildrutor på tidslinjen. När alternativet Loopa är aktiverat på tidslinjen kan du loopa direktuppspelat ljud inom ett intervall av bildrutor tillsammans med andra animeringar.

Aktivera alternativet Loopa på tidslinjen på följande sätt när du vill skapa en slinga:



Knappen Ljudslinga på tidslinjen

Redigera ett ljud i Soundbooth

Om Adobe Soundbooth är installerat kan du använda Soundbooth när du vill redigera ljud som du har importerat till Animate-filen. När du har gjort ändringar i Soundbooth återges ändringarna automatiskt i Animate-filen när du sparar filen och skriver över originalfilen.

Om du ändrar filnamnet eller formatet på ljudet efter att du har redigerat det måste du importera det igen till Animate.

Obs! Soundbooth är endast tillgängligt på Windows-baserade datorer och Intel®-baserade Macintosh-datorer.

Så här redigerar du ett importerat ljud i Soundbooth:

1. Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på ljudet på bibliotekspanelen.
2. Välj Redigera i Soundbooth på snabbmenyn. Filen öppnas i Soundbooth.
3. Redigera filen i Soundbooth.
4. Spara filen när du är klar. Om du vill spara ändringarna i ett icke-förstörande format väljer du ASND-formatet.

Om du sparar filen i ett annat format än originalformatet måste du importera ljudfilen till Animate igen.

5. Gå tillbaka till Animate om du vill visa den redigerade versionen av ljudfilen på bibliotekspanelen.

Obs! Det går inte att redigera ljud från ljudbiblioteket (Fönster > Delade bibliotek > Ljud) med kommandot Redigera i Soundbooth. Om du vill redigera ljud i Soundbooth öppnar du Soundbooth och väljer ljudet på panelen Resource Central. Redigera ljudet och importera det sedan till Animate.

Använda ljud i Flash Lite

Adobe® Flash® Lite stöder två typer av ljud: Animate-standardljud, till exempel ljud som används i vanliga Animate-program, och enhetsljud. Flash Lite 1.0 stöder bara enhetsljud. Flash Lite 1.1 och 2.x stöder både standardljud och enhetsljud.

Enhetsljud sparas i den publicerade SWF-filen i enhetens egna ljudformat (till exempel MIDI eller MFi). När ljudet spelas upp skickas ljuddata till enheten, som sedan avkodar och spelar upp ljudet. Eftersom de flesta enhetsljudformaten inte går att importera till Animate importerar du i stället ett *proxyljud* i ett format som stöds (som mp3 eller AIFF), som ersätts med ett externt enhetsljud du anger.

Du kan bara använda enhetsljud som händelseljud. Det går inte att synkronisera enhetsljud med tidslinjen på samma sätt som med standardljud.

Flash Lite 1.0 och Flash Lite 1.1 stöder inte följande funktioner som finns i datorversionen av Flash® Player:

- ActionScript-objektet Sound
- Läs in externa mp3-filer
- Ljudkomprimeringsalternativet Tal

Mer information finns i avsnittet Arbeta med ljud, video och bilder i *Utveckla Flash Lite 2.x-program* och i avsnittet Arbeta med ljud i *Utveckla Flash Lite 1.x-program*.

Se även

- Dela biblioteksobjekt
- Ljud i ActionScript
- Arbeta med delade bibliotek
- Exportera ljud



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Skapa videofiler för användning i Animate

Styra videouppspelning

Guiden Importera video

Videoformat och Animate

Självstudiekurser och exempel

Med Adobe Animate kan du inkludera digitalt videomaterial i webbaserade presentationer. Med videoformatet FLV och F4V (H.264) får du tillgång till tekniska och kreativa funktioner som gör att du enkelt kan lägga samman video med data, grafik, ljud och interaktiva kontroller. Med video i FLV- och F4V-format kan du lägga in videoklipp på webbsidor i ett format som nästan alla kan visa.

Hur videon ska distribueras avgör hur du skapar videoinnehållet och hur du integrerar det med Animate. Du kan lägga in video i Animate på följande sätt:

Direktuppspelning av video med Adobe Media Server Du kan använda Adobe® Media Server som värdserver för dina videofiler. Flash Media Server är optimerat för hantering av media i realtid. Adobe Media Server använder RTMP (Real-Time Messaging Protocol), ett protokoll som har utvecklats för realtidsserverprogram, t.ex. direktuppspelat video- och ljudinnehåll. Använd din egen Adobe Media Server som värdserver eller använd en FVSS-värdservertjänst (Flash® Video® Streaming Service). Adobe samarbetar med flera leverantörer av innehållsleveransnät (CDN) i syfte att kunna erbjuda värdtjänster som levererar FLV- eller F4V-video på begäran över tillförlitliga nätverk med höga prestanda. FVSS har skapats med Adobe Media Server och är direkt integrerat i CDN-nätverkets infrastruktur för leverans, spårning och rapportering. FVSS är det mest effektiva sättet att leverera FLV- eller F4V-filer till största möjliga publik, utan krångel med installation och underhåll av egen servermaskinvara för direktuppspelning eller nätverk.

Om du vill styra videouppspelningen och tillhandahålla intuitiva kontroller så att användarna kan interagera med videoströmmen använder du FLVPlayback-komponenten, Adobe® ActionScript® eller [Open Source Media Framework](#) (OSMF). Mer information om hur du använder OSMF finns i [OSMF-dokumentationen](#).

Progressiv nedladdning av video från en webbserver Om du inte har tillgång till Adobe Media Server eller FVSS, eller om du har en webbplats med låg volym och en begränsad mängd videoinnehåll, kan du överväga att använda *progressiv nedladdning*. Progressiv nedladdning av ett videoklipp från en webbserver ger inte samma realtidsprestanda som med Adobe Media Server, men du kan använda relativt stora videoklipp samtidigt som storleken på dina publicerade SWF-filer hålls nere till ett minimum.

Om du vill styra videouppspelningen och tillhandahålla intuitiva kontroller som användarna kan använda för att interagera med videon använder du FLVPlayback-komponenten eller ActionScript.

Bädda in video i Animate-dokument Du kan bädda in en liten, kort videofilm direkt i Animate-dokumentet och publicera den som en del av SWF-filen. När du bäddar in videoinnehåll direkt i Animate SWF-filen ökar den publicerade filens storlek rejält. Av den anledningen bör du bara bädda in små videofiler (vanligtvis mindre än 10 sekunder långa). Dessutom kan synkroniseringen av ljud till bild (även kallat ljud-/bildsynk) bli fel när längre videoklipp som är inbäddade i Animate-dokumentet används. En annan nackdel med att bädda in video i en SWF-fil är att du inte kan uppdatera videon utan att publicera om SWF-filen.

Obs! Om du försöker publicera en FLA-fil med H264-videoinnehåll i ett lager som inte är ett stöddlinjelager eller ett dolt lager visas en varning om att målpattformen inte har stöd för inbäddade H.264-videofiler.

[Överst på sidan](#) 

Styra videouppspelning

Du kan styra uppspelningen av video i Animate med FLVPlayback-komponenten genom att skriva ett

anpassat ActionScript för att spela upp ett externt videoflöde eller genom att skriva ett anpassat ActionScript för att styra videouppspelningskomponenten på tidslinjen för inbäddad video.

FLVPlayback, komponent Du kan enkelt lägga till en funktionsrik FLV-uppspelningskontroll i Animate-dokumentet, med stöd för både progressiv hämtning och direktuppspelning av FLV- eller F4V-filer. Med FLVPlayback kan du lätt skapa intuitiva videokontroller som kan användas för att styra videouppspelningskomponenten. Du kan också lägga till fördefinierade eller egna skal i videogränssnittet. Mer information finns i Komponenterna FLVPlayback.

OSMF (Open Source Media Framework) Tack vare OSMF kan utvecklare enkelt välja och kombinera komponenter för att skapa uppspelningar med hög kvalitet och alla tänkbara funktioner. Mer information finns i [dokumentationen för OSMF](#).

Styra extern video med ActionScript Spela upp externa FLV- eller F4V-filer i ett Animate-dokument under körning med hjälp av ActionScript-objekten `NetConnection` och `NetStream`. Mer information finns i [Styra extern videouppspelning med ActionScript](#).

Du kan styra videouppspelningskomponenten med videobeteenden (fördefinierade ActionScript-skript).

Styra inbäddad video på tidslinjen Om du vill styra uppspelningen av inbäddade videofiler måste du skriva ActionScript för att styra tidslinjen som innehåller videon. Mer information finns i [Styra videouppspelning med tidslinjen](#).

[Överst på sidan](#) 

Guiden Importera video

Med guiden Importera video kan du snabbt importera video till ett Animate-dokument. Följ bara stegen i guiden för att välja och importera en befintlig videofil för användning i något av de tre olika videouppspelningsscenarierna. Du kan göra grundläggande inställningar för den import- och uppspelningsmetod du väljer i guiden Importera video, som du senare kan ändra beroende på dina specifika behov.

Dialogrutan Importera video innehåller följande importalternativ:

Hämtar extern film med uppspelningskomponent Importerar videon och skapar en instans av FLVPlayback-komponenten som kan användas för att styra videouppspelningskomponenten. När du ska publicera Animate-dokumentet som en SWF-fil och skicka det till webbservern måste du också skicka videofilen till en webbservare eller till Adobe Media Server och konfigurera FLVPlayback-komponenten med sökvägen till den överförda videofilen.

Bädda in FLV i SWF och spela upp i tidslinje Bäddar in FLV-filen i Animate-dokumentet. När du importerar video på det här sättet placeras videon på tidslinjen där de enskilda videobildrutorna visas som tidslinjebildrutor. En inbäddad FLV-videofil blir en del av Animate-dokumentet.

Obs! När du bäddar in videoinnehåll direkt i SWF-filen i Animate ökar den publicerade filens storlek rejält. Av den anledningen bör du bara bädda in små videofiler. Dessutom kan synkroniseringen av ljud till bild (även kallat ljud-/bildsynk) bli fel när längre videoklipp som är inbäddade i Animate-dokumentet används.

Bädda in H.264-videofiler på tidslinjen Bäddar in H.264-videofiler i Animate-dokumentet. När du importerar en video med det här alternativet kan den placeras på scenen och användas som en guide när du utformar animeringen. Bildrutor från videon återges på scenen när du drar eller spelar upp tidslinjen. Ljudet för de aktuella bildrutorna spelas även upp.

Varning:

- Om du försöker publicera en FLA-fil med H264-videoinnehåll i ett lager som inte är ett stödlinjelager eller ett dolt lager visas en varning om att målpattformen inte har stöd för inbäddade H.264-videofiler.

[Överst på sidan](#) 

Videoformat och Animate

För att kunna importera video till Animate måste du använda video som har kodats i FLV- eller H.264-format. Om du använder guiden Importera video (Arkiv > Importera > Importera video) kontrolleras videofilerna som du importerar, och varningar visas om videon har ett format som inte kan spelas upp i Animate. Om videon inte är i FLV- eller F4V-format kan du använda Adobe® Media® Encoder för att koda videon med rätt format.

Adobe Media Encoder

Adobe® Media® Encoder är ett fristående kodningsprogram som används av program som Adobe® Premiere® Pro, Adobe® Soundbooth® och Animate för att koda filer till särskilda medieformat. Beroende på vilket program som används inkluderar Adobe Media Encoder den praktiska dialogrutan Exportinställningar, som innehåller de många inställningar som associeras med vanliga exportformat som Adobe Flash Video och H.264. För varje format tillhandahålls ett antal förinställningar som är anpassade för särskilda mediebehov. Du kan också spara egna förinställningar, som du kan dela med andra eller återanvända efter behov.

Mer information om videokodning i formaten H.264 och F4V med Adobe Media Encoder finns i [Använda Adobe Media Encoder](#).

Videokodekarna H.264, On2 VP6 och Sorenson Spark

När du kodar video med Adobe Media Encoder kan du välja mellan tre olika videocodecs som du kodar videoinnehållet med så att det kan användas i Animate:

H.264 Stöd för videokodeken H.264 integrerades i Flash Player från och med version 9.0.r115. F4V-videoformatet som använder denna kodek ger en avsevärt bättre kvalitet/bitrate-kvot än tidigare Flash-videokodekar, men det är mer beräkningsmässigt krävande än Sorensen Spark- och On2 VP6-videokodekarna som släpptes med Flash Player 7 och 8.

Obs! Om du behöver använda video med stöd för alfakanaler för sammansättning måste du använda videokodeken On2 VP6. F4V saknar stöd för alfakanaler i video.

On2 VP6 Använd videokodeken On2 VP6 om du skapar FLV-filer som ska användas med Flash Player 8 och senare versioner. On2 VP6-kodeken ger:

- Högre videokvalitet jämfört med Sorenson Spark-kodek som kodas med samma datahastighet
 - Stöd för användning av en 8-bitars alfakanal för att sätta ihop video
- För att kunna ge bättre videokvalitet med samma datahastighet är On2 VP6 avsevärt långsammare med kodning och kräver större processorkraft på klientdatorn för avkodning och uppspelning. Var därför noga med att ta hänsyn till en minsta gemensamma nämnare för datorer som de tänkta användarna ska använda när de öppnar ditt FLV-videoinnehåll.

Sorenson Spark Sorensen Spark-videocodecen, som introducerades i Flash Player 6, bör användas om du tänker publicera Animate-dokument som behöver vara bakåtkompatibla med Flash Player 6 och 7. Om du tror att många av användarna har äldre datorer kan du överväga att använda FLV-filer som kodats med Sorensen Spark-kodeken, eftersom den kräver betydligt mindre beräkning för uppspelning än både On2 VP6- och H.264-kodeken.

Om Animate-innehållet läser in Flash Professional-video dynamiskt (med progressiv nedladdning eller Adobe Media Server) kan du använda On2 VP6-video utan att behöva publicera om den SWF-fil som ursprungligen skapades för att användas med Flash Player 6 eller 7, förutsatt att användarna visar innehållet med Flash Player 8 eller senare. Genom att direktuppspela eller ladda ned On2 VP6-video till Animate SWF version 6 eller 7 och spela upp innehållet med Flash Player 8 eller senare, slipper du återskapa SWF-filerna för Flash Player 8 och senare versioner.

Obs! Det är bara Flash Player 8 och 9 som har stöd för både publicering och uppspelning av On2 VP6-

video.

Codec	SWF-version (publiceringsversion)	Flash Player-version (som krävs för uppspelning)
Sorenson Spark	6	6, 7, 8
	7	7, 8, 9, 10
On2 VP6	6, 7, 8	8, 9, 10
H.264	9.2 eller senare	9.2 eller senare

Tips för att skapa Adobe FLV- och F4V-video

Följ de här riktlinjerna om du vill få bästa möjliga resultat när du skapar FLV- eller F4V-video:

Arbeta med videofilmen i projektets egna format ända tills den slutliga framställningen.

Om du konverterar ett förkomprimerat digitalvideoformat till ett annat format, till exempel FLV eller F4V, kan den föregående kodomvandlaren orsaka videobrus. Med den första kompressorn tillämpades kodningsalgoritmen på videofilmen och därmed reducerades kvaliteten, rutstorleken och hastigheten. Den komprimeringen kan också ha orsakat digitala artefakter eller brus. Det här extra bruset påverkar den slutliga kodningen, och därför kan en högre datahastighet komma att krävas till kodningen av en fil för att uppnå bra kvalitet.

Sträva efter enkelhet

Undvik överarbetade övergångar. Komprimeringen blir inte bra och den färdiga komprimerade videon kan se "kantig" ut vid övergången. Rena klipp (i motsats till mjuka övergångar) är oftast bäst. Det finns vissa videosekvenser som kan vara mycket slående men som är svåra att komprimera. Sådana sekvenser ska därför användas sparsamt. Exempel på sådana videosekvenser är när ett objekt zoomas in bakifrån och sedan vänds bladet. Ett annat exempel är när filmningen av objektet sker runt ett runt föremål, och därefter försvinner objektet ur bilden.

Ta reda på användarnas datahastighet

När du levererar video över Internet bör du producera filer med låg datahastighet. De användare som har snabb Internet-anslutning kan se filerna nästan direkt, medan användarna med modem måste vänta när filerna laddas ned. Kontrollera att klippen är korta, så att nedladdningstiden för användarna med modem ligger inom en acceptabel gräns.

Välj lämplig bildrutehastighet

Bildrutehastigheten visar antal bildrutor per sekund (fsp, frames per second). Om du har ett klipp med hög datahastighet kan en låg bildfrekvens förbättra uppspelningen genom en begränsad bandbredd. Om du till exempel komprimerar ett videoklipp som innehåller få rörelser kan du spara 20 % av datahastigheten om du halverar bildfrekvensen. Men om du komprimerar video med mycket rörelse och minskar bildrutehastigheten, påverkas datahastigheten mycket mer.

Eftersom resultatet för videoklippen blir mycket bättre om du använder den ursprungliga bildfrekvensen ska du ange ett högt värde för bildfrekvensen, om det är tillåtet enligt leveranskanalerna och

uppspelningsplattformarna. Om du levererar via webben kan din hostingtjänst ge dig denna information. Om du i stället använder en mobil enhet ska du använda de enhetsspecifika kodningsförinställningarna, samt enhetsemulatorn som är tillgänglig genom Adobe Media Encoder i Adobe Premiere Pro. Om du behöver sänka bildfrekvensen får du fram bästa resultat genom att dividera bildfrekvensen med ett heltal.

Välj en bildstorlek som passar datahastigheten och bildaspektkvoten.

Om du vid en särskild datahastighet (anslutningshastighet) ökar bildstorleken sänks kvaliteten på videofilmen. När du väljer bildstorlek i kodningsinställningarna ska du ta hänsyn till bildfrekvensen, källmaterialet och personliga önskemål. Om du vill undvika att en s.k. svart brevlåda visas till höger och vänster om bilden ska du välja en bildstorlek med samma aspektkvot som i den ursprungliga filmen. Om du till exempel kodar en NTSC-film till en bildstorlek för PAL kommer en svart brevlåda att visas till höger och vänster om bilden.

I Adobe Media Encoder finns det flera tillgängliga Adobe FLV- och F4V-videoförinställningar. Förinställningarna innehåller förinställda bildstorlekar och bildfrekvenser för de olika TV-standarderna med olika datahastigheter. Använd följande lista över vanliga bildstorlekar (i pixlar) som hjälp, eller experimentera med de olika förinställningarna från Adobe Media Encoder om du vill ta fram den bästa inställningen för projektet.

Upprigningsmodem NTSC 4 x 3 162 x 120

Upprigningsmodem PAL 4 x 3 160 x 120

T1/ADSL/kabelmodem NTSC 4 x 3 648 x 480

T1/ADSL/kabelmodem PAL 4 x 3 768 x 576

Direktuppspela för bästa resultat

Om du vill förbigå nedladdningstiden, tillhandahålla grundliga funktioner för interaktivitet och navigering eller övervaka kvaliteten på tjänsten, kan du direktuppspela Adobe FLV- eller F4V-videofiler med Adobe Media Server eller använda värdtjänsten från någon av Adobes servicepartners för direktuppspelning av Flash-videor som finns tillgängliga genom Adobes webbplats. Om du vill ha mer information om skillnaden mellan progressiv nedladdning och direktuppspelning med Adobe Media Server går du till "Spela upp Flash-video: Förstå skillnaden mellan progressiv nedladdning och direktuppspelning av video", på webbplatsen Flash Developer Center.

Ta reda på tider för progressiv nedladdning

Skaffa kunskap om hur lång tid nedladdningen av videoklippet tar, så att det kan spelas upp utan avbrott för nedladdning av ytterligare data. Under tiden som videoklippets första del laddas ned vill du kanske visa annat material som döljer nedladdningen. Använd följande formel för korta klipp: Paus = nedladdningstid - uppspelningstid + 10 % av uppspelningstiden. Om klippet till exempel tar 30 sekunder att spela upp och om det tar en minut att ladda ned det, ska klippets buffertid vara 33 sekunder (60 sekunder - 30 sekunder + 3 sekunder = 33 sekunder).

Ta bort brus och linjeflätning

Om du vill få en så bra kodning som möjligt behöver du kanske ta bort brus och linjeflätning.

Ju bättre kvalitet på originalet desto bättre slutresultat. Även om bildrutehastigheten och bildrutestorleken på Internet-video vanligtvis är mindre än tv:s, har datorskärmar mycket bättre färgåtergivning, mättnad, skärpa och upplösning än vanliga tv-skärmar. Även i ett litet fönster kan bildkvaliteten på digital video vara bättre än på vanlig analog tv. Defekter och brus som knappt märks i tv-rutan kan vara mycket tydliga på en datorskärm.

Adobe Animate ska användas i progressiva visningar på datorskärmar eller andra enheter, och inte i

linjeflätade visningar på TV-skärmar. Om du visar en linjeflätad film i en progressiv visning kan den orsaka alternerande linjer i de områden där många rörelser förekommer. Adobe Media Encoder tar alltså bort sammanflätning från allt videomaterial som bearbetas.

Följ samma anvisningar som för ljud

Du ska ta hänsyn till samma aspekter vid ljudproduktionerna som du gjorde vid videoproduktionerna. Om du vill få bra ljudkomprimering börjar du med rent ljud. Om du kodar material från en cd-skiva, försök spela in filen med direkt digitalöverföring i stället för via den analoga ingången på ljudkortet. Ljudkortet medför onödig digital-till-analog och analog-till-digital konvertering som kan skapa brus i källjudet. Verktyg för direkt digitalöverföring är tillgängliga för Windows- och Macintoshplattformar. Om du spelar in från en analog källa bör du använda ett ljudkort av absolut högsta kvalitet.

Obs! Om originalljudfilen är mono rekommenderas du att koda i monoljud för användning med Animate. Om du kodar med Adobe Media Encoder och använder en kodningsförinställning ska du kontrollera om förinställningen ger en kodning i stereo eller mono, och välja mono om det behövs.

[Överst på sidan](#) 

Självstudiekurser och exempel

Följande videofilmer och artiklar innehåller detaljerade beskrivningar av hur du skapar och förbereder video för Animate. En del av dessa alternativ kan visa CS3 eller CS4, men de gäller även CS5.

- Video: [Skapa FLV- och F4V-filer \(4:23\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Animate 411- grunderna i videokodning \(15:16\)](#) (Adobe.com)
- Video: [Gruppkodning med Adobe Media Encoder \(5:45\)](#) (Adobe.com)
- Artikel: [Använda Adobe Media Encoder](#) (Adobe.com)
- Artikel: [H.264 för oss vanliga människor](#) (Adobe.com)

Adobe rekommenderar även

- Lägga till videoklipp i Animate
- FLVPlayback-komponenten
- Styra extern videouppspelning med ActionScript

 Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Så här lägger du till video i Animate-dokument

Innan du börjar

Metoder för att använda videofiler i Animate

Progressiv nedladdning av video med en webbserver

Direktuppspelning av video med Adobe Media Server

Bädda in en videofil i en Animate-fil

I Animate kan du använda flera olika metoder för att inkludera video i Animate-dokument och spela upp dem för användare.

[Överst på sidan](#) ¹

Innan du börjar

Innan du börjar arbeta med video i Animate behöver du känna till följande:

- Animate kan bara spela upp vissa videoformat.
Dessa är FLV, F4V och MPEG. Information om hur du konverterar video i andra format finns i [Skapa videoklipp för att användas i Animate](#).
- Använd det separata programmet Adobe Media Encoder (ingår i Animate) när du vill konvertera andra videoformat till F4V. Anvisningar om hur du gör det finns i [Skapa videoklipp för att användas i Animate](#).
- Du kan lägga till video i Animate på flera olika sätt, vart och ett med olika fördelar i olika situationer. De här metoderna listas nedan.
- Guiden Importera video ingår i Animate och öppnas när du väljer Arkiv > Importera > Importera video.
- Att använda FLVPlayback-komponenten är det enklaste sättet att snabbt spela upp video i en Animate-fil.

Du hittar mer information i [Progressiv nedladdning av video med en webbserver](#).

[Överst på sidan](#) ¹

Metoder för att använda videofiler i Animate

Du kan använda video i Animate på flera olika sätt:

- Progressiv nedladdning från en webbserver
Med den här metoden är videofilen extern i förhållande till Animate-filen och den resulterande SWF-filen. Det håller storleken på SWF-filen nere. Detta är det vanligaste sättet att använda video i Animate.
- Direktuppspelning av video med Adobe Media Server
Med den här metoden blir videofilen även extern i förhållande till Animate-filen. Med Adobe Media Streaming Server får du inte bara ett fullgott skydd för videoinnehållet utan dessutom en jämn direktuppspelning.

- Bädda in videodata direkt i en Animate-fil

Den här metoden genererar mycket stora Animate-filer och bör bara användas för korta videoklipp. Mer information finns i [Bädda in video i en Animate-fil](#).

Progressiv nedladdning av video med en webbserver

Med progressiv nedladdning kan du använda antingen komponenten FLVPlayback eller ActionScript för att läsa in och spela upp externa FLV- eller F4V-filer i en SWF-fil vid körning.

Eftersom videoinnehållet lagras på annan plats än det övriga Animate-innehållet är det relativt enkelt att uppdatera videoinnehållet utan att publicera om SWF-filen.

Progressiv nedladdning erbjuder följande fördelar jämfört med inbäddade videofiler på tidslinjen:

- Du kan publicera enbart SWF-filgränssnittet när du skriver koden för att förhandsvisa eller testa en del av eller hela Animate-innehållet. Detta resulterar i snabbare förhandsvisningar och smidigare hantering vid repetitiva försök.
- Under uppspelning börjar videon spelas upp så fort det första segmentet har laddats ned och cachelagrats på den lokala datorns diskenhet.
- Vid körning läses videofilerna in med Flash Player från datorns diskenhet till SWF-filen utan begränsningar av filstorlek eller varaktighet. Inga ljudsynkroniseringsproblem eller minnesbegränsningar förekommer.
- Videofilens bildrutehastighet kan skilja sig från SWF-filens bildrutehastighet vilket ger större flexibilitet vid utvecklingen av Animate-innehållet.

Importera videofiler för progressiv nedladdning

Du kan importera en videofil som är sparad på den lokala datorn och sedan skicka den till en server sedan du importerat den i din FLA-fil. När du importerar video för progressiv hämtning i Animate lägger du i själva verket bara till en referens till videofilen. Animate använder den referensen för att leta upp videofilen på den lokala datorn eller på en webbserver.

Du kan även importera en videofil som redan är skickad till en vanlig webbserver, en AMS-server (Adobe Media Server) eller en FVSS-tjänst (Flash Video Streaming Service).

1. Välj Arkiv > Importera > Importera video för att importera videoklippet till det aktuella Animate-dokumentet.
2. Välj videoklippet som ska importeras. Du kan antingen välja ett videoklipp på den lokala datorn eller ange webbadressen till en video som redan har skickats till en webbserver eller Adobe Media Server.
 - Om du vill importera video som finns på den lokala datorn väljer du Hämtar extern film med uppspelningskomponent.
 - Om du vill importera video som redan har distribuerats till en webbserver, Adobe Media Server eller en FVSS-tjänst väljer du Redan distribuerad till en webbserver, Flash Video Streaming Service eller Adobe Media Server och anger videoklippets webbadress.

Obs! Webbadresserna för videoklipp på en webbserver använder *http-kommunikationsprotokollet*. Webbadresserna för videoklipp på en Adobe Media Server eller Flash Streaming Service använder *kommunikationsprotokollet RTMP*.

3. Välj ett skal för videoklippet. Du kan välja att:
 - Välj Inget om du inte vill använda något skal med FLVPlayback-komponenten.
 - Välj något av de fördefinierade skalen för FLVPlayback-komponenten. Animate kopierar skalet till samma mapp som FLA-filen.

Obs! Skalen för komponenten FLVPlayback är något olika beroende på om du skapar ett AS2- eller AS3-baserat Animate-dokument.

- Välj ett eget skal som du skapat själv genom att ange skalets webbadress på webbservern.

Obs! Om du väljer att använda ett anpassat skal som anropas från en fjärrplats är direktförhandsvisning inte tillgängligt för videon på scenen.

4. Med guiden Importera video skapas en FLVPlayback-videokomponent på scenen. Den kan du använda för att testa videouppspelningen lokalt. När du har skapat Animate-dokumentet och vill distribuera SWF-filen och videoklippet skickar du följande material till webbservern eller Adobe Media Server-värdservern för videoklippet:

- (Om du använder en lokal kopia av videoklippet skickar du videoklippet (som finns i samma mapp som det källvideoklipp du valt, med filnamnstillägget .flv.)

Obs! I Animate används en relativ sökväg för att peka på FLV- eller F4V-filen (i förhållande till SWF-filen), vilket innebär att du kan använda samma katalogstruktur lokalt som du använder på servern. Om videon redan har distribuerats till din FMS eller FVSS-värdserver för din video, kan du hoppa över det här steget.

- Videoskalet (om du vill använda ett skal)

Om du vill använda ett fördefinierat skal, kopierar Animate skalet till samma mapp som FLA-filen.

- FLVPlayback-komponenten

Om du vill ändra FLVPlayback-komponentens webbadress till adressen för den webbservare eller Adobe Media Server som du skickar videon till, använder du komponentinspektören (Fönster > Komponentinspektören) och redigerar parametern `contentPath`.

Överst på sidan 

Direktuppspelning av video med Adobe Media Server

Adobe Media Server strömmar media i realtid till Flash Player och AIR. Adobe Media Server använder bandbreddsidentifiering för att leverera video- eller ljudinnehåll baserat på användarens bandbredd.

Direktuppspelning av video med Adobe Media Server ger följande fördelar jämfört med inbäddad och progressivt nedladdad video:

- Videouppspelningen startar tidigare än med andra metoder för att infoga video.
- Med direktuppspelning används mindre av klientens minne och diskutrymme eftersom klienten inte behöver ladda ned hela filen.
- Nätverksresurserna används mer effektivt eftersom man bara skickar de delar av videon som visas till klienten.
- Medieleveransen är säkrare eftersom inga medier sparas på klientens cacheminne.
- Direktuppspelning av video ger bättre möjligheter för spårning, rapportering och loggning.
- Med direktuppspelning kan du leverera direktvideo och ljudpresentationer, eller spela in video med en webbkamera eller digital videokamera.
- Adobe Media Server har flera funktioner för direktuppspelning av videochattar, videomeddelanden och videokonferenser för flera användare.
- Genom att använda serversidesskript som styr direktuppspelningen av video och ljud kan du skapa spellistor på serversidan, synkroniserad direktuppspelning och använda flera smarta leveransalternativ baserade på klientens anslutningshastighet.

Mer information om Adobe Media Server, finns på www.adobe.com/go/flash_media_server.

Bädda in en videofil i en Animate-fil

När du bäddar in en videofil kommer alla data i filen att läggas till i Animate-filen. Detta resulterar i en mycket större Animate-fil och således även en större SWF-fil. Videon placeras på tidslinjen där de enskilda videobildrutorna visas i form av tidslinjebildrutor. Eftersom varje videobildruta representeras av en bildruta på tidslinjen måste videoklippets och SWF-filens bildrutehastighet vara samma. Om olika bildrutehastigheter används för SWF-filen och det inbäddade videoklippet blir videouppspelningen hackig.

Obs! Om du vill använda variabla bildrutehastigheter direktuppspelar du videon med progressiv nedladdning eller Adobe Media Server. När du importerar videofiler med någon av dessa metoder är FLV-och F4V-filerna fristående och körs i en annan bildrutehastighet än de andra hastigheterna på tidslinjen, inklusive SWF-filens.

Inbäddad video fungerar bäst med mindre videoklipp som har en uppspelningstid på mindre än 10 sekunder. Om du använder videoklipp med längre uppspelningstider bör du använda progressiv nedladdning eller direktuppspelning av video med Adobe Media Server.

Begränsningarna med inbäddad video är:

- Du kan få problem om den resulterande SWF-filen blir mycket stor. Det går åt mycket minne i Flash Player vid nedladdning och försök att spela upp stora SWF-filer med inbäddad video, vilket kan leda till att programmet kraschar.
- Längre videofiler (över 10 sekunder) innebär ofta synkroniseringsproblem mellan videon och ljudet i ett videoklipp. Med tiden börjar ljudspåren spelas upp i otakt med videon vilket ger en försämrad bild.
- Om du ska spela upp en video som är inbäddad i en SWF-fil måste hela videofilen först laddas ned innan videon kan spelas upp. Om det är en mycket stor videofil du bäddar in, kan det ta lång tid innan SWF-filen har laddats ned helt och uppspelningen sätter igång.
- När ett videoklipp har importerats går det inte att redigera det. Du måste i så fall redigera och importera videofilen på nytt.
- När du publicerar SWF-filen via webben måste hela videon hämtas till användarens dator innan den kan börja spelas upp.
- Under körningen måste hela videon få plats i det lokala minnet på datorn där den spelas upp.
- En importerad videofil får inte vara längre än 16 000 bildrutor.
- Samma bildrutehastighet måste ha angetts för videon och Animate-tidslinjen. Ange samma bildhastighet för Animate-filen som för den inbäddade videon.

Du kan förhandsgranska bildrutorna för en inbäddad video genom att dra spelhuvudet längs tidslinjen (rensning). Observera att videoljudspåret inte spelas upp under rensningen. Om du vill förhandsvisa videon med ljud använder du kommandot Testa filmen.

Bädda in en videofil i en Animate-fil

1. Välj Arkiv > Importera > Importera video för att importera videoklippet till det aktuella Animate-dokumentet.

2. Välj ett av följande alternativ:

Hämta extern video med uppspelningskomponent: Importerar videofilmen och skapar en instans av FLVPlayback-komponenten för att styra videouppspelningen.

Bädda in FLV i SWF och spela upp i tidslinje: Bäddar in FLV-filen i Animate-dokumentet och placerar den på tidslinjen.

Bädda in H.264-video på tidslinjen: Bäddar in H.264-videofilmer i Animate-

dokumentet. När du importerar en video med det här alternativet kan den placeras på scenen och användas som en guide när du utformar animeringen. Bildrutor från videon återges på scenen när du drar eller spelar upp tidslinjen. Ljudet för de aktuella bildrutorna spelas även upp.

Varning:

- *Om du försöker publicera en FLA-fil med H264-videoinnehåll i ett lager som inte är ett stödlinjelager eller ett dolt lager visas en varning om att målplattformen inte har stöd för inbäddade H.264-videofilmer.*

3. Klicka på Bläddra, välj videofilen på datorn och klicka på Nästa.

Valfritt: Om du har Adobe Media Encoder installerat på datorn och vill konvertera videon till ett annat format med AME klickar du på Konvertera video.

4. Välj den symboltyp som du vill bädda in med videon.

Inbäddad video Om du använder videoklipppet för linjär uppspelning i tidslinjen, passar det bäst att importera videon till tidslinjen.

Filmklipp Ett tips är att placera videon i en filmklippsinstant. Då får du bäst kontroll över innehållet. Videons tidslinje spelas upp oberoende av huvudtidslinjen. Du behöver inte utöka huvudtidslinjen med särskilt många bildrutor för att videon ska få plats, vilket annars kan göra det svårt att arbeta med FLA-filen.

Grafik När du baddar in ett videoklipp som grafisk symbol, kan du inte interagera med videon via ActionScript (vanligtvis används grafiska symboler för statiska bilder och för att skapa återanvändbara animeringar som är kopplade till huvudtidslinjen).

5. Importera videoklipppet direkt till scenen (och tidslinjen) eller som biblioteksobjekt.

Som standard placeras den importerade videon på scenen i Animate. Om du bara vill importera till biblioteket avmarkerar du Placera instansen på scenen.

Om du skapar en enkel videopresentation med linjär uppläsning och liten eller ingen interaktion, godkänner du standardinställningen och importerar videon till scenen. Om du vill skapa en mer dynamisk presentation, arbeta med flera videoklipp eller lägga till dynamiska övergångar eller andra element med ActionScript, importerar du videon till biblioteket. Sedan kan du anpassa det genom att konvertera det till ett MovieClip-objekt, vilket är lättare att hantera med ActionScript.

Som standard expanderas tidslinjen i Animate så att hela uppspelningslängden för det inbäddade videoklipppet får plats.

Om videofilen innehåller ljud som du inte vill importera avmarkerar du Inkludera ljud.

6. Klicka på Nästa. Granska bekräftelsemeddelandena och klicka på Slutför.

Guiden Importera video baddar in videon i SWF-filen. Videon visas antingen på scenen eller i biblioteket beroende på vilka inbäddningsalternativ du använder.

7. I egenskapsinspektören (Fönster > Egenskaper) ger du videoklipppet ett instansnamn och gör eventuella ändringar i egenskaperna.

Importera videofiler till biblioteket

Om du vill importera FLV-, F4V- eller H.264-videofilmer använder du kommandona Importera > Importera video eller Importera till bibliotek.

Om du vill skapa en egen videospelare som läser in FLV- eller F4V-filer dynamiskt från en extern källa, placerar du videon i en filmklippssymbol. När du läser in FLV- eller F4V-filer dynamiskt justerar du filmklippets mått efter de faktiska måtten för videofilen, och skalar videon genom att skala filmklippets.

Obs! Ett tips är att placera videon i en filmklippsinstant. Då får du bäst kontroll över innehållet. Videons

tidslinje spelas upp oberoende av huvudtidslinjen. Du behöver inte utöka huvudtidslinjen med särskilt många bildrutor för att videon ska få plats, vilket annars kan göra det svårt att arbeta med FLA-filen.

- Om du vill importera en FLV-, SWF- eller H.264-video till biblioteket gör du något av följande:
 - Välj Arkiv > Importera > Importera till biblioteket.
 - Välj ett befintligt videoklipp i bibliotekspanelen och välj Egenskaper på bibliotekspanelmenyn. Klicka på Importera. Leta upp filen som ska importeras och klicka på Öppna.

Ändra ett videoklipps egenskaper

I egenskapsinspektören kan du ändra egenskaperna för en instans av ett inbäddat videoklipp på scenen, ge instansen ett instansnamn och ändra dess bredd, höjd och position på scenen. Du kan också *växla* en instans av ett videoklipp, det vill säga koppla en annan symbol till en videoklippsinstans. När du ger en instans en annan symbol, visas en annan instans på scenen men alla andra instansegenskaper (som mått och registreringspunkt) förblir intakta.

I dialogrutan Videoegenskaper kan du göra följande:

- Visa information om ett importerat videoklipp, inklusive namn, sökväg, datum det skapades, pixelmått, längd och filstorlek.
- Ändra namnet på videoklipppet
- Uppdatera videoklipppet om du ändrar det i en extern redigerare
- Importera en FLV- eller F4V-fil som ska ersätta det valda klippet
- Exportera ett videoklipp som en FLV- eller F4V-fil

Ändra videoinstansegenskaperna i egenskapsinspektören

1. Välj en instans av ett inbäddat eller länkat videoklipp på scenen.
2. Välj Fönster > Egenskaper och gör något av följande:
 - Skriv ett instansnamn i namntextfältet till vänster i egenskapsinspektören.
 - Ange värden för W och H och ändra videoinstansens mått.
 - Ange värden för X och Y och ändra positionen på instansens övre vänstra hörn på scenen.
 - Klicka på Växla. Välj ett videoklipp som ska ersätta klippet som nu är tilldelat instansen.

Obs! Du kan bara byta ut ett inbäddat videoklipp mot ett annat inbäddat videoklipp, och du kan bara byta ut ett länkat videoklipp mot ett annat länkat videoklipp.

Visa videoklippegenskaper i dialogrutan Videoegenskaper

1. Markera ett videoklipp på bibliotekspanelen.
2. Välj Egenskaper på bibliotekspanelmenyn eller klicka på knappen Egenskaper längst ned på bibliotekspanelen. Dialogrutan Videoegenskaper öppnas.

Ange ett nytt namn för att uppdatera eller ersätta en video

1. Välj videoklipppet i bibliotekspanelen och välj Egenskaper på bibliotekspanelmenyn.
2. Gör något av följande:

- Om du vill tilldela ett nytt namn anger du namnet i textfältet Namn.
- Om du vill uppdatera ett videoklipp går du till den uppdaterade videofilen och klickar på Öppna.
- Om du vill ersätta en video klickar du på Importera, bläddrar till den FLV-, F4V- eller H.264-fil som ska ersätta det aktuella klippet och klickar på Öppna.

Styra videouppspelning med tidslinjen

Du styr uppspelningen av en inbäddad videofil genom att styra tidslinjen som innehåller videon. Om du till exempel vill pausa uppspelningen på huvudtidslinjen anropar du åtgärden `stop()` för den tidslinjen. På liknande sätt styr du ett videoobjekt i en filmklippssymbol genom att styra uppspelningen av symbolens tidslinje.

Du kan använda följande åtgärder för att importera videoobjekt i filmklipp: `goTo`, `play`, `stop`, `toggleHighQuality`, `stopAllSounds`, `getURL`, `FScommand`, `loadMovie`, `unloadMovie`, `ifFrameLoaded` och `onMouseEvent`. När du ska använda åtgärder på ett Video-objekt måste du först konvertera Video-objektet till ett filmklipp.

Om du vill visa direktuppspelad video från en kamera använder du `ActionScript`. Först placerar du ett videoobjekt på scenen genom att välja Ny video på bibliotekspanelmenyn. Använd sedan `Video.attachVideo` för att koppla videoflödet till Video-objektet.

Se även Video och `attachVideo` (metoden `Video.attachVideo`) i *Språkreferens för ActionScript 2.0 och fl.video i Referenshandbok för ActionScript 3.0 i Adobe Flash Professional CS5*.

Uppdatera en inbäddad video sedan du redigerat källfilen

1. Markera videoklippet på bibliotekspanelen.
2. Välj Egenskaper och klicka på Uppdatera.

Det inbäddade videoklippet uppdateras med den redigerade filen. De komprimeringsinställningar som du valde när du först importerade videon gäller för det uppdaterade klippet.

Adobe rekommenderar även

- Ange parametern `contentPath` eller `source`
- `FLVPlayback`-komponenten
- `FLVPlayback`-komponenten
- Videoformat och `Animate`
- Testa dokumentets nedladdningsprestanda
- Om symboler
- Spela upp externa FLV- eller F4V-filer dynamiskt

 Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Arbeta med videoreferenspunkter

Obs! (Endast Animate CC) Funktionen Videoreferenspunkter är föråldrad och har tagits bort från Animate CC.

Använd videoreferenspunkter för att låta händelser utlösas vid särskilda tidpunkter i videon. Det finns två sorters referenspunkter som du kan använda i Flash:

- Kodade referenspunkter. Detta är referenspunkter som du lägger till när du kodar video med Adobe Media Encoder. Mer information om hur du lägger till referenspunkter i Adobe Media Encoder finns i [Använda Adobe Media Encoder](#). Inte bara Animate, utan även andra program, kan komma åt kodade referenspunkter.
- ActionScript-referenspunkter. Detta är referenspunkter som du lägger till i en video med egenskapsinspektören i Animate. ActionScript-referenspunkter är bara tillgängliga för Animate och Flash Player. Mer information om referenspunkter i ActionScript finns i [Förstå referenspunkter](#) i *Utvecklarhandbok för ActionScript 3.0*.

När en FLVPlayback-komponentinstans markeras på scenen visas listan med videoreferenspunkter i egenskapsinspektören. Du kan också förhandsgranska hela videon på scenen och samtidigt lägga till ActionScript-referenspunkter med egenskapsinspektören. Detta gäller även videoklipp från Adobe Media Server.

Så här arbetar du med referenspunkter i egenskapsinspektören:

1. Importera videon som en progressiv hämtning eller placera FLVPlayback-komponenten på scenen och ange en källvideo. Du kan nu ange källvideon i egenskapsinspektören.
2. Klicka på Referenspunkter i egenskapsinspektören för att utöka avsnittet, om det inte redan är öppet.
3. Klicka på knappen Lägg till (+) för att lägga till en ActionScript-referenspunkt eller på knappen Ta bort (-) för att ta bort en referenspunkt. Du kan ange tiden genom att dra musen åt höger eller vänster för att öka eller minska värdet eller genom att skriva ett värde.
4. Om du vill lägga till en parameter för en referenspunkt markerar du ActionScript-referenspunkten och klickar sedan på knappen Lägg till (+) längst ned i avsnittet Parametrar.
5. Du kan ändra namn på ActionScript-referenspunkter och parametrar genom att klicka i namnfältet och redigera namnet.

Du kan dessutom importera och exportera listor med referenspunkter via egenskapsinspektören. Du kan bara importera ActionScript-referenspunkter. Detta är för att undvika konflikter med de referenspunkter som redan bäddats in i videon under kodningen.

Med referenspunktsknapparna Importera och Exportera längst upp i avsnittet Referenspunkter kan du importera eller exportera listor med referenspunkter i XML-format. Vid export innehåller listan alla referenspunkter för Navigering och Händelse, som finns inbäddade i videon, samt alla ActionScript-referenspunkter som du lagt till. Vid import öppnas en dialogruta som visar hur många ActionScript-referenspunkter som importerats.

Omforma och kombinera grafiska objekt

[Omforma objekt](#)
[Kombinera objekt](#)

[Överst på sidan](#) 

Omforma objekt

Du kan omforma grafiska objekt samt grupper, textblock och instanser med verktyget Omforma fritt eller med alternativen på menyn Ändra > Omforma. Beroende på vilken typ av element du markerar kan du omforma, rotera, skeva, skala eller förvränga det. Du kan ändra eller lägga till i en markering under en omformning.

När du omformar ett objekt, en grupp, en textruta eller en instans visas alla ändringar som görs i dess mått eller position i egenskapsinspektören.

En begränsningsram visas under omformningar där du drar objektet. Begränsningsramen är rektangulär (om den inte har ändrats med kommandot Förvräng eller modifieringen Omslag) och dess kanter är ursprungligen justerade parallellt mot scenens kanter. Omformningshandtag finns i alla hörn och mitt på varje kant. När du drar ett handtag förhandsvisas omformningarna i begränsningsramen.

Flytta, justera om, ändra och spåra omformningspunkten

Under en omformning visas en omformningspunkt mitt i markerade element. Omformningspunkten är från början justerad mot objektets mittpunkt. Du kan flytta omformningspunkten, återställa den till standardplatsen och flytta standardreferenspunkten.

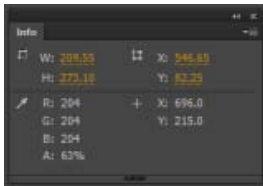
För skalning, skevning och rotation av grafiska objekt, grupper och textblock är punkten mitt emot punkten du drar automatiskt referenspunkten. För instanser är omformningspunkten automatiskt referenspunkt. Du kan flytta standardreferenspunkten för en omformning.

1. Välj verktyget Omforma fritt  eller något av kommandona vid Ändra > Omforma.

Du kan hålla reda på omformningspunktens placering på infopanelen och i egenskapsinspektören för grafiska objekt.

2. Gör något av följande:

- Du kan flytta omformningspunkten genom att dra den till det markerade grafiska objektet.
- Dubbelklicka på omformningspunkten om du vill justera omformningspunkten mot elementets mittpunkt igen.
- Om du vill byta referenspunkt för en skalnings- eller skevningsomformning håller du ned Alt-tangenten (Windows) eller Alternativ-tangenten (Macintosh) samtidigt som du drar den valda objektkontrollpunkten under omformningen.
- På panelen Info kan du växla fram och tillbaka för att visa registrerings- och omformningspunkter. Knappen visas som  för att ange att koordinaterna för registreringspunkter visas. Om du klickar på samma knapp ändras den till , vilket anger att koordinaterna för omformningspunkter visas.



Koordinatsystem; infopanel med knappen Registrerings-/omformningspunkt i omvandlingsläget och med X- och Y-koordinaterna för markeringens omformningspunkt synliga.

Använda verktyget Omforma fritt

Du kan utföra enskilda omformningar eller kombinera flera, till exempel flytta, rotera, skala, skeva och förvränga.

Obs! Det går inte att omforma symboler, bitmapsbilder, videoobjekt, ljud, övertoningar eller text med Omforma fritt. Om en markering innehåller något sådant element förvrängs bara formobjekten. Om du vill omforma ett textblock konverterar du tecknen till formobjekt.

1. Markera ett grafiskt objekt, en grupp, en instans eller ett textblock på scenen.
2. Klicka på verktyget Omforma fritt .

Om du för pekaren över och runt markeringen ändras den för att visa vilken omformningsfunktion du kan använda.

3. Dra i handtagen om du vill omforma markeringen:
 - Om du vill flytta markeringen placerar du pekaren över objektet i begränsningsramen och drar objektet till en ny position. Dra inte omformningspunkten.
 - Dra omformningspunkten till en ny plats om du vill ange en mittpunkt för rotation eller skalning.
 - Placera pekaren precis utanför ett hörnhandtag och dra om du vill rotera markeringen. Markeringen roterar runt omformningspunkten. Skift-dra om du vill rotera i steg om 45°.
 - Alt-dra om du vill rotera runt motsatt hörn.
 - Dra ett hörnhandtag diagonalt om du vill skala markeringen i två dimensioner. Skift-dra om du vill ändra storleken proportionerligt.
 - Dra ett hörnhandtag eller ett sidohandtag vågrätt eller lodrätt om du bara vill skala i en riktning.
 - Placera pekaren på konturen mellan omformningshandtagen och dra om du vill skeva markeringen.
 - Tryck på Ctrl (Windows) eller Kommando (Macintosh) och dra ett hörnhandtag eller ett sidohandtag om du vill förvränga former.
 - Skift-Ctrl-klicka (Windows) eller Skift-Kommando-klicka (Macintosh) på ett hörnhandtag om du vill *konforma* objektet, det vill säga flytta det markerade hörnet och det intilliggande hörnet lika långt från respektive referenspunkter.
4. Klicka utanför det markerade objektet när du vill avsluta omformningen.

Förvränga objekt

Om du drar ett hörnhandtag eller ett kanthandtag på begränsningsramen när du använder förvrängningsomformning på ett markerat objekt, flyttas hörnet eller kanten och de intilliggande kanterna justeras om. Skift-dra en hörnpunkt om du vill konforma objektet, det vill säga flytta hörnet och det

intilliggande hörnet samma avstånd och i motsatt riktning från varandra. Det intilliggande hörnet är det hörn som finns på samma axel som riktningen du drar i. Ctrl-klicka (Windows) eller Kommando-klicka (Macintosh) om du vill dra en mittpunkt på en kant så att hela kanten flyttas fritt.

Du kan ta förvränga grafiska objekt med kommandot Förvräng. Du kan dessutom förvränga objekt när du omformar dem fritt.

Obs! Det går inte att ändra symboler, primitiva former, bitmappsbilder, videoobjekt, ljud, övertoningar, objektgrupper eller text med kommandot Förvräng. Om en markering innehåller något sådant element förvrängs bara formobjekten. Om du vill ändra text konverterar du tecknen till formobjekt.

1. Markera ett eller flera grafiska objekt på scenen.
2. Välj Ändra > Omforma > Förvräng.
3. Placera pekaren på något av omformningshandtagen och dra.
4. Klicka utanför de markerade objekten när du vill avsluta omformningen.

Ändra former med modifieringen Omslag

Med modifieraren Omslag kan du tänja och förvränga objekt. Ett omslag är en begränsningsram som innehåller ett eller flera objekt. Om omslagets form ändras påverkas formen på objekten i omslaget. Du redigerar omslagets form genom att justera dess punkter och tangenthandtag.

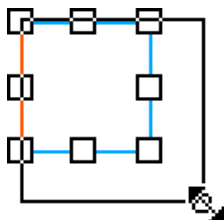
Obs! Det går inte att ändra symboler, bitmappsbilder, videoobjekt, ljud, övertoningar, objektgrupper eller text med modifieraren Omslag. Om en markering innehåller något sådant element förvrängs bara formobjekten. Om du vill ändra text konverterar du tecknen till formobjekt.

1. Markera en form på scenen.
2. Välj Ändra > Omforma > Omslag.
3. Dra punkterna och tangenthandtagen om du vill ändra omslaget.

Skala objekt

När du skalar ett objekt förstoras eller förminskas det vågrätt, lodrätt eller både och.

1. Markera ett eller flera grafiska objekt på scenen.
2. Välj Ändra > Omforma > Skala.
3. Gör något av följande:
 - Dra hörnhandtagen om du vill skala objektet både vågrätt och lodrätt. Proportionerna bevaras när du ändrar skalan. Skift-dra om du vill skala objektet ojämnt.



- Dra ett mitthandtag om du vill skala antingen vågrätt eller lodrätt.

Vända objekt

Du kan vända objekt längs deras lodräta eller vågräta axel utan att flytta deras relativa position på scenen.

1. Markera objektet.
2. Välj Ändra > Omforma > Vänd lodrätt eller Vänd vågrätt.

Återställa omformade objekt

När du använder verktyget Omforma fritt eller omformningspanelen för att skala, rotera och skeva instanser, grupper och text, sparas objektets värden för storlek och rotation i Animate. Detta innebär att du kan ta bort omformningarna du gjort och återställa standardvärdena.

Du kan endast ångra den senaste omformningen när du väljer Redigera > Ångra. Du kan ta bort alla omformningar genom att klicka på knappen Ta bort omformning på panelen innan du avmarkerar objektet. När du avmarkerat objektet tas de ursprungliga värdena bort, men omformningen kan inte tas bort.

Återställa ett omformat objekt till dess ursprungliga skick

1. Kontrollera att det omformade objektet fortfarande är markerat.
2. Gör något av följande:
 - Klicka på knappen Ta bort omformning  på omformningspanelen
 - Välj Ändra > Omforma > Omslag > Ta bort transformering

[Överst på sidan](#) 

Kombinera objekt

Om du vill skapa nya former genom att kombinera eller ändra befintliga objekt använder du kommandot Kombinera objekt på menyn Ändra (Ändra > Kombinera objekt). I vissa fall avgör staplingsordningen för markerade objekt hur åtgärden fungerar.

Varje kommando gäller för specifika typer av grafiska objekt - se listan nedan. En sammanfogad form är en form som har ritats med ett verktyg i läget Sammanfogande ritning. Ett ritobjekt är en form som har ritats med ett verktyg i objektritläge.

Följande kommandon finns under Kombinera objekt:

Förening Sammanfogar två eller fler sammanfogade former eller ritobjekt. Resultatet blir en enda objektritlägesform som består av alla delar i formerna som var synliga innan de förenades. De dolda, överlappande delarna av formerna tas bort.

Obs! Till skillnad från när du använder kommandot Gruppera (Ändra > Gruppera) går det inte att dela upp former som har förenats med kommandot Förening.

Överlappa Skapar ett objekt från överlappningen av två eller flera objekt. Objektritmodellformen som skapas består av de överlappande delarna av de kombinerade formerna. Alla delar av formen som inte täcks tas bort. Formen som skapas använder fyllningar och linjer från den översta formen i stacken.

Genomslag Tar bort delar av ett markerat ritobjekt, vilket definieras av de överlappande delarna av ett annat markerat ritobjekt som är placerat framför. De delar av ett ritobjekt som överlappas av det översta objektet och hela det översta objektet tas bort helt. Objektet som skapas behålls som separata objekt och kombineras inte till ett enda objekt (till skillnad från kommandona Förening och Överlappa som förenar objekten).

Beskär Använder konturen för ett ritobjekt för att beskära ett annat ritobjekt. Det objekt som är längst fram eller överst anger formen på det beskurna området. Alla delar av ett underliggande ritobjekt som överlappar det översta objektet behålls, medan alla andra delar av de underliggande objekten och hela det översta objektet tas bort helt. Objekten som skapas behålls som separata objekt och kombineras inte till ett enda objekt (till skillnad från kommandona Förening och Överlappa som förenar objekten).

Adobe rekommenderar även

- Skalning med nio segment och filmklippssymboler
- Redigera filmklippssymboler med skalning med nio segment



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Arbeta med och skapa symbolinstanser i Animate

[Skapa instanser](#)

[Redigera instansegenskaper](#)

[Ange synlighet för en instans](#)

[Ändra färg och genomskinlighet för en instans](#)

[Byta ut en instans mot en annan](#)

[Ändra en instans typ](#)

[Ange slingor för en grafikinstans](#)

[Dela upp en symbolinstans](#)

[Hämta information om instanser på scenen](#)

[Överst på sidan](#) 

Skapa instanser

När du har skapat en symbol kan du skapa instanser av den i hela dokumentet, även inuti andra symboler. När du ändrar symbolen i Animate CC (tidigare Flash Professional CC) uppdateras alla instanser av symbolen.

Du kan ge instanser namn från egenskapsinspektören. Använd instansens namn när du refererar till en instans i ActionScript. När du styr instanser med ActionScript® måste du ge varje instans på en tidslinje ett unikt namn. Mer information finns i Hantera händelser i *Utvecklarhandbok för ActionScript 3.0*.

Använd egenskapsinspektören om du vill välja färgeffekter, tilldela åtgärder, ange grafiskt visningsläge eller ändra beteendet för nya instanser. Beteendet för instansen är detsamma som symbolbeteendet om du inte anger något annat. Eventuella ändringar påverkar bara instansen och inte symbolen.

Skapa en instans av en symbol

1. Markera ett lager på tidslinjen. Animate kan bara placera instanser i det aktuella lagret i nyckelbildrutor. Om du inte markerar en nyckelbildruta i Animate läggs instansen till i den första nyckelbildrutan till vänster om den aktuella bildrutan.

Obs! En nyckelbildruta är en bildruta där du definierar en ändring av animationen. Mer information finns i *Infoga bildrutor på tidslinjen*.

2. Välj Fönster > Bibliotek.
3. Dra symbolen från biblioteket till scenen.
4. Om du har skapat en instans av en grafisk symbol lägger du till antalet ramar som ska innehålla den grafiska symbolen genom att välja Infoga > Tidslinje > Bildruta.

Använda ett anpassat namn för en instans

1. Markera instansen på scenen.
2. Välj Fönster > Egenskaper och ange ett namn i textrutan Instansnamn.

[Överst på sidan](#) 

Redigera instansegenskaper

Varje symbolinstans har egna egenskaper som är skilda från symbolen. Du kan ändra färgton, genomskinlighet och intensitet för en instans, omdefiniera hur instansen beter sig (till exempel ändra grafik till ett filmklipp) och ange hur animeringar spelas upp inuti en grafikinstans. Du kan också skeva, rotera och skala en instans utan att påverka symbolen.

Du kan dessutom namnge en instans av ett filmklipp eller en knapp så att du kan ändra dess egenskaper med ActionScript. Mer information finns i Objekt och klasser i *Om ActionScript 3.0*. Om du vill redigera instansegenskaper använder du egenskapsinspektören (Fönster > Egenskaper).

Egenskaperna för en instans sparas tillsammans med den. Om du redigerar en symbol eller länkar om en instans till en annan symbol gäller eventuella instansegenskaper som du har ändrat fortfarande för instansen.

[Överst på sidan](#) 

Ange synlighet för en instans

Du kan göra en symbolinstans på scenen osynlig genom att inaktivera egenskapen Synlig. När du använder egenskapen Synlig får du bättre återgivningsprestanda än om du ställer in 0 för symbolens alfaegenskap.

För egenskapen Synlig krävs en spelarinställning för Flash Player 10.2 eller senare, och den är endast kompatibel med filmklipp, knappar och komponentinstanser.

1. Markera instansen på scenen.
2. Avmarkera egenskapen Synlig i avsnittet Visa på panelen Egenskaper.

[Överst på sidan](#) 

Ändra färg och genomskinlighet för en instans

Varje instans av en symbol kan ha en egen färgeffekt. Använd egenskapsinspektören om du vill ange färg- och genomskinlighetsalternativ för instanser. Inställningarna i egenskapsinspektören påverkar även bitmappar som placerats i symboler.

När du ändrar färg och genomskinlighet för en instans i en viss bildruta i Animate genomförs ändringen så snart den bildrutan visas. Om du vill ha gradvisa färgändringar bör du använda en rörelseinterpolering. När du interpolerar färg anger du olika effektinställningar i den första och sista nyckelbildrutan i en instans, och interpolerar sedan inställningarna för att få instansens färger att förändras över tid.



Med interpolering ändras en instans färg eller genomskinlighet gradvis.

Obs! Om du använder en färgeffekt i en filmklippssymbol med flera bildrutor i Animate används effekten i alla bildrutor i filmklippssymbolen.

1. Markera instansen på scenen och välj Fönster > Egenskaper.
2. I egenskapsinspektören väljer du ett av följande alternativ på menyn Format i avsnittet Färgeffekt:

Intensitet Justerar den relativa ljusstyrkan i en bild, mätt på en skala från svart (–100%) till vitt (100%). Om du vill justera ljusstyrkan klickar du på triangeln och drar i skjutreglaget eller anger ett värde i rutan.

Färgton Färgar instansen med samma nyans. Om du vill ange procentandelen för färgton från genomsnittlig (0%) till helt mättad (100%) använder du skjutreglaget Färgton i egenskapsinspektören. Om du vill justera färgtonen klickar du på triangeln och drar i skjutreglaget eller anger ett värde i rutan. Om du vill välja en färg anger du värden för röd, grön och blå i respektive ruta eller klickar på kontrollen Färg och väljer en färg från färgväljaren.

Alfa Justerar genomsnittligheten för en instans, från genomsnittlig (0%) till helt mättad (100%). Om du vill justera alfavärdet klickar du på triangeln och drar i skjutreglaget eller anger ett värde i rutan.

Avancerat Justerar värden för röd, grön, blå och genomsnittlighet separat för en instans. Det är mest användbart för att skapa och animera små färg effekter på objekt som bitmappar. Med kontrollerna till vänster kan du minska värdena för färg eller genomsnittlighet med en procentandel. Med kontrollerna till höger kan du minska eller öka värdena för färg eller genomsnittlighet med ett konstant värde.

De aktuella värdena för rött, grönt, blått och alfa multipliceras med procentandelsvärdena och läggs sedan till de konstanta värdena i den högra kolumnen, vilket ger de nya färgvärdena. Om till exempel värdet för rött är 100 får du det nya värdet 150 ($[100 \times .5] + 100 = 150$), om du ändrar det vänstra skjutreglaget till 50% och det högra till 100%.

Obs! I de avancerade inställningarna i effektpanelen används funktionen $(a * y + b) = x$ där a är procentandelen som angivits i rutorna till vänster, y är färgen på den ursprungliga bitmappen, b är värdet som angivits i rutorna till höger, och x är resultat effekten (mellan 0 och 255 för RGB, och 0 och 100 för alfagenomsnittlighet).

Du kan också ändra färgen på en instans med ColorTransform-objektet i ActionScript. Mer detaljerad information om Color-objekt finns i ColorTransform i *Språkreferens för ActionScript 2.0* eller *Referenshandbok för ActionScript® 3.0 i Adobe Flash Professional CS5*.

[Överst på sidan](#) 

Byta ut en instans mot en annan

Om du vill visa en annan instans på scenen och bevara alla ursprungliga instansegenskaper, till exempel färg effekter eller knappåtgärder, tilldelar du en annan symbol till en instans.

Antag till exempel att du skapar en tecknad serie med en råttsymbol för en seriefigur men bestämmer dig för att ändra figuren till en katt. Om du byter ut råttsymbolen mot kattsymbolen visas den uppdaterade figuren på ungefär samma plats i alla bildrutor.

Tilldela en annan symbol till en instans

1. Markera instansen på scenen och välj Fönster > Egenskaper.
2. Klicka på knappen Växla i egenskapsinspektören.
3. Välj en symbol som ska ersätta symbolen som nu är tilldelad till instansen. Om du vill duplicera en markerad symbol klickar du på Duplicera symbol och OK.

När du duplicerar kan du basera en ny symbol på en befintlig i biblioteket så att du inte behöver kopiera så mycket om du skapar flera symboler som skiljer sig åt litegrann.

Ersätta alla instanser av en symbol

- Dra en symbol med samma namn som symbolen du ersätter från en bibliotekspanel till den bibliotekspanelen som hör till FLA-filen som du redigerar och klickar på Ersätt. Om du har mappar i biblioteket måste den nya symbolen dras till samma mapp som den symbol du vill ersätta.

[Överst på sidan](#) ¹⁰

Ändra en instans typ

Om du vill definiera om beteendet för en instans i ett Animate-program ändrar du dess typ. Om till exempel en grafikinstans innehåller animeringar som du vill spela upp oberoende av huvudtidslinjen definierar du om grafikinstansen till en filmklippsinstant.

1. Markera instansen på scenen och välj Fönster > Egenskaper.
2. Välj Grafik, Knapp eller Filmklipp i menyn i egenskapsinspektören.

[Överst på sidan](#) ¹⁰

Ange slingor för en grafikinstans

Om du vill bestämma hur animeringssekvenser i en grafikinstans spelas upp i ditt Animate-program ställer du in alternativ i egenskapsinspektören.

En animerad grafiksymboll är knuten till huvudtidslinjen i det dokument där symbolen finns. En filmklippssymbol har däremot en egen oberoende tidslinje. Animeringar i animerade grafiksymboler visas i dokumentredigeringsläge eftersom samma tidslinje som i huvuddokumentet används. Filmklippssymboler visas som statiska objekt på scenen och inte som animeringar i Animate-redigeringsmiljön.

1. Markera en grafikinstans på scenen och välj Fönster > Egenskaper.
2. Välj ett animeringsalternativ på Alternativ-menyn i avsnittet Repetition i egenskapsinspektören:

Slinga Slingar alla animeringssekvenser i aktuell instans i så många bildrutor som instansen upptar.

Spela upp en gång Spelar upp animeringssekvensen från den bildruta som du anger till slutet av animeringen och stannar sedan.

Enstaka bildruta Visar en bildruta i animeringssekvensen. Ange vilken bildruta som ska visas.

3. Om du vill ange att den första bildrutan av den grafiska symbolen ska visas vid repetition anger du ett bildrutenummer i textrutan Första. Bildrutenumret som du anger här används också i alternativet Enstaka bildruta.

[Överst på sidan](#) ¹⁰

Dela upp en symbolinstans

Om du vill bryta länken mellan en instans och en symbol och omvandla instansen till en samling ogrupperade former och linjer *delar du upp* instansen. Den här funktionen är praktisk om du vill göra stora ändringar i den här instansen utan att påverka andra instanser.

Ändringar av källsymbolen för en instans påverkar inte en instans efter att den har delats upp.

1. Markera instansen på scenen.
2. Välj Ändra > Dela upp. Den här åtgärden delar upp instansen i dess grafiska delelement.
3. Om du vill ändra de här elementen använder du färg- och ritverktygen.

[Överst på sidan](#) 

Hämta information om instanser på scenen

I egenskapsinspektören och informationspanelen visas följande information om markerade instanser på scenen:

- I egenskapsinspektören visar du instansens beteende och inställningar – för alla instanstyper: färgeffektinställningar, plats och storlek; för grafik: slingläge och den första bildrutan som innehåller grafiken; för knappar: instansens namn (om det har tilldelats) och alternativ för spårning; för filmklipp: instansens namn (om det har tilldelats). För plats visar egenskapsinspektören x- och y-koordinaterna för symbolens registreringspunkt.
- I informationspanelen visar du instansens storlek och plats; platsen för dess registreringspunkt; dess värden för röd (R), grön (G), blå (B) och alfa (A) (om instansen har en täckande fyllning); samt platsen för pekaren. I avsnittet Position och storlek i egenskapsinspektören visas x- och y-koordinaterna aningen med symbolens registreringspunkt eller omvandlingspunkt. Du kan växla så att koordinaterna visar antingen registreringspunkt eller omvandlingspunkt.
- I filmutforskaren visar du innehållet i det aktuella dokumentet, med dess instanser och symboler.

Visa eventuella åtgärder som tilldelats till en knapp eller ett filmklipp i åtgärdspanelen.

Hämta information om en instans

1. Markera instansen på scenen.
2. Visa egenskapsinspektören (Fönster > Egenskaper) eller den panel du vill använda:
 - Om du vill visa informationspanelen väljer du Fönster > Info.
 - Om du vill visa filmutforskaren väljer du Fönster > Filmutforskaren.
 - Om du vill visa åtgärdspanelen väljer du Fönster > Åtgärder.

Visa symboldefinitionen för den markerade symbolen i filmutforskaren

1. Klicka på knapparna Visa knappar, Filmklipp och Grafik högst upp i filmutforskaren.
2. Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) och välj Visa symbolinstanser och Gå till symboldefinition eller välj de här alternativen på menyn i övre högra hörnet i filmutforskaren.

Hoppa till den scen som innehåller instanser av en markerad symbol

1. Visa symboldefinitionerna.
2. Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) och välj Visa filmelement och Gå till symboldefinition eller välj de här alternativen på menyn i övre högra hörnet i filmutforskaren.

Adobe rekommenderar även

- Lägga till en klassisk interpolering till instanser, grupper och typer
- Skapa knappar



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Rita och skapa objekt med Animate

Rita

Ritlägen och grafiska objekt

[Överst på sidan](#) ¹⁺

Rita

Med ritverktygen i Animate kan du skapa och ändra linjerna och formerna för grafik i dina dokument. Linjerna och formerna som du skapar i Animate består alla av den typ av vektorer som gör att filstorleken på FLA-filerna hålls nere.

Innan du börjar rita och måla i Animate är det viktigt att du förstår hur teckningar skapas i Animate och hur formerna i samma lager kan påverkas när du ritar, målar och ändrar former.

Vektor- och bitmappsgrafik

Datorer visar grafik i antingen vektor- eller bitmappsformat. Om du förstår skillnaden mellan dessa format kan du arbeta mer effektivt. Med Animate kan du skapa och animera kompakt vektorgrafik. Animate kan också importera och ändra vektor- och bitmappsgrafik som har skapats i andra program.

Vektorgrafik

Med vektorgrafik framställs bilder med hjälp av linjer och kurvor, så kallade *vektorer*, vilka även innehåller färg- och lägesegenskaper. Bilden av ett löv beskrivs t.ex. av punkter sammankopplade med linjer, som skapar lövets kontur. Lövets färg bestäms av konturens färg samt färgen på det område som konturen innesluter.



Linjer i vektorgrafik.

När du redigerar en vektorbild ändrar du egenskaperna för linjerna och kurvorna som beskriver dess form. Flytta och ändra storlek, form och färg på vektorgrafik utan att ändra bildens kvalitet. Bilder med vektorgrafik är oberoende av upplösningen, vilket innebär att de kan visas på utdataenheter med olika upplösningar utan att bildkvaliteten försämras.

Bitmappsgrafik

Bitmappsgrafik beskriver bilder med färgade punkter, så kallade *pixlar*, som är ordnade i ett rutnät.

Exempelvis beskrivs bilden av ett löv genom de specifika läges- och färgvärdena för varje pixel i rutnätet, och bilden skapas på ungefär samma sätt som en mosaik.



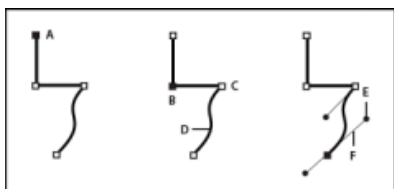
Pixlar i en bitmappsbild.

När du redigerar bitmappsgrafik ändrar du pixlar snarare än linjer och kurvor. Bitmappsgrafik är beroende av upplösningen eftersom de data som beskriver bilden är låsta till ett rutnät med en viss storlek. När du redigerar bitmappsgrafik kan bildens kvalitet ändras. Speciellt om du storleksändrar bitmappsgrafik kan bildens kanter bli taggiga när pixlarna fördelas på nytt inom rutnätet. Att visa bitmappsgrafik på en utdataenhet som har lägre upplösning än bilden försämrar också dess kvalitet.

Banor

När du ritar en linje eller en form i Animate skapar du en linje kallad en *bana*. En bana består av ett eller flera raka eller böjda *segment*. Början och slutet av varje segment är markerade med *ankarpunkter*, som kan liknas vid nålar som håller fast en bit snöre. En bana kan vara *stängd* (t.ex. en cirkel) eller *öppen* med distinkta *slutpunkter* (t.ex. en vågig linje).

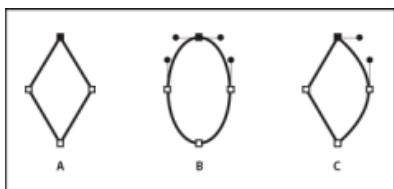
Du ändrar formen för en bana genom att dra dess ankarpunkter, *riktningspunkterna* i slutet av *riktningslinjerna* som visas på ankarpunkter, eller själva bansegmentet.



Komponenter i en bana

A. Markerad (helfylld) slutpunkt **B.** Markerad ankarpunkt **C.** Avmarkerad ankarpunkt **D.** Böjt bansegment **E.** Riktningsspunkt **F.** Riktningsslinje.

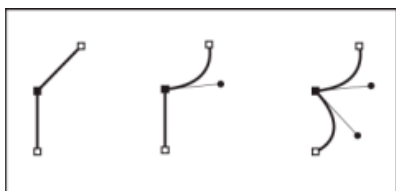
Banor kan ha två sorters ankarpunkter: hörnpunkter och utjämnade punkter. Vid en *hörnpunkt* ändrar en bana skarpt riktning. Vid en *utjämnad punkt* är bansegment anslutna som en kontinuerlig kurva. Du kan rita en bana med hjälp av en kombination av hörnpunkter och utjämnade punkter. Om du ritar fel typ av punkt kan du ändra den.



Punkter i en bana

A. Fyra hörnpunkter **B.** Fyra utjämnade punkter **C.** En kombination av hörnpunkter och utjämnade punkter.

En hörnpunkt kan ansluta till vilka två raka eller böjda som helst, medan en utjämnad punkt alltid ansluter till två kurvsegment.



En hörnpunkt kan ansluta till både raka segment och kurvsegment.

Obs! Blanda inte ihop hörnpunkter och utjämnade punkter med raka segment och kurvsegment.

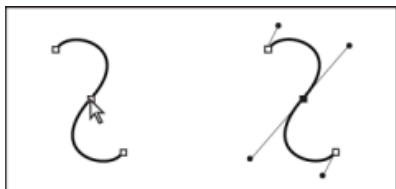
En banas kontur kallas en *linje*. En färg eller övertoning som tillämpas på en öppen eller sluten banas inre kallas en *fyllning*. En ramlinje kan ha tyngd (tjocklek), färg och streckat mönster. När du har skapat en bana eller form kan du ändra dess egenskaper för ramlinje och fyllning.

Riktningslinjer och riktningspunkter

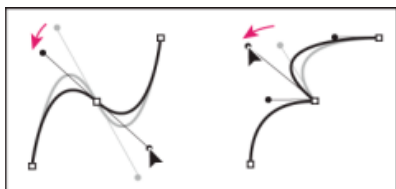
När du markerar en ankarpunkt som ansluter till kurvsegment (eller markerar själva segmentet) visar ankarpunkterna för de anslutna segmenten *riktningshandtag*, vilka består av *riktningslinjer* som slutar i *riktningspunkter*. Riktningslinjernas vinkel och längd bestämmer kurvsegmentens storlek och form. Om du flyttar riktningspunkterna omformas kurvorna. Riktningslinjer visas inte i färdiga utdata.

En utjämnad punkt har alltid två riktningslinjer som flyttas tillsammans som en rak enhet. När du flyttar en riktningslinje för en utjämnad punkt justeras kurvsegment på båda sidor av punkten samtidigt, så att en kontinuerlig kurva bevaras vid den aktuella ankarpunkten.

En hörnpunkt kan å andra sidan ha två, en eller inga riktningslinjer, beroende på om den ansluter till två, en eller inga kurvsegment. Riktningslinjerna för en hörnpunkt bevarar hörnet genom att använda olika vinklar. När du flyttar en riktningslinje på en hörnpunkt justeras bara kurvan på samma sida av punkten som riktningslinjen.

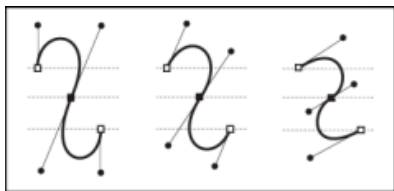


När en ankarpunkt (vänster) har markerats visas riktningslinjer på alla kurvsegment som är anslutna till ankarpunkten (höger).



Justering av riktningslinjer på en utjämnad punkt (vänster) och en hörnpunkt (höger).

Riktningslinjer tangerar alltid (lodrät mot radien hos) kurvan vid ankarpunkterna. Vinkeln hos varje riktningslinje bestämmer kurvans lutning och längden på varje riktningslinje bestämmer kurvans höjd eller djup.



När du flyttar och ändrar storlek på riktninglinjer ändras kurvans lutning.

[Överst på sidan](#) ¹³

Ritlägen och grafiska objekt

I Animate kan du skapa flera typer av grafikobjekt med hjälp av de olika ritlägena och ritverktygen. Varje typ har särskilda fördelar och nackdelar. Om du förstår hur de olika grafikobjekten fungerar blir det lättare att välja rätt typer av objekt.

Obs! I Animate är grafikobjekt objekt på scenen. Med Animate kan du flytta, kopiera, ta bort, omvandla, stapla, justera och gruppera grafiska objekt. "Grafiska objekt" i Animate skiljer sig från "ActionScript-objekt", som ingår i programmeringsspråket ActionScript®. Blanda inte ihop de två användningarna av termen "objekt". Mer information om objekt i programmeringsspråket finns i avsnittet Om datatyper i [Om ActionScript 2.0 i Adobe Animate](#) och Datatyper i Utvecklarhandbok för ActionScript® 3.0.

Sammanfoga ritläge

I standardritläget sammanfogas automatiskt de former du ritar om de överlappar varandra. När du ritar former som överlappar varandra i samma lager klipps den del bort på den understa formen som överlappas av den översta formen. Detta är ett destruktivt ritläge. Om du till exempel ritar en cirkel, täcker över den med en mindre cirkel och sedan markerar och flyttar den mindre cirkeln, så raderas den del av den andra cirkeln som överlappade den första cirkeln.

Om en form har både en linje och en fyllning betraktas dessa som separata grafiska element som kan markeras och flyttas oberoende av varandra.



Former som skapas i Sammanfoga ritläge sammanfogas när de täcker varandra. Om du markerar och flyttar en form ändras den täckta formen.

Aktivera läget Sammanfogande ritning

1. Markera alternativet Sammanfoga ritning på verktygspanelen.
2. Markera ett ritverktyg på verktygspanelen och rita på scenen

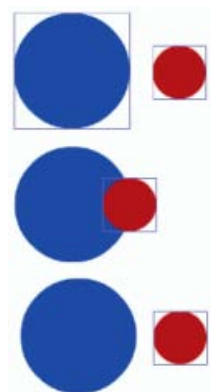
Obs! Läget för sammanfogande ritning används som standard i Animate.

Objektritläge

Skapar former som kallas för *ritobjekt*. Ritobjekt är separata grafikobjekt som inte sammanfogas automatiskt när de överlappar varandra. Det innebär att du kan placera formerna ovanpå varandra utan att formernas utseende påverkas om du flyttar isär dem eller ordnar om dem. Animate skapar varje form som ett separat objekt som du kan ändra individuellt.

Om ett ritverktyg är aktiverat i Objektritläge är formerna som du skapar med verktyget fristående. Linje och fyllning i en form är inte separata element, och former som överlappar varandra påverkas inte av varandra. När du markerar en form som har skapats i objektritläge lägger Animate till en rektangulär begränsningsram runt formen.

Obs! Ange inställningar för kontaktkänslighet när du markerar former som har skapats i objektritläge.



Former som skapas i Objektritläge är separata objekt som kan ändras individuellt.

Aktivera Objektritläge

Innan du kan rita former i objektritläge måste du aktivera läget.

1. Välj ett ritverktyg som har stöd för objektritläge (Penna, Linje, Ritstift, Pensel, Oval, Rektangel eller Polygon).
2. Klicka på knappen Rita objekt  i kategorin Alternativ på verktygspanelen eller tryck på J för att växla mellan objektritläge och sammanfogande ritläge. Med knappen Rita objekt växlar du mellan sammanfogande ritläge och objektritläge. Du kan ange inställningar för kontaktkänslighet när du markerar former som skapas i objektritläge.
3. Rita på scenen.

Konvertera en form som har skapats med sammanfogande ritläge till en form för objektritläge

1. Markera formen på scenen.
2. Konvertera formen till en objektritlägesform genom att välja Ändra > Kombinera objekt > Förening. Efter konverteringen behandlas formen som ett vektorbaserat ritobjekt vars utseende inte ändras när det interagerar med andra former.

Obs! Använd kommandot Förening om du vill förena två eller fler former till en enda objektbaserad form.

Primitiva objekt

Primitiva objekt är former vilkas egenskaper kan justeras i egenskapsinspektören. Du kan definiera storleken, hörnradien och andra egenskaper för formen när som helst när du har skapat den, utan att du behöver rita om den från början.

Det finns två typer av primitiver, rektanglar och cirkclar.

1. Välj verktyget Primitiv rektangel  eller Primitiv oval  på verktygspanelen.
2. Rita på scenen.

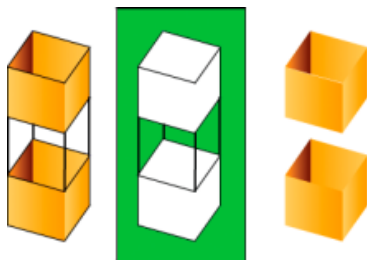
Överlappande former

När du drar en linje över en annan linje eller ritad form i läget Sammanfogande ritning delas de överlappande linjerna in i segment vid överlappningspunkterna. Använd markeringsverktyget för att markera, flytta och ändra form på varje segment för sig.



En fyllning, fyllningen med en korsande linje och tre linjesegment som har skapats genom segmentering.

När du ritar ovanpå former och linjer ersätts de underliggande områdena med det du ritar över formerna och linjerna. Ritar du med samma färg smälter färgerna samman. Ritar du med olika färger hålls de åtskilda. Använd dessa funktioner när du vill skapa masker, urklipp och andra negativa bilder. Följande urklipp har t.ex. skapats genom att drakens uppdelade grupp har flyttats till den gröna formen. Därefter har draken avmarkerats och slutligen har de fyllda delarna av draken flyttats från den gröna formen.



Skapa ett urklipp med drakbilden.

Om du vill förhindra att former och linjer ändras oavsiktligt kan du överlappa dem, gruppera formerna eller använda lager för att skilja dem åt.

Adobe rekommenderar även

- Gruppera objekt
- Skapa och ordna lager



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

Färg

Färgpanelen

Färgrutepanel

Färgpaletter

Skapa eller redigera en heltäckande färg

Duplicera, ta bort och rensa färger

Färgmodeller beskriver de färger vi ser och arbetar med i digital grafik. Varje färgmodell, till exempel RGB, HSB eller CMYK, representerar en metod för att beskriva och klassificera färger. I färgmodellerna finns numeriska värden som motsvarar det synliga färgspektrumet. En färgrymd är en färgmodell med ett särskilt tryckbarhetsomfång av färger. Färgmodellen RGB innehåller t.ex. ett antal färgrymder: Adobe® RGB, sRGB och Apple® RGB. Även om alla dessa färgrymder definierar färg med hjälp av samma tre axlar (R, G och B), har de helt olika färgomfång.

När du arbetar med färger i grafik, justerar du egentligen filens numeriska värden. Det är lätt att tänka sig ett tal som en färg, men de numeriska värdena är inga absoluta färger i sig själva. De har bara en viss innebörd i färgrymden på den enhet där färgen skapas.

Eftersom varje enhet har en egen färgrymd, kan den endast återge färger inom sitt eget färgomfång. När en bild flyttas från en enhet till en annan kan bildens färger ändras eftersom varje enhet tolkar RGB- eller HSB-värdena enligt sin egen färgrymd. Färgerna på en skärm kan till exempel omöjligt bli identiska med färgerna i en utskrift. En skrivare fungerar i en CMYK-färgrymd, medan en skärm fungerar i en RGB-färgrymd. Deras färgomfång skiljer sig åt. Vissa färger går inte att visa på en skärm, och vissa färger som kan visas på en skärm går inte att återge som färg på papper.

När du skapar färger som ska användas i Animate-dokument bör du komma ihåg att även om det är omöjligt att matcha alla färger perfekt på olika enheter så kan du uppnå goda resultat genom att tänka igenom hur prestandan för grafikvisning är på de enheter som målgruppen har.

I Adobe Animate CC kan du tillämpa, skapa och ändra färger med färgmodellerna RGB och HSB. Med standardpaletten eller en palett du själv skapar kan du välja färger att använda på linjerna eller fyllningen i ett objekt du håller på att skapa eller på ett objekt som redan finns på scenen.

När du lägger en linjefärg på en form kan du göra på något av följande sätt:

- Använd en täckande färg, övertoning eller bitmapp på formens fyllning. Om du vill använda en bitmappsfyllning på en form måste du importera en bitmapp till den aktuella filen. Välj en heltäckande färg, övertoning samt linjens format och bredd.
- Skapa en konturform utan fyllning genom att använda Ingen färg som fyllning.
- Skapa en fylld form utan kontur genom att använda Ingen färg som kontur.
- Lägga en heltäckande färgfyllning på text.

Med färgpanelen kan du skapa och redigera heltäckande färger och övertoningsfyllningar i RGB- och HSB-läge.

Öppna systemfärgväljaren genom att klicka på färgväljarens ikon  i Linjefärg eller Fyllningsfärg på färgpanelen, verktygspanelen eller i formegenskapsinspektören.

Färgpanelen

Med färgpanelen kan du ändra färgpaletten för en FLA-fil och ändra färgen på linjer och fyllningar, inklusive:

- Importera, exportera, ta bort och på andra sätt ändra färgpaletten för en FLA-fil med färgrutepanelen.
- Välja färger i hexadecimalt läge.
- Skapa övertoningar med flera färger.
- Använda övertoningar för att få en stor mängd effekter, bland annat en illusion av djup i ett tvådimensionellt objekt.

Färgpanelen innehåller följande kontroller:

Linjefärg Ändrar färg på linjen, eller kantlinjen, i ett grafiskt objekt.

Fyllningsfärg Ändrar fyllningsfärgen. Fyllningen är det färgområde som fyller formen.

Menyn Färgtyp Ändrar fyllningsformatet:

Inget Tar bort fyllningen.

Enfärgad Ger en heltäckande enfärgad fyllning.

Linjär övertoning Ger en övertoning med övergångar i en linjär bana.

Radiell övertoning Ger en övertoning med övergångar utåt i ett cirkelmönster från en mittpunkt.

Bitmappsfyllning Fyller det markerade området med en bitmappsbild du väljer. När du väljer Bitmapp öppnas en dialogruta där du kan välja en bitmappsbild på datorn och lägga till den i biblioteket. Du kan använda bitmapps bilden som fyllning. Det kommer att se ut som ett mosaikmönster där bilden upprepas inom formen.

HSB Gör att du kan ändra Nyans, Mättnad och Intensitet för färgerna i fyllningen.

RGB Gör att du kan ändra densiteten för RGB-färgerna (röd, grön och blå) i en fyllning.

Alfa Ställer in genomskinligheten för en heltäckande fyllning, eller det markerade skjutreglaget för en övertoningsfyllning. Alfavärdet 0 % ger en osynlig (eller genomskinlig) fyllning. Alfavärdet 100 % ger en helt ogenomskinlig fyllning.

Aktuell färgruta Visar den valda färgen. Om du väljer en övertoningsfyllning (Linjär eller Från mitten) på Typ-menyn visar Aktuell färgruta färgövergångarna inom övertoningen du skapar.

Systemfärgväljaren Gör att du kan välja en färg visuellt. Klicka på systemfärgväljaren och dra hårkorset tills du hittar färgen du vill använda.

Hexadecimalt värde Visar den markerade färgens hexadecimala värde. Om du vill ändra färgen med det hexadecimala värdet anger du ett nytt värde. Hexadecimala färgvärden (kallas också hexvärden) är sexsiffriga alfanumeriska kombinationer som representerar färger.

Flöde Gör att du kan kontrollera färger som lagts utanför gränsen för en linjär eller radiell övertoning.

Utöka färg (Standard) Tillämpar färgerna du anger utanför övertoningens slut.

Återspegla färg Gör att övertoningsfärgen fyller formen med en reflektiv spegeleffekt. Övertoningarna du anger upprepas i ett mönster från övertoningens början till dess slut. Sedan upprepas de i motsatt följd från slutet av övertoningen till dess början, och sedan från början till slutet igen tills den markerade formen är fylld.

Upprepa färg Upprepar övertoningen från dess början till dess slut tills den markerade formen är fylld.

Obs! Spillägena stöds bara i Adobe Flash Player 8 och senare versioner.

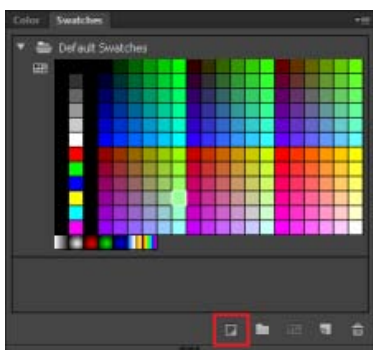
Linjär RGB Skapar en SVG-kompatibel (Scalable Vector Graphics) linjär eller radiell övertoning.

[Överst på sidan](#)

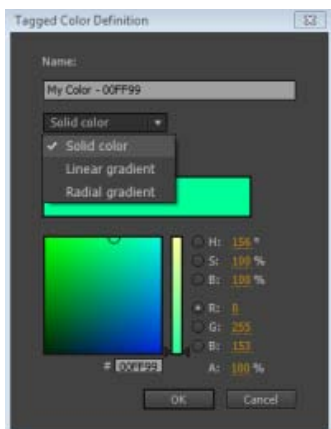
Färgrutepanel

Med färgrutor kan du enkelt återanvända och uppdatera färger i dokument. Du kan nu skapa taggade färgrutor genom att välja en färg bland dina färgrutor. När du skapar en taggad färgruta och använder den på former och banor i Animate-innehåll kommer allt innehåll som använder den taggade färgrutan automatiskt att ändra färg om du ändrar färgen på färgrutan.

1. Klicka på Fönster > Färg.
2. På fliken Färgrutor på panelen Färger ska du välja färgen du vill konvertera till en taggad färgruta och klicka på Konvertera till taggad färgruta på panelens nedre del.

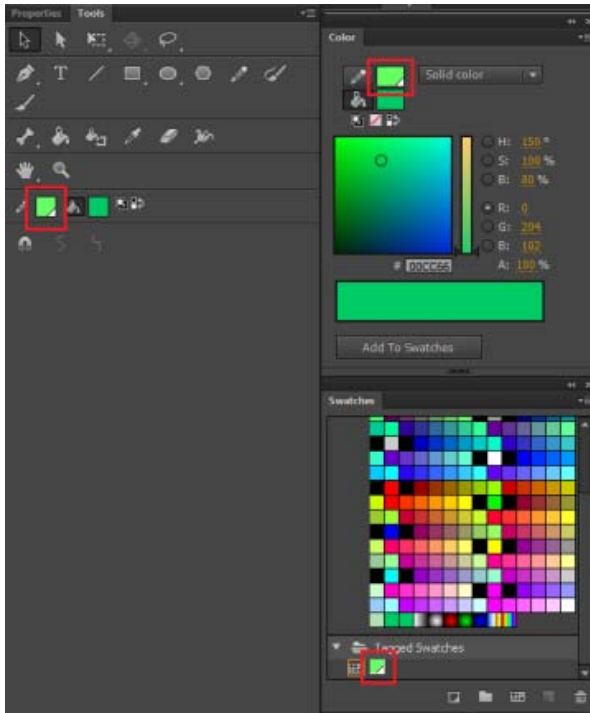


3. Ange följande i dialogrutan Taggad färgdefinition:
 - Den nya färgrutans namn.
 - Välj enfärgad, linjär övertoning eller radiell övertoning.
 - En färg genom att ange antingen HSB-värden (nyans, mättnad och intensitet) eller RGB (röd, grön och blå)



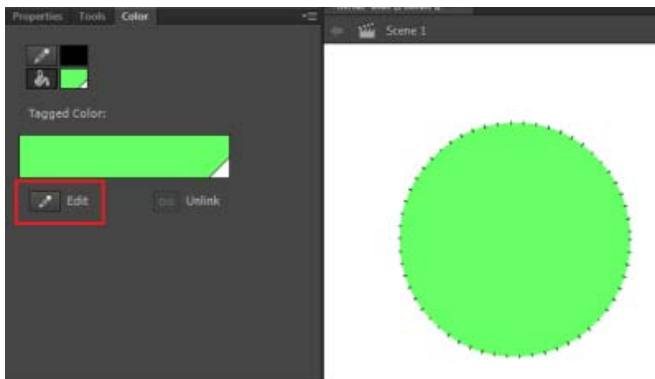
Dialogruta med taggad färgdefinition

Den nya taggade färgrutan visas på flikarna Färg och Färgrutor på panelen Färger och på panelen Verktyg.

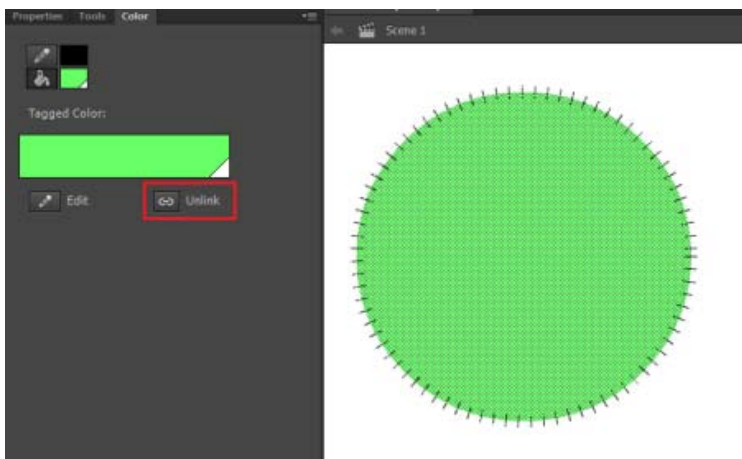


Den nya taggade färgrutan på panelerna Färg, Färgruta och Verktyg

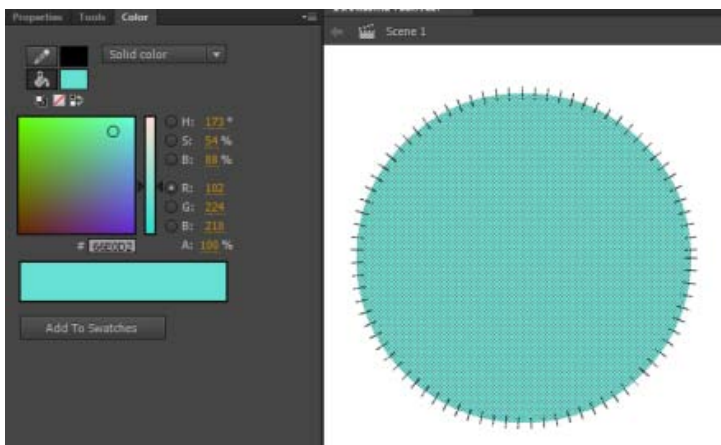
4. När du öppnar panelen Färg efter det att du har markerat ett objekt som använder den taggade färgrutan, visas alternativ för att redigera färgegenskaperna. Om du gör ändringar i färgegenskaperna, återspeglas ändringarna automatiskt i alla element på scenen som använder den taggade färgrutan.



5. Du kan dubbelklicka på en färgruta eller välja en färgruta och klicka på Redigera när du vill öppna dialogrutan Taggad färgdefinition och ändra färgen i färgrutan.
6. Markera formen och klicka på knappen Bryt länk om du vill bryta länken till en form som använder en färg från färgrutan. Du kan välja en ny färg på färgpanelen för formen.



Alternativ för att bryta länk



Välj en annan färg för formen från färgpanelen

[Överst på sidan](#)

Färgpaletter

Varje Animate CC-fil innehåller en egen färgpalett som sparas i Animate-dokumentet. Animate CC visar filens färgpalett som färgrutor i reglagen Fyllningsfärg och Linjefärg och på panelen Färgrutor. Standardfärgpaletten är den webbsäkra paletten med 216 färger. Om du vill lägga till färger i den aktuella färgpaletten använder du panelen Färg. Du kan importera och exportera både enfärgspaletter och övertoningspaletter mellan Animate-filer och mellan Animate CC och andra program.

Standardpaletten och den webbsäkra paletten

Spara den aktuella paletten som standardpalett, ersätt den aktuella paletten med standardpaletten som är definierad för filen eller läs in den webbsäkra paletten och ersätt den aktuella paletten med den.

- Om du vill läsa in eller spara standardpaletten väljer du något av följande kommandon på menyn i färgrutepanelens övre högra hörn:

Läs in standardfärger:

Ersätter den aktuella paletten med standardpaletten..

Spara som standard:

Sparar den aktuella paletten som standardpalett. Den nya standardpaletten används när du skapar nya filer.

- Om du vill läsa in den webbsäkra 216-färgerspaletten väljer du Webbsäkra 216 på menyn i färgrutepanelens övre högra hörn..
- Välj Sortera efter färg på menyn i färgrutepanelens övre högra hörn.

Ordna och återanvända färger

På färgrutepanelen kan du ordna färger och färgpaletter i en hierarkisk struktur med hjälp av mappar och färgpaletter.

Skapa en mapp

Som standard finns alla färger i mappen Standardfärgrutor. Du kan ordna befintliga färger inom mappar med färgrutepanelen. Så här skapar du en ny mapp:

1. Välj **Fönster > Färgrutor** i Animate CC
2. Klicka på knappen  på färgrutepanelen.
3. Ange ett beskrivande namn för färgrute-mappen.

Du kan också skapa en mapp genom att markera en mapp, en färgpalett eller en färgruta och välja alternativet Duplicera som mapp på den utfällbara menyn.

Skapa en färgpalett (färggrupp)

En färgpalett är en grupp med färgrutor (färger) som utgör ett färgtema för ditt innehåll. Du kan skapa färgpaletter i mappar och lägga till färgrutor på dem. Så här skapar du en färgpalett:

1. Välj **Fönster > Färgrutor** i Animate CC.
2. Välj valfri mapp på färgrutepanelen och klicka på knappen  för att skapa en tom palett.
3. Du kan dra befintliga färger eller klicka på knappen  för att lägga till färgrutor på färgpaletten.

Du kan också skapa en färgpalett genom att markera en mapp, en färgpalett eller en färgruta och välja alternativet Duplicera som palett på den utfällbara menyn.

Skapa eller lägga till färger på en färgpalett

Du kan skapa färgrutor eller lägga till befintliga färgrutor på färgpaletter. Så här skapar du en färgruta:

1. Välj **Fönster > Färgrutor** i Animate CC.
2. Välj en färgpalett i en mapp på färgrutepanelen och klicka på knappen  för att skapa en färgruta. En ny färgruta skapas med den fyllningsfärg som är markerad på panelen Färg. Du kan också välja en befintlig färgruta och klicka på knappen  för att duplicera färgrutan inom paletten.

Du kan också skapa en färgruta genom att markera en mapp, en färgpalett eller en färgruta och välja alternativet **Duplicera som färgruta** på den utfällbara menyn.

1. Välj något av följande kommandon på menyn i fägrutepanelens övre högra hörn:
 - Om du vill lägga till de importerade färgerna på den aktuella paletten väljer du **Lägg till färger**.
 - Om du vill ersätta den nuvarande paletten med de importerade färgerna väljer du **Ersätt färger**.
2. Navigera till önskad fil, markera den och klicka på **OK**.
1. Välj **Spara färger** på menyn i fägrutepanelens övre högra hörn och ange ett namn för färgpaletten.
2. Som **Filformat** (Windows) eller **Format** (Macintosh) väljer du **Animate-färguppsättning** eller **Färgtabell**. Klicka på **Spara**.

Överst på sidan 

Skapa eller redigera en heltäckande färg

Du kan skapa vilken färg som helst med färgpanelen. Om ett objekt är markerat på scenen tillämpas de färgändringar du gör i färgpanelen på markeringen. Du kan välja färger i RGB eller HSB, eller så kan du utöka panelen och använda hexadecimalt läge. Du kan också ange ett alfavärde som definierar hur genomskinlig en färg är. Dessutom kan du välja en färg från den befintliga färgpaletten.

Du kan expandera färgpanelen för att visa en större färgmodell i stället för färgfältet, en delad färgruta med de aktuella och de tidigare färgerna och ett skjutreglage för Intensitet som ändrar färgintensiteten i alla färglägen.

1. Om du vill tillämpa färgen på befintlig grafik markerar du ett eller flera objekt på scenen och väljer **Fönster > Färg**.
2. Klicka på ikonen **Linje** eller **Fyllning** för att ange vilket attribut du vill ändra.
- Obs!** Klicka på ikonen, inte färgkontrollen. Annars öppnas **Färgväljaren**.
3. Om du valde ikonen **Fyllning** i steg 3 kontrollerar du att **Heltäckande** är markerat på **Typmenyn**.
4. Om ett objekt är markerat på scenen tillämpas de färgändringar du gör i färgpanelen på markeringen. Gör något av följande:

- Markera en färg genom att klicka i färgområdet på färgpanelen. Justera färgens intensitet genom att flytta skjutreglaget **Intensitet**.

Obs! Om du vill skapa andra färger än svart och vitt får inte skjutreglaget **Intensitet** vara i något av extremlägena.

- Ange värden i färgvärdesrutorna: värden för rött, grönt och blått för RGB-visning; värden för färgton, mättnad och intensitet för HSB-visning eller hexadecimala värden för hexadecimal visning. Ange ett alfavärde för att ange genomskinlighetsgraden, från 0 för helt genomskinlig till 100 för helt ogenomskinlig.
- Om du vill återgå till standardfärginställningarna, svart och vitt (svarta linjer och vit fyllning) klickar du på knappen **Svartvit** .
- Om du vill byta färger mellan fyllningen och linjerna klickar du på knappen **Växla färger** .
- Om du inte vill använda någon färg på en linje eller fyllning klickar du på knappen **Ingen färg** .

Obs! Det går inte att ange **Ingen färg** för linjer eller fyllning för ett befintligt objekt. Markera i stället den befintliga linjen eller fyllningen och ta bort den.

- Klicka på kontrollen **Linjefärg** eller **Fyllningsfärg** och välj en färg.

5. Om du vill lägga till den nya färgen i färgrutelistan för det aktuella dokumentet väljer du

Duplicera, ta bort och rensa färger

Duplicera färger på paletten, ta bort enskilda färger eller rensa alla färger från paletten.

- Om du vill duplicera eller ta bort en färg väljer du Fönster > Färgrutor, klickar på den färg du vill duplicera eller ta bort och väljer Duplicera färgruta eller Ta bort färgruta på panelmenyn. När en färgruta dupliceras visas färgpytsen. Klicka i det tomma området på färgrutepanelen med färgpytsen för att göra en dubblett av den markerade färgen.
- Om du vill ta bort alla färger från färgpaletten väljer du Rensa färger på färgrutepanelen. Alla färger utom svart och vitt tas bort från paletten.



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

Linjer, fyllningar och övertoningar med Flash Professional

[Skapa eller redigera en övertoningsfyllning](#)

[Justera linje- och fyllningsfärg](#)

[Ändra ritade områden](#)

[Omforma övertoningsfyllningar och bitmappsfyllningar](#)

[Låsa en övertoning eller bitmapp för att fylla scenen](#)

[Överst på sidan](#)

Skapa eller redigera en övertoningsfyllning

En övertoning är en flerfärgsfyllning där en färg gradvis övergår i en annan färg. I Animate CC (tidigare Flash Professional CC) kan du använda upp till 15 färgövergångar i en övertoning. Att använda en övertoning är ett bra sätt att skapa en jämn färggradering över ett eller flera objekt. Du kan spara en övertoning som en färgruta så att övertoningen lätt kan användas på flera objekt. Animate kan skapa två typer av övertoningar:

Linjära övertoningar ändrar färgen längs en enda axel (vågrät eller lodrät).

Radiella övertoningar ändrar färgen utåt från en central fokalpunkt. Du kan ändra en övertonings riktning och dess färger, fokalpunktens placering och många andra egenskaper för övertoningen.

I Animate CC får du ytterligare kontroll över linjära och radiella övertoningar för Flash Player. Med dessa kontroller, som kallas spilllägen, kan du ange hur färger ska användas utanför övertoningen.

1. Om du vill tillämpa en övertoningsfyllning på befintlig grafik markerar du ett eller flera objekt på scenen.
2. Om inte färgpanelen visas väljer du Fönster > Färg.
3. Om du vill välja ett färgvisningsläge väljer du RGB (standardinställningen) eller NMI på panelmenyn.
4. Välj en övertoningstyp på Typ-menyn:

Linjär Skapar en övertoning som går från referenspunkten till slutpunkten i ren rät linje.

Från mitten Ger en övertoning med övergångar utåt i ett cirkelmönster från en mittpunkt.

Obs! När du väljer linjär eller radiell övertoning inkluderar färgpanelen även två andra alternativ om du publicerar för Flash Player 8 eller senare. Först visas Spill-menyn nedanför Typ-menyn. På Spill-menyn ställer du in de färger som används utanför övertoningens gränser. Sedan visas övertoningens definitionsfält med markörer under fältet som anger övertoningens färger.

5. (Valfritt) På Spill-menyn väljer du ett spilläge som du vill använda för övertoningen: Utöka (standardläget), Spegla eller Upprepa.
6. (Valfritt) Om du vill skapa en SVG-kompatibel (Scalable Vector Graphics) linjär eller radiell övertoning markerar du kryssrutan Linjär RGB. På så sätt blir övertoningen jämn om du skalar den till olika storlekar efter att den först har tillämpats.
7. Om du vill ändra en färg i övertoningen väljer du en av färgpekarna nedanför fältet för definition av övertoning (triangeln längst upp på den valda färgpekaren blir svart). Klicka sedan i färgmodellen som visas ovanför övertoningsfältet. Justera färgens intensitet

genom att flytta skjutreglaget Intensitet.

- Om du vill lägga till en pekare till övertoningen klickar du på eller nedanför fältet för definition av övertoning. Välj en färg för den nya pekaren enligt beskrivningen i föregående steg.

Du kan lägga till upp till 15 färgpekare vilket gör att du kan skapa en övertoning med upp till 15 färgövergångar.

- Om du vill flytta en pekare på övertoningen drar du pekaren längs fältet för definition av övertoning. Om du drar en markör nedåt och bort från övertoningens definitionsfält tas den bort.
- När du vill spara övertoningen klickar du på triangeln i färgpanelens övre högra hörn och väljer Lägg till bildruta på meny.

Övertoningarna läggs till på färgrutepanelen för det aktuella dokumentet.

- Med verktyget Övertöningsomformning kan du omforma övertoningen, t.ex. göra den lodrät i stället för vågrät. Mer information finns i [Omforma övertöningsfyllningar och bitmappsfyllningar](#).

Överst på sidan 

Justera linje- och fyllningsfärg

Du kan ange linje- och fyllningsfärg för grafiska objekt och former med antingen kontrollerna Linjefärg och Fyllningsfärg på verktygspanelen eller kontrollerna Linjefärg och Fyllningsfärg i egenskapsinspektören.

Avsnittet Linjefärg och Fyllningsfärg på verktygspanelen innehåller kontroller för att aktivera rutorna Linjefärg och Fyllningsfärg, vilket i sin tur anger om linjerna eller fyllningarna i de markerade objekten påverkas av färgvalen. I avsnittet Färger finns det dessutom kontroller för att snabbt återställa färger till standardinställningen, ange inställningarna för linje- och fyllningsfärg till ingen och växla fyllnings- och linjefärg.

I egenskapsinspektören kan du inte bara välja en linje- och fyllningsfärg för ett grafiskt objekt eller en form: den innehåller också kontroller för att ange bredd och stil på linjen.

Om du vill använda dessa kommandon för att ändra målningsattributen för befintliga objekt markerar du först objekten på scenen.

Se även: Direktförhandsvisning av färger.

Justera linje- och fyllningsfärg med verktygspanelen

Kontrollerna Linjefärg och Fyllningsfärger på verktygspanelen anger målningsattributen för nya objekt du skapar med tecknings- och målningsverktyg. Om du vill använda dessa kommandon för att ändra målningsattributen för befintliga objekt markerar du först objekten på scenen.

- Klicka på kontrollen Linjefärg eller Fyllningsfärg och välj en färgruta.
- Klicka på systemfärgväljaren i popup-fönstret och välj en färg. Du kan även föra pekaren över olika färger för att se effekten av färgen på formen.
- Skriv det hexadecimala värdet för en färg i rutan.
- Om du vill återgå till standardfärginställningarna (vit fyllning och svarta linjer) klickar du på knappen Svartvit på verktygspanelen.
- Om du vill ta bort en linje eller fyllning klickar du på knappen Ingen färg.

Obs! Knappen Ingen färg visas bara när du skapar en oval eller en rektangel. Du kan skapa ett objekt utan linje eller fyllning, men det går inte att använda knappen Ingen färg på ett befintligt objekt. Markera i stället den befintliga linjen eller fyllningen och ta bort den.

- Om du vill växla färgerna på fyllningen och på linjen klickar du på knappen Växla färger

på verktygspanelen.

Med Animate CC kan du förhandsvisa linje- och fyllningsfärger direkt när du ändrar dem från färgrutan. Mer information finns i Direktförhandsvisning av färger.

Tillämpa en heltäckande färgfyllning med egenskapsinspektören

1. Markera ett eller flera stängda objekt på scenen.
2. Välj Fönster > Egenskaper.
3. Välj en färg genom att klicka på kontrollen Fyllningsfärg och göra något av följande:
 - Markera en färgruta på paletten.
 - Skriv det hexadecimala värdet för en färg i rutan.

Välja en linjefärg, en linjestil och en linjebredd med egenskapsinspektören

Om du vill ändra linjefärg, linjeformat och linjebredd för ett markerat objekt använder du kontrollen Linjefärg i egenskapsinspektören. För linjeformatet väljer du bland formaten som är förinlästa i Animate eller skapar ett anpassat format. Om du vill ha en heltäckande färgfyllning använder du kontrollen Fyllningsfärg i egenskapsinspektören.

1. Markera ett eller flera objekt på scenen (för symboler dubbelklickar du först att gå till symbolredigeringsläge).
2. Välj Fönster > Egenskaper.
3. Välj en linjestil genom att klicka på Stil-menyn och välja ett alternativ. Om du vill skapa en anpassad stil väljer du Anpassat i egenskapsinspektören, väljer alternativ i dialogrutan Linjestil och klickar på OK.

Obs! Om du väljer ett annat linjeformat än Helden kan filstorleken öka.

4. Om du vill välja en linjebredd drar du linjereglaget eller anger ett värde i textrutan.
5. Om du vill aktivera linjeutjämning markerar du kryssrutan Linjeutjämning. Med linjeutjämning justeras ankarpunkterna för linjer och kurvor på hela pixlar, vilket förhindrar att lodräta och vågräta linjer blir oskarpa.
6. Om du vill ange formatet för slutet på en bana väljer du ett alternativ för Ände:

Inget Helt rakt mot banans ände.

Rund Lägger till en rund ände som sträcker sig utanför banans slut med halva linjebredden.

Fyrkant Lägger till en fyrkantig ände som sträcker sig utanför banans slut med halva linjebredden.

7. (Valfritt) Om du ritar linjer med verktygen Ritstift eller Pensel med ritläget inställt på Jämna ut, använder du skjutreglaget Utjämning för att ange i hur stor utsträckning Animate ska jämna ut linjerna du ritar.

Som standard är Utjämning inställt på 50, men du kan ange ett värde mellan 0 och 100. Ju högre utjämningsvärdet är, desto jämnare blir linjen.

Obs! När teckningsläget är inställt på Råta ut eller Bläck är skjutreglaget Utjämning inaktiverat.

8. Ange hur två bansegment möts genom att välja ett alternativ för Hörn. Om du vill ändra

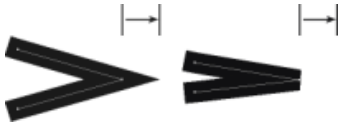
hörn i en öppen eller sluten bana, markerar du en bana och väljer ett annat alternativ.



Spetsiga, runda och avfasade hörn.

9. Om du vill undvika att ett spetsigt hörn avfasas anger du en Avgränsning.

Linjelängder över detta värde får fyrkantiga ändar i stället för spetsiga. En avgränsning på 2 för en 3 punkter bred linje innebär att när punktens längd är dubbelt så stor som linjebredd så tar Animate bort gränspunkten.



Använda en avgränsning.

Justera linjer för flera linjer eller former

Använd bläckhornet om du vill ändra färg, bredd och stil för en eller flera linjer eller formkonturer. Du kan bara använda heltäckande färger, inte övertoningar eller bitmappar, på linjer och formkonturer.

Bläckhornet gör det enklare att ändra linjeattribut för flera objekt samtidigt jämfört med att markera enskilda linjer.

1. Välj bläckhornet på verktygspanelen.
2. Välj en linjefärg.
3. Välj ett linjeformat och en linjebredd med egenskapsinspektören.
4. Tillämpa linjeändringarna genom att klicka på ett objekt på scenen.

Kopiera linjer och fyllningar

Använd pipettverkyget om du vill kopiera fyllnings- och linjeattribut från ett objekt och tillämpa dem direkt på ett annat objekt. Med pipettverkyget kan du dessutom skapa en kopia av bilden i en bitmapp och använda den som en fyllning.

1. Om du vill använda attributen för en linje eller ett ifyllt område på en annan linje eller ett annat ifyllt område, väljer du pipettverkyget och klickar på den linje eller det ifyllda område vars attribut du vill använda.

När du klickar på en fyllning ändras verktyget automatiskt till bläckhornet. När du klickar på ett ifyllt område ändras verktyget automatiskt till färgpytsen med alternativet Lås fyllning aktiverat.

2. Klicka på en annan linje eller ett annat ifyllt område om du vill tillämpa de nya attributen.

Ändra ritade områden

Färgpytsen fyller i avgränsade områden med färg. Du kan göra följande med verktyget:

- Fylla i tomma områden och byta färg på redan färglagda områden.
- Fylla i med heltäckande färger, övertoningar och bitmappsfillningar
- Använda färgpytsen för att fylla i områden som inte är helt avgränsade.
- Låta Animate stänga öppningar i formkonturer när färgpytsen används.

1. Välj färgpytsen på verktygspanelen.
2. Välj en fyllningsfärg och ett fyllningsformat.
3. Klicka på Inställningen Mellanrumsstorlek som visas längst ned på verktygspanelen och välj ett alternativ för mellanrumsstorlek:
 - Välj Stäng inte öppningar om du vill stänga mellanrummen manuellt innan du fyller i formen. Det kan gå snabbare att stänga öppningar manuellt i komplicerade teckningar.
 - Välj Stäng om du vill att Animate ska fylla i en form som har öppningar.

Obs! Om öppningarna är för stora kanske du måste stänga dem manuellt.

4. Klicka på formen eller det avgränsade området som ska fyllas i.

[Överst på sidan](#) 

Omforma övertoningsfyllningar och bitmappsfillningar

Du kan omforma en övertoningsfyllning eller bitmappsfillning genom att justera fyllningens storlek, riktning eller mittpunkt.

1. Välj övertoningsomformningsverktyget  på verktygspanelen. Om inte övertoningsomformningsverktyget visas på verktygspanelen håller du musknappen nedtryckt på verktyget Omforma fritt och väljer övertoningsomformningsverktyget på menyn som visas.
2. Klicka på ett område som är ifyllt med en övertoningsfyllning eller bitmappsfillning. En begränsningsram med redigeringshandtag visas. När pekaren förs över något av dessa handtag, ändras den för att visa handtagets funktion.

Mittpunkt Ikonen som visas när pekaren förs över mittpunktshandtaget är en fyrvägspil.

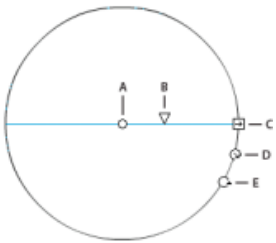
Fokalpunkt Fokalpunktshandtaget visas bara när du markerar en radiell övertoning. Ikonen som visas när pekaren förs över fokalpunktshandtaget är en uppochnedvänd triangel.

Storlek Ikonen som visas när pekaren förs över storlekshandtaget (mitthandtaget på begränsningsramens kant) är en cirkel med en pil i.

Rotation Justerar övertoningens rotation. Ikonen som visas när pekaren förs över rotationshandtaget (det nedersta handtaget på begränsningsramens kant) är fyra pilar som bildar en cirkel.

Bredd Justerar övertoningens bredd. Ikonen som visas när pekaren förs över breddhandtaget (det fyrkantiga handtaget) är en dubbelpil.

Tryck på Skift om du vill begränsa riktningen för en linjär övertoningsfyllning till värden som är delbara med 45°.



Kontroller för radiell övertoning

A. Mittpunkt B. Bredd C. Rotation D. Storlek E. Fokalpunkt.

3. Omforma övertoningen eller fyllningen på något av följande sätt:

- Dra mittpunkten om du vill flytta en övertonings- eller bitmappsfyllnings mittpunkt.



- Dra fyrkantshandtaget på sidan av begränsningsramen om du vill ändra övertonings- eller bitmappsfyllningens bredd. (Det här alternativet ändrar bara fyllningens storlek, inte storleken på objektet som innehåller fyllningen).



- Dra fyrkantshandtaget på begränsningsramens nedre kant om du vill ändra övertonings- eller bitmappsfyllningens höjd.



- Dra det runda rotationshandtaget i hörnet om du vill rotera övertonings- eller bitmappsfyllningen. Du kan också dra det nedersta handtaget på begränsningsramen i en cirkulär övertoning eller fyllning.



- Dra fyrkantshandtaget mitt på begränsningsramen om du vill ändra övertonings- eller bitmappsfyllningens skala.



- Dra det cirkulära handtaget mitt på begränsningscirkeln om du vill ändra fokalpunkten för en cirkulär övertoning.



- Dra något av de cirkulära handtagen på begränsningsramens ovansida eller högersida om du vill skeva eller luta en fyllning inom en form.



- Ändra fyllningens skala om du vill ordna en bitmappsbild i rutor i en form.



Obs! Välj Visa > Monteringsbord om du vill visa alla handtag när du arbetar med stora fyllningar eller fyllningar som ligger nära scenens kant.

[Överst på sidan](#) ¹³

Låsa en övertoning eller bitmapp för att fylla scenen

Du kan låsa en övertonings- eller en bitmappsfyllning så att det ser ut som om fyllningen sträcker sig över hela scenen och så att objekt som färgläggs med fyllningen är masker som visar den underliggande övertoningen eller bitmappen.

När du väljer alternativet Lås fyllning med penseln eller färgpytsen och färglägger med verktyget, utökas bitmapps- eller övertoningsfyllningen över objekten du färglägger på scenen.



Alternativet Lås fyllning gör att det ser ut som om en enda övertonings- eller bitmappsfyllning används på

olika objekt på scenen.

Använda en låst övertoningsfyllning

1. Välj penseln eller färgpytsen och välj sedan en övertoning eller bitmapp att använda som fyllning.
2. Välj Linjär eller Från mitten på Typ-menyn på färgpanelen.
3. Klicka på alternativet Lås fyllning .
4. Färglägg först de områden där du vill placera fyllningens mittpunkt. Fortsätt sedan med andra områden.

Använda en låst bitmappsfyllning

1. Markera den bitmapp som ska användas.
 2. Välj Bitmapp på Typ-menyn på färgpanelen.
 3. Välj pensel eller färgpyts.
 4. Klicka på alternativet Lås fyllning .
 5. Färglägg först de områden där du vill placera fyllningens mittpunkt. Fortsätt sedan med andra områden.
- Dela upp grupper och objekt
 - Arbeta med importerade bitmappsbilder



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Rita linjer och former med Adobe Animate

[Rita raka linjer med linjesegment-verktyget](#)

[Rita rektanglar och ovaler](#)

[Rita primitiva rektanglar](#)

[Rita primitiva ovaler](#)

[Rita ovaler och rektanglar](#)

[Rita polygoner och stjärnor](#)

[Objektritläge](#)

[Rita med pennan](#)

[Måla med penseln](#)

[Förhandsvisning och utdata för ritningar](#)

[Skapa anpassade penslar](#)

[Penselbibliotek](#)

[Redigera penslar](#)

[Förbättra linjer och former med verktyget för variabel bredd](#)

[Lägga till variabel bredd för en linje med verktyget Bredd](#)

[Flytta eller kopiera variabel bredd som använts på en linje](#)

[Ändra en linjes variabla bredd](#)

[Ta bort en linjes variabla bredd](#)

[Spara breddprofiler](#)

[\(Endast Animate CC\) Direktförhandsvisning av färger](#)

[Överst på sidan](#) 

Rita raka linjer med linjesegment-verktyget

Använd linjeverktyget för att rita ett segment med en rak linje åt gången.

1. Välj linjeverktyget .
2. Klicka på Fönster > Egenskaper och välj linjeattribut.

Obs! Det går inte att ange attribut för fyllning för linjeverktyget.

3. Klicka på knappen Objektritläge  under Alternativ på verktygspanelen om du vill välja antingen Sammanfogande ritläge eller Objektritläge. När du har klickat på knappen Objektritläge körs linjeverktyget i Objektritläge.
4. Placera pekaren där linjen ska börja och dra sedan till slutet av linjen. Håll ned Skift och dra om du vill begränsa linjens vinkel till värden som är delbara med 45 grader.

[Överst på sidan](#) 

Rita rektanglar och ovaler

Med oval- och rektangelverktygen skapar du dessa grundläggande geometriska former med linjer, fyllningar och rundade hörn. Förutom sammanfogande ritläge och objektritläge kan du även använda ritläget för primitiva objekt med oval- och rektangelverktygen.

När du skapar rektanglar eller ovaler med verktygen Primitiv rektangel eller Primitiv oval, ritar Animate upp formerna som separata objekt. För dessa former används objektritläget, till skillnad för de former som du ritar. Du kan använda kontrollerna i Egenskapsinspektören för att med de primitiva formverktygen ange hörnradien för rektanglar. Dessutom kan du ange start- och slutvinkel och den inre radien för ovaler. När du har skapat en primitiv form ändrar du radien och dimensionerna genom att markera formen på scenen och justera kontrollerna i egenskapsinspektören.

Obs! När något av verktygen för primitiva objekt är markerat bevarar egenskapsinspektören värdena för det sista primitiva objektet som du redigerade. T.ex. om du ändrar en rektangel och sedan ritar en ny rektangel.

Obs! Om du vill dra från mitten av scenen håller du ned Alt-tangenten medan du ritar en form.

Rita primitiva rektanglar

1. Du öppnar verktyget Primitiv rektangel genom att klicka på rektangelverktyget , hålla ned musknappen och välja verktyget Primitiv rektangel  på popup-menyn.
2. Om du vill skapa en primitiv rektangel drar du med verktyget Primitiv rektangel på scenen.

Obs! Om du vill ändra hörnradien medan du drar med verktyget Primitiv rektangel trycker du på upp- eller nedpilen på tangentbordet. Släpp tangenten när hörnen har önskad rundhet.

3. När en primitiv rektangel är markerad kan du använda kontrollerna i egenskapsinspektören för att ändra formen ytterligare och för att ange linje- och fyllningsfärger.



Egenskaper för en primitiv rektangel.

Egenskapsinspektörens specifika kontroller för verktyget Primitiv rektangel är:

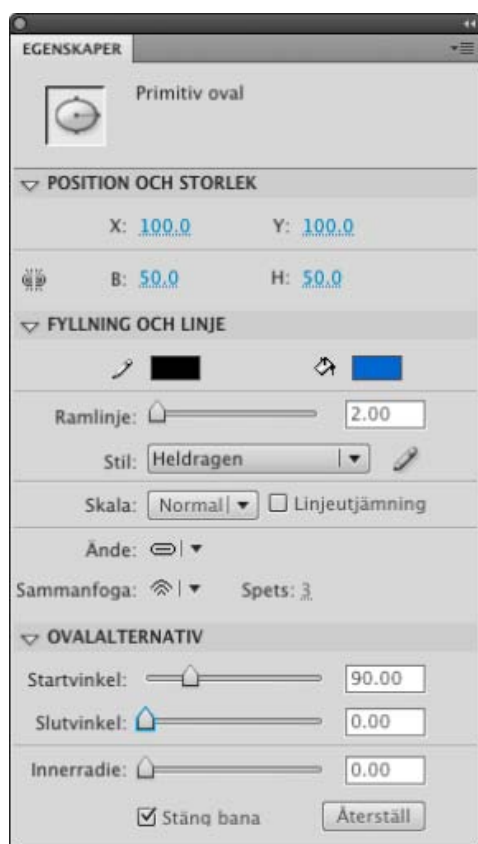
Rektangelhörnradiiekontroller gör att du kan ange hörnradier för en rektangel. Du kan ange ett numeriskt värde för innerradien i varje textruta. Om du anger ett negativt värde skapas en omvänd radie. Du kan också avmarkera ikonen för hörnradi begränsning och justera varje hörnradie individuellt.

Återställ Återställer alla kontroller för verktyget Primitiv rektangel och återställer den primitiva rektangeln som har ritats på scenen till dess ursprungliga storlek och form.

- Om du vill ange en annan hörnradie för varje hörn avmarkerar du låsikonen under Rektangelalternativ i egenskapsinspektören. När ikonen är låst är radiekontrollerna begränsade så att varje hörn använder samma radie.
- Klicka på knappen Återställ i egenskapsinspektören om du vill återställa hörnens radier.

Rita primitiva ovaler

- Klicka och håll ned musknappen på rektangelverktyget  och välj sedan verktyget Primitiv oval .
- Om du vill skapa en primitiv oval drar du med verktyget Primitiv oval på scenen. Håll ned Skift-tangenten och dra om du vill begränsa formen till en cirkel.
- När en primitiv oval är markerad på scenen kan du använda kontrollerna i egenskapsinspektören för att ändra formen ytterligare och för att ange linje- och fyllningsfärger.



Egenskaper för en primitiv oval.

Egenskapsinspektörens specifika kontroller för verktyget Primitiv oval är:

Startvinkel/Slutvinkel Vinkeln på startpunkten och slutpunkten i ovalen. Med dessa kontroller kan du enkelt ändra form på ovaler och cirklar till pajsegment, halvcirklar och andra intressanta former.

Innerradie En innerradie (eller oval) inuti ovalen. Du kan antingen ange ett numeriskt värde för innerradie i rutan eller klicka på skjutreglaget och justera innerradiens storlek. Du kan ange värden från 0 till 99 för den procentuella del av fyllningen som tas bort.

Stäng bana Anger om banan (eller banorna om du anger en innerradie) för ovalen är stängd. Om du anger en öppen bana används ingen fyllning för formen som skapas;

bara linjen ritas ut. Stäng bana är markerat som standard.

Återställ Återställer alla kontroller för verktyget Primitiv oval och återställer den primitiva ovalform som har ritats på scenen till dess ursprungliga storlek och form.

Rita ovaler och rektanglar

Oval- och rektangelverktygen skapar dessa grundläggande geometriska former.

1. Om du vill välja verktyget Rektangel  eller Oval  klickar du på rektangelverktyget, håller ned musknappen och drar.
2. Om du vill skapa en rektangel eller oval drar du verktyget Primitiv rektangel eller Primitiv oval till scenen.
3. Du anger rundade hörn för rektangelverktyget genom att klicka på modifieraren för rundad rektangel och ange ett värde för hörnradie. Värdet noll (0) skapar kantiga hörn.
4. Dra på scenen. Om du använder rektangelverktyget trycker du ned upp- eller nedpilen på tangentbordet samtidigt som du drar, för att justera radien för rundade hörn.

För oval- och rektangelverktygen håller du ned Skift-tangenten och drar för att begränsa former till cirklar och fyrkanter.

5. Om du vill ange en viss storlek på ovalen eller rektangeln väljer du oval- eller rektangelverktyget och trycker på Alt-tangenten (Windows) eller Option-tangenten (Macintosh). Klicka sedan på scenen när du vill visa dialogrutan med inställningar för ovaler och rektanglar.
 - För ovaler anger du bredd och höjd i pixlar och huruvida ovalen ska ritas från centrum eller inte.
 - För rektanglar anger du bredd och höjd i pixlar, radien för rundade hörn och huruvida rektangeln ska ritas från centrum eller inte.

Se även: [Direktförhandsvisning av färger](#).

[Överst på sidan](#) 

Rita polygoner och stjärnor

1. Välj Polygon/Stjärna-verktyget  genom att hålla ned musknappen på rektangelverktyget och sedan välja det på popup-menyn som visas.
2. Klicka på Fönster > Egenskaper och välj linje- och fyllningsattribut.
3. Klicka på Alternativ och gör något av följande:
 - Välj Polygon eller Stjärna för stil.
 - Ange ett nummer mellan 3 och 32 för antalet sidor.
 - För Uddstorlek för stjärna anger du ett nummer mellan 0 och 1 för att ange djupet för stjärnudden. Ett lägre nummer skapar djupare stjärnspetsar (som nålar). Om du ritas en polygon låter du denna inställning vara oförändrad. (Det påverkar inte polygonens form.)
4. Klicka på OK.
5. Dra på scenen.

Se även: [Direktförhandsvisning av färger](#).

Objektritläge

När markerar och ritar objekt visas en tunn kontur längs formområdena enligt lagerfärgen i objektritläget. De små cirkklarna visar ankarpunkterna och är inte interaktiva eller redigerbara med markeringsverktyget. När du ritar i objektläge markeras linjerna och formerna inte längre som standard.



Konturer runt en form

Rita med pennan

Med pennan kan du rita linjer och former på samma sätt som när du ritar med en riktig penna. Välj ett ritläge för pennan om du vill jämna ut eller räta ut linjer och former när du ritar.

1. Välj pennan .
2. Välj Fönster > Egenskaper och välj linjefärg, linjebredd och stil.
3. Välj ett ritläge under Alternativ i verktygspanelen:
 - Om du vill rita raka linjer och omvandla approximationer av trianglar, ovaler, cirklar, rektanglar och fyrkanter till dessa vanliga geometriska former väljer du Räta ut .
 - Om du vill rita jämna kurvor väljer du Jämna ut .
 - Om du vill rita linjer på fri hand utan att några ändringar görs väljer du Bläck .



Linjer som har ritats med lägena Räta ut, Jämna ut respektive Bläck.

4. Om du vill rita med pennan håller du ned Skift-tangenten och drar för att begränsa till lodräta och vågräta riktningar, klickar på scenen och drar.

Måla med penseln

Med penseln  ritar du penselliknande linjer. Den skapar specialeffekter som t.ex. kalligrafieffekter. Välj en storlek och form på penseln från penselmodifieringarna.

Animate skalar penselstorleken proportionellt när zoomnivån för scenen ändras. Du får då en automatisk anpassning efter zoomnivån när du ritar och kan samtidigt förhandsgranska arbetet. Om du vill återgå till det tidigare standardbeteendet för penslar, med en fast pixelstorlek även när scenens zoomnivå ändras, måste du avmarkera kryssrutan för scenens zoomnivå i egenskapsinspektören för penslar.

Om du avmarkerar kryssrutan för scenens zoomnivå förblir penseldragets storlek konstant även om du ändrar scenens zoomnivå. Samma penselstorlek verkar då större när scenens förstoring är lägre. Anta till exempel att du ställer in scenens förstoring på 100 % och målar med penselns minsta storlek. Därefter ändrar du förstoringen till 50% och målar igen med den minsta penselstorleken. Det nya penseldraget som du målar ser 50 % tjockare ut än det tidigare penseldraget. (Att ändra förstoringen på scenen ändrar inte storleken på de befintliga penseldragen.)

Använd en importerad bitmapp som fyllning när du målar med penseln. Se Dela upp grupper och objekt.

Om du har en tryckkänslig Wacom-platta kopplad till datorn, kan du variera bredden och vinkeln på penseldragen. Detta gör du med penselverktyget Tryck- och lutningsmodifiering och genom att variera trycket med pennan.

Tryckmodifieringen ändrar bredden på penseldragen när du ändrar trycket på pennan. Lutningsmodifieringen ändrar vinkeln på penseldragen när du ändrar vinkeln på pennan mot plattan. Lutningsmodifieringen mäter vinkeln mellan den övre delen (radergummit) på pennan och den övre (norra) delen av plattan. Om du till exempel håller pennan lodrät mot plattan är vinkeln 90 grader. Tryck- och lutningsmodifiering stöds även för pennans raderfunktion.

Obs! På plattor fungerar alternativen för lutning och tryck för penseln bara när du använder ritstiftsläget. De här alternativen är inte aktiverade med musläget.



Ett penseldrag som ritats med en penna och har olika bredder..

1. Välj penseln .
2. Klicka på Fönster > Egenskaper och välj en fyllningsfärg.
3. Klicka på modifieringen för penselläge och välj ett målningsläge:

Måla normalt Målar över linjer och fyllningar på samma lager.

Måla fyllningar Målar fyllningar och tomma områden, linjer påverkas inte.

Måla bakom Målar tomma områden av scenen på samma lager. Linjer och fyllningar påverkas inte.

Måla markering Tillämpar en ny fyllning för markeringen när du väljer en fyllning med kontrollen Fyllningsfärg eller i egenskapsinspektörens fyllningsruta, vilket är det samma som att markera ett fyllt område och använda en ny fyllning.

Måla inuti Målar fyllningen i ett område där du börjar ett penseldrag och målar aldrig över målade linjer. Om du börjar måla i ett tomt område, påverkar inte fyllningen områden som redan har en fyllning.

4. Välj en storlek och form på penseln från penselmodifieringarna.
5. Om du vill zooma penseln proportionellt med scenens zoomnivå när du ökar eller minskar dess storlek när du ritar markerar du kryssrutan Zoomstorlek med scen. Du får då en automatisk anpassning efter zoomnivån när du ritar och kan samtidigt förhandsgranska arbetet.

6. Om du har anslutit en tryckkänslig Wacom-platta till datorn väljer du tryckmodifiering, lutningsmodifiering eller båda, för att ändra penseldrag.
 - Välj tryckmodifiering för att ändra bredden på penseldragen genom att ändra trycket på pennan.
 - Välj lutningsmodifiering för att ändra vinkeln på penseldragen genom att ändra pennans vinkel mot den tryckkänsliga Wacom-plattan.
7. Dra på scenen. Håll ned Skift-tangenten och dra för att begränsa penseldragen till lodräta och vågräta riktningar.

Förhandsvisning och utdata för ritningar

Det traditionella penselverktyget  och målarpenseln  har förbättrats i CC 2015.1 för en jämnare och mer exakt ritupplevelse. Den färdiga linjen som ska genereras är nu mycket nära förhandsvisningen. Det gör att du inte ser att penseldragen plötsligt blir tunnare eller tjockare. Även fina kurvor som ritats med penselverktyget saknar avbrott och mellanrum.

Skapa anpassade penslar

Med penselverktyget kan du definiera en anpassad pensel genom att ange parametrar som form och vinkel. På så sätt kan du skapa naturliga teckningar i projekt med en anpassad pensel som passar dina behov. Du kan välja, redigera och skapa en anpassad pensel i Animate med egenskapsinspektören när penselverktyget är valt i verktygslådan. Information om hur du skapar, redigerar och tar bort anpassade penslar finns i [Anpassade penslar](#).

[Överst på sidan](#) 

Penselbibliotek

Animate CC har ett integrerat globalt bibliotek för konstnärspenslar som innehåller en stor samling av penslar som du kan välja mellan. För att öppna den nya panelen för penselbiblioteket, klicka på **Fönster > Penselbibliotek** eller klicka på penselikonen i egenskapsinspektören. Innan du kan använda en pensel måste du lägga till den i det aktuella dokumentet genom att dubbelklicka på penseln på penselbibliotekspanelen.

Importera nya konstnärspenslar från CC Libraries

Du kan importera nya konstnärspenslar till ditt Animate-dokument från CC Libraries i tillägg till de konstnärspenslar som finns som standard. Öppna CC Libraries-panelen och klicka på en av penslarna när du vill lägga till en ny konstnärspensel. (Animate har för närvarande bara stöd för Illustrator-penslar från CC Libraries.) Du kan använda penselappen för Android och iOS om du vill lägga till nya penslar i CC Library. Om du klickar på en pensel i CC Library, läggs den till både på den globala panelen för penselbibliotek och i det aktuella dokumentet.

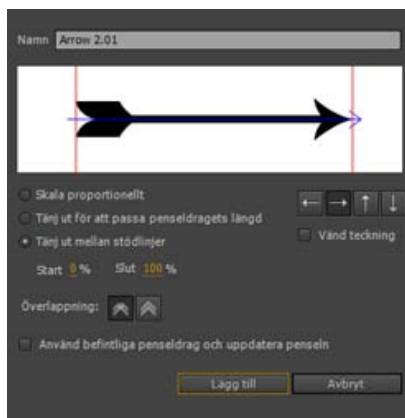


[Överst på sidan](#)

Redigera penslar

Redigeringsalternativ för penslar-ikonen öppnar dialogrutan för penselredigering för den valda penseln. Om du väljer en konstnärspensel för redigering, visas dialogrutan med alternativ för konstnärspenslar. Du kan ändra egenskaper såsom penselriktning, skalningspreferenser och överlappningspreferens och tillämpa ändringarna på befintliga linjer.

För mer information, se [Arbeta med målarpenseln](#).



Alternativ för konstnärspensel

[Överst på sidan](#)

Förbättra linjer och former med verktyget för variabel bredd

Med verktyget Bredd kan du förbättra en linje genom att lägga till olika tjocklekar. Du kan spara den variabla bredden som en breddprofil och använda den på andra linjer. Du kan välja breddverktyget på verktygspanelen eller med kortkommandot (U).

När du rör musen över en linje med verktyget Bredd visas punkter (breddpunkter) med handtag (breddhandtag) på linjen. Du kan justera linjens bredd, flytta breddpunkten, kopiera breddpunkten och ta bort breddpunkten. Breddinformationen visas på infopanelen när du ändrar bredden för en linje.

Du kan också markera flera breddpunkter och utföra ovannämnda åtgärder (flytta, kopiera och ta bort).

Om det finns flera linjer justeras bara den aktiva linjen med breddverktyget. Om du vill ändra en linje för du musen över linjen med breddverktyget valt.

Obs! Linjer med variabel bredd konverteras till enhetliga linjer om du öppnar en fil som innehåller en linje med variabel bredd med en äldre version av Animate.

Lägga till variabel bredd för en linje med verktyget Bredd

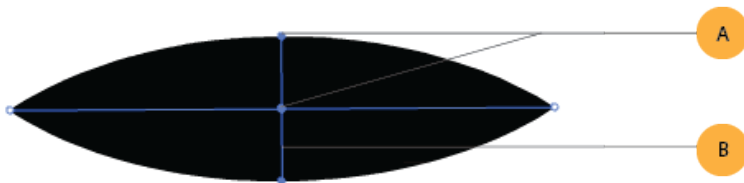
Så här lägger du till bredd för en linje:

1. Rita en linje eller form med något av verktygen. Använd till exempel linjeverktyget.



Linje som skapats med linjeverktyget med linjestorlek 88, stilen Heldragen och med breddprofil 1.

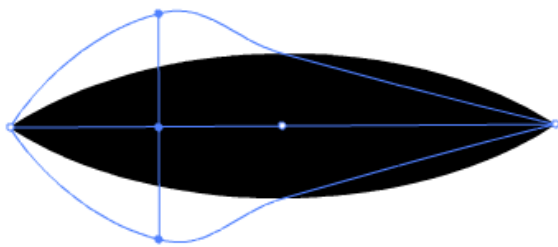
2. Välj breddverktyget  på verktygspanelen.
3. För musen över linjen med breddverktyget valt. Då visas möjliga breddpunkter och breddhandtag. Verktöget ändrar också utseende till , vilket anger att breddverktyget är aktivt och att variabel bredd kan användas på linjen.



(A) Breddpunkt (B) Breddhandtag

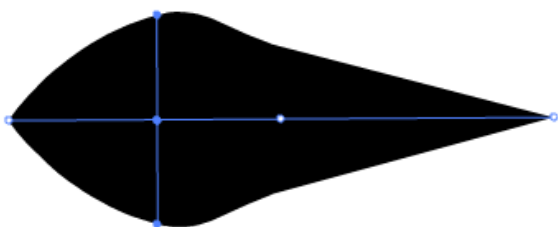
4. Markera punkten med breddverktyget och dra breddhandtaget utåt.

Obs! Bredden begränsas till 100 pixlar på var sida om breddpunkten.



Lägg till bredd genom att dra utåt

5. Du ser att den variabla bredden läggs till för linjen. För musen över linjen med breddverktyget valt. Då visas den nya breddpunkten och det nya breddhandtaget.



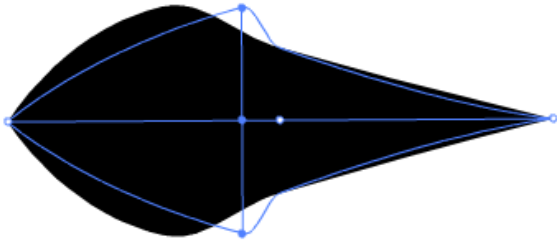
Variabel bredd läggs till för linjen med breddpunkt och breddhandtag markerade.

Flytta eller kopiera variabel bredd som använts på en linje

Du kan flytta eller kopiera breddpunkter som skapats för en linje, vilket i princip flyttar eller kopierar variabel bredd som använts på linjen. Så här flyttar du en breddpunkt:

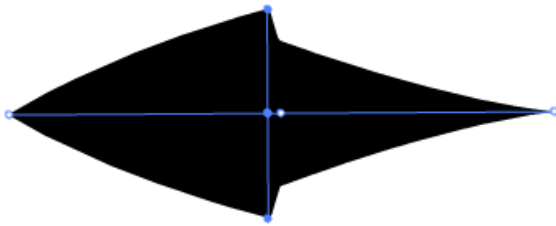
1. Välj breddverktyget  på verktygspanelen.
2. För musen över linjen för att visa befintliga breddpunkter och markera den punkt du vill flytta.
3. Dra breddpunkten längs linjen.

Obs! Breddpunktens förflyttning begränsas av nästföljande breddpunkt på vardera sida.



Flytta en breddpunkt

4. Breddpunkten flyttas till sin nya plats, och linjen ändras på motsvarande sätt.

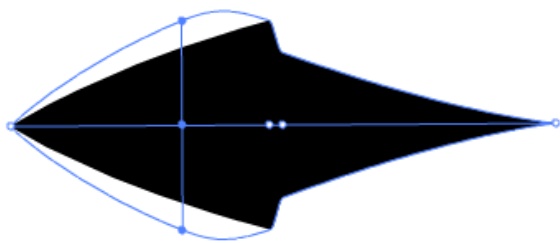


Breddpunkten flyttas till sin nya plats

Så här kopierar du en breddpunkt:

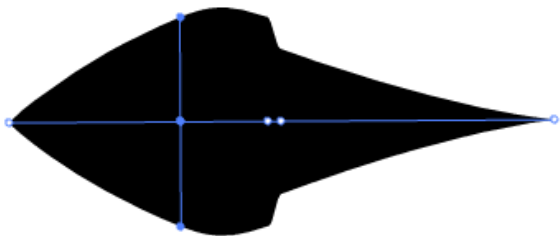
1. Välj breddverktyget  på verktygspanelen.
2. För musen över linjen för att visa befintliga breddpunkter och markera den punkt du vill kopiera.
3. Håll **Alt** (**Option** på Mac) intryckt och dra breddpunkten längs linjen för att kopiera den markerade breddpunkten.

Obs! Punktens förflyttning begränsas av nästföljande breddpunkt på vardera sida.



Kopiera en breddpunkt

4. Breddpunkten kopieras. Detta ändrar även linjen på motsvarande sätt.

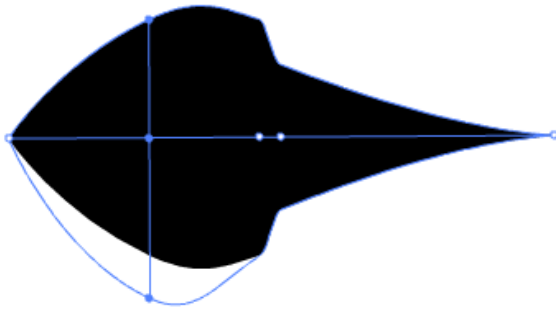


Breddpunkten kopieras

Ändra en linjes variabla bredd

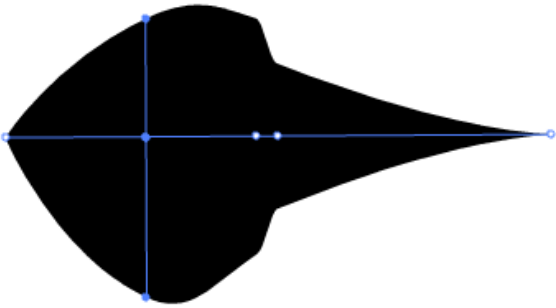
När du ändrar en linjes variabla bredd vid en breddpunkt ändras den proportionellt och lika mycket på var sida om breddpunkten. Om du vill ändra bredden på bara den ena sidan av punkten gör du så här:

1. Välj breddverktyget  på verktygspanelen.
2. För musen över linjen för att visa befintliga breddpunkter och välj breddpunkt i ena änden av det breddhandtag som du vill ändra.
3. Håll **Alt** (**Option** för Mac) intryckt och dra breddhandtaget utåt för att ändra den valda breddpunkten.



Ändra en linjes bredd

4. Breddpunkten flyttas och linjen ändras på motsvarande sätt.

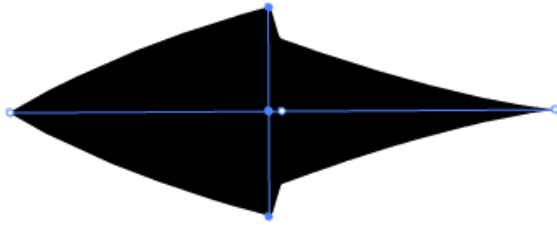


Breddpunkten flyttas asymmetriskt och linjen ändras på motsvarande sätt.

Ta bort en linjes variabla bredd

Så här tar du bort en breddpunkt:

1. För musen över linjen och markera den breddpunkt du vill ta bort.
2. Tryck på Backsteg eller Delete för att ta bort breddpunkten.



Breddpunkten tas bort och linjen ändras

Kontroller för verktyget Bredd

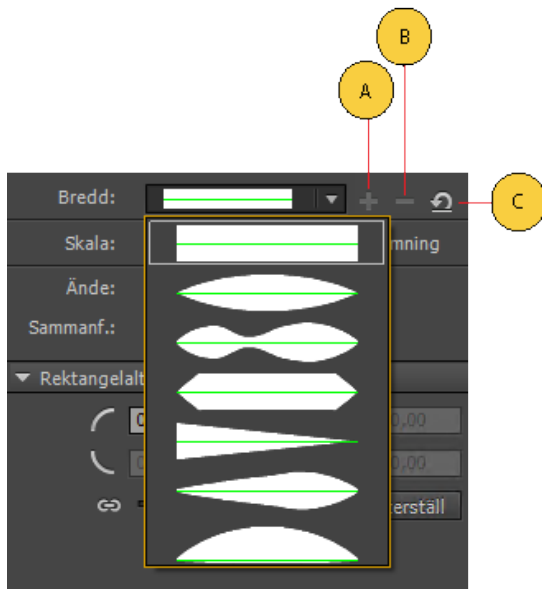
Följande tabell innehåller de kortkommandon som du kan använda när du arbetar med breddverktyget:

Åtgärder	Kortkommandon
Skapa olikformiga bredder	Alt+dra (Windows) eller Alternativ+dra (Mac OS)
Skapa en kopia av breddpunkten	Alt+dra breddpunkten (Windows) eller Alternativ+dra breddpunkten (Mac OS)
Kopiera och flytta alla punkter längs banan	Alt+Skift+dra (Windows) eller Alternativ+Skift+dra (Mac OS)
Markera flera breddpunkter och dra dem	Skift+klicka+dra
Ta bort markerade breddpunkter	Ta bort

Spara breddprofiler

När du har definierat linjebreddden kan du spara profilen med variabel bredd i egenskapsinspektören.

1. Markera den linje för vilken du tidigare lagt till variabel bredd.
2. Klicka på +-knappen till höger om listrutan Bredd i egenskapsinspektören.
3. Ange ett **Profilnamn** i dialogrutan Profil med variabel bredd.
4. Klicka på **OK**.



A) Ikon för att spara breddprofil B) Ikon för att ta bort breddprofil C) Ikon för att återställa breddprofil

Du kan sedan använda breddprofiler på markerade banor genom att välja dem i listrutan Breddprofil på egenskapspanelen. Om en linje utan variabel bredd markeras, visas alternativet Likformigt i listan. Om du vill återställa standardbreddprofilen klickar du på knappen Återställ profiler.

Ikonen för att spara breddprofil är aktiverad när en profil med variabel bredd, utom standardbreddprofilen, är markerad på scenen. Du kan skapa egna linjeprofiler med breddverktyget och spara dem. Ikonen för att ta bort breddprofil är aktiverad när en anpassad breddprofil har valts i listrutan. Om du vill ta bort en anpassad profil kan du använda det här alternativet.

Obs! Om du återställer standardbreddprofilen i egenskapsinspektören tas alla anpassade sparade profiler bort. Du kan också synkronisera anpassade, sparade profiler i molnet.

[Överst på sidan](#)

(Endast Animate CC) Direktförhandsvisning av färger

I funktionen för direktförhandsvisning av färger visas linje- och fyllningsfärger samtidigt som när du ritar en form på scenen. Detta gör att du kan förhandsvisa det nästan färdiga utseendet för en form när du ritar den. Funktionen är aktiverad för alla ritverktyg i Animate.

Funktionen Direktförhandsvisning av färger är även aktiverad för färgrutor i Animate. Detta gör att du kan förhandsvisa ändringar i linje- och fyllningsfärger för den markerade formen på scenen. Genom att placera pekaren över en färg kan du se färgändringen.

Direktförhandsvisning av färger är aktiverat för färgrutor på följande paneler:

- Verktyspanelen
- Egenskapsinspektören
- Egenskapsinspektören för scenen
- Egenskapsinspektören för text
- Rutnät
- Stömlinjer

Relaterade länkar

- Justera linje- och fyllningsfärg
- Ritlägen och grafiska objekt



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Ordna objekt

[Stapla objekt](#)

[Justera objekt](#)

[Gruppera objekt](#)

[Redigera en grupp eller ett objekt i en grupp](#)

[Dela upp grupper och objekt](#)

[Överst på sidan](#) 

Stapla objekt

Animate staplar objekt i ett lager i den ordning de skapas, dvs. det objekt som skapats senast placeras överst. Objektens staplingsordning avgör hur de visas om de överlappar varandra. Du kan ändra objektens staplingsordning när som helst.

Ritade linjer och former visas alltid under grupper och symboler i stapeln. Om du vill flytta dem uppåt i stapeln måste de grupperas eller göras till symboler.

Lager påverkar också staplingsordningen. Allt i lager 2 visas framför allt i lager 1, och så vidare. Om du vill ändra lagerordningen drar du lagernamnet till en ny position på tidslinjen.

1. Markera objektet.
2. Gör något av följande:
 - Välj Ändra > Ordna > Flytta längst fram eller Flytta längst bak om du vill flytta objektet eller gruppen till staplingsordningens topp eller botten.
 - Välj Ändra > Ordna > Flytta framåt eller Flytta bakåt om du vill flytta objektet eller gruppen en position framåt eller bakåt i staplingsordningen.

Om mer än en grupp är markerad flyttas grupperna längst fram eller längst bak och deras inbördes ordning bevaras.

[Överst på sidan](#) 

Justera objekt

På justeringspanelen kan du justera markerade objekt på den vågräta eller lodräta axeln. Du kan justera objekt lodrätt längs de markerade objektens högra kant, mitt eller vänstra kant, eller vågrätt längs de markerade objektens övre kant, mitt eller nedre kant.

En självstudiekurs om layoutverktyg i Animate finns i avsnittet om att använda layoutverktyg på [Animates sida med självstudier](#).

1. Markera de objekt som ska justeras.
2. Välj Fönster > Justera.
3. Välj Till scen på justeringspanelen om du vill tillämpa justeringsändringarna i förhållande till scenens mått.
4. Välj justeringsknapparna om du vill ändra de markerade objekten.

Gruppera objekt

Om du vill manipulera flera element som ett enda objekt grupperar du dem. När du har skapat en teckning kan du till exempel gruppera dess element så att du enkelt kan markera och flytta hela teckningen.

När du markerar en grupp visas dess x- och y-koordinater och dess pixelmått i egenskapsinspektören.

Du kan redigera grupper utan att dela upp dem. Du kan också välja ett enskilt objekt i en grupp och redigera den utan att dela upp objekten.

- Markera de objekt som ska grupperas. Du kan markera former, andra grupper, symboler, text och så vidare.
 - Om du vill gruppera objekt väljer du **Ändra > Gruppera** eller trycker på **Ctrl+G** (Windows) eller **Kommando+G** (Macintosh).
 - Om du vill dela upp en grupp väljer du **Ändra > Dela upp grupp** eller trycker på **Ctrl+Skift+G** (Windows) eller **Kommando+Skift+G** (Macintosh).

Redigera en grupp eller ett objekt i en grupp

1. Markera gruppen och välj **Redigera > Redigera markerade** eller dubbelklicka på gruppen med markeringsverktyget.

Allt på sidan som inte ingår i gruppen tonas ned, vilket visar att elementen utanför gruppen inte är tillgängliga.

2. Redigera element inom gruppen.

3. Välj **Redigera > Redigera alla** eller dubbelklicka på ett tomt ställe på scenen med markeringsverktyget.

Animate återställer gruppen till en enda enhet och du kan arbeta med andra element på scenen igen.

Dela upp grupper och objekt

Om du vill dela upp grupper, instanser och bitmappsbilder i fristående element som kan redigeras, delar du upp dem. Detta minskar filstorleken för importerad grafik betydligt.

Du kan välja **Redigera > Ändra direkt** efter att du har delat upp en grupp eller ett objekt, men uppdelningen kan inte ångras helt. Objekt påverkas på följande sätt:

- Symbolinstansens koppling till den överordnade symbolen försvinner.
- Alla bildrutor i en animerad symbol utom den aktuella försvinner.
- Bitmappsbilder konverteras till fyllningar.
- Alla tecken i ett textblock placeras i separata textblock.
- Enstaka tecken konverteras till konturer.

Blanda inte ihop kommandot **Dela upp** med kommandot **Dela upp grupp**. Kommandot **Dela upp grupp** separerar grupperade objekt så att grupperade element återgår till hur de var innan de grupperades. Bitmappsbilder, instanser och text delas inte upp. Text konverteras inte till konturer.

1. Markera den grupp, bitmappsbild eller symbol du vill dela upp.
2. Välj **Ändra > Dela upp**.

Obs! Animerade symboler och grupper i interpolerade animeringar bör inte delas upp. Det kan få oförutsedda konsekvenser. Det kan ta lång tid att dela upp komplicerade symboler och stora textblock. Du kanske måste öka programmets minnestilldelning för att kunna dela upp komplicerade objekt.

Adobe rekommenderar även

- Skapa och ordna lager
- Dela upp TLF-text



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Automatisera uppgifter med menyn Kommandon

[Skapa och hantera kommandon](#)

[Använda kommandon](#)

[Hämta fler kommandon](#)

[Steg som inte kan användas i kommandon](#)

[Överst på sidan](#) 

Skapa och hantera kommandon

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

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

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

Skapa ett kommando

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

Obs! Kommandot sparas som en JavaScript-fil (med filtillägget .jsfl) i mappen Kommandon. Mappen finns på följande platser: Windows XP: startenheten\Documents and Settings\<användare>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\<språk>\Configuration\Commands; Mac OS® X: Macintosh-hårddisk/Användare/<användarnamn>/Bibliotek/Application Support/Adobe/Flash CS5/<språk>/Configuration/Commands.

Redigera namnen på kommandon på menyn Kommandon

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

Ta bort ett namn från menyn Kommandon

1. Välj Kommandon > Hantera sparade kommandon och välj ett kommando.

2. Klicka på Ta bort, klicka på Ja i varningsdialogrutan och klicka på OK.

[Överst på sidan](#) ¹³

Använda kommandon

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

[Överst på sidan](#) ¹⁴

Hämta fler kommandon

Använd alternativet Hämta fler kommandon på menyn Kommandon när du vill länka till [Adobe-webbplatsen för tillägg](#) och hämta kommandon som andra Animate-användare har lagts upp. Mer information om de kommandon som har skickats in finns på Animate Exchange-webbplatsen.

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

[Överst på sidan](#) ¹⁵

Steg som inte kan användas i kommandon

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

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

Adobe rekommenderar även

- Så här kopierar du och klistrar in steg mellan dokument



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Tillämpa mönster med sprejpenseln

Alternativ för sprejpenseln

Med sprejpenseln kan du enkelt spreja ett mönster med former på scenen. Som standard sprejar sprejpenseln med små prickar eller partiklar i den aktiva fyllningsfärgen. Du kan dessutom använda sprejpenseln för att tillämpa ett filmklipp eller en grafisk symbol som ett mönster.

1. Välj sprejpenseln.
2. Välj en fyllningsfärg för standardsprejprickarna i egenskapsinspektören för sprejpenseln. Du kan också klicka på Redigera och välja en anpassad symbol i biblioteket.

Du kan använda alla filmklipp och grafiska symboler i biblioteket som en "partikel". Dessa symbolbaserade partiklar ger dig stor kreativ kontroll över grafiken som du skapar i Animate.

3. Klicka eller dra på scenen där du vill att mönstret ska visas.

[Överst på sidan](#) 

Alternativ för sprejpenseln

Alternativen för sprejpenseln visas i egenskapsinspektören när du väljer sprejpenseln på verktygspanelen.

Redigera Öppnar dialogrutan Välj symbol, där du kan välja ett filmklipp eller en grafisk symbol som ska användas som sprejpartikel med sprejpenseln. När en symbol i biblioteket används visas symbolens namn bredvid redigeringsknappen.

Färgväljare Välj en fyllningsfärg för standardpartikelsprejen. Färgväljaren är inaktiverad om du använder en symbol i biblioteket som sprejpartikel.

Skala Den här egenskapen visas bara om ingen symbol från biblioteket används som partikel. Skala symbolen som används som sprejpartikel. Ett värde på 10 % gör till exempel symbolen 10 % mindre. Ett värde på 200 % gör symbolen 200 % större.

Skalbredd Den här egenskapen visas bara om en symbol används som partikel. Skala bredden på en symbol som används som sprejpartikel. Ett värde på 10 % gör till exempel symbolen 10 % smalare. Ett värde på 200 % gör symbolen 200 % bredare.

Skalhöjd Den här egenskapen visas bara om en symbol används som partikel. Skalar höjden på en symbol som används som sprejpartikel. Ett värde på 10 % gör till exempel symbolen 10 % lägre. Ett värde på 200 % gör symbolen 200 % högre.

Slumpmässig skalning Anger att varje symbolbaserad sprejpartikel placeras på scenen med slumpmässig skalning så att storleken på varje enskild partikel varierar. Det här alternativet är inaktiverat när du använder standardsprejprickarna.

Rotera symbol Den här egenskapen visas bara om en symbol används som partikel. Roterar den symbolbaserade sprejpartikeln runt en mittpunkt.

Slumpmässig rotation Den här egenskapen visas bara om en symbol används som partikel. Anger att varje symbolbaserad sprejpartikel placeras på scenen med slumpmässig rotation. Det här alternativet är inaktiverat när du använder standardsprejprickarna.

Bredd Bredden på sprejpartikeln när ingen symbol från biblioteket används.

Höjd Höjden på sprejpartikeln när ingen symbol från biblioteket används.

Penselvinkel Den mängd medurs rotation som ska användas på sprejpartikeln när ingen symbol från biblioteket används.

Adobe rekommenderar även

- Skapa symboler
- Arbeta med biblioteket



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Använda blandningslägen

[Om blandningslägen](#)

[Exempel på blandningslägen](#)

[Använda blandningsläge](#)

[Överst på sidan](#) 

Om blandningslägen

Med blandningslägen kan du skapa sammansatta bilder. *Sammansättning* är en process där graden av genomskinlighet eller färginteraktion för två eller flera överlappande objekt varierar. Med blandning kan du skapa unika effekter genom att blanda färgerna i överlappande filmklipp.

Ett blandningsläge innehåller följande element:

Blandningsfärg Färgen som används i blandningsläget.

Opacitet Graden av genomskinlighet som används i blandningsläget.

Basfärg Färgen på pixlar under blandningsfärgen.

Resultatfärg Resultatet av blandningens påverkan på basfärgen.

Blandningslägen beror på både färgen på det objekt du använder blandningsläget på och den underliggande färgen. Adobe® rekommenderar att du experimenterar med olika blandningslägen för att uppnå önskad effekt.

Normal Använder färg normalt utan interaktion med basfärgerna.

Lager Används för att stapla filmklipp ovanpå varandra utan att påverka deras färg.

Mörkare Ersätter endast de områden som är ljusare än blandningsfärgen. Områden som är mörkare än blandningsfärgen ändras inte.

Multiplitera Multiplicerar basfärgen med blandningsfärgen vilket ger mörkare färger.

Ljusare Ersätter endast pixlar som är mörkare än blandningsfärgen. Områden som är ljusare än blandningsfärgen ändras inte.

Raster Multiplicerar blandningsfärgens komplementfärg med basfärgen vilket ger en blekningseffekt.

Övertäckning Multiplicerar eller rasterar färgerna beroende på basfärgerna.

Skarpt ljus Multiplicerar eller rasterar färgerna beroende på blandningslägets färg. Effekten påminner om att rikta en strålkastare mot objektet.

Differens Subtraherar antingen blandningsfärgen från basfärgen eller basfärgen från blandningsfärgen, beroende på vilken som har störst intensitetsvärde. Effekten påminner om ett färgnegativ.

Lägg till Används vanligen för att skapa en animerad blyxtupplösningseffekt mellan två bilder.

Subtrahera Används vanligen för att skapa en animerad mörkerupplösningseffekt mellan två bilder.

Invertera Inverterar basfärgen.

Alfa Använder en alfamask.

Sudda Tar bort alla pixlar med basfärgen inklusive de i bakgrundsbilden.

Obs!Blandningslägena Alfa och Sudda kräver att blandningsläget Lager har använts på det överordnande filmklippet. Du kan inte ändra bakgrundsklippet till Sudda och använda det eftersom objektet inte skulle vara synligt.

[Överst på sidan](#)

Exempel på blandningslägen

Följande exempel visar hur olika blandningslägen påverkar hur en bild visas. Ett blandningsläges resulterande effekt kan vara avsevärt annorlunda, beroende på den underliggande bildens färg och typ av blandningsläge som du använder.

 <i>Ursprunglig bild</i>	 <i>Lager</i>	 <i>Mörkare</i>
 <i>Multiplicera</i>	 <i>Ljusare</i>	 <i>Rastrera</i>
 <i>Övertäckning</i>	 <i>Skarpt ljus</i>	 <i>Lägga till</i>



Använda blandningsläge

Om du vill använda blandningslägen på markerade filmklipp bör du använda egenskapsinspektören.

Obs! Du kan inte använda olika blandningslägen på olika grafiska symboler eftersom flera grafiksymboler sammanfogas till en enda form när du publicerar SWF-filen.

1. Markera den filmklippinstans (på scenen) som du vill använda ett blandningsläge på.
2. Justera filmklippinstansens färg och genomskinlighet med hjälp av popup-menyn Färg på egenskapspanelen.
3. Välj ett blandningsläge för filmklipp på popup-menyn Blanda på egenskapspanelen. Blandningsläget används på den markerade filmklippinstansen.
4. Verifiera att blandningsläget som du valde lämpar sig för den effekt du försöker åstadkomma.

Experimentera med inställningarna för både färg och genomskinlighet för filmklippet och olika blandningslägen för att få önskad effekt.

Adobe rekommenderar även

- Ändra färg och genomskinlighet för en instans



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

3D-grafik

- 3D-grafik i Animate
- Flytta objekt i 3D-rymd
- Rotera objekt i 3D-rymd
- Justera perspektivvinkeln
- Justera försvinningspunkten

[Överst på sidan](#) 

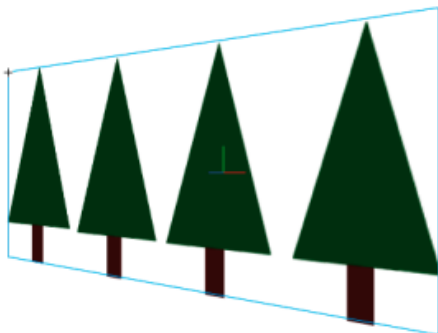
3D-grafik i Animate

I Animate CC (tidigare Flash Professional CC) kan du skapa 3D-effekter genom att flytta och rotera filmklipp i en 3D-rymd på scenen. I Animate visas 3D-rymden genom att en Z-axel läggs till i egenskaperna för varje filmklippsinstant. Du lägger till 3D-perspektiveffekter i filmklippsinstanter genom att flytta dem längs x-axeln eller genom att rotera dem runt x- och y-axeln med hjälp av 3D-förflyttnings- och 3D-rotationsverktygen. I 3D-termer kallas förflyttning av ett objekt i 3D-rymden *förflyttning* och rotering av ett objekt i 3D-rymden kallas *omformning*. När du har använt någon av dessa effekter för ett filmklipp anses det som ett 3D-filmklipp i Animate, och en färgad axelindikator visas som ett överlägg på klippet när det markeras.

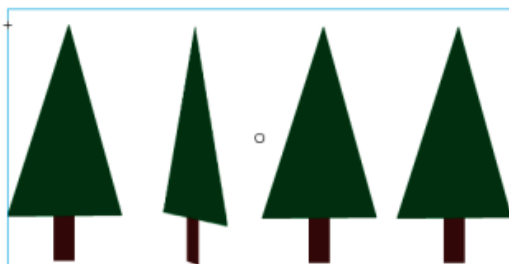
Om du vill att objektet ska visas närmare eller längre bort kan du flytta objektet längs Z-axeln med hjälp av 3D-förflyttningsverktyget eller egenskapsinspektören. Om du vill att objektet ska visas i en viss vinkel roterar du filmklippet runt Z-axeln med 3D-rotationsverktyget. Genom att kombinera verktygen kan du skapa realistiska perspektiveffekter.

Du kan manipulera objekten i en global eller lokal 3D-rymd med både 3D-förflyttningsverktyget och 3D-rotationsverktyget. Den globala 3D-rymden är scenområdet. Globala omformningar och förflyttningar anges i förhållande till scenen. Den lokala 3D-rymden är filmklippsområdet. Lokala omformningar och förflyttningar anges i förhållande till filmklippsområdet. Om du till exempel har ett filmklipp som innehåller flera kapslade filmklipp är lokala 3D-omformningar för de kapslade filmklippen relaterade till ritområdet inne i behållarfilmklippet. Standardläget för 3D-förflyttningsverktyget och 3D-rotationsverktyget är globalt. Om du vill använda dem i lokalt läge klickar du på växlingsknappen Global i avsnittet Alternativ på verktygspanelen.

Genom att använda 3D-egenskaper för filmklippsinstanter i en FLA-fil kan du skapa en rad grafiska effekter utan att du behöver duplicera filmklipp i biblioteket. När du redigerar ett filmklipp i biblioteket visas dock inte de 3D-omformningar och 3D-förflyttningar som används. När du redigerar innehållet i ett filmklipp visas endast 3D-omformningar för kapslade filmklipp.



Scenen med ett filmklipp som har roterats i en global 3D-rymd.



Scenen med ett filmklipp som innehåller ett kapslat filmklipp som har roterats i en lokal 3D-rymd.

Obs! När en 3D-omformning läggs till i en filmklippsinstans går det inte att redigera den överordnade filmklippssymbolen i läget Redigera på plats.

Om du har 3D-objekt på scenen kan du lägga till vissa 3D-effekter för alla dessa objekt som en grupp genom att justera egenskaperna Perspektivvinkel och Försvinningspunkt för FLA-filen. Egenskapen Perspektivvinkel zoomar in på scenen. Egenskapen Försvinningspunkt panorerer 3D-objekt på scenen. De här inställningarna påverkar endast utseendet på de filmklipp som en 3D-omformning eller 3D-förflyttning tillämpas på.

I Animate-redigeringsverktyget kan du endast styra en vypunkt, eller *kamera*. Kameravyn för FLA-filen är densamma som scenvyn. Varje FLA-fil har endast en inställning för perspektivvinkel och försvinningspunkt.

Om du vill använda 3D-funktionerna i Animate måste Flash Player 10 och ActionScript 3.0 anges i publiceringsinställningarna för FLA-filen. Endast filmklippsinstanser kan roteras eller förflyttas längs Z-axeln. En del 3D-funktioner som är tillgängliga via ActionScript är inte tillgängliga direkt i Animate-användargränssnittet, till exempel flera flyktpunkter och separata kameror för varje filmklipp. Med hjälp av ActionScript 3.0 kan du tillämpa 3D-egenskaper på objekt som text, komponenter för FLV-uppspelning och knappar samt filmklipp.

Obs! 3D-verktygen kan inte användas på objekt i maskeringslager, och lager som innehåller 3D-objekt kan inte användas som maskeringslager. Mer information om maskeringslager finns i Använda maskeringslager.

Ytterligare resurser

- Mariko Ogawa har skrivit en detaljerad artikel med rubriken [Utforska de nya 3D-funktionerna i Animate](#), som finns på Adobe Animate Developer Center. I artikeln beskrivs hur du använder 3D-verktygen, animerar 3D-egenskaper och arbetar med 3D i ActionScript 3.0.

[Överst på sidan](#) 

Flytta objekt i 3D-rymd

Du flyttar filmklippsinstanser i 3D-rymden med 3D-förflyttningsverktyget . När du väljer ett filmklipp med verktyget visas dess tre axlar (X, Y och Z) på scenen ovanpå objektet. X-axeln är röd, Y-axeln är grön och Z-axeln är blå.

Standardläget för 3D-förflyttningsverktyget är globalt. Att flytta ett objekt i den globala 3D-rymden är detsamma som att flytta det i förhållande till scenen. Att flytta ett objekt i den lokala 3D-rymden är detsamma som att flytta det i förhållande till dess överordnade filmklipp, om sådant finns. Om du vill växla mellan globalt och lokalt läge för 3D-förflyttningsverktyget markerar du 3D-förflyttningsverktyget och klickar på växlingsknappen Global i avsnittet Alternativ på verktygspanelen. Du kan tillfälligt växla läge från globalt till lokalt genom att trycka ned D-tangenten samtidigt som du drar med 3D-förflyttningsverktyget.

3D-förflyttningsverktyget och 3D-rotationsverktyget upptar samma område på verktygspanelen. Klicka på och håll ned ikonen för det aktiva 3D-verktyget på verktygspanelen om du vill välja det 3D-verktyg som för tillfället är inaktivt.

Som standard visas valda objekt på vilka en 3D-förflyttning tillämpas med ett 3D-axelöverlägg på scenen. Du kan inaktivera överlägget i avsnittet Allmänt i Animate-inställningarna.



Överlägg med 3D-förflyttningsverktyget.

Obs! Om du ändrar z-axelpositionen för ett 3D-filmklipp kan det se ut som om även x- och y-positionerna för filmklippet ändras. Detta beror på att rörelser längs z-axeln följer de osynliga perspektivlinjer som utgår från 3D-flyktpunkten (som anges i egenskapsinspektören för 3D-symbolinstansen) och strålar ut mot scenens kanter.

Flytta ett enskilt objekt i 3D-rymd

1. Välj 3D-förflyttningsverktyget  på verktygspanelen (eller tryck på G-tangenten).
2. Aktivera lokalt eller globalt läge för verktyget.

Se till att rätt läge är aktiverat för verktyget genom att kontrollera växlingsknappen Global under Alternativ på verktygspanelen. Klicka på knappen eller tryck på D-tangenten för att växla läge.

3. Markera ett filmklipp med 3D-förflyttningsverktyget .
4. Om du vill flytta objektet genom att dra med verktyget för du pekaren över X-, Y- eller Z-axelkontrollerna. Pekaren ändras när den förs över någon av dessa kontroller.

X- och Y-axelkontrollerna utgörs av pilspetsarna på respektive axel. Dra en av dessa kontroller i pilens riktning om du vill flytta objektet längs den valda axeln. Z-axelkontrollen är den svarta punkten i mitten av filmklippet. Dra Z-kontrollen uppåt eller nedåt om du vill flytta objektet längs Z-axeln.

5. Om du vill flytta objektet med egenskapsinspektören anger du ett värde för X, Y eller Z i avsnittet 3D-position och Vy i egenskapsinspektören.

När du flyttar ett objekt längs Z-axeln ändras dess storlek. Storleken visas som bredd- och höjdvärden i avsnittet 3D-position och Vy i egenskapsinspektören. Dessa värden är skrivskyddade.

Flytta en markering med flera objekt i 3D-rymd

Om du har markerat flera filmklipp och flyttar ett av de markerade objekten med 3D-förflyttningsverktyget  så flyttas de övriga objekten på samma sätt.

- Om du vill flytta alla objekt i gruppen på samma sätt i den globala 3D-rymden anger du globalt läge för 3D-förflyttningsverktyget och drar sedan ett av objekten med axelkontrollerna. Skift-dubbelklicka på något av de markerade objekten för att flytta axelkontrollerna till det objektet.

- Om du vill flytta varje objekt i gruppen på samma sätt i den lokala 3D-rymden anger du lokalt läge för 3D-förflyttningsverktyget och drar sedan ett av objekten med axelkontrollerna. Skift-dubbelklicka på något av de markerade objekten för att flytta axelkontrollerna till det objektet.

Du kan också flytta axelkontrollerna till mitten av de markerade objekten genom att dubbelklicka på Z-axelkontrollen. Skift-dubbelklicka på något av de markerade objekten för att flytta axelkontrollerna till det objektet.

[Överst på sidan](#) 

Rotera objekt i 3D-rymd

Du roterar filmklippsinstanter i 3D-rymden med 3D-rotationsverktyget . En 3D-rotationskontroll visas över de markerade objekten på scenen. X-kontrollen är röd, Y-kontrollen är grön och Z-kontrollen är blå. Använd den orangefärgade kontrollen för fri rotering om du vill rotera runt X- och Y-axlarna samtidigt.

Standardläget för 3D-rotationsverktyget är globalt. Att rotera ett objekt i den globala 3D-rymden är detsamma som att flytta det i förhållande till scenen. Att rotera ett objekt i den lokala 3D-rymden är detsamma som att flytta det i förhållande till dess överordnade filmklipp, om sådant finns. Om du vill växla mellan globalt och lokalt läge för 3D-rotationsverktyget, väljer du 3D-rotationsverktyget och klickar på växlingsknappen Global i avsnittet Alternativ på verktygspanelen. Du kan tillfälligt växla läge från globalt till lokalt genom att trycka ned D-tangenten samtidigt som du drar med 3D-rotationsverktyget.

3D-rotationsverktyget och 3D-förflyttningsverktyget upptar samma område på verktygspanelen. Klicka på och håll ned ikonen för det aktiva 3D-verktyget på verktygspanelen om du vill välja det 3D-verktyg som för tillfället är inaktivt.

Som standard visas valda objekt på vilka en 3D-rotation tillämpas med ett 3D-axelöverlägg på scenen. Du kan inaktivera överlägget i avsnittet Allmänt i Animate-inställningarna.



Överlägg med det globala 3D-rotationsverktyget.



Överlägg med det lokala 3D-rotationsverktyget.

Rotera ett enskilt objekt i 3D-rymd



1. Välj 3D-rotationsverktyget  på verktygspanelen (eller tryck på W-tangenten).

Se till att rätt läge är aktiverat för verktyget genom att kontrollera växlingsknappen Global under Alternativ på verktygspanelen. Klicka på knappen eller tryck på D för att växla mellan globalt och lokalt läge.

2. Markera ett filmklipp på scenen.

3D-rotationskontrollerna visas på det valda objektet. Om kontrollerna visas på en annan plats dubbelklickar du på kontrollens mittpunkt för att flytta den till det markerade objektet.

3. Placera pekaren över någon av de fyra rotationskontrollerna.

Pekaren ändras när den förs över någon av dessa kontroller.

4. Dra en av axelkontrollerna för att rotera runt den axeln, eller dra kontrollen för fri rotation (den yttre orangefärgade cirkeln) om du vill rotera X- och Y-axlarna samtidigt.

Dra X-axelkontrollen åt vänster eller höger om du vill rotera runt X-axeln. Dra Y-axelkontrollen uppåt eller nedåt om du vill rotera runt Y-axeln. Dra Z-axelkontrollen i en cirkelrörelse om du vill rotera runt Z-axeln.

5. Om du vill ändra positionen för rotationskontrollens mittpunkt i förhållande till filmklippet, drar du i mittpunkten. Om du vill begränsa mittpunktens rörelse till värden som är delbara med 45° håller du ned Skift medan du drar.

Genom att flytta mittpunkten för rotationen kan du styra rotationens effekt på objektet och dess utseende. Dubbelklicka på mittpunkten om du vill flytta den tillbaka till mitten av det valda filmklippet.

Positionen för rotationskontrollens mittpunkt för det valda objektet visas som egenskapen 3D-mittpunkt på omformningspanelen. Du kan ändra mittpunktens position på omformningspanelen.

Rotera en markering med flera objekt i 3D-rymd

1. Välj 3D-rotationsverktyget  på verktygspanelen (eller tryck på W-tangenten).

Se till att rätt läge är aktiverat för verktyget genom att kontrollera växlingsknappen Global under Alternativ på verktygspanelen. Klicka på knappen eller tryck på D för att växla mellan globalt och lokalt läge.

2. Markera flera filmklipp på scenen.

3D-rotationskontrollerna visas på det senast valda objektet.

3. Placera pekaren över någon av de fyra rotationskontrollerna.

Pekaren ändras när den förs över någon av dessa kontroller.

4. Dra en av axelkontrollerna för att rotera runt den axeln, eller dra kontrollen för fri rotation (den yttre orangefärgade cirkeln) om du vill rotera X- och Y-axlarna samtidigt.

Dra X-axelkontrollen åt vänster eller höger om du vill rotera runt X-axeln. Dra Y-axelkontrollen uppåt eller nedåt om du vill rotera runt Y-axeln. Dra Z-axelkontrollen i en cirkelrörelse om du vill rotera runt Z-axeln.

Alla markerade filmklipp roterar runt 3D-mittpunkten som visas i mitten av rotationskontrollerna.

5. Du kan ändra mittpunktens position för 3D-rotationskontrollen på något av följande sätt:

- Om du vill flytta mittpunkten till valfri position drar du i mittpunkten.
- Om du vill flytta mittpunkten till mitten av något av de markerade filmklippet Skift-dubbelklickar du på filmklippet.
- Om du vill flytta mittpunkten till mitten av gruppen av markerade filmklipp, dubbelklickar du på mittpunkten.

Genom att ändra position på mittpunkten för 3D-rotationskontrollen kan du styra rotationens påverkan på objekten.

Positionen för rotationskontrollens mittpunkt för det valda objektet visas som 3D-mittpunkt på omformningspanelen. Du kan ändra mittpunktens position på omformningspanelen.

Rotera markerade objekt med omformningspanelen

1. Öppna omformningspanelen (Fönster > Omforma).
2. Markera ett eller flera filmklipp på scenen.
3. På omformningspanelen anger du önskade värden i fälten för 3D-rotation i X-led, Y-led och Z-led för att rotera de markerade objekten. Dessa fält innehåller aktiv text, vilket innebär att du kan ändra värdena genom att dra i dem.

Obs! 3D-rotationen utförs i den globala eller lokala 3D-rymden beroende på vilket läge som har valts för 3D-rotationsverktyget på verktygspanelen.

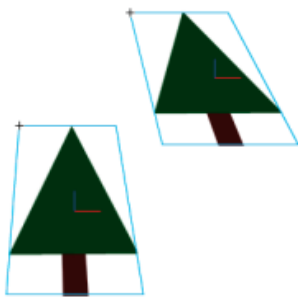
4. Om du vill flytta 3D-rotationspunkten anger du önskade värden i fälten för 3D-mittpunkt i X-led, Y-led och Z-led.

[Överst på sidan](#) ¹⁵

Justera perspektivvinkeln

FLA-filens perspektivvinklegenskap bestämmer visningsvinkeln för 3D-filmklipp på scenen.

Om du ökar eller minskar perspektivvinkeln påverkas storleken på 3D-filmklippen och deras position i förhållande till scenens kanter. Genom att öka perspektivvinkeln visas 3D-objekten närmare användaren. Om du minskar perspektivvinkeln ser 3D-objekten ut att befinna sig längre bort. Effekten är densamma som att zooma in eller ut med ett kameraobjektiv, vilket ändrar visningsvinkeln genom objektivet.



Scenen med en perspektivvinkel på 55.



Scenen med en perspektivvinkel på 110.

Perspektivvinklegenskapen påverkar alla filmklipp med 3D-förflyttning eller 3D-rotation. Perspektivvinkeln påverkar inte andra filmklipp. Standardperspektivvinkeln är 55 grader, d.v.s. samma som för ett vanligt kameraobjektiv. Värdeintervallet är mellan 1 och 180 grader.

Om du vill visa eller ange perspektivvinkeln i egenskapsinspektören måste du först markera ett 3D-filmklipp på scenen. Ändringarna i perspektivvinkel visas inte direkt på scenen.

Perspektivvinkeln ändras automatiskt när du ändrar scenens storlek så att 3D-objektens utseende inte ändras. Du kan inaktivera det här beteendet i dialogrutan Dokumentegenskaper.

Så här anger du perspektivvinkel:

1. På scenen markerar du en filmklippsinstant på vilken en 3D-rotation eller 3D-förflyttning tillämpas.
2. I egenskapsinspektören anger du ett nytt värde i fältet Perspektivvinkel. Du kan också ändra värdet genom att dra i den aktiva texten.

[Överst på sidan](#) ¹³

Justera försvinningspunkten

FLA-filens försvinningspunktsegenskap bestämmer 3D-filmklippens orientering i Z-led på scenen. Z-axeln för alla 3D-filmklipp i en FLA-fil avlägsnar sig mot försvinningspunkten. Genom att ändra plats på försvinningspunkten ändrar du riktningen i vilken ett objekt förflyttar sig längs sin Z-axel. Genom att justera försvinningspunktens position kan du exakt styra utseendet på 3D-objekt och animeringar på scenen.

Om du till exempel placerar försvinningspunkten längst upp till vänster på scenen (0, 0), och sedan ökar värdet för egenskapen Z för ett filmklipp, flyttas filmklippet bort från användaren och mot hörnet längst upp till vänster på scenen.

Eftersom försvinningspunkten påverkar alla 3D-filmklipp ändrar det också positionen för alla filmklipp på vilka du tillämpar en förflyttning längs Z-axeln.

Försvinningspunkten är en dokumentegenskap som påverkar alla filmklipp på vilka en förflyttning längs Z-axeln eller en rotation tillämpas. Försvinningspunkten påverkar inte andra filmklipp. Standardplatsen för försvinningspunkten är mitt på scenen.

Om du vill visa eller ange försvinningspunkten i egenskapsinspektören måste du först markera ett 3D-filmklipp på scenen. Ändringarna i försvinningspunkten visas inte direkt på scenen.

Så här anger du försvinningspunktens position:

1. På scenen markerar du ett filmklipp på vilket en 3D-rotation eller 3D-förflyttning tillämpas.
2. I egenskapsinspektören anger du ett nytt värde i fältet Försvinningspunkt. Du kan också ändra värdet genom att dra i den aktiva texten. Stödlinjer som indikerar försvinningspunktens position visas på scenen när du drar den aktiva texten.

3. Om du vill återställa försvinningspunkten till mitten av scenen klickar du på Återställ i egenskapsinspektören.

Obs! Om du ändrar storlek på scenen kommer gränspunkten inte att uppdateras automatiskt. Om du vill behålla 3D-utseendet som skapades genom en specifik placering av gränspunkten, måste du flytta gränspunkten relativt till den nya scenstorleken.

Adobe rekommenderar även

- Arbeta i tre dimensioner (3D)



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Exportera ljud

[Komprimera ljud för export](#)

[Komprimera ett ljud för export](#)

[Riktlinjer för ljudexport i Animate-dokument](#)

[Överst på sidan](#)

Komprimera ljud för export

I Adobe Animate CC (tidigare Flash Professional CC), kan du ange komprimeringsalternativ för enskilda händelseljud och exportera ljuden med inställningarna. Du kan också välja komprimeringsalternativ för enskilda direktuppspelningsljud. Alla direktuppspelningsljud i ett dokument exporteras dock som en enda direktuppspelningsfil med den högsta inställningen av dem som gäller för enskilda direktuppspelningsljud. Detta gäller även direktuppspelningsljud i videoobjekt.

Om du väljer globala komprimeringsinställningar för händelseljud eller direktuppspelningsljud i dialogrutan Publiceringsinställningar gäller inställningarna för enskilda händelseljud eller alla direktuppspelningsljud om du inte väljer komprimeringsinställningar för ljuden i dialogrutan Ljudegenskaper.

Du kan även åsidosätta exportinställningarna som angetts i dialogrutan Ljudegenskaper genom att markera Förbigå ljudinställningar i dialogrutan Publiceringsinställningar. Använd alternativet om du vill skapa en större ljudfil med hög originalåtergivning för lokal användning och en mindre fil med låg originalåtergivning för Internet.

Samplingsfrekvensen och komprimeringsgraden gör stor skillnad för ljudens kvalitet och storlek i exporterade SWF-filer. Ju mer du komprimerar ett ljud och ju lägre samplingsfrekvensen är, desto mindre blir filen och desto lägre blir kvaliteten. Experimentera tills du hittar den bästa balansen mellan ljudkvalitet och filstorlek.

När du arbetar med importerade mp3-filer kan du exportera filerna i mp3-format med samma inställningar som filerna hade när de importerades.

Obs! I Windows kan du dessutom exportera alla ljud från ett dokument som en WAV-fil med Arkiv > Exportera > Exportera film.

[Överst på sidan](#)

Komprimera ett ljud för export

1. Gör något av följande:

- Dubbelklicka på ljudets ikon på bibliotekspanelen.
- Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på en ljudfil på bibliotekspanelen och välj Egenskaper på snabbmenyn.
- Markera ett ljud på bibliotekspanelen och välj Egenskaper på panelmenyn i panelens övre högra hörn.
- Markera ett ljud på bibliotekspanelen och klicka på egenskapsknappen längst ned på bibliotekspanelen.

2. Om ljudfilen har redigerats externt klickar du på Uppdatera.

3. Välj Standard, ADPCM, mp3, Raw eller Tal för Komprimering.

Komprimeringsalternativet Standard innebär att de globala komprimeringsinställningarna i dialogrutan Publiceringsinställningar används när du exporterar SWF-filen. Om du väljer Standard finns inga andra exportinställningar.

4. Ange exportinställningar.
5. Ljudet spelas upp en gång när du trycker på Testa. Klicka på Stopp om du vill avbryta ljudtestet innan hela ljudet har spelats upp.
6. Justera exportinställningarna tills ljudkvaliteten är den önskade. Klicka sedan på OK.

Komprimeringsalternativen ADPCM och Raw

Med **ADPCM**-komprimering ställs komprimering in för 8- eller 16-bitars ljuddata. Använd inställningen ADPCM när du exporterar korta händelseljud som knapptryckningar.

Med **Raw**-komprimering exporteras ljud utan komprimering.

Förbehandling Konverterar mixat stereoljud till monoljud när du markerar Konvertera stereo till mono (monoljud påverkas inte av det här alternativet).

Samplingsfrekvens styr ljudets originalåtergivning och filstorlek. Lägre frekvens ger mindre fil men kan också försämra ljudkvaliteten. Frekvensalternativen är följande:

Anm: I Animate går det inte att öka kHz-frekvensen för importerat ljud över den frekvens det importerades med.

5 kHz Knappt godtagbart för tal.

11 kHz Den lägsta rekommenderade kvaliteten för korta musikstycken och en fjärdedel av standardfrekvensen för CD-skivor.

22 kHz Ett populärt alternativ för webbuppspelning och hälften av standardfrekvensen för CD-skivor.

44 kHz Standardfrekvensen för CD-skivor.

ADPCM-bitar (Endast ADPCM) Anger bitdjupet på ljudkomprimeringen. Högre bitdjup ger högre kvalitet på ljudet.

mp3-komprimeringsalternativ

Med mp3-komprimering Gör att du kan exportera ljud med mp3-komprimering. Använd mp3 när du exporterar längre direktuppspelningsljud, till exempel musikspår.

När du exporterar en fil som importerades i mp3-format kan du exportera filen med samma inställningar som filen hade när den importerades.

Använd mp3-filens importerade kvalitet Standardinställningen. Avmarkera alternativet om du vill välja andra komprimeringsinställningar för mp3. Markera alternativet om du vill exportera en importerad mp3-fil med samma inställningar som filen hade när den importerades.

Bithastighet Avgör hur många bitar per sekund den exporterade ljudfilen har. Animate har stöd för 8 till 160 kbit/s CBR (konstant bithastighet). När du exporterar musik ger bithastigheten 16 kbit/s eller högre bäst resultat.

Förbehandling konverterar mixat stereoljud till monoljud (monoljud påverkas inte av det här alternativet).

Obs! Alternativet Förbehandling är bara tillgängligt om du väljer en bithastighet på 20 kbit/s eller högre.

Kvalitet avgör komprimeringshastigheten och ljudkvaliteten:

Snabb ger snabbare komprimering men lägre ljudkvalitet.

Mellan ger något långsammare komprimering men högre ljudkvalitet.

Bäst ger långsammast komprimering och högst ljudkvalitet.

Komprimeringsalternativet Tal

Med komprimeringsalternativet **Tal** exporteras ljud med en komprimeringsteknik som är anpassad för tal.

Obs! Flash Lite 1.0 och Flash Lite 1.1 saknar stöd för komprimeringsalternativet Tal. Innehåll som är avsett för dessa Player-versioner ska ha mp3- ADPCM- eller Raw-komprimering.

Samplingsfrekvens styr ljudets originalåtergivning och filstorlek. Lägre frekvens ger mindre fil men kan också försämma ljudkvaliteten. Välj bland följande alternativ:

5 kHz Godtagbart för tal.

11 kHz Rekommenderas för tal.

22 kHz Godtagbart för de flesta typer av musik på Internet.

44 kHz Standardfrekvensen för CD-skivor. Eftersom komprimering används har dock inte ljudet CD-kvalitet i SWF-filen.

[Överst på sidan](#) 

Riktlinjer för ljudexport i Animate-dokument

Förutom samplingsfrekvens och komprimering finns det flera sätt att använda ljud effektivt i ett dokument och hålla nere filstorleken:

- Ange start- och slutpunkter så att inte tysta områden sparas i Animate-filen och för att minska ljudets storlek.
- Du kan få ut mer av samma ljud genom att använda olika ljudeffekter på ljud (till exempel volymomslag, slingor och start-/slutpunkter) i olika nyckelbildrutor. En enda ljudfil kan bli ett antal ljudeffekter.
- Använd korta ljud som bakgrundsmusik och upprepa dem.
- Upprepa aldrig direktuppspelningsljud.
- Kom ihåg att ljudet exporteras med de globala inställningarna för direktuppspelning från dialogrutan Publiceringsinställningar när du exporterar ljud i inbäddade videofiler.
- Använd synkronisering så att animeringen synkroniseras med ljudspåret när du förhandsgranskar animeringen i redigeraren. Om datorn inte är tillräckligt snabb för att rita animeringsbildrutorna i samma takt som ljudspåret spelas upp, hoppas bildrutor över i Animate.
- När QuickTime-filmer exporteras kan du använda hur många ljud och kanaler du vill utan att bekymra dig om filstorleken. Ljuden kombineras till ett enda ljudspår när du exporterar som en QuickTime-fil. Hur många ljud du använder spelar ingen roll för den färdiga filens storlek.

Adobe rekommenderar även

- [Översikt över publicering](#)
- Ange publiceringsinställningar för SWF-filer
- Exportera från Animate



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Arbeta med bibliotek i Animate

Arbeta med bibliotek

Arbeta med biblioteksobjekt

[Överst på sidan](#) 

Arbeta med bibliotek

I biblioteket i ett Animate-dokument sparas mediematerial som du skapar i Animate-redigeringsmiljön eller som du importerar för att använda i dokumentet. Du kan skapa vektorgrafik eller text direkt i Animate, importera vektorgrafik, bitmappar, video och ljud och skapa symboler. En *symbol* är en bild, en knapp, ett filmklipp eller en text som du skapar en gång och kan återanvända flera gånger. Du kan även lägga till mediainnehåll dynamiskt i ett dokument i ActionScript.

Biblioteket innehåller även alla komponenter som du har lagt till i dokumentet. Komponenter kan vara antingen kompillerade klipp eller MovieClip-baserade komponenter.

Du kan öppna biblioteksfilen i alla Animate-dokument när du arbetar i Animate och göra biblioteksobjekten från den filen tillgängliga för det aktuella dokumentet. Du kan söka efter symboler i biblioteket efter deras namn eller deras ActionScript-länkningsnamn.

Du kan skapa permanenta bibliotek i Animate-programmet som finns tillgängliga när du startar Animate. I Animate finns även flera exempel på bibliotek som innehåller knappar, bilder, filmklipp och ljud.

Du kan exportera biblioteksresurser som en SWF-fil till en URL och skapa bibliotek som delas vid körning. Detta gör att du kan skapa en länk till biblioteksmaterialet från Animate-dokument som importerar symboler som använder körtidsdelning.

På bibliotekspanelen (Fönster > Bibliotek) visas en listruta med namnen på alla objekt i biblioteket, vilket innebär att du kan visa och ordna dessa element när du arbetar. En ikon bredvid ett objektnamn på bibliotekspanelen anger objektets filtyp.

Obs! (Endast Animate CC och senare versioner) Funktionen för att dra objekt från scenen till bibliotekspanelen för att konvertera till en symbol är föråldrad och kan inte användas i Animate CC.

Obs! Endast Animate CC och senare versioner) Funktionen för att dra objekt till scenen över två dokument som inte dockats är föråldrad och kan inte användas i Animate CC.

Öppna ett bibliotek i en annan Animate-fil

1. Välj Arkiv > Importera > Öppna externt bibliotek från det aktuella dokumentet.
2. Bläddra till den Animate-fil vars bibliotek du vill öppna och klicka på Öppna.

Den valda filens bibliotek öppnas i det aktuella dokumentet, med filnamnet längst upp på bibliotekspanelen. Om du vill använda objekt från den valda filens bibliotek i det aktuella dokumentet drar du objekten till det aktuella dokumentets bibliotekspanel eller till scenen.

Ändra storlek på bibliotekspanelen

- Gör något av följande:
 - Dra i panelens nedre högra hörn.

- Klicka på knappen Brett biblioteksfönster om du vill förstora bibliotekspanelen så att alla kolumner visas.
- Klicka på knappen Smalt biblioteksfönster om du vill minska bredden på bibliotekspanelen.

Ändra bredden för kolumner

- Placera pekaren mellan kolumnrubrikerna och dra så ändras storleken.

Arbeta med mappar i bibliotekspanelen

Du kan ordna biblioteksobjekten på bibliotekspanelen med hjälp av mappar. När du skapar en ny symbol sparas den i den markerade mappen. Om ingen mapp är markerad sparas symbolen i rotbiblioteket.

Animerade GIF-filer importeras också på ett mer ordnat sätt i Animate eftersom de placeras i en separat mapp i bibliotekets rotmapp och alla associerade bitmappar namnges baserat på ordningsföljden.

Skapa en ny mapp

- Klicka på knappen Ny mapp  längst ner på bibliotekspanelen.

Öppna eller stänga en mapp

- Dubbelklicka på mappen eller markera mappen och välj Visa mappinnehåll eller Dölj mappinnehåll på panelmenyn för bibliotekspanelen.

Öppna eller stänga alla mappar

- Välj Visa alla mappars innehåll eller Dölj alla mappars innehåll från panelmenyn för bibliotekspanelen.

Flytta ett objekt mellan mappar

- Dra objektet från en mapp till en annan.

Om det finns ett objekt med samma namn på den nya platsen uppmanas du att ersätta det med det objekt som du flyttar i Animate.

Sortera objekt på bibliotekspanelen

I kolumnerna på bibliotekspanelen listas namnet på ett objekt, objekttypen, antal gånger det används i filen, objektets länkstatus och identifierare (om objektet associeras med ett delat bibliotek eller om det exporteras för ActionScript) och det datum som det senast ändrades.

Du kan sortera objekt i en kolumn på bibliotekspanelen i alfanumerisk ordning. Objekten sorteras i mappar.

Animerade GIF-filer som importeras till Animate-biblioteket placeras i en separat mapp i bibliotekets rotmapp och alla associerade bitmappar namnges baserat på ordningsföljden.

- Klicka på den kolumnrubrik vars kolumn du vill sortera. Klicka på triangelknappen till höger om kolumnrubrikerna om du vill sortera i omvänd ordning.

Konflikter mellan biblioteksobjekt

Om du importerar eller kopierar ett biblioteksobjekt till ett dokument som redan innehåller ett annat objekt

med samma namn måste du välja om du vill ersätta det befintliga objektet med det nya objektet. Det här alternativet är tillgängligt med alla metoder för att importera eller kopiera biblioteksobjekt.

Dialogrutan Lös biblioteksobjekt visas när du försöker placera ut objekt som hamnar i konflikt med befintliga objekt i ett dokument. En konflikt uppstår om du kopierar ett objekt från ett källdokument som redan finns i måldokumentet och objekten har olika ändringsdatum. Undvik namnkonflikter genom att ordna objekten i mappar i dokumentets bibliotek. Dialogrutan visas också när du klistrar in en symbol eller komponent på dokumentets scen och redan har en kopia av symbolen eller komponenten som har ett annat ändringsdatum än den som du vill klistra in.

Om du väljer att inte ersätta befintliga objekt i Animate används det befintliga objektet istället för det objekt som du vill klistra in. Om du till exempel kopierar en symbol med namnet Symbol 1 och klistrar in kopian på scenen i ett dokument som redan innehåller en symbol med namnet Symbol 1 skapas en instans av den befintliga Symbol 1 i Animate.

Om du väljer att ersätta befintliga objekt i Animate ersätts befintliga objekt (och alla deras instanser) med de nya objekten med samma namn. Om du avbryter importen eller kopieringen avbryts den för alla objekt (inte bara för dem som hamnar i konflikt i måldokumentet).

Endast identiska biblioteksobjektstyper kan ersätta varandra. Det går alltså inte att ersätta ljudet Test med bitmappen Test. I sådana fall läggs de nya objekten till i biblioteket med ordet kopia i namnet.

Obs! Det går inte att ångra om du ersätter biblioteksobjekt med den här metoden. Spara en säkerhetskopia av FLA-filen innan du klistrar in, när konflikter måste lösas genom ersättning av biblioteksobjekt.

Om dialogrutan Lös bibliotekskonflikt visas när du importerar eller kopierar biblioteksobjekt till ett dokument måste du lösa namnkonflikten.

Lösa namnkonflikter mellan biblioteksobjekt

- Gör något av följande i dialogrutan Lös bibliotekskonflikt:
 - Om du vill bevara befintliga objekt i måldokumentet klickar du på Ersätt inte befintliga objekt.
 - Om du vill ersätta befintliga objekt och deras instanser med de nya objekten med samma namn klickar du på Ersätt befintliga objekt.

[Överst på sidan](#) 

Arbeta med biblioteksobjekt

När du markerar ett objekt på bibliotekspanelen visas en miniatyrbild av objektet längst upp på bibliotekspanelen. Om det markerade objektet är animerat eller om det är en ljudfil kan du använda knappen Spela upp i bibliotekets förhandsgranskningsfönster eller kontrollenheten för att förhandsgranska objektet.

Söka bland biblioteksobjekt via länkningsnamn

Du kan söka efter symboler på bibliotekspanelen efter deras namn eller deras ActionScript-länkningsnamn.

- Sök efter ett biblioteksobjekt genom att skriva in de första bokstäverna i symbolnamnet eller ActionScript-länkningsnamnet. Efterhand som du skriver visas en lista med matchande symboler på bibliotekspanelen.

Använda ett biblioteksobjekt i det aktuella dokumentet

- Dra objektet från bibliotekspanelen till scenen.

Objektet läggs till i det aktuella lagret.

Konvertera ett objekt på scenen till en symbol i biblioteket

- Markera objektet på scenen, högerklicka och välj Konvertera till symbol.

Använda ett biblioteksobjekt från det aktuella dokumentet i ett annat dokument

- Dra objektet från bibliotekspanelen eller scenen till bibliotekspanelen eller scenen i ett annat dokument.

Kopiera biblioteksobjekt från ett annat dokument

1. Markera dokumentet som innehåller biblioteksobjekten.
2. Markera biblioteksobjekten på bibliotekspanelen.
3. Välj Redigera > Kopiera.
4. Markera dokumentet som du vill kopiera biblioteksobjekten till.
5. Markera dokumentets bibliotekspanel.
6. Välj Redigera > Klistra in.

Redigera ett biblioteksobjekt

1. Markera objektet på bibliotekspanelen.
2. Välj något av följande från panelmenyn för bibliotekspanelen:
 - Om du vill redigera ett objekt i Animate väljer du Redigera.
 - Om du vill redigera ett objekt i ett annat program väljer du Redigera med och sedan väljer du ett externt program.

Obs! När du startar ett externt redigeringsprogram öppnas det importerade originaldokumentet i Animate.

Byta namn på ett biblioteksobjekt

Om du byter namn på biblioteksobjektet för en importerad fil ändras inte filnamnet.

1. Gör något av följande:
 - Dubbelklicka på objektnamnet.
 - Markera objektet och välj Byt namn på panelmenyn för bibliotekspanelen.
 - Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på objektet och välj Byt namn på snabbmenyn.
2. Ange det nya namnet i rutan.

Ta bort ett biblioteksobjekt

När du tar bort ett objekt från biblioteket tas även alla instanser eller instanser av det objektet i dokumentet bort.

- Markera objektet och klicka på papperskorgsikonen längst ned på bibliotekspanelen.

Söka oanvända biblioteksobjekt

Om du vill ordna ditt dokument kan du söka efter oanvända biblioteksobjekt och ta bort dem.

Obs! Du behöver inte ta bort oanvända biblioteksobjekt om du vill reducera filstorleken på ett Animate-dokument, eftersom oanvända biblioteksobjekt inte tas med i SWF-filen. Däremot tas objekt som är länkade för export med i SWF-filen.

- Gör något av följande:
 - Markera alternativet för oanvända objekt på panelmenyn för bibliotekspanelen.
 - Sortera biblioteksobjekt efter kolumnen Antal, som anger om ett objekt används.

Uppdatera importerade filer i biblioteket

Om du använder ett externt redigeringsprogram när du ändrar filer som du har importerat till Animate, till exempel bitmappar eller ljudfiler, kan du uppdatera filerna i Animate utan att importera dem på nytt. Du kan även uppdatera symboler som du har importerat från externa Animate-dokument. Om du uppdaterar en importerad fil ersätts filens innehåll med innehållet i den externa filen.

Obs! Importerade animerade GIF-filer placeras i en separat mapp i bibliotekets rotmapp, där alla associerade bitmappar namnges baserat på ordningsföljden.

1. Markera den importerade filen på bibliotekspanelen.
2. Välj Uppdatera från panelmenyn för bibliotekspanelen.

Kopiera biblioteksobjekt mellan dokument

Du kan kopiera biblioteksobjekt från ett källdokument till ett måldokument på flera olika sätt. Du kan också dela symboler mellan dokument som delade biblioteksobjekt vid redigering eller körning.

Om du försöker kopiera objekt som har samma namn som befintliga objekt i måldokumentet kan du i dialogrutan Lös bibliotekskonflikter välja om du vill skriva över befintliga objekt eller bevara befintliga objekt och lägga till nya objekt med ändrade namn. Ordna biblioteksobjekt i mappar för att minska namnkonflikter när du kopierar objekt mellan dokument.

Kopiera ett biblioteksobjekt genom att kopiera och klistra in

1. Markera objektet på scenen i källdokumentet.
2. Välj Redigera > Kopiera.
3. Gör måldokumentet till aktivt dokument.
4. Om du vill klistra in objektet mitt på det synliga klippbordet placerar du pekaren på scenen och väljer Redigera > Klistra in i mitten. Om du vill placera objektet på samma plats som i källdokumentet väljer du Redigera > Klistra in på plats.

Kopiera ett biblioteksobjekt genom att dra

- Med måldokumentet öppet markerar du objektet i bibliotekspanelen i källdokumentet och drar objektet till bibliotekspanelen i måldokumentet.

Kopiera ett biblioteksobjekt genom att öppna källdokumentbiblioteket i måldokumentet

1. Med måldokumentet aktivt väljer du Arkiv > Importera > Öppna externt bibliotek.

2. Markera källdokumentet och klicka på Öppna.
3. Dra ett objekt från biblioteket i källdokumentet till scenen eller till biblioteket i måldokumentet.

Adobe rekommenderar även

- Arbeta med TLF-text (Text Layout Framework)
- Använda importerad grafik
- Ljud
- Symboler, instanser och biblioteksresurser
- Dela biblioteksobjekt
- [Skapa knappar](#)
- Dela biblioteksobjekt



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Så här bäddar du in teckensnitt för ett enhetligt textutseende

När den publicerade SWF-filen spelas upp på datorer på webben är det inte säkert att de teckensnitt som du har valt finns på de datorerna. För att försäkra dig om att texten ser ut som du vill kan du bädda in hela teckensnitt eller vissa underuppsättningar av tecken från ett teckensnitt. Genom att bädda in tecknen i den publicerade SWF-filen blir teckensnittet tillgängligt för SWF-filen, oavsett på vilken dator filen spelas upp. När ett teckensnitt väl har bäddats in kan du använda det överallt i den publicerade SWF-filen.

Alla tecken som används av textobjekt som innehåller text bäddas automatiskt in i Animate. Om du själv skapar en inbäddad teckensnittssymbol kan dina textobjekt använda ytterligare tecken, till exempel för användarinmatningar under körning eller textredigering med ActionScript. Inbäddade teckensnitt krävs inte för textobjekt som har egenskapen Kantutjämning inställd på Använd enhetsteckensnitt. Du anger vilka teckensnitt som ska bäddas in i FLA-filen, så bäddas de in automatiskt när du publicerar SWF-filen via Animate.

Det finns fyra vanliga situationer när det är viktigt att bädda in teckensnitt i SWF-filen för att få rätt utseende på texten:

- När du skapar textobjekt i en FLA-fil och dessa ingår i en design som kräver ett enhetligt textutseende.
- När du använder ett annat kantutjämningsalternativ än Använd enhetsteckensnitt, måste du bädda in teckensnitten eftersom texten annars kan försvinna eller visas inkorrekt.
- När du genererar text dynamiskt med ActionScript i en FLA-fil.
- När du skapar dynamisk text med ActionScript måste du i ActionScript-koden ange vilket teckensnitt som ska användas.
- När SWF-filen innehåller textobjekt och kan läsas in av en annan SWF-fil, som inte har de nödvändiga teckensnitten inbäddade.

I dialogrutan Teckensnitts-inbäddning kan du göra följande:

- Hantera alla inbäddade teckensnitt på ett och samma ställe.
- Skapa teckensnittssymboler för alla inbäddade teckensnitt.
- Välja anpassade intervall med inbäddade tecken för ett teckensnitt samt fördefinierade intervall.
- Arbeta med både TLF-text (Text Layout Framework) och klassisk text i samma fil och använda inbäddade teckensnitt med var och en. Tänk på att TLF-text inte är tillgänglig med Animate CC. Mer information finns i [Öppna CS6-filer med Animate CC](#).

Så här bäddar du in tecken från ett teckensnitt i en SWF-fil:

1. Öppna FLA-filen i Animate och öppna sedan dialogrutan Teckensnitts-inbäddning på något av följande sätt:
 - Välj Text > Teckensnitts-inbäddning.
 - Välj Lägg till teckensnitt på bibliotekspanelens alternativmeny.
 - Högerklicka på det tomma området i bibliotekspanelens trädvy och välj Nytt teckensnitt.
 - Klicka på knappen Bädda in i egenskapsinspektören för text.
2. Om teckensnittet inte redan är markerat i dialogrutan Teckensnitts-inbäddning klickar du

på knappen Lägg till (+) för att lägga till ett nytt inbäddat teckensnitt i FLA-filen.

När du öppnar dialogrutan Teckensnittsinbäddning från biblioteket eller egenskapsinspektören visas ett teckensnittsobjekt automatiskt i dialogrutan.

3. Välj familj och stil för det teckensnitt du vill bädda in på fliken Alternativ.

Om du öppnade dialogrutan Teckensnittsinbäddning från egenskapsinspektören eller bibliotekspanelen visas det teckensnitt som används i den aktuella markeringen automatiskt i dialogrutan.

4. Välj de teckenintervall som du vill bädda in i delen Teckenintervall. Ju fler teckensnitt du bäddar in, desto större blir den publicerade SWF-filen.
5. Om du vill bädda in ytterligare tecken skriver du dem i fältet "Inkludera även dessa tecken".
6. Om du vill att den inbäddade teckensnittssymbolen ska kunna användas av ActionScript-kod markerar du Exportera för ActionScript på fliken ActionScript.
7. Om du har markerat Exportera för ActionScript anger du även ett konturformat. För behållare med TLF-text väljer du TLF (DF4) som Konturformat. För behållare med klassisk text väljer du Klassiskt (DF3).

Du måste skapa separata inbäddade teckensnittssymboler för behållare med TLF-text och sådana med klassisk text. Konturformatet för TLF (DF4) är inte tillgängligt för PostScript Type 1-teckensnitt. TLF (DF4) kräver Flash Player version 10 eller senare.

8. Om du vill använda teckensnittssymbolen som en delad resurs anger du önskade alternativ i delen Delning på fliken ActionScript. Mer information om hur du använder delat material finns i Dela biblioteksobjekt över filer.

Så här redigerar du parametrarna för en inbäddad teckensnittssymbol:

1. Gör något av följande:

- Högerklicka på teckensnittssymbolen i biblioteket och välj Egenskaper.
- Markera en textbehållare på scenen och klicka på knappen Bädda in i delen Tecken i egenskapsinspektören.
- Välj teckensnittssymbolen i biblioteket och välj Redigera egenskaper på panelens alternativmeny.
- Dubbelklicka på ikonen för teckensnittssymbolen i biblioteket.
- Välj Teckensnitt > Teckensnittsinbäddning och välj sedan den teckensnittssymbol som du vill redigera i trädvyn till vänster i dialogrutan.

2. Utför önskade ändringar i dialogrutan Teckensnittsinbäddning och klicka på OK.

Trädvyn i dialogrutan Teckensnittsinbäddning visar alla teckensnittssymboler i den aktuella FLA-filen, ordnade efter teckensnittsfamilj. Du kan redigera önskade teckensnitt när dialogrutan är öppen, och när du klickar på OK sparas alla ändringar.



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Ritinställningar

Ritinställningar

Kontakalternativ för markeringsverktyg, delmarkeringsverktyg och lassoverktyg

Använd ritinställningarna för att ange fästnings-, utjämnings- och uträttningsbeteenden. Ändra toleransinställningen för varje alternativ och aktivera eller inaktivera varje alternativ. Toleransinställningar är relativa och påverkas av bildskärmens upplösning och scenens aktuella förstoring. Som standard är varje alternativ aktiverat och inställt på normal tolerans.

[Överst på sidan](#) 

Ritinställningar

1. Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Animate > Inställningar (Macintosh) och sedan Teckning.
2. Välj bland följande alternativ i kategorin Teckning:

Ritstift Här kan du ange alternativ för ritstiftet. Markera Visa linjeförhandsvisning för en förhandsvisning av en linje från den punkt du klickade på senast till den plats där pekaren just nu befinner sig. Markera Visa fyllda punkter om du vill visa kontrollpunkter som små ifyllda fyrkanter i stället för ofyllda fyrkanter. Markera Visa exakta markörer om du vill visa en hårkorsmarkör i stället för ikonen för ritstiftet när du använder ritstiftet. Med det här alternativet kan du lättare se det exakta målet för klickningen.

Anslut linjer Avgör hur nära en linjes slut måste vara ett befintligt linjesegment, innan slutpunkten fästs till den närmsta punkten på det befintliga linjesegmentet. Den här inställningen styr även vågrät och lodrät linjeidentifiering, d.v.s. hur nära vågrätt eller lodrätt en linje måste ritas innan Animate ritar ut den exakt vågrätt eller lodrät. När Fäst mot objekt är aktiverat kontrollerar den här inställningen hur nära varandra objekt måste vara innan de fästs mot varandra.

Kurvutjämning Anger hur mycket utjämning som används för böjda linjer som ritas med pennan när ritläget är inställt på utjämning eller uträtning. (Mjukare kurvor är lättare att omforma, medan kantigare kurvor är mer lika de ursprungliga linjerna.)

Obs! Använd Ändra > Form > Utjämna och Ändra > Form > Optimera om du vill utjämna befintliga kurvor ytterligare.

Linjeigenkänning Anger hur rakt ett linjesegment som ritas med ritstiftsverktyget måste vara för att Animate ska rita ut det som en exakt rak linje. Om Linjeigenkänning är inaktiverat när du ritar kan du rita ut linjer senare genom att markera ett eller flera linjesegment och välja Ändra > Form > Räta ut.

Formigenkänning Kontrollerar hur exakt du måste rita cirklar, ovaler, fyrkanter, rektanglar och 90- och 180-gradersbågar för att de ska identifieras som geometriska former och ritas om korrekt. Alternativen är Inaktiverad, Strikt, Normal och Tolerant. Strikt kräver att formen ritas väldigt exakt medan Tolerant anger att formen kan ritas förhållandevis slarvigt innan Animate ritar om den. Om Formigenkänning är inaktiverad när du ritar kan du rita ut linjer senare genom att markera en eller flera former (t.ex. anslutna linjesegment) och välja Ändra > Form > Räta ut.

Klicknoggrannhet Anger hur nära ett objekt pekaren måste vara för att Animate ska identifiera objektet.

[Överst på sidan](#) 

Kontakthalternativ för markeringsverktyg, delmarkeringsverktyg och lassoverktyg

Ange kontaktkänslighetsinställningar för markerings-, delmarkerings- och lassoverktygen när du skapar former i objektritläge. Som standard markeras bara objekt när verktygets markeringsram helt omger objektet. Om du avmarkerar det här alternativet markeras hela objekt när de enbart är delvis inneslutna av markeringsramen för markerings-, delmarkerings- och lassoverktygen.

1. Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Animate > Inställningar (Macintosh).
2. Gör något av följande i kategorin Allmänt:
 - Om du bara vill markera objekt och punkter som är helt inneslutna av markeringsramen avmarkerar du kontaktkänsliga markerings- och lassoverktyg. Punkter som ligger inom markeringsområdet markeras fortfarande.
 - Om du vill markera objekt och grupper som enbart är delvis inneslutna av markeringsramen markerar du kontaktkänsliga markerings- och lassoverktyg.

Obs! Samma inställning för kontaktkänslighet används för delmarkeringsverktygen.



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Skala och cacha symboler

[Skala innehåll på scenen](#)

[Skalning med nio segment och filmklippssymboler](#)

[Redigera filmklippssymboler med skalning med nio segment](#)

[Förbättra återgivning med bitmappscaching](#)

[Ange bitmappscachning för en symbolinstans](#)

[Ange en bakgrundsfärg för en cachelagrad symbolinstans](#)

[Överst på sidan](#) 

Skala innehåll på scenen

Du kan skala objekt på scen på följande sätt:

- Skala enskilda symbolinstanser med verktyget Omforma fritt, panelen Egenskaper eller panelen Omforma.
- Skala enskilda symbolinstanser med niosegmentsskalning och de verktyg och paneler som listas här ovan.
- Skalar allt innehåll på scenen när storleken på scenen ändras.

Skala en enskild symbolinstans

1. Markera symbolinstansen på scenen.
2. Gör något av följande:
 - Välj verktyget Omforma fritt på panelen Verktyg och dra hörnen eller kanterna på instansen för att ändra storleken.
 - Öppna panelen Egenskaper (Fönster > Egenskaper) och ändra höjd- och breddegenskaperna för instansen.
 - Öppna panelen Omforma (Fönster > Omforma) och ändra skalbredds- och skalhöjdsegenskaperna för instansen.

Skala allt innehåll när storleken på scenen ändras

1. Välj Ändra > Dokument.
2. Ange ett nytt värde för Höjd och Bredd för dokumentet i dialogrutan Dokumentinställningar. Detta är scenstorleken.
3. Markera alternativet Skala innehåll med scenen. Klicka på OK.
Skalan tillämpas på allt innehåll i alla bildrutor.

Självstudiekurser och videofilmer

Skalning med nio segment och filmklippssymboler

Med hjälp av skalning med 9 segment kan du ange hur skalningen ska tillämpas på specifika delar i ett filmklipp. Med hjälp av skalning med 9 segment kan du säkerställa att filmklippet ser korrekt ut när det skalas. Med normal skalning skalas alla delar av ett filmklipp lika mycket i Animate, både vågrätt och lodrätt. För många filmklipp innebär den här typen av skalning att klippets grafik ser konstig ut, särskilt i hörnen och kanterna av rektangulära filmklipp. Det gäller särskilt när filmklipp används som gränssnittselement, t.ex. knappar.

Filmklippet delas visuellt i nio delar med ett rutnätsliknande överlägg och så skalas varje del för sig. För att behålla den visuella integriteten i ett filmklipp skalas inte hörn även om resten av bilden skalas (till skillnad mot när den sträcks ut) större eller mindre, efter behov.

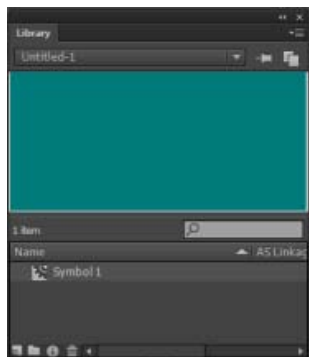
När en filmklippssymbol har skalats med nio segment visas den med stödlinjerna på bibliotekspanelen. Om Aktivera direktförhandsgranskning är aktiverad (Kontroll > Aktivera direktförhandsgranskning) när du skalar delar av filmklippet på Scenen, visas skalningen i nio segment på Scenen.

Obs! Inställningen Direktförhandsvisning kan inte användas med ett ActionScript 3.0-dokument.

Obs! Det går inte att tillämpa skalning i nio segment på grafik- eller knappsymboler. Bitmappar inuti filmklipp som är aktiverade för skalning i nio segment skalas normalt, utan förvrängning i nio segment, men övrigt filmklippsinnehåll skalas enligt stödlinjerna i nio segment.

Obs! Skalning med nio segment kallas ibland även "scale 9".

Ett filmklipp som är aktiverat för skalning i nio segment kan innehålla kapslade objekt, men bara vissa typer av objekt inuti filmklippet skalas korrekt enligt de nio segmenten. Om du vill göra ett filmklipp med interna objekt som också följer skalningen i nio segment när filmklippet skalas, måste de kapslade objekten vara former, ritobjekt, grupper eller grafiksymboler.



En symbol för aktiverad niosegmentsskalning på bibliotekspanelen och skalad på scenen

Redigera filmklippssymboler med skalning med nio segment

Som standard placeras segmentstödlinjer vid 25 % (eller en fjärdedel) av symbolens bredd och höjd från symbolens kant. I symbolredigeringsläge visas segmentstödlinjerna som prickade linjer över symbolen. Segmentstödlinjerna går inte av när du drar dem över klippbordet. Stödlinjerna visas inte när symbolen är på scenen.

Det går inte att redigera symboler för aktiverad niosegmentsskalning när de är på plats på scen. De måste redigeras i symbolredigeringsläge.

Obs! Instanser som gjorts från en niosegmentsaktiverad filmklippssymbol kan omformas, men bör inte redigeras. Redigering av sådana instanser ger oberäkneliga resultat.

Aktivera skalning med nio segment för en befintlig filmklippssymbol

1. Välj Fönster > Bibliotek med källdokumentet öppet.
2. Markera symbol för filmklipp, knapp eller grafik på panelen Bibliotek.
3. Markera Egenskaper på bibliotekspanelmenyn.
4. Välj Aktivera stödlinjer för skalning med nio segment

Redigera en niosegmentsaktiverad filmklippssymbol

1. Gå in i symbolredigeringsläge på något av följande sätt:
 - Markera en instans av symbolen på scenen, högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) och välj Redigera.
 - Välj ljud på bibliotekspanelen, högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) och välj Redigera.
 - Dubbelklicka på symbolen på bibliotekspanelen.
2. Dra och släpp en stödlinje om du vill flytta den horisontellt eller vertikalt. Stödlinjens nya position uppdateras i symbolens biblioteksförhandsgranskning.

[Överst på sidan](#) 

Förbättra återgivning med bitmappscaching

Du kan optimera uppspelningsprestandan genom att ange att en statisk filmklippssymbol (till exempel en bakgrundsbild) eller knappsymbol ska cachas som en bitmapp vid körning. Standard är att Flash Player ritar om varje vektorobjekt på scenen i varje bildruta. Att cachelagra ett filmklipp eller en knappsymbol som en bitmapp innebär att objekten inte behöver ritas om varje gång i Flash Player eftersom bilden är en bitmapp och platsen på scenen inte förändras. Detta innebär avsevärda prestandaförbättringar under uppspelningen.

När du till exempel skapar en animering med en komplex bakgrund, kan du skapa ett filmklipp med alla objekten som finns i bakgrunden. Välj sedan Cachelagra som bitmapp i egenskapskontrollen för bakgrundsfilmklippet. Under uppspelningen kommer bakgrunden att återges som en bitmapp som lagras med aktuellt skärmdjup. I Flash Player ritas bitmappen snabbt upp på scenen en gång, vilket innebär att animeringen spelas upp snabbare och bättre.

Utan bitmappscache kan animeringen spelas upp för långsamt.

Med bitmappscache kan du använda ett filmklipp och frysa det på plats automatiskt. Om ett område ändras uppdateras bitmappscachen med vektordata. Den här processen minskar antalet gånger som Flash Player måste rita upp objektet och ger jämnare, snabbare uppspelningsprestanda.

Använd endast bitmappscache vid körning av statiska, komplexa filmklipp där placeringen, men inte innehållet, ändras för varje bildruta i en animering. Uppspelnings- eller körningsprestandan blir bara märkbart bättre med bitmappscache vid körning om filmklippet har komplext innehåll. Bitmappscache vid körning med enkla filmklipp förbättrar inte prestanda.

Guy Watson har skrivit en initierad artikel i Animate Developer Center om hur du använder bitmappscaching med namnet Använda bitmappscaching i Animate.

Obs! Du kan bara använda alternativet Använd bitmappscache vid körning för filmklippssymboler och knappsymboler.

Under följande omständigheter använder ett filmklipp inte en bitmapp (även om Använd bitmappscache vid körning har markerats) utan återger istället filmklippssymbolen eller knappsymbolen med vektordata:

- Bitmappen är för stor (större än 2 880 pixlar åt något håll).
- Flash Player kan inte allokera minne för bitmappen (leder till fel på grund av minnesbrist).

Ange bitmappscachning för en symbolinstans

1. Markera filmklipps- eller knappsymbolen på scenen.
2. Välj Cachelagra som bitmapp i egenskapsinspektören eller välj Cachelagra som bitmapp på menyn Återgivning.

Ange en bakgrundsfärg för en cachelagrad symbolinstans

När bitmapps-cachning är aktiverad för en symbolinstans kan du välja en ogenomskinlig bakgrundsfärg för instansen. Standard är att bakgrunden är genomskinlig.

1. Markera instansen på scenen.
2. I avsnittet Visa på panelen Egenskaper väljer du ogenomskinlig på menyn Bitmappbakgrund.
3. Välj en bakgrundsfärg i färgväljaren.



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Grafikfilter

Om filter

Arbeta med filter

Använda filter

[Överst på sidan](#) ⁴¹

Om filter

Översikt över filter

Med filter (grafiska effekter) kan du lägga till intressanta visuella effekter i text, på knappar och i filmklipp. En unik funktion i Animate är att du kan animera filter med hjälp av rörelseinterpoleringar.

Med Animate kan du skapa sammansatta bilder. *Sammansättning* är en process där graden av genomskinlighet eller färginteraktion för två eller flera överlappande objekt varierar. Blandningslägen lägger även till en styrningsdimension till opaciteten för objekt och bilder. Du kan använda blandningslägen i Animate för att skapa markeringar eller skuggor som gör att detaljer från en underliggande bild syns igenom, eller för att färgsätta en omåttad bild.

Om animerade filter

Du kan animera filter på tidslinjen. Objekt på olika nyckelbildrutor som är förenade med en interpolering har parametrarna för motsvarande filter interpolerade på mellanliggande bildrutor. Om ett filter inte har ett matchande filter (ett filter av samma typ) på interpoleringens motsatta ände, infogas ett matchande filter automatiskt för att säkerställa att effekten uppstår i slutet av animeringssekvensen.

För att rörelseinterpoleringar ska fungera korrekt om ett filter saknas vid en ände av interpoleringen, eller om filter tillämpas i en annan ordning på slutet, gör Animate följande:

- Om du tillämpar en rörelseinterpolering på ett filmklipp där filter tillämpas och du infogar en nyckelbildruta vid interpoleringens motsatta ände, får filmklippet automatiskt samma filter, med samma staplingsordning, på interpoleringens sista bildruta som den hade vid interpoleringens början.
- Om du placerar filmklipp på två olika bildrutor med olika filter tillämpade på varje, och du tillämpar en rörelseinterpolering mellan bildrutorna, behandlar Animate först det filmklipp som har flest filter. Animate jämför därefter de filter som använts på det första filmklippet med de som använts på det andra filmklippet. Om inga matchande filter hittas i det andra filmklippet genererar Animate ett "dummy"-filter utan parametrar och med färgen för de befintliga filtren.
- Om det finns en rörelseinterpolering mellan två nyckelbildrutor och du lägger till ett filter till objektet i en nyckelbildruta, lägger Animate automatiskt till ett "dummy"-filter i filmklippet när det når nyckelbildrutan vid den andra änden av interpoleringen.
- Om det finns en rörelseinterpolering mellan två nyckelbildrutor och du tar bort ett filter från ett objekt i en nyckelbildruta, tar Animate automatiskt bort matchande filter från filmklippet när det når nyckelbildrutan vid den andra änden av interpoleringen.
- Om du ställer in filterparametrar inkonsekvent mellan början och slutet av

rörelseinterpoleringen, tillämpar Animate startbildrutans filterinställningar för de interpolerade bildrutorna. Inkonsekventa inställningar inträffar när följande parametrar har ställts in på olika sätt vid början och slutet av interpoleringen: blockering, innerskugga, innerglöd samt typ av övertoningsglöd och övertoningsavfasning.

Om du exempelvis skapar en rörelseinterpolering med hjälp av skuggfilter och tillämpar en skugga med en blockering på den första bildrutan i interpoleringen och en inre skugga på den sista bildrutan i interpoleringen, korrigerar Animate den inkonsekventa användningen av filter i rörelseinterpoleringen. I det här fallet använder Animate filterinställningarna som användes på den första bildrutan i interpoleringen, en skugga med en blockering.

Filter och prestanda i Flash Player

Typ, antal och kvalitet för filter som du tillämpar på objekt kan påverka prestanda för SWF-filer när du spelar dem. Ju fler filter du tillämpar på ett objekt desto fler beräkningar måste Adobe® Flash® Player behandla för att på korrekt sätt visa de visuella effekter du har skapat. Därför rekommenderar Adobe® att du endast använder ett begränsat antal filter på ett visst objekt.

Alla filter inkluderar kontroller som du kan använda till att justera styrkan och kvalitén för använda filter. Om du använder lägre inställningar förbättras prestandan på långsammare datorer. Om du skapar innehåll som ska spelas upp på många olika datorer, eller om du är osäker på vilken datorkraft som användarna har tillgång till, ska du ställa in kvalitetsnivån på Låg för att maximera uppspelningsprestandan.

Om Pixel Bender-filter

Adobe Pixel Bender™ är ett programmeringsspråk som har utvecklats av Adobe, och som kan användas för att skapa anpassade filter, effekter och blandningslägen för Animate och After Effects. Pixel Bender är maskinvaruoberoende och har utformats för att kunna köras effektivt och automatiskt på en mängd olika GPU- och CPU-arkitekturer.

Pixel Bender-utvecklare skapar filter genom att skriva Pixel Bender-kod som sedan sparas i en textfil med filnamnstillägget PBJ. Det färdiga Pixel Bender-filtret kan sedan användas i alla Animate-dokument. Använd ActionScript® 3.0 för att läsa in filtret och använda kontrollerna i det.

Mer information om att arbeta med Pixel Bender i ActionScript finns i [Utvecklarhandbok för ActionScript® 3.0](#).

Lee Brimelow har lagt ut flera användbara Pixel Bender-exempel på sin blogg på <http://theflashblog.com/?cat=44>.

I följande videofilmer lär du dig mer om Pixel Bender-filter i Animate:

[Överst på sidan](#) 

Arbeta med filter



Förbättringar i Animate CC

Varje gång du lägger till ett nytt filter till ett objekt, läggs det till i listan med använda filter för det objektet i egenskapsinspektören. Du kan använda flera filter på ett objekt, och ta bort filter som har använts tidigare. Du kan endast använda filter för text, knappar, filmklipp, komponenter och kompillerade klippobjekt.

Du kan skapa ett bibliotek med filterinställningar som gör att du lätt kan tillämpa samma filter eller samma filteruppsättningar på ett objekt. Animate lagrar de filterförinställningar som du skapar i avsnittet Filter i egenskapsinspektören på menyn Filter > Förinställning.

I Flash Professional CS6 och tidigare versioner var användning av filter begränsade till filmklipp och knappsymboler. Med Animate CC kan du nu använda filter för komponenter i kompillerade klipp och filmklipp. Detta gör att du direkt kan lägga till olika effekter i komponenter med en (eller två) knapptryckning(ar) och snabbt ge programmet ett bättre utseende. För att i Flash CS6 lägga till filer och andra effekter i komponenter måste det placeras i en filmklippssymbol. Det vill säga:

1. Skapa eller lägg till en komponent på scenen.

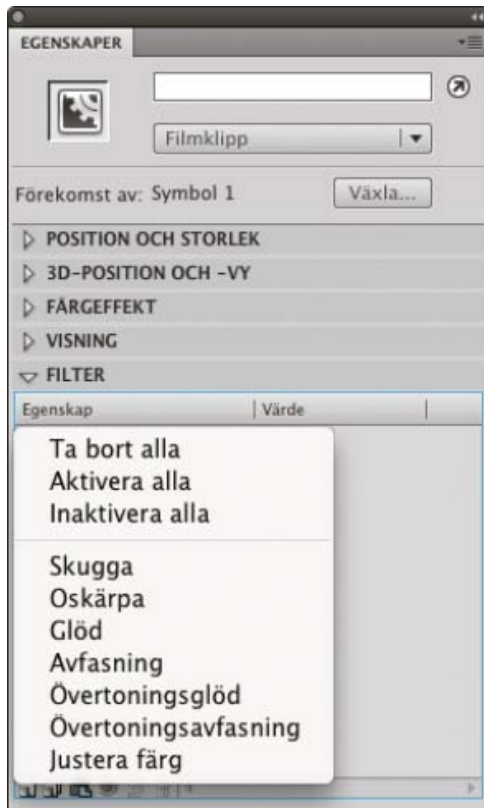
2. Högerklicka på komponenten och välj Konvertera till symbol.

I CS6 (och tidigare versioner) kan du lägga till filter eller olika typer av effekter sedan komponenten placerats i en symbol. Detta var emellertid bara ett sätt att komma förbi problemet och inte ett förslag på ett optimalt förfarande.

I Animate CC kan du direkt lägga till olika filter i komponenter med alternativen Filter, Färgeffekter och Visningsinställningar på egenskapspanelen. Följande exempel kanske gör det lättare att förstå förbättringen:

Använda avfasningsfilter på en knappkomponent

1. Skapa eller lägg till en knapp på scenen från komponentpanelen och markera sedan knappen.
2. Klicka på egenskapspanelen på knapplistrutan  i avsnittet Filter och välj Avfasningsfilter. Egenskaper och värden för avfasningsfiltret visas.
3. Ändra eller ställ in rätt värden för önskade egenskaper. Till exempel för Oskärpa X, Oskärpa Y, Styrka och Skugga. Du ser omedelbart effekten på den markerade knappen.



Menyn Lägg till filter i egenskapsinspektören

Använda eller ta bort ett filter

1. Markera ett text-, knapp- eller filmklippsobjekt som du vill använda ett filter på eller ta bort ett filter från.
2. Gör följande i avsnittet Filter på egenskapspanelen:
 - Lägg till ett filter genom att klicka på knappen  och markera ett filter. Experimentera med inställningarna tills du får det utseende du önskar.
 - Om du vill ta bort ett filter markerar du filtret i listan med tillämpade filter och klickar sedan på knappen Ta bort filter . Du kan ta bort eller byta namn på alla förinställningar.

Kopiera och klistra in ett filter

1. Välj det objekt som ett filter ska kopieras från och välj panelen Filter.
2. Markera filtret som du vill kopiera och klicka på knappen . Klicka på Kopiera det markerade filtret i listrutan. Om du vill kopiera alla filter väljer du Kopiera alla filter.
3. Markera objektet för att använda filtret och klicka sedan på knappen. Klicka på Klistra in filter i listrutan.

Använda ett förinställt filter på ett objekt

1. Välj objektet som ett förinställt filter ska användas på och välj Filter-fliken.
2. Klicka på knappen  för att öppna listrutan.
3. Välj önskad filterförinställning i listan längst ned på listrutan.

Obs! När du tillämpar en filterförinställning på ett objekt, ersätter Animate eventuella filter som för tillfället tillämpas på de valda objekten med de filter som används i förinställningen.

Aktivera eller inaktivera ett filter för ett objekt

- Standard är att alla filter förblir aktiverade. Klicka på ikonen  intill filternamnet för att inaktivera filtret i filterlistan. Klicka på X-knappen intill filternamnet för att aktivera ett filter.

Obs! Alt-klicka på aktiveringsikonen i filterlistan för att växla aktiveringsläget för andra filter i listan. Om du Alt-klickar på ikonen  aktiveras det markerade filtret och alla andra filter i listan inaktiveras.

Aktivera eller inaktivera alla filter för ett objekt

- Klicka på knappen  och välj Aktivera alla eller Inaktivera alla i listrutan.

Obs! Om du vill aktivera eller inaktivera alla filter i listan, Ctrl-klickar du på aktiverings- eller inaktiveringsikonen i filterlistan.

Skapa bibliotek med förinställda filter

Spara filterinställningar som bibliotek med förinställningar som du lätt kan använda på filmklipp och textobjekt. Dela dina filterförinställningar med andra användare genom att ge dem filterkonfigurationsfilen. Filterkonfigurationsfilen är en XML-fil som sparas i konfigurationsmappen i Animate på följande plats:

- Windows 7 och 8: C:\Users\username\AppData\Local\Adobe\Flash CC\language\Configuration
- **(Endast Flash Professional CS6 eller tidigare versioner)** Windows XP: C:\Documents and Settings\username\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS6\language\Configuration\Filters\filtername.xml
- **(Endast Flash Professional CS6 eller tidigare versioner)** Windows Vista: C:\Users\username\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS6\language\Configuration\Filters\filtername.xml
- Macintosh: Macintosh HD/Users/username/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/language/Configuration/Filters/filtername.xml

Skapa ett filterbibliotek med förinställningar

1. Lägg på filtret eller filtren i markerade objekt.
2. Klicka på knappen  för att lägga till ett nytt filter.
3. Markera filtret, klicka på knappen  och välj Spara som förinställning.
4. Ange ett namn för filterinställningarna i dialogrutan Spara förinställning som och klicka på OK.

Byta namn på en filterförinställning

1. Klicka på knappen  för att lägga till ett nytt filter.
2. Markera filtret och klicka på knappen . Klicka på Redigera förinställningar.
3. Dubbelklicka på det förinställningsnamn som du vill ändra.
4. Ange ett nytt förinställningsnamn och klicka på OK.

Radera en filterförinställning

1. Klicka på knappen  för att lägga till ett nytt filter.
2. Markera filtret och klicka på knappen .
3. Klicka på Redigera förinställningar.
4. Välj i dialogrutan Redigera förinställningar vilken förinställning som du vill ta bort och klicka sedan på Ta bort.

[Överst på sidan](#) 

Använda filter

Lägga till en skugga

Med Skuggfilter ser det ut som ett objekt kastar en skugga på en yta.

Text ...

Text med skuggfiltret tillämpat

Ett exempel på skugga med en klassisk interpolering hittar du på sidan med Animate-exempel på www.adobe.com/go/learn_fl_samples_se. Ladda ned och expandera zip-filen Samples och gå till katalogen Graphics\AnimatedDropShadow.

1. Markera det objekt som du vill tillämpa en skugga på.
2. Klicka på knappen  i avsnittet Filter i egenskapsinspektören och välj sedan Skugga.
3. Redigera filterinställningarna:
 - Ange värdena för Oskärpa X och Y för att ställa in skuggans bredd och höjd.
 - Ange värdet för Styrka för att ställa in skuggans mörkhet. Ju högre numeriskt värde, desto mörkare skugga.
 - Välj kvalitetsnivån för skuggan. Hög är ungefär detsamma som gaussisk oskärpa.

Låg optimerar uppspelningsprestandan.

- Ange ett värde för att ställa in skuggans vinkel.
- Ange värdet för Avstånd för att ställa in skuggans avstånd från objektet.
- Markera Blockera om du vill blockera (eller dölja visuellt) källobjektet och endast visa skuggan på den blockerade bilden.
- Välj Innerskugga om du vill lägga på skuggan inom objektets gränser.
- Om du vill dölja objektet och bara visa skuggan väljer du Dölj objekt. Med alternativet Dölj objekt kan du enklare skapa en realistisk skugga.
- Klicka på kontrollen Färg för att öppna färgväljaren och ställa in skuggfärgen.

Skapa en skevad skugga



Skeva skuggfiltret för att skapa en skugga som ser mer realistisk ut

1. Välj objektet vars skugga du vill skeva.
2. Duplicera (välj Redigera > Duplicera) källobjektet.
3. Markera det duplicerade objektet och skeva det med hjälp av Omforma fritt (Ändra > Omforma > Roter och Skeva).
4. Använd skuggfiltret på det duplicerade filmklippet eller textobjektet. (Det används redan om det duplicerade objektet hade en skugga från början.)
5. På filterpanelen markerar du Dölj objekt för att dölja det duplicerade objektet medan skuggan förblir synlig.
6. Välj Ändra > Ordna > Flytta bakåt för att placera det duplicerade objektet och skuggan bakom det ursprungliga objektet som du duplicerade.
7. Justera både inställningarna för skuggfiltret och vinkeln för den skevade skuggan tills du får det utseende du vill ha.

Använda oskärpa

Filter för oskärpa dämpar kanterna och objektets detaljer. Om du tillämpar oskärpa på ett objekt kan du få det att se ut som om det befinner sig bakom andra objekt eller som om objektet rör sig.

Text ...

Text med filter för oskärpa

1. Välj ett objekt som du vill använda oskärpa på och välj Filter.
2. Klicka på knappen  och välj sedan Oskärpa.
3. Redigera filterinställningarna på Filter-fliken:
 - Ange värdena för Oskärpa X och Y för att ställa in oskärpans bredd och höjd.

- Välj kvalitetsnivån för oskärpan. Hög är ungefär detsamma som gaussisk oskärpa. Låg optimerar uppspelningsprestandan.

Använda glöd

Med glödfiltret kan du använda en färg runt ett objekts kanter.

Text ...

Text med glödfilter

1. Välj ett objekt som du vill använda glöd på och välj Filter.
2. Klicka på knappen  och välj sedan Glöd.
3. Redigera filterinställningarna på Filter-fliken:
 - Ange värdena för Oskärpa X och Y för att ställa in glödens bredd och höjd.
 - Klicka på kontrollen Färg för att öppna färgväljaren och ställa in glödfärgen.
 - Ange värdet för Styrka för att ställa in glödens mörkhet.
 - Markera Blockera om du vill blockera (eller dölja visuellt) källobjektet och endast visa glöden på den blockerade bilden.

Text ...

Använda glödfilter med alternativet Blockera

- Välj Innerglöd om du vill lägga på glöden inom objektets gränser.
- Välj kvalitetsnivån för glöden. Hög är ungefär detsamma som gaussisk oskärpa. Låg optimerar uppspelningsprestandan.

Använda avfasning

Om du använder avfasning visas en markering på objektet som får det att verka uppböjt ovanför bakgrundsytan.

Text ...

Text med avfasning

1. Välj ett objekt som du vill använda avfasning på och välj Filter.
2. Klicka på knappen  och välj sedan Avfasning.
3. Redigera filterinställningarna på Filter-fliken:
 - Välj en avfasning på menyn Typ för att ange typ av avfasning.
 - Ange värdena för Oskärpa X och Y för att ställa in avfasningens bredd och höjd.

- Välj en skugga och markeringsfärg för avfasningen på popup-färgpaletten.
- Ange värdet för Styrka för att ställa in avfasningens opacitet utan att påverka dess bredd.
- Ange värdet för Vinkel för att ändra vinkeln på skuggan som avfasningen kastar.
- Du definierar avfasningens bredd genom att ange ett avståndsvärde.
- Markera Blockera om du vill blockera (eller dölja visuellt) källobjektet och endast visa avfasningen på den blockerade bilden.

Använda övertoningsglöd

Användning av övertoningsglöd ger ett glödande utseende med en övertonande färg över glödens yta. För att använda övertoningsglöd måste du ange en färg i början av övertoningen med ett alfavärde på 0. Du kan inte flytta färgens läge men du kan ändra färgen.

Text ...

Text med tillämpad övertoningsglöd

1. Välj ett objekt som du vill använda övertoningsglöd på.
2. Klicka på knappen  i avsnittet Filter i egenskapsinspektören och välj sedan Övertoningsglöd.
3. Redigera filterinställningarna på Filter-fliken:
 - Välj typen av glöd som du vill använda på objektet på popup-menyn Typ.
 - Ange värdena för Oskärpa X och Y för att ställa in glödens bredd och höjd.
 - Ange värdet för Styrka för att ställa in glödens opacitet utan att påverka dess bredd.
 - Ange värdet för Vinkel för att ändra vinkeln på skuggan som glöden kastar.
 - Ange värdet för Avstånd för att ställa in skuggans avstånd från objektet.
 - Markera Blockera om du vill blockera (eller dölja visuellt) källobjektet och endast visa övertoningsglöden på den blockerade bilden.
 - Ange en övertoningsfärg för glöden. En övertoning innehåller två eller flera färger som tonas eller blandas in i varandra. Färgen som du väljer för början av övertoningen kallas *alfafärg*.
 - Om du vill ändra en färg i övertoningen väljer du en av färgpekarna nedanför fältet för definition av övertoning och klickar på färgmodellen som visas direkt nedanför övertoningsfältet för att visa färgväljaren. Om du flyttar dessa pekare justeras färgens nivå och placering i övertoningen.
 - Om du vill lägga till en pekare till övertoningen klickar du på eller nedanför fältet för definition av övertoning. Om du vill skapa en övertoning med upp till 15 färgövergångar lägger du till upp till 15 färgpekare. Om du vill flytta en pekare på övertoningen drar du pekaren längs fältet för definition av övertoning. Du tar bort en pekare genom att dra den nedåt och bort från fältet för definition av övertoning.
 - Välj kvalitetsnivån för övertoningsglöden. Hög är ungefär detsamma som gaussisk oskärpa. Låg optimerar uppspelningsprestandan.

Använda övertoningsavfasning

Användning av övertoningsavfasning ger ett upphöjt utseende som får ett föremål att verka vara upphöjt över bakgrunden med en övertoningsfärg över avfasningens yta. För att använda övertoningsavfasning måste du ange en färg mitt i övertoningen med ett alfavärde på 0.

1. Välj ett objekt som du vill använda övertoningsavfasning på.
2. Klicka på knappen  i avsnittet Filter i egenskapsinspektören och välj sedan Övertoningsavfasning.
3. Redigera filterinställningarna på Filter-fliken:
 - Välj typen av avfasning som du vill använda på objektet på typmenyn.
 - Ange värdena för Oskärpa X och Y för att ställa in avfasningens bredd och höjd.
 - Om du vill påverka avfasningens jämnhet utan att ändra bredden anger du ett värde för Styrka.
 - Ange ett värde för Vinkel för att ställa in vinkeln på ljuskällan.
 - Markera Blockera om du vill blockera (eller dölja visuellt) källobjektet och endast visa övertoningsavfasningen på den blockerade bilden.
 - Ange en övertoningsfärg för avfasningen. En övertoning innehåller två eller flera färger som tonas eller blandas in i varandra. Mittpekaren styr övertoningens alfafärg. Du kan ändra alfapekarens färg men du kan inte flytta den färgen i övertoningen.

Om du vill ändra en färg i övertoningen väljer du en av färgpekarna nedanför fältet för definition av övertoning och klickar på färgmodellen som visas direkt nedanför övertoningsfältet för att visa färgväljaren. Du kan justera färgens nivå och placering i övertoningen genom att flytta pekarna.

Om du vill lägga till en pekare till övertoningen klickar du på eller nedanför fältet för definition av övertoning. Om du vill skapa en övertoning med upp till 15 färgövergångar lägger du till upp till 15 färgpekare. Om du vill flytta en pekare på övertoningen drar du pekaren längs fältet för definition av övertoning. Du tar bort en pekare genom att dra den nedåt och bort från fältet för definition av övertoning.

Lägga till filtret Justera färg

Med filtret Justera färg kan du finjustera färgattribut för det valda objektet, t.ex. kontrast, ljusstyrka, mättnad och nyans.

1. Välj ett objekt som färgen ska justeras för.
2. Klicka på knappen  i avsnittet Filter i egenskapsinspektören och välj Justera färg.
3. Ange värden för färgattributen. Attributen och deras motsvarande värden är som följer:

Kontrast Justerar markeringar, skuggor och mellantoner för en bild.

Intensitet Justerar ljusstyrkan för en bild.

Mättnad Justerar intensiteten en färg.

Nyans Justerar skuggan för en färg.

4. Om du vill nollställa alla färgjusteringar och återställa objektet till dess ursprungliga läge, klickar du på Återställ filter.

- [Arbeta med Pixel Bender-skuggningar](#)
- Ändra färg och genomskinlighet för en instans



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Dela biblioteksobjekt mellan filer

[Dela biblioteksobjekt under körning](#)

[Dela biblioteksobjekt vid utveckling](#)

[Överst på sidan](#) ¹³

Dela biblioteksobjekt under körning

Om delade biblioteksobjekt vid körning

Med delade biblioteksobjekt kan du använda objekt från en FLA-fil i en annan FLA-fil. Det kan vara praktiskt i följande situationer:

- När samma grafik eller andra objekt måste användas i fler än en FLA-fil.
- När en designer och en utvecklare vill kunna redigera grafik och ActionScript-kod i separata FLA-filer för ett gemensamt projekt.

Det fungerar så här att dela biblioteksobjekt:

- För objekt som delas vid körning är objekt från ett källdokument länkade som externa filer i ett måldokument. Objekt vid körning läses in i måldokumentet när dokumentet spelas upp, dvs. vid körning. Källdokumentet som innehåller det delade objektet behöver inte vara tillgängligt på ditt lokala nätverk när du redigerar måldokumentet. Källdokumentet måste vara registrerat på en URL-adress för att det delade objektet ska vara tillgängligt för måldokumentet vid körning.

Arbeta med objekt som delas vid körning

Två procedurer krävs vid körning av delade biblioteksobjekt: först måste den som redigerar källdokumentet definiera ett delat objekt i källdokumentet och ange en identifieringssträng för objektet samt en URL (*endast HTTP eller HTTPS*) som källdokumentet registreras på.

Därefter måste den som redigerar måldokumentet definiera ett delat objekt i måldokumentet och ange identifieringssträng samt URL som är identiska med de som används för det delade objektet i källdokumentet. Redigeraren av måldokumentet kan också dra de delade objekten från det registrerade källdokumentet till måldokumentbiblioteket. ActionScript-versionen i Publiceringsinställningar måste matcha källdokumentets version.

I båda fallen måste källdokumentet vara registrerat på en angiven URL om det delade objektet ska vara tillgängligt för måldokumentet.

Definiera objekt som delas vid körning i ett källdokument

Använd dialogrutan Egenskaper för teckensnittssymbol eller dialogrutan Länkningsegenskaper om du vill

definiera delningsegenskaper för ett objekt i ett källdokument och göra objektet åtkomligt för länkning till måldokument.

1. Välj Fönster > Bibliotek med källdokumentet öppet:
2. Gör något av följande:
 - Markera symbolen för filmklipp, knapp eller grafik i panelen Bibliotek och välj egenskaper från bibliotekspanelmenyn. Klicka på Avancerat.
 - Markera en teckensnittssymbol, ljud eller bitmapp och välj Länkning från bibliotekspanelmenyn.
3. På Länkning väljer du Exportera för körtidsdelning om du vill göra objektet tillgängligt för länkning till måldokumentet.
4. Ange en identifierare för symbolen. Utan mellanslag. Det här namnet använder Animate för att identifiera objektet när det länkar till måldokumentet.

Obs! Animate använder också länkningsidentifieraren för att identifiera ett filmklipp eller en knapp som används som objekt i ActionScript. Se Arbeta med filmklipp i Utvecklarhandbok för ActionScript 3.0.

5. Ange den URL-adress som SWF-filen med det delade objektet kommer att postas på och klicka på OK.

När du publicerar SWF-filen måste du posta SWF-filen på den URL-adress du angav, så att de delade objekten är tillgängliga för måldokumentet.

Länka till objekt som delas vid körning från ett måldokument

Du kan länka till ett delat objekt genom att ange objektets URL eller dra objektet till måldokumentet.

Länka ett delat objekt till ett måldokument genom att ange identifierare och URL

1. Välj Fönster > Bibliotek i källdokumentet.
2. Gör något av följande:
 - Markera symbolen för filmklipp, knapp eller grafik, bitmapp eller ljud i panelen Bibliotek och välj egenskaper på bibliotekspanelmenyn. Klicka på Avancerat.
 - Markera en teckensnittssymbol och välj Länkning på bibliotekspanelmenyn.
3. På Länkning väljer du Importera för körtidsdelning om du vill länka till objektet i källdokumentet.
4. Ange en identifierare för symbolen, bitmappen eller ljudet som är identisk med den identifierare som används för symbolen i källdokumentet. Utan mellanslag.
5. Ange den URL-adress som SWF-källfilen med det delade objektet är registrerad på och klicka på OK.

Länka ett delat objekt till ett måldokument genom att dra

1. Gör något av följande i måldokumentet:
 - Välj Arkiv > Öppna.
 - Välj Arkiv > Importera > Öppna externt bibliotek.
2. Markera källdokumentet och klicka på Öppna.
3. Dra det delade objektet från källdokumentets bibliotekspanel till bibliotekspanelen eller

scenen i måldokumentet.

Stänga av delning för en symbol i ett måldokument

1. Markera den länkade symbolen i bibliotekspanelen i måldokumentet och gör något av följande:
 - Välj egenskaper från bibliotekspanelmenyn om objektet är en symbol för filmklipp, knapp eller grafik.
 - Välj Länkning från bibliotekspanelmenyn om objektet är en teckensnittssymbol.
2. Avmarkera Importera för körtidsdelning och klicka på OK.

[Överst på sidan](#) 

Dela biblioteksobjekt vid utveckling

Att dela resurser under utvecklingen har sina fördelar:

- Du undviker behovet av onödiga resurskopior som används i flera FLA-filer. Om du till exempel distribuerar en FLA-fil för webbläsare, en annan för iOS och en tredje för Android, kan du dela resurserna mellan de tre filerna.
- När du redigerar en delad resurs i en FLA-fil, kommer ändringarna att återspeglas i andra FLA-filer som använder resursen när de öppnas eller fokuseras.

Det finns två sätt att dela biblioteksresurser under utveckling:

- Använda symboler från externa FLA-filer genom att länka dem från symboler i en annan FLA-fil.
- Dela symboler mellan FLA-filer som ingår i samma Animate-projekt på panelen Projekt. Mer information om hur du använder panelen Projekt finns i Arbeta med Animate-projekt.

Så här fungerar delning genom att länka till symboler i olika FLA-filer:

- För resurser som delas under utveckling kan du uppdatera eller ersätta en symbol i en FLA-fil som du skapar med alla symboler som finns tillgängliga i en annan FLA-fil i det lokala nätverket.
- Uppdatera symbolen i måldokumentet samtidigt som du redigerar dokumentet.
- Symbolen i måldokumentet behåller sitt ursprungliga namn och ursprungliga egenskaper, men dess innehåll uppdateras eller ersätts med det som tillhör symbolen du väljer.

Så här fungerar symboldelning på panelen Projekt:

- Du skapar ett projekt på panelen Projekt och en FLA-fil i projektet.
- I FLA-filen anger du vilka symboler som du vill dela genom att på panelen Bibliotek markera delningskryssrutan för respektive objekt.
- Skapa ytterligare en FLA-fil i projektet.
- Kopiera och klistra in lager, bildrutor eller objekt från den första FLA-filen till nästa.
- I Animate flyttas de delade biblioteksobjekten i de inklistrade elementen till en separat fil, AuthortimeSharedAssets.FLA, i projektmappen.

Följande resurstyper är delbara i objekt:

Resurstyp	Är den delbar på egen hand?	Är den delbar om den finns i ett filmklipp?
Filmklippssymbol	Ja	Ja
Grafisk symbol	Ja	Ja
Knappsymbol	Ja	Ja
Teckensnittsymbol	Nej	Ja
FLV-video	Nej	Ja
Inbäddad video	Nej	Ja
Ljud (alla format)	Nej	Ja
Bitmapp (alla format)	Nej	Ja
Kompilerat klipp (SWC)	Nej	Ja
Komponent (symbolbaserad)	Ja	Ja

Uppdatera eller ersätta delade symboler

Det går att uppdatera eller ersätta en symbol för filmklipp, knapp eller grafik i ett dokument med en annan symbol i en FLA-fil som är tillgänglig på ditt lokala nätverk. Symbolens ursprungliga namn och egenskaper i måldokumentet bevaras men symbolens innehåll ersätts med innehållet för den symbol som du väljer. Alla objekt som den valda symbolen använder kopieras också in i måldokumentet.

1. Medan dokumentet är öppet markerar du en filmklipp-, knapp- eller grafiksymboll och väljer sedan Egenskaper på menyn Alternativ.
2. Klicka på Avancerat om områdena Länkning och Källa i dialogrutan för symbolegenskaper inte visas.
3. Klicka på Bläddra om du vill välja en ny FLA-fil.
4. Navigera till en FLA-fil som innehåller den symbol du vill använda för att uppdatera eller ersätta den markerade symbolen på bibliotekspanelen med, och klicka på Öppna.
5. Navigera till en symbol och klicka på OK.
6. Gör något av följande:
 - I dialogrutan Symbolegenskaper, under Källa väljer du Uppdatera alltid före publicering och klickar på OK.
 - I dialogrutan Symbolegenskaper, under Redigeringsdelning väljer du Uppdatera automatiskt och klickar därefter på OK.

Definiera objekt för delning i ett projekt

Genom att dela resurser mellan FLA-filer i ett projekt kan du redigera resursen i en fil och se hur ändringarna återspeglas i de andra FLA-filerna som använder resursen.

1. Skapa ett Animate-projekt.
2. Gör något av följande i en FLA-fil i projektet, för varje biblioteksresurs som du vill dela med andra FLA-filer i projektet:
 - Öppna panelen Bibliotek och markera kryssrutan Länk intill resursnamnet.
 - När resursen är markerad på panelen Bibliotek väljer du Egenskaper på alternativpanelens meny och klickar därefter på knappen Dela i projekt.
3. Kopiera på tidslinjen eller på scenen lager, bildrutor eller scenobjekt som innehåller delade resurser.
4. Klistra in i en separat FLA-fil i samma projekt lagren, bildrutorna eller scenobjekten i en separat FLA-behållare i samma projekt.

Videofilmer och självstudiekurser

- Självstudie: [Skapa mobilprojekt med delade resurser och projektpanelen](#) (Yuki Shimizu, Adobe.com)



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Omforma linjer och former

[Visa och justera punkter med delmarkeringsverktyget](#)

[Omforma en linje eller form](#)

[Räta ut och jämna ut linjer](#)

[Optimera kurvor](#)

[Ändra former](#)

[Ta bort allt på scenen](#)

[Ta bort ramlinjesegment eller fyllda områden](#)

[Sudda genom att dra](#)

[Överst på sidan](#) ¹¹

Visa och justera punkter med delmarkeringsverktyget

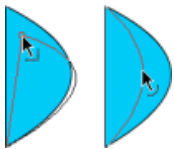
1. Välj delmarkeringsverktyget .
2. Klicka på linjen eller konturen.

[Överst på sidan](#) ¹¹

Omforma en linje eller form

Om du vill omforma en linje eller konturen av en form drar du i en punkt på linjen med markeringsverktyget. Pekaren ändras för att indikera vilken typ av omformning den kan utföra på linjen eller fyllningen.

Animate justerar kurvan för linjesegmentet så att den motsvarar det nya läget för punkten som flyttades. Om den flyttade punkten är en slutpunkt förlängs eller kortas linjen av. Om den flyttade punkten är ett hörn förblir det linjesegment som formar kurvan rakt när det förlängs eller kortas av.



Om en hörn visas bredvid pekaren kan du ändra en slutpunkt. Om en kurva visas bredvid pekaren kan du justera en kurva.

En del områden för penseldrag är lättare att omforma om du visar dem som konturer.

Om du har problem med att omforma en komplex linje jämnar du först ut den för att ta bort en del av dess detaljer, vilket underlättar omformning. Om du ökar förstoringen blir det också lättare att omforma linjen mer exakt.

1. Välj markeringsverktyget .
2. Gör något av följande:
 - Dra från en punkt för att omforma segmentet.
 - Ctrl-klicka (Windows) eller Option-klicka (Macintosh) om du vill dra en linje för att skapa en ny hörnpunkt.

Räta ut och jämna ut linjer

Med kommandot Räta ut görs små justeringar på linjer och kurvor som du har ritat, så att de blir jämnare. Det påverkar inte segment som redan är raka.

Obs! Om du vill justera graden av automatisk utjämning och uträtning anger du önskade ritinställningar.

Använd uträtningstekniken om du vill att Animate ska känna igen former. Om du ritat en oval, rektangel eller triangel med alternativet Formigenkänning avstängt använder du alternativet Räta ut för att göra formerna geometriskt perfekta. Former som vidrör och därmed är anslutna till andra element känns inte igen.



Formigenkänning gör om de övre formerna till de undre formerna.

Utgjämning jämnar till kurvor och minskar ojämnheter och andra variationer i riktningen för en kurva. Det minskar även antalet segment i en kurva. Utgämning är emellertid relativ och påverkar inte redan raka segment. Det är särskilt praktiskt om du har problem med omformning av ett antal mycket korta krökta linjesegment. Om du markerar alla segment och utgjämnar dem minskas antalet segment, vilket ger en mjukare kurva som är lättare att omforma.

Om du upprepar utgjemna eller räta ut blir varje segment jämnare eller rakare beroende på hur krökta eller raka segmenten var ursprungligen.

- Jämna ut kurvan för alla markerade linjer genom att välja markeringsverktyget och klicka på utgjämningsmodifiering  i alternativdelen i verktygspanelen. För varje gång du klickar på knappen för utgjämningsmodifiering blir den valda linjen alltmer utgjämnad.
- Om du vill ange specifika parametrar för en utgjämningsåtgärd väljer du Ändra > Form > Utgjemna. I dialogrutan Utgjemna anger du värden för parametrarna Jämna ut vinklar över, Jämna ut vinklar under och Utgjämningsfaktor.
- Om du vill göra små uträttningsjusteringar för varje markerad fyllningskontur eller böjd linje väljer du markeringsverktyget  och klickar på uträttningsmodifieraren  i avsnittet Alternativ på verktygspanelen.
- Om du vill ange specifika parametrar för en uträttningsåtgärd väljer du Ändra > Form > Räta ut. I dialogrutan Räta ut anger du ett värde för parametern Uträttningsfaktor.
- Om du vill använda formigenkänning väljer du markeringsverktyget  och klickar på uträttningsmodifieringen . Du kan också välja Ändra > Form > Räta ut.

Optimera kurvor

Vid optimering av kurvor jämnas kurvor ut genom att böjda linjer och fyllningskonturer förfinas, så att antalet kurvor som används för att definiera dessa element minskas. Optimering av kurvor minskar även storleken på Flash Professional-dokument (FLA-fil) och det exporterade Animate-programmet (SWF-fil). Använda optimering på samma element flera gånger.

1. Markera de ritade element som ska optimeras och välj Ändra > Form > Optimera.

2. Dra skjutreglaget Optimeringsfaktor för att ange graden av utjämning. Resultaten beror på de markerade kurvorna. Optimera ger generellt färre kurvor, med mindre likhet med originalkonturen.
3. Om du vill visa ett meddelande med antalet segment i markeringen före och efter optimeringen markerar du alternativet Visa summering. I Animate visas meddelandet när åtgärden har slutförts.
4. Klicka på OK.

[Överst på sidan](#) 

Ändra former

1. Om du vill konvertera linjer till fyllningar markerar du en eller flera linjer och väljer sedan Ändra > Form > Konvertera linjer till fyllning. De markerade linjerna konverteras till fyllda former så att du kan fylla linjer med övertoningar eller sudda bort delar av en linje. Konvertera linjer till fyllningar kan öka filstorleken, men det kan även påskynda uppritningen för vissa animationer.
2. Om du vill utöka formen för ett fyllt objekt markerar du en fylld form och väljer Ändra > Form > Expandera fyllning. Ange ett värde i pixlar för Avstånd och välj Färdigställ eller Indrag för Riktning. Färdigställ förstöras formen och Indrag minskar den.

Denna funktion fungerar bäst på en ensam, liten fylld färgform utan ramlinjer, som inte innehåller för många smådetaljer.
3. Om du vill jämna till kanterna på ett objekt markerar du en fylld form och väljer Ändra > Form > Mjuka upp fyllningens kanter. Ställa in följande alternativ:

Avstånd Bredden i pixlar för den dämpade kanten.

Antal steg Styr hur många kurvor som används för effekten av dämpad kant. Ju fler steg du använder, desto mer utjämnad blir effekten. Om du ökar antalet steg blir filen också större och det blir långsammare att rita.

Färdigställ eller Indrag Styr om formen förstöras eller minskas för att dämpa kanterna. Denna funktion fungerar bäst på en ensam fylld form utan linjer och kan öka storleken på ett Animate-dokument och den färdiga SWF-filen.

[Överst på sidan](#) 

Ta bort allt på scenen

- Dubbelklicka på suddgummit  i verktygsfältet. Därmed raderas alla typer av innehåll på scenen och monteringsbordet.

[Överst på sidan](#) 

Ta bort ramlinjesegment eller fyllda områden

1. Markera suddgummit och klicka sedan på kranmodifieringen .
2. Klicka på de ramlinjesegment eller fyllda områden som ska tas bort.

[Överst på sidan](#) 

Sudda genom att dra

1. Markera suddgummit.

2. Klicka på modifieringen för sudda-läge och välj ett suddningsläge:

Radera normalt Suddar ramlinjer och fyllningar på samma lager.

Radera fyllningar Suddar enbart fyllningar;ramlinjer påverkas inte.

Radera linjer Suddar enbart ramlinje;fyllningar påverkas inte.

Radera markerade fyllningar Suddar enbart de markerade fyllningarna och påverkar inte ramlinjer, vare sig de är markerade eller ej. (Markerar fyllningarna som ska tas bort innan du använder suddgummit i detta läge.)

Radera inuti Suddar endast fyllningar på vilka du börjar sudda. Om du börjar sudda från en tom punkt suddas ingenting. Ramlinjer påverkas inte av suddgummit i detta läge.

3. Klicka på modifiering för suddgummi-form och markera en form och storlek för suddgummit. Kontrollera att kranmodifieringen inte är vald.

4. Dra på scenen.

Adobe rekommenderar även

- Justera ankarpunkter på banan
- Ritinställningar



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Arbeta med panelen Adobe Color

Adobe® Color® är ett webbaserat program som används för att experimentera med, skapa och dela färgteman som du använder i ett projekt. Animate CC (tidigare Flash Professional CC) har en integrerad Color-panel som du kan använda för att visa och använda de färgteman du har skapat eller markerat som favoriter i Adobe Color-programmet. Klicka på [den här länken](#) om du vill ha mer information om Adobe Color.

[Överst på sidan](#) ¹

Panelen Färg

I Animate CC visas följande på Adobe Color-panelen (Fönster > Tillägg > Adobe Color-teman):

- Teman du har skapat och som har synkroniserats med ditt konto på Adobe Color-webbplatsen (color.adobe.com).
- Offentliga teman du har markerat som favoritteman på Adobe Color-webbplatsen.

Det Adobe-ID som används i Animate CC används automatiskt för att logga in på Adobe Color-webbplatsen, och Color-panelen uppdateras.

Obs! Om de inloggningsuppgifter som du använder med Animate CC inte har ett associerat Color-ID skapas ett Color-ID automatiskt med hjälp av inloggningsuppgifterna för Animate. Sedan kommer du åt Adobe Color-webbplatsen med inloggningsuppgifterna för ditt Adobe-ID.

[Överst på sidan](#) ¹

Använda Color-panelen

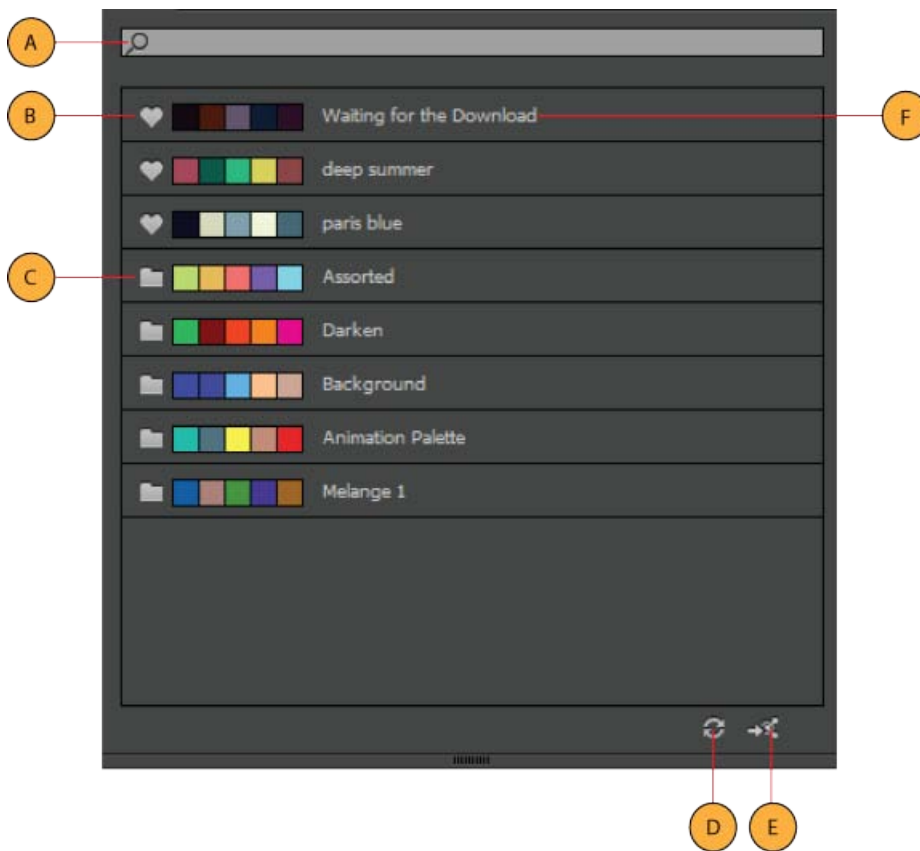
Obs! För att Color-panelen ska fungera måste du ha en internetanslutning när du startar Animate. Du kan inte använda Color-panelen utan Internet-anslutning.

De färgrutor och färgteman som finns på Color-panelen är skrivskyddade. Du kan använda en färgruta eller ett färgtema direkt från Color-panelen i dina teckningar. Men om du vill ändra en färgruta eller ett färgtema måste du först lägga till dem på panelen Färgrutor.

1. Klicka på Fönster > Tillägg > Adobe Color-teman för att öppna Color-panelen.

Alla teman som är tillgängliga på ditt Adobe Color-konto när Animate startas visas på Color-panelen.

2. Om du har lagt till ett tema i Color efter att du startat Animate klickar du på Uppdatera på Color-panelen för att inkludera det senaste temat.



A. Temasökning efter namn **B.** Favorittemaikon **C.** Temamappikon **D.** Uppdatera **E.** Öppna Color-webbplatsen **F.** Temanamn

Obs! På Color-panelen visas de teman du har skapat, ändrat eller markerat som favoriter (se Adobe Color-webbplatsen > Mycolor)

3. Du kan lägga till hela temat på panelen Färgrutor (Fönster > Färgrutor) genom att klicka på ikonen för temamappen eller ikonen för favorittema. Temat läggs till i Color-mappen på panelen Färgrutor.
4. Om du har många teman kan du söka efter dem med sökrutan. Sökningen utförs på temanamnen.



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Arbeta med Fireworks-filer

[Importerade Fireworks PNG-filer](#)

[Importerade filter och blandningar från Fireworks PNG-filer](#)

[Importera text från Fireworks till Animate](#)

[Överst på sidan](#)

Importerade Fireworks PNG-filer

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

[Överst på sidan](#)

Importerade filter och blandningar från Fireworks PNG-filer

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

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

Fireworks-effekter som kan användas i Animate

Animate importerar följande Fireworks-effekter som ändringsbara filter:

Fireworks-effekt	Animate-filter
Skugga	Skugga
Heltäckande skugga	Skugga
Innerskugga	Skugga (med innerskugga automatiskt markerad)
Oskärpa	Oskärpa (där blurX = blurY=1)
Mera oskärpa	Oskärpa (där blurX = blurY=1)
Gaussisk oskärpa	Oskärpa
Justera färgintensitet	Justera färg
Justera färgkontrast	Justera färg

Fireworks-blandningslägen som stöds i Animate

Animate importerar följande Fireworks-blandningslägen som änderingsbara blandningar:

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

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

[Överst på sidan](#)

Importera text från Fireworks till Animate

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

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

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

Obs! Om du vill redigera bitmappsbilder i Animate konverteras bitmappsbilderna till vektorgrafik eller så delas bitmappsbilderna upp.

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

5. Välj något av följande alternativ för plats:

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

Importera en sida till det aktuella lagret Importerar den markerade sidan (identifieras på popup-menyn Sidnamn) för PNG-filen till det aktuella Animate-dokumentet i ett enskilt nytt lager som ett filmklipp. Innehållet i den markerade sidan importeras som ett filmklipp, med den ursprungliga lager- och bildrutestrukturen oförändrad. Om sidfilmklippet innehåller bildrutor är varje bildruta ett filmklipp i sig.

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

6. Markera ett av följande för filstruktur:

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

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

7. Markera ett av följande för objekt:

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

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

8. Markera ett av följande för text:

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

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

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

10. Klicka på OK.

Adobe rekommenderar även

- Redigera en bitmappsbild i ett externt redigeringsprogram
- Dela upp en bitmapp och skapa en bitmappsfillning

 Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Använda Animate CC med Adobe Scout

Animate CC kan nu utnyttja de avancerade telemetrifunktionerna i Adobe Scout. Med den här funktionen kan du hämta och använda insamlade profileringsdata från Scout.

Scout är ett analys- och profileringsverktyg för Flash-miljön som gör att du kan analysera prestandan i program avsedda för mobiler, datorer eller webben. Scout är utformat för att samla in korrekta data från flera olika systemresurser. De data som tillhandahålls är tillräckligt intuitiva för att du enkelt ska kunna mäta, profilera och analysera prestanda hos program.

Scout förser dig med grundläggande telemetridata för alla SWF-filer som körs på datorer. Om du vill aktivera och visa avancerade data, finns det fler alternativ i dialogrutan Publiceringsinställningar i Animate.

Om du vill integrera Animate CC med Scout laddar du ned och installerar Scout på samma dator där du har installerat Animate CC. Du kan även installera Adobe Scout på ett annat system och använda funktionen för fjärrinloggning för att hämta telemetridata för SWF-filer som körs på fjärranslutna enheter.

Obs! Kontrollera att Wi-Fi-anslutningen mellan systemet och den enhet på vilken programmet körs är felfri och stabil.

Klicka [här](#) om du vill ladda ned och installera Adobe Scout.

[Överst på sidan](#) 

Aktivera detaljerade telemetridata

Gör så här om du vill visa och analysera prestandan för program med detaljerade telemetridata:

1. Starta Animate CC och välj Arkiv > Publiceringsinställningar när du vill öppna dialogrutan Publiceringsinställningar.
2. I dialogrutan Publiceringsinställningar letar du upp och markerar alternativet Aktivera detaljerad telemetri i de Avancerade alternativen.
3. Du kan välja att ange ett lösenord för att skydda programmets detaljerade telemetridata. Om du väljer att aktivera lösenordsskydd kan du bara komma åt detaljerade telemetridata för programmet genom att ange lösenordet i Scout.
4. Klicka på OK.

[Överst på sidan](#) 

Aktivera detaljerade telemetridata för Adobe AIR-publicering för iOS-enheter

Gör så här om du vill aktivera detaljerade telemetridata för Adobe AIR-program skrivna för iOS-enheter:

1. Kontrollera att du har markerat alternativet Aktivera detaljerad telemetri i dialogrutan Publiceringsinställningar. Mer information finns i [Aktivera detaljerade telemetridata](#).
2. Öppna panelen Egenskaper och klicka på knappen  bredvid listrutan Mål för att öppna dialogrutan AIR för iOS-inställningar.
3. I dialogrutan AIR för iOS-inställningar växlar du till fliken Distribution och markerar alternativet Aktivera färgprov i delen Alternativ för telemetri.
4. Klicka på OK.

[Överst på sidan](#) 

Aktivera detaljerade telemetridata för Adobe AIR-publicering för Android-enheter

Gör så här om du vill aktivera detaljerade telemetridata för Adobe AIR-program skrivna för Android-enheter:

1. Kontrollera att du har markerat alternativet Aktivera detaljerad telemetri i dialogrutan Publiceringsinställningar.
2. Öppna panelen Egenskaper och klicka på knappen  bredvid listrutan Mål för att öppna dialogrutan AIR for Android-inställningar.
3. I dialogrutan AIR for iOS-inställningar växlar du till fliken Distribution och markerar alternativet Aktivera färgprov i delen Alternativ för telemetri.
4. Markera alternativet Internet på fliken Behörigheter.
5. Klicka på OK.



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Arbeta med TLF-text (Text Layout Framework)

Om TLF-text

Arbeta med teckenformat

Arbeta med styckeformat

Behållare- och flödesegenskaper

Asiatisk text och höger-till-vänster-text

Obs!: (Endast Animate CC) Text Layout Framework är föråldrat och funktionen är inte tillgänglig i Animate CC. Om en FLA-fil med TLF-text, som tidigare har sparats med en äldre version av Animate, öppnas med Animate CC konverteras TLF-texten till klassisk text. Du hittar mer information i [den här artikeln](#).

Från och med Flash Professional CS5 kan du lägga till text i en FLA-fil med en ny textmotor som kallas TLF (Text Layout Framework). TLF har stöd för fler avancerade textlayoutfunktioner och bättre kontroll över textattribut. Med TLF får du bättre kontroll över text än med den tidigare textmotorn, som nu kallas klassisk text.

TLF har följande fördelar jämfört med klassisk text:

- Typografisk tryckkvalitet.
- Fler teckenformat, bl.a. radavstånd, ligaturer, markeringsfärg, understrykning, genomstrykning, skiftläge och skiftläge för siffror.
- Fler styckeformat, bl.a. stöd för flera kolumner med kolumnmarginalbredd, alternativ för justering av sista raden, marginaler, indrag, styckeavstånd och utfyllnadsvärden för behållare.
- Kontroll över fler asiatiska textattribut, bl.a. Tate Chu Yoko, Mojikumi, Kinsoku Shori-text och radavståndsmodell.
- Du kan använda attribut som 3D-rotation, färgeffekter och blandningslägen på TLF-text utan att placera den i en filmklippssymbol.
- Texten kan flöda över flera textbehållare. De här behållarna kallas *kopplade* eller *länkade* textbehållare.
- Möjlighet att skapa text som läses från höger till vänster för arabiska och hebreiska skriftspråk.
- Stöd för dubbelriktad text (bi-di), där text som läses från höger till vänster kan innehålla element med text som löper från vänster till höger. Detta är till exempel viktigt om du vill badda in engelska ord eller arabiska siffror i en arabisk eller hebreisk text.

[Överst på sidan](#) 

Om TLF-text

Innan du börjar

När du arbetar med att skapa text är det viktigt att förstå följande viktiga aspekter av att arbeta med text i Animate:

- Det finns två typer av TLF-textbehållare, punkttext och figurtext. Storleken på en behållare för punkttext avgörs helt av den text behållaren innehåller. Storleken på en behållare för figurtext påverkas inte av mängden text den innehåller. Punkttext är standard. Om du vill ändra en behållare för punkttext till figurtext ändrar du storlek på den med markeringsverktyget eller dubbelklickar på den lilla cirkeln i det nedre högra hörnet av behållarens begränsningsram.
- För TLF-text krävs att ActionScript 3.0 och Flash Player 10 eller senare har angivits i publiceringsinställningarna i FLA-filen. Mer information finns i Publiceringsinställningar.
- När du använder TLF-text finns det tre visningslägen i egenskapsinspektören beroende på den aktuella textmarkeringsstypen:
 - Textverktygsläget; när textverktyget har valts på verktygspanelen och ingen text har markerats i Animate-dokumentet.
 - Textobjektsläget; när ett helt textblock är markerat på scenen.
 - Textredigeringsläget; när ett textblock redigeras.
- Du kan skapa tre typer av textblock med TLF-text beroende på hur du vill att texten ska visas under körningen:
 - Skrivskyddat: Vid publicering som SWF-fil kan texten varken markeras eller redigeras.
 - Markeringsbar: Vid publicering som SWF-fil kan texten markeras och kopieras till Urklipp, men den kan inte redigeras. Detta är standardinställningen för TLF-text.
 - Redigerbar: Vid publicering som SWF-fil är texten markeringsbar och kan redigeras.
- Till skillnad från klassisk text saknar TLF-text stöd för PostScript Type 1-teckensnitt. I TLF finns endast stöd för OpenType- och TrueType-teckensnitt. När du arbetar med TLF-text är PostScript-teckensnitt inte tillgängliga via menyn Text > Teckensnitt. Tänk på att om du använder ett PostScript Type 1-teckensnitt på ett TLF-textobjekt med någon av de andra teckensnittsmenyerna ersätts det med enhetsteckensnittet _sans. När du arbetar med klassisk text är alla installerade PostScript-teckensnitt tillgängliga på teckensnittsmenyerna.
- TLF-text kräver att ett visst ActionScript-bibliotek är tillgängligt för Flash Player vid körning. Om det här biblioteket inte redan finns på uppspelningsdatorn hämtas det automatiskt av Flash Player. Mer information om biblioteket finns i [Publicera SWF-filer med TLF-text](#).
- TLF-text kan inte användas som en lagermask under utvecklingen. Om du vill skapa en mask med text skapar du masken med ActionScript 3.0 eller använder klassisk text för masken. Se Maskera visningsobjekt i Utvecklarhandbok för ActionScript 3.0.
- Kantutjämningsinställningar för TLF-text återspeglas inte på scenen förrän Animate-filen exporteras som en SWF-fil. Om du vill se effekten av kantutjämningsinställningarna använder du kommandot Kontroll > Testa eller kommandot Arkiv > Publicera.
- Om du vill använda CSS (Cascading Style Sheets) använder du ActionScript för att tillämpa en formatmall. Mer information finns i Använda CSS (Cascading Style Sheets) i Utvecklarhandbok för ActionScript 3.0.
- I TLF finns omfattande ActionScript API:er för att skapa och underhålla textflöden under körning. Dessa API:er aktiverar ytterligare funktioner såsom textdekoration, textbundna bilder, möjlighet att läsa HTML- och TLFMarkup-språk samt annat användbart för att skapa dynamiskt innehåll.

Konvertera mellan klassisk text och TLF-text

När du konverterar ett textobjekt från en textmotor till en annan bevaras merparten av formateringen i Animate. Men eftersom textmotorerna har olika funktioner kan en del formatering skilja sig åt, bl.a. teckenavstånd och radavstånd. Kontrollera texten noga och gör om de inställningar som eventuellt har ändrats eller försvunnit.

Försök att bara konvertera texten en gång, om du behöver konvertera text från klassisk till TLF, i stället för

att konvertera fram och tillbaka flera gånger. Samma sak gäller om du konverterar TLF-text till klassisk text.

När du konverterar mellan TLF-text och klassisk text konverteras texten enligt följande i Animate:

- Skrivskyddad TLF > Klassisk statisk
- Markeringsbar TLF > Klassisk statisk
- Redigerbar TLF > Klassisk inmatning

Publicera SWF-filer med TLF-text

Alla TLF-textobjekt är beroende av ett visst ActionScript-bibliotek för TLF för att fungera korrekt. Det här biblioteket kallas även RSL (Runtime Shared Library). Eftersom biblioteket är separerat från dina publicerade SWF-filer, är SWF-filstorleken minimerad. Under utvecklingsarbetet tillhandahåller Animate biblioteket. Under körning, sedan du skickat din publicerade SWF-fil till en webbserver, tillhandahålls biblioteket på följande sätt:

1. Den lokala datorn. Flash Player söker efter en kopia av biblioteket på den lokala datorn där programmet används. Om SWF-filen inte är den första som använder TLF-text på den aktuella datorn finns det redan en lokal kopia av biblioteket i cacheminnet för Flash Player på den datorn. När TLF-texten använts några gånger på Internet kommer de flesta slutanvändare att ha en lokal kopia av biblioteksfilen. Det är emellertid möjligt för Flash Player-slutanvändare att inaktivera den här funktionen på sina datorer.
2. På Adobe.com. Om ingen lokal kopia finns tillgänglig kommer Flash Player att ställa en fråga till Adobes servrar om en kopia av biblioteket. Biblioteket behöver bara laddas ner en gång per dator. Därefter kommer alla efterföljande SWF-filer som spelas på samma dator att använda den tidigare nerladdade kopian av biblioteket.
3. På din webbserver. Om Adobe-servrarna av någon anledning inte är tillgängliga söker Flash Player efter biblioteket i den webbserverkatalog där SWF-filen finns. Du måste själv överföra biblioteksfilen till webbservern tillsammans med SWF-filen för att få denna extra säkerhet. Du kan även ange en alternativ sökväg för biblioteket på servern för att tillåta att flera SWF-filer på olika plaster kan peka på en enskild instans av biblioteket. Mer information om resursfilen finns nedan.

När du publicerar en SWF-fil som använder TLF-text skapas en extrafil i Animate med namnet `textLayout_X.X.X.XXX.swz` (där X:n ersätts av versionsnumret) intill din SWF-fil. Om du vill kan du överföra den här filen till webbservern tillsammans med SWF-filen. Det kan vara praktiskt om Adobes servrar av någon anledning inte skulle vara tillgängliga.

Du kan också förhindra att Flash Player gör en separat hämtning av TLF-resurserna genom att kompilera resurserna i SWF-filen. Du gör detta i ActionScript-inställningarna för FLA-filen. Kom emellertid ihåg att dessa resurser gör att storleken på den publicerade SWF-filen ökar avsevärt och att de endast ska inkluderas när överföringshastigheten inte är något problem. Denna funktion kan även vara användbar när det inte finns några Adobe-servrar tillgängliga, till exempel när SWF-filer distribueras i ett stängt eller privat nätverk som kanske begränsar åtkomsten till utanförstående URL:er.

Så här kompilerar du TLF ActionScript-resurser i publicerade SWF-filer:

1. Välj Arkiv > Publiceringsinställningar.
2. Klicka på fliken Animate.
3. Klicka på knappen Inställningar intill skriptmenyn.
4. Klicka på fliken Bibliotekssökväg.
5. Markera Sammanfogad i kod på menyn Standardlänkning.

Här följer några saker du bör tänka på när du hanterar TLF-bibliotek för olika distributionssituationer:

- Webbaserad SWF-fil: Använd standardbeteendet som tillåter att Flash Player hämtar

RSL-filen vid behov.

- AIR-baserad SWF-fil: Kompilera RSL-filen i SWF-filen. På så sätt påverkas inte textfunktionerna i AIR-programmet vid offlineanvändning.
- iPhone-baserad SWF-fil: Du bör inte använda TLF på iPhone av prestandaskäl. Om du gör det kompilar du TLF-koden i SWF-filen, eftersom iPhone inte kan läsa in RSL-filer.

Om TLF ActionScript-resurserna inte är inbäddade eller tillgängliga på den lokala uppspelningsdatorn kan det uppstå en viss fördröjning i SWF-uppspelningen medan resurserna hämtas. Du kan välja vilken typ av förinläsar-SWF som ska visas i Flash Player under tiden som resurserna hämtas. Du väljer förinläsare genom att ange Förinläsarmetod i Inställningar för ActionScript 3.0.

Så här anger du förinläsarmetod:

1. Välj Arkiv > Publiceringsinställningar.
2. Klicka på knappen Inställningar för ActionScript 3.0 på fliken Animate.
3. Välj önskad metod på menyn Förinläsarmetod i dialogrutan Avancerade inställningar för ActionScript 3.0. Du kan välja bland följande metoder:
 - Förinläsar-SWF: Detta är standardmetoden. En liten SWF-förinläsningsfil bäddas in i den publicerade SWF-filen. Den här förinläsaren visar en förloppsindikator under tiden som resurserna läses in.
 - Anpassad förinläsarloop: Använd den här inställningen om du vill använda en egen förinläsar-SWF.

Inställningen för förinläsarmetod är bara tillgänglig om Standardlänkning har angetts som RSL (Runtime Shared Library).

Självstudiekurser och videofilmer

- Självstudiekurs: [Använda en anpassad förinläsarloop med TLF-text](#) – Jeff Kameron, Adobe
- TechNote: [Läsa in underordnade SWF-filer med TLF-innehåll genererar referensfel](#)

Minska SWF-filstorleken med TLF-text (endast CS5.5)

Vanligtvis krävs för TLF-text att ett specifikt ActionScript-bibliotek kompileras in i SWF-filen. Detta bibliotek gör att filen blir ca 20 K större.

Om du måste hålla filstorleken så liten som möjlig, kan du förhindra att ActionScript-biblioteket inkluderas genom att begränsa användning av TLF-text enligt följande:

- Använd endast texttyperna Valbar och Skivskyddad TLF.
- Ge inte några TLF-textinstanser ett instansnamn på egenskapspanelen. Detta medför att texten inte kan manipuleras med ActionScript.

Även med dessa begränsningar kan du med fördel använda dig av de textlayoutmöjligheter som TLF-text medger.

[Överst på sidan](#) 

Arbeta med teckenformat

Teckenformat är attribut som gäller för ett tecken eller en uppsättning med tecken och inte för hela stycken eller textbehållare. Om du vill ställa in ett teckenformat ska du använda avsnitten Tecken och Avancerat

tecken i textegenskapsinspektören.

I avsnittet Tecken i egenskapsinspektören finns följande textegenskaper:

Familj Namnet på teckensnittet. (Tänk på att TLF-text endast har stöd för OpenType- och TrueType-teckensnitt.)

Stil Vanlig, fet eller kursiv. Faux kursiv och faux fet stil är inte tillgängliga för TLF-textobjekt. Vissa teckensnitt kan även innehålla fler stilar, t.ex. Black och BoldItalic.

Storlek Teckenstorleken i pixlar.

Radavstånd Det lodräta utrymmet mellan textraderna. Radavståndet uttrycks som standard som ett procenttal, men kan även anges i punkter.

Färg Textfärgen.

Spärra/knip Utrymmet mellan de markerade tecknen.

Högdager Den markerade färgen.

Kerning Kerning: Ökar eller minskar utrymmet mellan angivna teckenpar. I TLF-text ökas och minskas utrymmet automatiskt enligt den inbyggda kerninginformationen som finns i de flesta teckensnitt.

När alternativet för asiatisk text är inaktiverat kommer kryssrutan Automatisk kerning att visas. När Automatisk kerning är aktiverat kommer kerninginformationen i teckensnittet att användas. När Automatisk kerning är inaktiverat kommer kerninginformationen att ignoreras och ingen kerning kommer att användas.

Om alternativet för asiatisk text är aktiverat kan Kerning anta dessa värden:

- Auto: Använder den kerninginformation som redan finns i teckensnittet för latinska tecken. Om det är asiatiska tecken kommer kerning endast att användas för de tecken som har kerninginformationen inbyggd. Asiatiska tecken som saknar kerninginformation är Kanji, Hiragana och Katakana.
- På: Kerning är alltid aktiverad.
- Av: Kerning är alltid inaktiverad.

Kantutjämning Det finns tre kantutjämningslägen att välja mellan:

- Använd enhetsteckensnitt: Anger att i SWF-filen ska de teckensnitt som finns installerade på den lokala datorn för att visa teckensnitten användas. Enhetsteckensnitt är vanligtvis läsbara vid de flesta teckensnittsstorlekar. Detta alternativ gör inte att SWF-filen blir större. Du måste emellertid förlita dig på de teckensnitt som finns installerade på användarens dator för att visa teckensnitten. När du använder enhetsteckensnitt bör du bara använda de vanligaste teckensnittsfamiljerna.
- Läsbarhet: Gör det lättare att läsa teckensnitt, speciellt vid små storlekar. Om du vill använda detta alternativ för en viss text ska du bädda in teckensnittet som används i textobjektet. Anvisningar finns i [Bädda in teckensnitt för enhetlig text](#). (Använd inte det här alternativet om du vill animera text. Du ska då i stället använda animeringsläget.)
- Animering: Skapar en jämnare animering genom att ignorera information om justering och kerning. Om du vill använda detta alternativ för ett visst textblock ska du bädda in teckensnittet som används i textobjektet. Anvisningar finns i [Bädda in teckensnitt för enhetlig text](#). För läsbarhet bör du använda 10 punkter eller större när du anger det här alternativet.

Rotation Detta använder du för att rotera enskilda tecken. Om du väljer att rotera teckensnitt som inte innehåller lodrät layoutinformation kan du få oönskade resultat.

Rotation kan anta följande värden:

- 0° – Inga tecken kommer att roteras.

- 270° – Används främst för romersk text med lodrät orientering. Om alternativet används för andra typer av texter, till exempel vietnamesiska eller thailändska, kan detta alternativ ge oönskade resultat.
- Auto – Används endast för att rotera breda tecken och tecken med full bredd 90 grader mot- eller medurs enligt tecknets Unicode-egenskaper. Detta värde används vanligtvis tillsammans med asiatisk text för att endast rotera de tecken som behöver roteras. Denna rotation tillämpas bara på lodrät text för att återställa breda tecken och tecken med full bredd till en lodrät orientering utan att andra tecken påverkas.

Understruken En vågrät linje placeras under tecknen.

Genomstruken En vågrät linje dras mitt igenom tecknen.

Upphöjd Tecknen flyttas något uppåt över tecknets normala baslinje och teckenstorleken minskas. Upphöjd kan även användas via menyn Baslinjeförskjutning i delen Avancerat tecken i egenskapsinspektören för TLF-text.

Nedsänkt Tecknen flyttas något nedåt under tecknets normala baslinje och teckenstorleken minskas. Nedsänkt kan även användas via menyn Baslinjeförskjutning i delen Avancerat tecken i egenskapsinspektören för TLF-text.

Avsnittet Avancerat tecken innehåller följande egenskaper:

Länk Använd detta fält för att skapa en texthyperlänk. Ange URL-adressen som ska läsas in när någon klickar på tecknen i den publicerade SWF-filen under körning.

Mål Används tillsammans med länkegenskaperna för att ange vilket fönster som URL-adressen läsas in i. Mål kan anta följande värden:

- `_self` – anger den aktuella bildrutan i det aktuella fönstret.
- `_blank` – anger ett nytt fönster.
- `_parent` – anger den aktuella bildrutan överordnade ruta.
- `_top` – anger bildrutan på den översta nivån i det aktuella fönstret.
- Anpassad – Du kan ange valfritt strängvärde i fältet Mål. Det kan du till exempel göra när du känner till det anpassade namnet på ett webbläsfönster eller en ram, som redan kommer att vara öppen när din SWF-fil spelas upp.

Skiftläge Används för att ange hur versaler och gemener ska användas. Skiftläge kan anta följande värden:

- Standard: Varje teckens typografiska standardskiftläge används.
- Versaler: Anger att alla tecken ska skrivas med versala glyfer.
- Gemener: Anger att alla tecken ska skrivas med gemena glyfer.
- Versaler till kapitaler: Anger att små versalglyfer ska användas för alla versaler. Det här alternativet kräver att det valda teckensnittet innehåller kapitalglyfer. I Adobe Pro-teckensnitt är dessa glyfer vanligtvis definierade.
- Gemener till kapitaler: Anger att små versalglyfer ska användas för alla gemener. Det här alternativet kräver att det valda teckensnittet innehåller kapitalglyfer. I Adobe Pro-teckensnitt är dessa glyfer vanligtvis definierade.

I hebreiska och persisk-arabiska skriftspråk, som arabiska, görs ingen skillnad på versaler och gemener och dessa språk påverkas därför inte av den här inställningen.

Skiftläge för siffror Här anger du vilket numerisk format som ska användas när du arbetar med OpenType-teckensnitt, som erbjuder både versala och gemena siffror. Skiftläge för siffror kan anta följande värden:

- Standard: Anger standard för sifferskiftläget. Resultatet är teckensnittsberoende. För tecknen används inställningarna angivna i teckensnittsdesignern utan att några funktioner tillämpas.

Versala: Versala (eller "justerade") siffror är versalhöga och är vanligtvis teckensnitt med fast teckenbredd så att de skrivs ut lodrätt i diagram.

- Gemena: Gemena siffror har vad som anses vara en traditionellt, klassiskt utseende. De är bara tillgängliga för vissa typsnitt, ibland som vanliga siffror i ett teckensnitt, men oftare i extra teckensnitt eller i teckensnitt för experter. Siffrorna upptar ett proportionerligt utrymme och eliminerar det vita utrymmet som uppträder i teckensnitt med fast teckenbredd, speciellt runt siffror. Gemena siffror används vanligtvis i text. Till skillnad från versala siffror smälter de in i textmassan utan att störa den visuella linjen. De fungerar även bra i rubriker eftersom de inte är lika påträngande som versala siffror. Många typografer föredrar dem förutom i diagram och tabeller.

Sifferbredd Här anger du om du vill använda proportionella eller fasta siffror när du arbetar med OpenType-teckensnitt, som erbjuder både versala och gemena siffror. Sifferbredd kan anta följande värden:

- Standard: Anger standardsifferbredden. Resultatet är teckensnittsberoende. För tecknen används inställningarna angivna i teckensnittdesignern utan att några funktioner tillämpas.
- Proportionell: Anger proportionella siffror. Visade typsnitt innehåller vanligtvis proportionella siffror. Den totala teckenbredden för dessa siffror baseras på bredden av själva siffran plus ett litet tomt utrymme runt den. 8 är till exempel bredare än 1. Proportionella siffror kan antingen vara versala eller gemena. Proportionella siffror kan inte justeras lodrätt och lämpar sig inte för tabeller, diagram eller andra lodräta kolumner.
- Fast: Används för fasta siffror. Fasta siffror är siffertecken som var och en har samma totala teckenbredd. Teckenbredden är bredden på själva siffran plus det tomma utrymmet på båda sidorna. Fast mellanrum (även kallat fast teckenindelning) gör att siffror kan justeras lodrätt i tabeller, finansiella rapporter och andra sifferkolumner. Fasta siffror är vanligtvis versala, vilket betyder att de sitter på baslinjen och att de har samma höjd som versala bokstäver.

Dominerande baslinje Tillgänglig endast när de asiatiska alternativen är aktiverade på panelens alternativmeny i egenskapsinspektören för text. Anger den dominerade (eller primära) baslinjen för den text du markerat (till skillnad mot radavståndsbasen som används för att bestämma baslinjusteringen för ett helt stycke). Dominerande baslinje kan anta följande värden:

- Auto: Lösning baseras på valt språkområde. Det här är standardinställningen.
- Latinsk: För text är det teckensnittet och punktstorleken som bestämmer detta värde. För grafikelement är det den undre delen av bilden som används.
- Stigande: Anger en stigande baslinje. För text är det teckensnittet och punktstorleken som bestämmer detta värde. För grafikelement är det den översta delen av bilden som används.
- Fallande: Anger en fallande baslinje. För text är det teckensnittet och punktstorleken som bestämmer detta värde. För grafikelement är det den undre delen av bilden som används.
- Ideografisk övre: Justerar de små tecknen på raden mot den angivna placeringen för det stora tecknets fyrkant.
- Ideografisk central: Justerar de små tecknen på raden mot den angivna placeringen för det stora tecknets fyrkant.
- Ideografisk nedre: Justerar de små tecknen på raden mot den angivna placeringen för det stora tecknets fyrkant.

Baslinje för justering Tillgänglig endast när de asiatiska alternativen är aktiverade på panelens alternativmeny i egenskapsinspektören för text. Här anger du en annan baslinje för text eller en bild inom ett stycke. Om du till exempel infogar en ikon i en textrad kan du väja en justering utifrån bildens över- eller underkant i förhållande till textens baslinje.

- Använd dominerande: Anger att i Baslinje för justering används inställningen för Dominerande baslinje.
- Latinsk: För text är det teckensnittet och punktstorleken som bestämmer detta värde. För grafikelement är det den undre delen av bilden som används.
- Stigande: Anger en stigande baslinje. För text är det teckensnittet och punktstorleken som bestämmer detta värde. För grafikelement är det den översta delen av bilden som används.
- Fallande: Anger en fallande baslinje. För text är det teckensnittet och punktstorleken som

bestämmer detta värde. För grafikelement är det den undre delen av bilden som används.

- Ideografisk övre: Justerar de små tecknen på raden mot den angivna placeringen för det stora tecknets fyrkant.
- Ideografisk central: Justerar de små tecknen på raden mot den angivna placeringen för det stora tecknets fyrkant.
- Ideografisk nedre: Justerar de små tecknen på raden mot den angivna placeringen för det stora tecknets fyrkant. Det här är standardinställningen.

Ligaturer Ligaturer är typografiska ersättningstecken för vissa bokstavspar, till exempel "fi" och "fl" som finns i vissa teckensnitt. Ligaturer används vanligtvis för att ersätta efterföljande tecken som delar gemensamma komponenter. De ingår i en mer allmän klass med glyfer, som kallas sammanhangsberoende former. Med sammanhangsberoende former är en bokstavs särskilda form beroende av sammanhanget, t.ex. omgivande bokstäver eller avståndet till radens slut. Tänk på att inställningen för Ligaturer inte påverkar språk där ligaturer eller kopplingar mellan bokstäver är standard och inte teckensnittsberoende. Bland de här språken finns bland annat persisk-arabiska språk och Devanagari.

Ligaturegenskaperna kan anta följande värden:

- Minimum: Minimala ligaturer.
- Vanliga: Vanliga ligaturer eller "standardligaturer". Det här är standardinställningen.
- Ovanliga: Ovanliga ligaturer eller "mjuka ligaturer".
- Exotiska: Exotiska ligaturer eller "historiska ligaturer". Finns endast i ett fåtal teckensnittsfamiljer.

A. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO
B. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO
C. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO
D. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO
E. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO

A. Inga ligaturer används B. Minimala ligaturer C. Vanliga ligaturer D. Ovanliga ligaturer E. Exotiska ligaturer

off offi sfe
off offi sfe

Ett skrivstilsbaserat teckensnitt med minimala ligaturer (överst) och vanliga ligaturer (underst).

Brytning Används för att förhindra att markerade ord bryts i slutet av raden, till exempel egennamn eller ord som kan feltolkas om de avstavas. Brytningsinställningar används även för att hålla samman flera tecken eller grupper av ord såsom flera initialer eller för- och efternamn. Brytning kan anta följande värden:

- Auto: Radbrytningsmöjligheterna baseras på Unicode-teckenegenskaperna i teckensnittet. Det här är standardinställningen.
- Alla: Alla tecken i markeringen hanteras som obligatoriska radbrytningsmöjligheter.
- Valfri: Valfritt tecken i markeringen hanteras som en radbrytningsmöjlighet.

Utan brytning: Inga tecken i markeringen hanteras som en radbrytningsmöjlighet.

Baslinjeförskjutning Detta används för att kontrollera baslinjeförskjutningen i procent eller antal pixlar. Med positiva värden flyttas tecknets baslinje nedåt, med negativa värden flyttas den uppåt. Attributen Upphöjd eller Nedsänkt kan också väljas på den här menyn. Standardvärdet är 0. Intervallet är +/- 720 punkter eller procent.

Språk Eftersom det är en teckenegenskap kommer det valda språkområdet att påverka utseendet på glyfer via OpenType-funktionerna i ett teckensnitt. Språk som turkiska har till exempel inte ligaturer som fi och ff. Ett annat exempel är det versala i:et i turkiskan, som är ett versalt i med en prick och inte ett "i".

En särskild språkområdesegenskap på flödesnivå finns i avsnittet Behållare och flöde i egenskapsinspektören för TLF-text. Alla tecken ärver språkområdesegenskapen för behållaren och flödet, om inte inställningen på teckennivå är annorlunda.

[Överst på sidan](#) 

Arbeta med styckeformat

Om du vill ställa in styckeformat ska du använda avsnitten Stycke och Avancerat stycke i textegenskapsinspektören.

I avsnittet Stycke finns följande textegenskaper:

Justera Denna egenskap kan användas för vågrät eller lodrät text. Justera mot början justerar texten längs behållarens startkant (vänster sida för text som löper från vänster till höger). Justera mot slutet justerar texten längs behållarens slutkant (höger sida för text som löper från vänster till höger).

När styckeriktningen för den aktuella markeringen är höger till vänster, ändras utseendet på justeringsikonen så att rätt riktning visas.

Marginaler: Start och slut Dessa inställningar anger bredden på den vänstra och den högra marginalen i antal pixlar. Standardvärdet är 0.

Indrag Anger i antal pixlar hur mycket det första ordet i det markerade stycket är indraget.

Mellanrum: Före och efter Anger pixelvärden för avståndet före och efter ett stycke.

Obs! Till skillnad från traditionella sidlayoutprogram komprimeras det lodräta avståndet mellan stycken när värdena överlappar varandra. Anta till exempel att du har två stycken, Para1 följt av Para2. Para1 följs av ett mellanrum på 12 pixlar (Avstånd efter), och Para2 föregås av ett mellanrum på 24 pixlar (Avstånd före). Med TLF skapas då 24 punkter mellan styckena, inte 36. Om ett stycke börjar överst i en kolumn så läggs inte extra mellanrum till före stycket. I detta fall kan du använda alternativen för den första baslinjens förskjutning för stycket.

Justera text Justera text: Anger hur justeringar tillämpas på text. Justera text kan anta följande värden:

- Teckenavstånd: Fördelar justeringen mellan bokstäver.
- Ord mellanrum: Fördelar justeringen mellan ord. Det här är standardinställningen.

Riktning Anger styckets riktning. Inställningen Riktning är endast tillgänglig om höger-till-vänster-alternativen är aktiverade i Inställningar. Den här inställningen gäller bara det markerade stycket i textbehållaren. Du kan ange en separat riktningsegenskap för behållaren i avsnittet Behållare och flöde i egenskapsinspektören för TLF-text. Riktning kan anta följande värden:

- Vänster till höger: Texten går från vänster till höger. Detta används för de flesta språk. Det här är standardinställningen.
- Höger till vänster: Texten går från höger till vänster. Detta används för språk i Mellanöstern såsom arabiska och hebreiska samt för språk som bygger på arabiska skrivtecken såsom farsi och urdu.

Alternativen för avancerat stycke är bara tillgängliga när de asiatiska alternativen är aktiverade i Inställningar eller via menyn Alternativ i egenskapsinspektören för TLF-text.

I avsnittet Avancerat stycke finns följande egenskaper:

Mojikumi Den här egenskapen, som ibland kallas justeringsregel, avgör hur styckjustering används. Justeringarna som tillämpas utifrån den här inställningen påverkar mellanrummet för interpunktion och radavståndet. I den latinska versionen upptar kommatecknet och japanska punkter hela teckenbredden, men endast halva i den östasiatiska. Dessutom blir avståndet mellan efterföljande interpunktionstecken tätare i enlighet med östasiatiska typografiska konventioner. Ytterligare något som är värt att uppmärksamma i exemplet här nedan är radavståndet som tillämpas på den andra raden i stycket. I den östasiatiska versionen är de två sista raderna förskjutna åt vänster. I den latinska versionen är den andra och alla efterföljande rader förskjutna åt vänster.

Mojikumi kan anta följande värden:

- Auto: Justeringar tillämpas utifrån det valda språkområdet i tecken- och flödesavsnittet i textegenskapsinspektören. Det här är standardinställningen.
- Mellanslag: Använd latinska justeringsregler.
- Östasiatiska: Använd östasiatiska justeringsregler.

The image shows two columns of Japanese text illustrating different justification rules. The left column, labeled 'Roman Justification Rule', shows text where the second line is indented from the left margin. The right column, labeled 'East Asian Justification Rule', shows text where the second line is aligned with the first line's left margin. The text in both columns is: '過日、『時事新報』の社説に
もいえる如く（1月11日社
説）、我が開国の初め攘夷論
の盛なる時にあたりても。' (Over the day, in the editorial of 'Jishin Shinbun', it can also be said that at the beginning of our opening, when the tide of攘夷 (Xingyi) was high, it was a time when...)

Stycken med latinska (vänster) och östasiatiska (höger) justeringsregler.

Kinsoku Shori-text Kallas ibland justeringsstil. Den här egenskapen används för att ange alternativ för att hantera japanska kinsoku-tecken, som varken kan förekomma i början eller slutet av en rad. Kinsoku Shori-text kan anta följande värden:

- Auto: Inställningen tillämpas utifrån det valda språkområdet i behållar- och flödesavsnittet i textegenskapsinspektören. Det här är standardinställningen.
- Prioritera minsta justering: Justeringar baseras på att raden antingen utökas eller komprimeras, vad som sker beror på vilket resultat som ligger närmast den önskade bredden.
- Skjut in kinsoku: Justerar texten genom att komprimera kinsoku i slutet av raden. Kinsoku utökas om ingen kinsoku sker eller om utrymmet i slutet av den aktuella raden är otillräckligt.
- Skjut bara utåt: Justeringen baseras på att raden utökas.

Radavståndsmode Radavståndsmode är ett styckeformat bestående av tillåtna kombinationer av radavståndsbaser och radavståndsriktningar.

Med Radavståndsbas bestäms baslinjen för två efterföljande rader som är avsedda att finnas på det avstånd som är angivet med höjden mellan raderna. Om det till exempel finns två på varandra följande rader i ett stycke med latinsk radavståndsbas är radhöjden avståndet mellan deras latinska baslinjer.

Radavståndsriktning anger riktningen i vilken radhöjden mäts. Om radavståndsriktningen är Upp är radhöjden avståndet mellan en rads baslinje och föregående rads baslinje. Om radavståndsriktningen är Ned är

radhöjden avståndet mellan en rads baslinje och nästa rads baslinje.

RadavståndsmodeLL kan anta följande värden:

- Latinsk; Upp: Radavståndsbasen är Latinsk och radavståndsriktningen är Upp. I detta fall är radhöjden avståndet mellan en rads latinska baslinje och den föregående radens latinska baslinje.
- Ideografisk övre; Upp: Radavståndsbasen är Ideografisk övre och radavståndsriktningen är Upp. I detta fall är radhöjden avståndet mellan en rads ideografiska övre baslinje och den föregående radens ideografiska övre baslinje.
- Ideografisk central; Upp: Radavståndsbasen är Ideografisk central och radavståndsriktningen är Upp. I detta fall är radhöjden avståndet mellan en rads ideografiska centrala baslinje och den föregående radens ideografiska centrala baslinje.
- Ideografisk övre; Ned: Radavståndsbasen är Ideografisk övre och radavståndsriktningen är Ned. I detta fall är radhöjden avståndet mellan en rads ideografiska övre baslinje och nästa rads ideografiska övre baslinje.
- Ideografisk central; Ned: Radavståndsbasen är Ideografisk central och radavståndsriktningen är Ned. I detta fall är radhöjden avståndet mellan en rads ideografiska centrala baslinje och nästa rads ideografiska centrala baslinje.
- Auto: RadavståndsmodeLLen tillämpas utifrån det valda språkområdet i behållar- och flödesavsnittet i textegenskapsinspektören. (Ideografisk övre; Ned för japanska, kinesiska och latinska; Upp för alla andra. Det här är standardvärdet.

Överst på sidan 

Behållare- och flödesegenskaper

Arbeta med egenskaper för behållare och flöde

Avsnittet Behållare och flöde i egenskapsinspektören för TLF-text styr alternativ som påverkar hela textbehållaren. Bland dessa egenskaper finns:

Beteende Det här alternativet styr hur behållaren utökas efterhand som textmängden ökar. Beteendet har följande alternativ:

- Enkelrad
- Flera rader: Det här alternativet är bara tillgängligt när den markerade texten är figurtext. Det är inte tillgängligt om den markerade texten är punkttext.
- Flera rader, inga radbrytningar
- Lösenord: Innebär att tecken visas som punkter i stället för bokstäver för att skydda lösenordet. Det här alternativet är bara tillgängligt på menyn när texttypen är Redigerbar (för punkttext eller figurtext). Det är inte tillgängligt för texttyperna Skrivskyddad och Markeringsbar.

Max. tecken Det högsta antal tecken som tillåts i textbehållaren. Endast aktiverat för textbehållare vars typ är Redigerbar. Högsta tillåtna värde är 65 535.

Justering Anger justering för text i behållaren. Inställningarna inkluderar:

- Överkant: Justerar texten lodrätt nedåt från behållarens överkant.
- Centrera: Centrerar textraderna i behållaren.
- Underkant: Justerar textraderna lodrätt uppåt från behållarens underkant.
- Marginaljustera: Fördelar textraderna jämnt och lodrätt mellan behållarens över- och underkant.

Obs! Justeringsalternativen ändras om textens riktning anges som lodrät.

Antal kolumner Anger antalet kolumner med text i behållaren. Den här egenskapen är bara aktiverad för behållaren med figurtext. Standardvärdet är 1. Största tillåtna värde är 50.

Kolumnmarginaler Anger mellanrummet (kolumnmarginaler) mellan varje kolumn i den markerade behållaren. Standardvärdet är 20. Största tillåtna värde är 1 000. Måttenheten anges i enlighet med Enhet för linjal i Dokumentinställningar.

Utfyllnad Anger bredden på marginalerna mellan texten och den markerade behållaren. Du kan ange utfyllnad för alla fyra marginaler.

Kantfärg Färgen på linjen runt behållaren. Normalt visas ingen kant.

Kantbredd Bredden på linjen runt behållaren. Endast aktiverat när en kantfärg har valts. Största tillåtna värde är 200.

Bakgrundsfärg Färgen på bakgrunden bakom texten. Normalt används ingen färg.

Förskjutning för rad 1 Anger justeringen för den första textraden mot behållarens överkant. Du kan till exempel låta texten nå ett angivet avstånd från behållarens överkant. Den första radens förskjutning kallas ofta förskjutning för första baslinjen när det handlar om latinska tecken. I det här fallet är baslinjen en tänkt linje på vilken merparten av alla tecken i ett teckensnitt vilar. När du arbetar med TLF kan baslinjen avse vilken som helst av följande, beroende på vilket språk som används: Latinsk, Uppstapel, Nedstapel, Ideografisk övre, Ideografisk central och Ideografisk nedre.

Förskjutning för rad 1 kan ha följande värden:

- pt: Ange avståndet i punkter mellan baslinjen för den första textraden och ramens överkant. Den här inställningen aktiverar ett fält för angivelse av punktavstånd.
- Auto: Justerar radens överkant, baserat på det högsta tecknet, mot behållarens överkant.
- Uppstapel: Avståndet mellan textbehållarens översta indrag och baslinjen för den första textraden är höjden på det högsta tecknet i teckensnittet (vanligen bokstaven "d" i latinska teckensnitt).
- Radhöjd: Avståndet mellan textbehållarens översta indrag och baslinjen för den första textraden är radens radhöjd (radavstånd).

Riktning Används för att ange textriktningen vänster till höger eller höger till vänster för den valda behållaren. Vänster till höger används i de flesta språk. Höger till vänster används för språk i Mellanöstern, såsom arabiska och hebreiska, samt för språk som bygger på arabiska skrivtecken såsom farsi och urdu. När det används på styckenivå styr det riktningen på text som löper från höger till vänster eller från vänster till höger samt de indrag och den interpunktion som används i stycket. När det används på behållarnivå styr det riktningen på kolumner. Stycken i behållaren ärver riktningssattributet från behållaren.

Språk Anger egenskapen för språk på flödesnivå. Läs mer i [Arbeta med teckenformat](#).

Flödande text över flera behållare

Det är endast i TLF-text (Text Layout Framework) som det går att koppla, eller länka, mellan textbehållare. Detta gäller inte för klassiska textblock. Textbehållare kan kopplas från bildruta till bildruta och inuti symboler så länge som de kopplade behållarna ligger inom samma tidslinje.

Så här länkar du två eller flera textbehållare:

1. Använd markeringsverktyget eller textverktyget för att markera en textbehållare.
2. Klicka på inporten eller utporten på den markerade textbehållaren. (Positionerna för in- och utporten i textbehållaren baseras på behållarens flödesriktning och dess vågräta eller lodräta inställning. Om textflödet till exempel är från vänster till höger och vågrätt finns inporten uppe till vänster och utporten nere till höger. Om textflödet är från höger till vänster finns inporten uppe till höger och utporten nere till vänster.)

Pekaren ändras till ikonen för inläst text.

3. Gör sedan något av följande:

- Placera pekaren över behållaren med måltexten om du vill länka till en befintlig textbehållare. Klicka på textbehållaren för att länka de båda behållarna.
- Klicka på eller dra på en tom del av scenen om du vill länka till en ny textbehållare. När du klickar skapas ett objekt med samma storlek och form som originalet. Om du drar kan du skapa en rektangulär textbehållare i valfri storlek. Du kan också lägga till en ny behållare mellan två länkade behållare.

Behållarna är nu länkade och texten kan flöda mellan dem.

Om du vill ta bort länken mellan två textbehållare gör du något av följande:

- Placera behållaren i redigeringsläge och dubbelklicka på den in- eller utport som du vill bryta länken för. Texten flödar om i den första av de båda behållarna.
- Ta bort en av de länkade textbehållarna.

Obs! När du har skapat en länkning får den andra behållaren samma flödesriktning och språkområde som den första behållaren. När länken bryts behålls dessa inställningar i den andra behållaren i stället för att återgå till inställningarna som gällde före länkningen.

Göra text rullningsbar

Du kan göra en TLF-textbehållare rullningsbar genom att lägga till en UIScrollView-komponent i textbehållaren. Textbehållaren måste ha följande inställningar:

- Texttypen måste vara Redigerbar eller Valbar.
- Beteendet för behållare och flöde måste vara Flera rader eller Flera rader, inga radbrytningar.

Så här gör du en TLF-textbehållare rullningsbar:

- Dra en instans av UIScrollView-komponenten från panelen Komponenter till textbehållaren, närmast till sidan av behållaren där du vill bifoga den.
UIScrollView-komponenten fäster mot textbehållarens sida.

Så här gör du en textbehållare rullningsbar i sidled:

1. Markera UIScrollView-komponentinstansen på scenen.
2. Ange riktningen för UIScrollView-komponenten som Vågrät i delen Komponentparametrar i egenskapsinspektören.
3. Dra UIScrollView-komponentinstansen längst upp eller ned i textbehållaren.
UIScrollView-komponenten fäster mot textbehållarens över- eller underkant.

Använda tabblinjal (endast CS5.5)

Du använder tabblinjal för att lägga till tabbstoppar i TLF-textbehållare. Tabblinjal visas när en TLF-textbehållare är i redigeringsläge. På tabblinjal visas de tabbstoppar som är definierade för det markerade stycket. Dessutom visas markeringar för styckemarginaler och första radens indrag.

Dölj eller visa tabblinjal Välj Text > TLF-tabblinjal.

Ange tabbtyp Dubbelklicka på en markering eller Skift-klicka på flera markeringar och välj en typ på menyn.

Start-, mittpunkts- eller sluttabb Justerar början, slutet eller mittpunkten på texten till tabbstoppet.

Decimaltabb Justerar ett tecken i texten till tabbstoppet. Detta är vanligtvis ett decimalkomma, vilket visas som standard på menyn. Om du vill justera stoppet mot ett bindestreck eller ett annat tecken anger du det på menyn.

Lägg till tabb Klicka på tabblinjal. En tabbmarkering visas vid den platsen på tabblinjal.

Flytta tabb Dra tabbmarkeringen till en ny plats. (Om du vill flytta den exakt, dubbelklickar du på tabbmarkeringen och anger en pixelposition för markeringen.)

Ta bort tabb Dra markeringen nedåt bort från tabblinjal tills den försvinner. (Om texten har en lodrät justering ska du dra markeringen åt vänster, mot texten, tills den försvinner.)

Ändra måttenhet Välj Ändra > Dokument. Välj därefter en enhet på menyn Linjalenheter i dialogrutan.

[Överst på sidan](#)

Asiatisk text och höger-till-vänster-text

Skapa asiatisk text

Om du vill arbeta med egenskaper som gäller för asiatisk text ska du aktivera alternativen för asiatisk text genom att göra något av följande:

- Välj Visa asiatiska alternativ på panelens alternativmeny i egenskapsinspektören när TLF-texten är markerad på scenen.
- Välj Visa asiatiska textalternativ i avsnittet Text i Inställningar (Redigera > Inställningar).

De asiatiska textegenskaperna omfattar:

- Tate Chu Yoko: Tate-chu-yoko används tillsammans med asiatisk text när latinska tecken måste roteras till en vågrät orientering för att visas korrekt i en lodrät layout.



Latinska tecken i lodrät text utan Tate Chu Yoko-rotation (vänster) och med Tate Chu Yoko (höger)

- Dominerande baslinje
- Baslinje för justering
- Mojikumi
- Kinsoku Shori-text
- Radavståndsmodell



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Arbeta med Illustrator AI-filer i Animate

[Adobe Illustrator AI-filer](#)

[Arbeta med Illustrator och Animate](#)

[Importera AI-filer till Animate-biblioteket](#)

[Importera Adobe Illustrator-filer](#)

[Objektimporteringsalternativ i Illustrator](#)

[Kopiera och klistra in mellan Illustrator och Animate](#)

[Överst på sidan](#) ¹

Adobe Illustrator AI-filer

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

AI-importeraren i Animate utför följande åtgärder:

- Bevarar redigering av de vanligaste Illustrator-effekterna som Animate-filter.
- Bevarar redigering av gemensamma blandningslägen för Animate och Illustrator.
- Bevarar återgivning och redigering av övertöningsfyllningar.
- Behåller RGB-färgernas (rött, grönt, blått) utseende.
- Importerar Illustrator-symboler som Animate-symboler.
- Bevarar siffran och positionen för Bezier-kontrollpunkter.
- Bevarar återgivningen av klippmasker.
- Bevarar återgivningen av linjer och fyllningar för mönster.
- Bevarar objektgenomskinlighet.
- Konverterar AI-fillager till enskilda Animate-lager, nyckelbildrutor eller ett enda Animate-lager. Du kan även importera AI-filen som en enda bitmappsbild. Då plattas (rastreras) filen ut i Animate.
- Ger ett förbättrat klipp ut och klistra in-arbetsflöde mellan Illustrator och Animate. I en klipp ut och klistra in-dialogruta finns inställningar som kan användas i AI-filer som klistras in på Animate-scenen.

Kompatibilitet mellan Animate och Illustrator

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

- Animate har bara stöd för RGB-färgområdet och inte för CMYK-färgområdet, som är vanligt vid utskrift. I Animate kan CMYK-bilder konverteras till RGB. Färgerna bevaras dock bättre om du konverterar färgerna till RGB i Illustrator.

För att bevara skuggan, innerglöden, den yttre glöden och AI-effekter för gaussisk oskärpa som redigerbara Animate-filer, importerar Animate objekten som de tillämpas på som ett Animate-filmklipp. Om du försöker att importera ett objekt med dessa attribut som något annat än ett filmklipp visas en inkompatibilitetsvarning och du rekommenderas att importera objektet som ett filmklipp i Animate.

Arbeta med Illustrator och Animate

Du kan flytta Illustrator-grafik till redigeringsmiljön i Animate eller direkt till Flash Player. Du kan kopiera och klistra in grafik, spara filer i SWF-format eller exportera grafik direkt till Animate. Dessutom har Illustrator stöd för dynamisk text och filmklippssymboler från Animate.

Klistra in Illustrator-grafik

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

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

- Banor och former
- Skalbarhet
- Linjebredd
- Övertoningsdefinitioner
- Text (inklusive OpenType-teckensnitt)
- Länkade bilder
- Symboler
- Blandningslägen

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

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

Exportera SWF-filer från Illustrator

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

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

Importera Illustrator-filer till Animate

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

Om Illustrator-filen innehåller flera ritytor markerar du den rityta som du vill importera i dialogrutan Importera i Animate och anger inställningar för denna rityta för alla lager. Alla objekt markerade på den markerade ritytan kan importeras som ett eller flera Animate-lager eller nyckelbildrutor i Animate.

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

- Konvertera Illustrator-lager till Animate-lager
- Konvertera Illustrator-lager till Animate-bildrutor
- Konvertera alla Illustrator-lager till ett enda Animate-lager

Arbetsgång för symboler

Arbetsgången för symboler i Illustrator påminner om den i Animate.

Textkonvertering Om AI-filen innehåller text kan du konvertera texten till:

- Redigerbar text
- Vektorkontur
- Förenklad bitmappsbild

Lagerkonvertering Med Animate CC kan du konvertera lager i den importerade AI-filen till:

- Enskild förenklad bitmappfil
- Redigerbara banor och effekter

(Endast Flash Professional CS6 och tidigare version) Symbolegenskaper och länkar På panelen Symboler eller kontrollpanelen är det lätt att tilldela namn till symbolvarianter, bryta länkar mellan varianter och symboler, byta ut en symbolvariant mot en annan symbol och skapa en kopia av symbolen. I Animate fungerar redigeringsfunktionerna på panelen Bibliotek på ungefär samma sätt.

**(Endast Flash Professional CS6 och tidigare versioner) Statiska objekt, dynamiska objekt
indatatextobjekt**

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

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

[Överst på sidan](#) 

Importera AI-filer till Animate-biblioteket

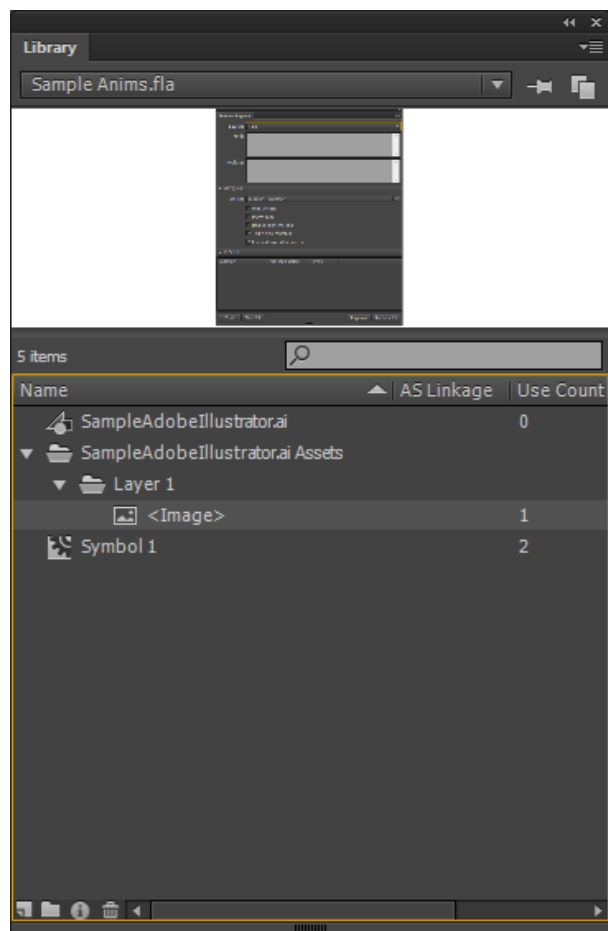
Importering av en AI-fil till biblioteket liknar importering till scenen. Skillnaden är att hela AI-filen är inkapslad som en Animate-symbol. Innehållet importeras till biblioteket och organiseras av AI-filens lager- och gruppstruktur

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

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

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

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



Bibliotekspanelen efter import av en AI-fil

(Endast Flash Professional CS6 och tidigare versioner) Inställningar för AI-importeraren

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

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

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

Visa dialogrutan Importera Anger att dialogrutan för AI-filimport visas.

Uteslut objekt utanför beskärningsområdet Utesluter objekt på Illustrator-arbetsytan som ligger utanför grafikbordet eller beskärningsområdet.

Importera dolda lager Anger att dolda lager kan importeras som standard.

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

Redigerbar text Anger att importerad Illustrator-text är redigerbar Animate Pro-text. Textens utseende kan bli lite sämre för att det ska gå att redigera texten.

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

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

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

Skapa filmklipp Anger att textobjekt importeras inuti ett filmklipp. Om du vill hantera blandningslägen, AI-effekter och genomskinlighet på mindre än 100 % som stöds mellan Illustrator och Animate anger du att textobjektet ska importeras som ett filmklipp.

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

Redigerbara banor Skapar en redigerbar vektorbana. Blandningslägen, effekter och objektgenomskinlighet som stöds bevaras, men attribut som inte stöds i Animate tas bort.

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

Skapa filmklipp Anger att banobjekt importeras inuti ett filmklipp.

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

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

Skapa filmklipp Anger att bilder importeras inuti ett filmklipp.

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

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

Skapa filmklipp Anger att alla objekt i gruppen inkapslas i ett enda filmklipp.

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

Importera som bitmappsbilder Rastrerar lagret till en bitmapp för att bevara samma utseende på objekten som de har i Illustrator.

Skapa filmklipp Anger att lagret inkapslas i ett filmklipp.

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

[Överst på sidan](#) 

Importera Adobe Illustrator-filer

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

Om Illustrator-filen innehåller flera ritytor markerar du den rityta som du vill importera i dialogrutan Importera i Animate och anger inställningar för denna rityta för alla lager. Alla objekt markerade på den markerade ritytan kan importeras som ett eller flera Animate-lager eller nyckelbildrutor i Animate.

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

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

Arbetsgång för symboler

Arbetsgången för symboler i Illustrator påminner om den i Animate.

Textkonvertering

Om AI-filen innehåller text kan du konvertera texten till:

- Redigerbar text
- Vektorkontur
- Förenklad bitmappsbild

Lagerkonvertering

Med Animate CC kan du konvertera lager i den importerade AI-filen till:

- Enskild förenklad bitmappfil
- Redigerbara banor och effekter

(Endast Flash Professional CS6 och tidigare version) Symbolegenskaper och länkar

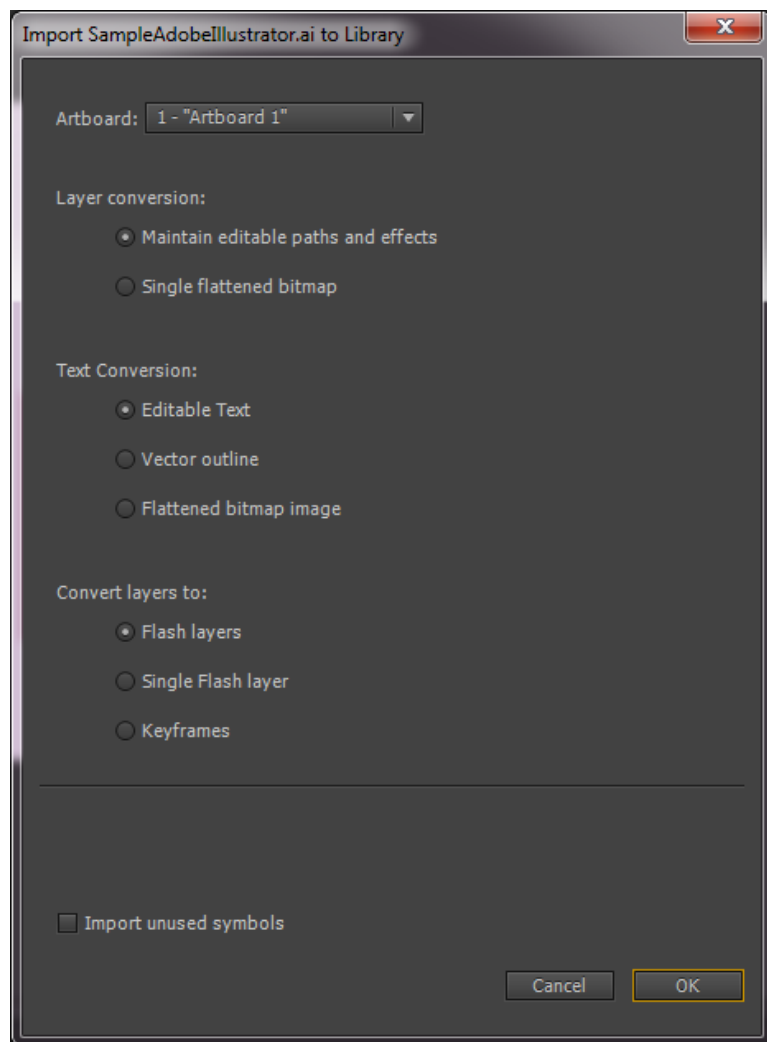
På panelen Symboler eller kontrollpanelen är det lätt att tilldela namn till symbolvarianter, bryta länkar mellan varianter och symboler, byta ut en symbolvariant mot en annan symbol och skapa en kopia av symbolen. I Animate fungerar redigeringsfunktionerna på panelen Bibliotek på ungefär samma sätt.

(Endast Flash Professional CS6 och tidigare versioner) Statiska objekt, dynamiska objekt indata-textobjekt

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

I Illustrator kan du ange enskilda textobjekt som statisk, dynamisk eller indata-text. Dynamiska textobjekt har liknande egenskaper i Illustrator och Animate. I båda programmen används till exempel kerning som påverkar alla tecken i ett textblock i stället för enskilda tecken, i båda kantutjämna texten på samma sätt och båda

kan länkas till en extern XML-fil som innehåller text.



Illustrator AI-import, dialogruta

1. Välj Arkiv > Importera till scen eller Importera till bibliotek.
2. Navigera till den AI-fil som du vill importera, markera den och klicka på OK. Dialogrutan för att importera Illustrator-dokument till scenen eller för att importera Illustrator-dokument till biblioteket visas.

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

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

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

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

4. Välj något av följande för alternativet Konvertera lager till:

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

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

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

5. Välj lämpliga alternativ för text- och lagerkonvertering.
6. Klicka på OK.

[Överst på sidan](#) ¹³

Objektimporteringsalternativ i Illustrator

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

Korrigerar inkompatibla grafiska effekter

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

Markera enskilda objekt

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

(Endast Flash Professional CS6 och tidigare version) Välja lager

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

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

objekt.

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

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

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

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

Alternativ för textimport

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

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

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

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

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

Alternativ för banimport

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

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

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

Alternativ för bildimport

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

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

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

Skapa filmklipp Importerar Illustrator-bilder som filmklipp.

(Endast Flash Professional CS6 och tidigare versioner) Alternativ för gruppimport

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

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

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

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

[Överst på sidan](#)

Kopiera och klistra in mellan Illustrator och Animate

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

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

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

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

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

- Exportera bilder och grafik



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Arbeta med InDesign-filer i Animate

Du kan importera InDesign-grafik med XFL-filformatet som exporteras från InDesign CS4 eller FLA-filformatet som exporteras från CS5. Mer information om XFL-filer finns i [Öppna XFL-filer](#).



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Arbeta med symboler i Animate CC

[Om symboler](#)

[Skapa symboler](#)

[Konvertera animering på scenen till ett filmklipp symbol](#)

[Duplicera symboler](#)

[Redigera symboler](#)

[Överst på sidan](#)

Om symboler

En *symbol* är en bild, en knapp eller ett videoklipp som du skapar en gång i Animate CC-redigeringsmiljön (tidigare Flash Professional CC) eller genom att använda klasserna SimpleButton (AS 3.0) och MovieClip. Du kan sedan återanvända symbolen i dokumentet eller i andra dokument.

En symbol kan innehålla teckningar som du importerar från ett annat program. Alla symboler som du skapar hamnar automatiskt i biblioteket för det aktuella dokumentet.

En *instans* är en kopia av en symbol som ligger på scenen eller är kapslad i en annan symbol. En instans kan skilja sig från dess överordnade symbol vad gäller färg, storlek och funktion. Om du redigerar symbolen uppdateras alla dess instanser, men om du använder effekter på en instans uppdateras bara instansen.

Om du använder symboler i dina dokument minskas filstorleken drastiskt; att spara flera instanser av en symbol kräver mindre lagringsutrymme än att spara flera kopior av symbolens innehåll. Du kan till exempel minska filstorleken på dina dokument genom att konvertera statisk grafik, till exempel bakgrundsbilder, till symboler och återanvända dem. Om du använder symboler kan det också gå snabbare att spela upp SWF-filen, eftersom symbolen bara behöver hämtas till Flash® Player en gång.

Du kan dela symboler mellan dokument som delade biblioteksobjekt vid redigering eller körning. För objekt som delas vid körning kan du länka objekt i ett källdokument till valfritt antal måldokument, utan att importera objekten till måldokumentet. För objekt som delas vid redigering kan du uppdatera eller ersätta en symbol med alla symboler som finns tillgängliga i det lokala nätverket.

Om du importerar biblioteksobjekt med samma namn som objekt som redan finns i biblioteket kan du åtgärda detta utan att riskera att skriva över befintliga objekt.

Mer anvisningar om hur du kommer igång med symboler finns på följande resurser:

Symboltyper

Varje symbol har en unik tidslinje och scen med lager. Du kan lägga till bildrutor, nyckelbildrutor och lager på en tidslinje för en symbol, precis som med huvudtidslinjen. När du skapar en symbol väljer du en symboltyp.

- Använd grafiska symboler  för statiska bilder och för att skapa återanvändbara animeringar som är knutna till huvudtidslinjen. Grafiska symboler fungerar synkroniserat med huvudtidslinjen. Interaktiva kontroller och ljud fungerar inte i animeringssekvenser för en grafisk symbol. Grafiksymbolor ökar inte filstorleken på FLA-filen lika mycket som knappar eller filmklipp, eftersom de inte har någon tidslinje.
- Använd knappsymboler  för att skapa interaktiva knappar som reagerar på musklick, rollovers eller andra åtgärder. Du definierar grafiken som är kopplad till olika knapplägen och tilldelar sedan åtgärder till en knappinstans. Mer information finns i *Hantera händelser i Utvecklarhandbok för ActionScript 3.0*.



Använd filmklippssymboler för att skapa återanvändbara animeringar. Filmklipp kan ha en egen tidslinje med flera bildrutor som är oberoende av huvudtidslinjen. Föreställ dig att de är kapslade i en huvudtidslinje som kan innehålla interaktiva kontroller, ljud och till och med andra filmklippsinstanter. Du kan också placera filmklippsinstanter i tidslinjen för en knappsymbol och på så sätt skapa animerade knappar. Det går dessutom att styra filmklipp med ActionScript®.

- Använd teckensnittssymboler om du vill exportera ett teckensnitt och använda det i andra Animate-dokument.

Animate innehåller inbyggda *komponenter*, filmklipp med definierade parametrar som du kan använda för att lägga till gränssnittselement, till exempel knappar, kryssrutor och rullningslister, i dina dokument. Mer information finns i Om ActionScript 3.0-komponenter i *Använda ActionScript 3.0-komponenter*.

Obs! Om du vill förhandsgranska animering i komponentinstanser och skalning av filmklipp som är skalade med nio segment i Animate-redigeringsmiljön väljer du Kontroll > Aktivera direktförhandsgranskning.

[Överst på sidan](#) 

Skapa symboler

Du kan skapa en symbol med hjälp av valda objekt på scenen, skapa en tom symbol och skapa eller importera innehållet i symbolredigeringsläge, samt skapa teckensnittssymboler i Animate. Symboler kan innehålla alla funktioner som Animate kan skapa, inklusive animeringar.

Med symboler som innehåller animeringar kan du skapa Animate-program med mycket rörelse samtidigt som du minskar filstorleken. Du kan skapa en animering i en symbol som upprepas – till exempel en fågel som flaxar med vingarna.

Om du vill lägga till symboler i dokumentet använder du delade biblioteksobjekt vid redigering eller körning.

Konvertera valda element till en symbol

1. Markera ett eller flera element på scenen. Gör något av följande:
 - Välj Ändra > Konvertera till symbol.
 - Dra markeringen till bibliotekspanelen.
 - Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) och välj Konvertera till symbol på snabbmenyn.
2. I dialogrutan Konvertera till symbol anger du namnet på symbolen och väljer beteendet.
3. Placera registreringspunkten för symbolen genom att klicka i registreringsrutnätet.
4. Klicka på OK.

Animate lägger till symbolen i biblioteket. Markeringen på scenen blir en instans av symbolen. När du har skapat en symbol kan du redigera den i symbolredigeringsläge genom att välja Redigera > Redigera symboler, eller redigera den på scenen genom att välja Redigera > Redigera på plats. Du kan också ändra registreringspunkten för en symbol.

Skapa en tom symbol

1. Gör något av följande:
 - Välj Infoga > Ny symbol.
 - Klicka på knappen Ny symbol längst ner till vänster på bibliotekspanelen.
 - Välj Ny symbol i Bibliotekspanel-menyn längst upp till höger på bibliotekspanelen.
2. I dialogrutan Skapa ny symbol anger du namnet på symbolen och väljer beteende.

3. Klicka på OK.

Animate lägger till symbolen i biblioteket och växlar till symbolredigeringsläge. I symbolredigeringsläge visas namnet på symbolen längst upp till vänster på scenen och symbolens registreringspunkt markeras med ett hårkors.

4. Om du vill skapa innehåll för symbolen använder du tidslinjen, ritar med ritverktygen, importerar media eller skapar instanser av andra symboler.

5. Om du vill återgå till dokumentredigeringsläge gör du något av följande:

- Klicka på knappen Tillbaka.
- Välj Redigera > Redigera dokument.
- Klicka på scenens namn i redigeringsfältet.

När du skapar en symbol placeras registreringspunkten mitt i fönstret i symbolredigeringsläge. Du kan placera symbolinnehållet i fönstret i förhållande till registreringspunkten. Om du vill ändra registreringspunkten flyttar du symbolinnehållet i förhållande till registreringspunkten när du redigerar en symbol.

6. I delen ActionScript-länkning kan du välja att exportera för ActionScript genom att markera kryssrutan Exportera för ActionScript. Klass och basklass visas automatiskt (du kan byta namn på klasserna om du vill). Animate söker efter klassdefinitioner i en extern AS-fil eller en länkad SWC-fil. Om inga klassdefinitioner hittas på dessa platser genereras klassfilerna automatiskt i Animate. Du hittar mer information i [den här artikeln](#).

(Endast Animate CC) Byta ut flera symboler

Med alternativet Växla symbol kan du byta ut symboler mot en vald symbol eller bitmapp.

1. I ditt Animate-dokumentet väljer du flera symboler på scenen.
2. Klicka på Växla på egenskapspanelen.
3. I dialogrutan Växla symbol väljer du den symbol du vill ersätta alla markerade symboler/bitmappar med.
4. Klicka på OK.

[Överst på sidan](#) 

Konvertera animering på scenen till ett filmklipp symbol

Om du vill återanvända en animerad sekvens på scenen eller hantera den som en instans markerar du den och sparar den som en filmklippssymbol.

1. På huvudtidslinjen markerar du alla bildrutor i alla lager i animeringen på scenen som du vill använda. Mer information om hur du markerar bildrutor finns i Infoga bildrutor på tidslinjen.
2. Gör något av följande om du vill kopiera bildrutorna:
 - Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på en markerad bildruta och välj Kopiera bildrutor i snabbmenyn. Om du vill radera sekvensen när du har konverterat den till ett filmklipp väljer du Klipp ut.
 - Välj Redigera > Tidslinje > Kopiera bildrutor. Om du vill radera sekvensen när du har konverterat den till ett filmklipp väljer du Klipp ut bildrutor.
3. Avmarkera markeringen och kontrollera att inget på scenen är markerat. Välj Infoga > Ny symbol.
4. Ge symbolen ett namn. För Typ väljer du Filmklipp och klickar sedan på OK.

5. På tidslinjen klickar du på bildruta 1 på lager 1 och väljer Redigera > Tidslinje > Klistra in bildrutor.

Den här åtgärden klistrar in bildrutorna (och eventuella lager och lagernamn) som du kopierat från huvudtidslinjen på tidslinjen för den här filmklippssymbolen. Eventuella animeringar, knappar eller interaktivitet från bildrutorna som du kopierade blir nu en självständig animering (en filmklippssymbol) som du kan återanvända.

6. Om du vill återgå till dokumentredigeringsläge gör du något av följande:

- Klicka på knappen Tillbaka.
- Välj Redigera > Redigera dokument.
- Klicka på scenens namn i redigeringsfältet ovanför scenen.

[Överst på sidan](#) ⁺

Duplicera symboler

Genom att duplicera en symbol kan du använda en befintlig symbol som utgångspunkt när du skapar en ny symbol.

Om du vill skapa versioner av symbolen med olika utseenden bör du också använda instanser.

Duplicera en symbol i bibliotekspanelen

- Markera en symbol i bibliotekspanelen och gör något av följande:
 - Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) och välj Duplicera på snabbmenyn.
 - Välj Duplicera i menyn Bibliotekspanel.

Duplicera en symbol genom att markera en instans

1. Markera en instans av symbolen på scenen.
2. Välj Ändra > Symbol > Duplicera symbol.

Symbolen dupliceras och instansen ersätts av en instans av den duplicerade symbolen.

[Överst på sidan](#) ⁺

Redigera symboler

När du redigerar en symbol i Animate uppdateras alla instanser av den symbolen i ditt dokument. Redigera symbolen på följande sätt:

- I förhållande till de andra objekten på scenen genom att använda kommandot Redigera på plats. Andra objekt dämpas för att skilja dem från symbolen som du redigerar. Namnet på symbolen som du redigerar visas i ett redigeringsfält högst upp på scenen, till höger om namnet på aktuell scen.
- I ett separat fönster med kommandot Redigera i nytt fönster. Om du redigerar en symbol i ett separat fönster kan du se symbolen och huvudtidslinjen samtidigt. Namnet på symbolen som du redigerar visas i redigeringsfältet högst upp på scenen.

Du redigerar symbolen genom att växla fönstret från scenvyn till en vy med endast symbolen, med hjälp av symbolredigeringsläge. Namnet på symbolen som du redigerar visas i redigeringsfältet högst upp på scenen, till höger om namnet på aktuell scen.

När du redigerar en symbol i Animate uppdateras alla instanser av symbolen i dokumentet med dina ändringar. När du redigerar en symbol kan du använda

ritverktygen, importera media eller skapa instanser av andra symboler.

- Ändra registreringspunkten för en symbol (punkten anges med koordinaterna 0, 0) med någon symbolredigeringsmetod.

Redigera en symbol på plats

1. Gör något av följande:
 - Dubbelklicka på en instans av symbolen på scenen.
 - Markera en instans av symbolen på scenen, högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) och välj Redigera på plats.
 - Markera en instans av symbolen på scenen och välj Redigera > Redigera på plats.
2. Redigera symbolen.
3. Om du vill avsluta läget redigera-på-plats och återgå till dokumentredigeringsläge gör du något av följande:
 - Klicka på knappen Tillbaka.
 - Markera namnet på aktuell scen i menyn Scen i redigeringsfältet.
 - Välj Redigera > Redigera dokument.
 - Dubbelklicka utanför symbolinnehållet.

Redigera en symbol i ett nytt fönster

1. Markera en instans av symbolen på scenen, högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) och välj Redigera i nytt fönster.
2. Redigera symbolen.
3. Klicka på stängningsrutan i det övre högra hörnet (Windows) eller övre vänstra hörnet (Macintosh) när du vill stänga det nya fönstret, och klicka i huvuddokumentfönstret när du vill återgå till att redigera huvuddokumentet.

Redigera en symbol i symbolredigeringsläge

1. Gör något av följande om du vill markera symbolen:
 - Dubbelklicka på symbolens ikon på bibliotekspanelen.
 - Markera en instans av symbolen på scenen, högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) och välj Redigera på snabbmenyn.
 - Markera en instans av symbolen på scenen och välj Redigera > Redigera symboler.
 - Markera symbolen i bibliotekspanelen och välj Redigera i menyn Bibliotekspanel, eller högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på symbolen i bibliotekspanelen och välj Redigera.
2. Redigera symbolen.
3. Om du vill avsluta symbolredigeringsläge och återgå till att redigera dokumentet gör du något av följande:
 - Klicka på knappen Tillbaka till vänster om redigeringsfältet högst upp på scenen.
 - Välj Redigera > Redigera dokument.
 - Klicka på scenens namn i redigeringsfältet högst upp på scenen.
 - Dubbelklicka utanför symbolinnehållet.

Adobe rekommenderar även

- [Skapa knappar](#)
- Dela biblioteksobjekt
- Arbeta med bibliotek
- Redigera instansegenskaper
- Dela biblioteksobjekt



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Exportera och publicera

Så här exporterar du filer från Animate

[Exportera SWF-filer](#)

[Filformat för export](#)

[Uppdatera SWF-filer för Dreamweaver](#)

[Överst på sidan](#) ⁴¹

Exportera SWF-filer

Exportera-kommandona i Animate sparar inte inställningar för export separat med varje fil som kommandot Publicera gör. (Använd kommandot Publicera för att skapa alla filer som du behöver för att lägga ut Animate-innehåll på webben.)

Alternativet Exportera film exporterar ett Animate-dokument till ett stillbildaformat, skapar en numrerad fil för varje bildruta i dokumentet och exporterar ljudet i ett dokument till en WAV-fil (endast Windows).

1. Öppna Animate-dokumentet som du vill exportera eller markera bildrutan eller bilden som ska exporteras i det aktuella dokumentet.
2. Välj Arkiv > Exportera > Exportera film eller Arkiv > Exportera > Exportera bild.
3. Ange ett namn för utdatafilen.
4. Välj filformat och klicka Spara. Om det krävs mer information för det format som du valt visas dialogrutan Exportera.
5. Ställ in exportalternativ för det format som du valde. Se [Filformat för export](#).
6. Klicka på OK och sedan på Spara.

[Överst på sidan](#) ⁴¹

Filformat för export

Kom ihåg följande:

- Om det krävs mer information för det format som du valt visas dialogrutan Exportera.
- Om du sparar en Animate-bild som en bitmappsbild i GIF-, JPEG-, PICT- (Macintosh) eller BMP-filformat (Windows), förlorar bilden sin vektorinformation och sparas med enbart pixelinformation. Du kan redigera bilder som exporterats som bitmappsbilder i bildredigeringsprogram som till exempel Adobe® Photoshop®, men du kan inte längre redigera dem i vektorbaserade ritprogram.
- Om du exporterar en Animate-fil i SWF-formatet kodas texten som Unicode, vilket stödjer internationella teckenuppsättningar, inklusive dubbelbyte-teckensnitt. Flash Player 6 och senare versioner har stöd för Unicode-kodning.

Animate-innehåll exporteras som sekvenser, och bilder exporteras som individuella filer. PNG är det enda bitmappsformatet för flera plattformar som stödjer genomskinlighet (som en alfakanal). En del exportformat som inte är bitmapp stödjer inte alfaeffekter (genomskinlighet) eller maskeringslager.

I följande tabell visas en lista över de format som du kan exportera Animate-innehåll och bilder till:

Filtyp	Filnamnstilllägg	Windows	Macintosh
Animerad GIF, GIF-sekvens och GIF-bild	.gif	•	•
BMP-sekvens och BMP-bild	.bmp	•	
Animate-dokument (SWF)	.swf	•	•
JPEG-sekvens och JPEG-bild	.jpg	•	•
PICT-sekvens och PICT-bild(Macintosh)	.pct		•
PNG-sekvens och PNG-bild	.png	•	•
Exportera QuickTime	.mov	•	•
WAVE-ljud (Windows)	.wav	•	
Windows AVI (Windows)	.avi	•	

[Överst på sidan](#) 

Uppdatera SWF-filer för Dreamweaver

Om du vill lägga till innehåll på sidan exporterar du SWF-filer direkt till en Adobe® Dreamweaver®-plats. Dreamweaver genererar all HTML-kod som du behöver. Du kan starta Animate från Dreamweaver om du vill uppdatera innehåll. I Dreamweaver kan du uppdatera Animate-dokumentet (FLA-filen) och exportera det uppdaterade innehållet igen automatiskt.

Mer information om att arbeta med Dreamweaver finns i *Använda Dreamweaver* i Dreamweaver.

1. I Dreamweaver öppnar du den HTML-sida som innehåller Animate-innehållet.
2. Gör något av följande:
 - Markera Animate-innehållet på HTML-sidan och klicka på Redigera.
 - I designvyn trycker du på Control (Windows) eller Command (Macintosh) och dubbelklickar på Animate-innehållet.
 - I designvyn högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) du på Animate-innehållet och väljer Redigera med Animate.
 - I designvyn, på platspanelen, högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) du på Animate-innehållet och väljer Öppna med Animate.
3. Om FLA-filen för den exporterade filen inte öppnas visas dialogrutan Öppna fil. Navigera till FLA-filen och klicka på Öppna.
4. Om användaren har använt Dreamweaver-funktionen för att ändra länken överallt på platsen visas en varning. Klicka på OK för att använda länkändringar i SWF-filen. Klicka på "Visa inte den här varningen igen" för att förhindra att varningsmeddelandet visas när du uppdaterar SWF-filen.
5. Uppdatera den FLA-fil som du behöver i Animate.
6. Om du vill spara FLA-filen och återigen exportera den till Dreamweaver, gör du något av följande:
 - Om du vill uppdatera filen och stänga Animate klickar du på knappen Stäng ovanför det övre vänstra hörnet på scenen.
 - Om du vill uppdatera filen och låta Animate vara öppet väljer du Arkiv > Uppdatera för Dreamweaver.

Adobe rekommenderar även

- [Publicera Animate-dokument](#)
- Skapa text på flera språk



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Exportera SVG-filer

Vad är SVG?

[Arbetsflödet för SVG-export i Animate CC](#)

[Exportera teckningar i SVG-format](#)

[Utbyta SVG-filer med Adobe Illustrator](#)

[Överst på sidan](#) 

Vad är SVG?

SVG (Scalable Vector Graphics) är ett XML-språk för att beskriva tvådimensionella bilder. SVG-filer är upplösningsoberoende HiDPI-bilder för webben, tryck och mobilenheter i ett kompakt format. Du kan inkludera CSS i en SVG-fil, och stödet för skript och animeringar innebär att SVG är en integrerad del av webbplatsen.

Vissa vanliga bildformat för webben, som GIF, JPEG och PNG, är utrymmeskrävande och har oftast låg upplösning. SVG-formatet erbjuder betydligt mer, eftersom du kan beskriva bilder med vektorformer, text och filtereffekter. SVG-filer är kompakta och högkvalitativa bilder som passar webben och mobilenheter med resursbegränsningar. Du kan förstora visningen av en SVG-bild på skärmen utan att skärpa, detaljer eller klarhet förloras. Dessutom ger SVG överlägset stöd för text och färger, vilket garanterar att du ser bilderna som de visas på scenen. SVG-formatet är helt XML-baserat och är fördelaktigt för både utvecklare och andra användare.

[Överst på sidan](#) 

Arbetsflödet för SVG-export i Animate CC

I Animate CC kan du exportera till SVG-format, version 1.1. Du kan skapa visuellt utförlig grafik med de kraftfulla designverktygen i Animate och sedan exportera till SVG-format.

I Animate CC kan du exportera markerade bildrutor och nyckelbildrutor i en animering. Och eftersom den exporterade grafiken är av vektortyp förblir bildens upplösning hög, även om den skalas till olika storlekar.

Funktionen för SVG-export ersätter den tidigare funktionen för FXG-export (borttagen från Animate CC (**juni 2013**)). Du kommer att märka att SVG-exporten och kvaliteten på dess utdata är betydligt bättre. Jämfört med FXG är innehållsförlusten dessutom minimal i SVG.

Grafik med filtereffekter

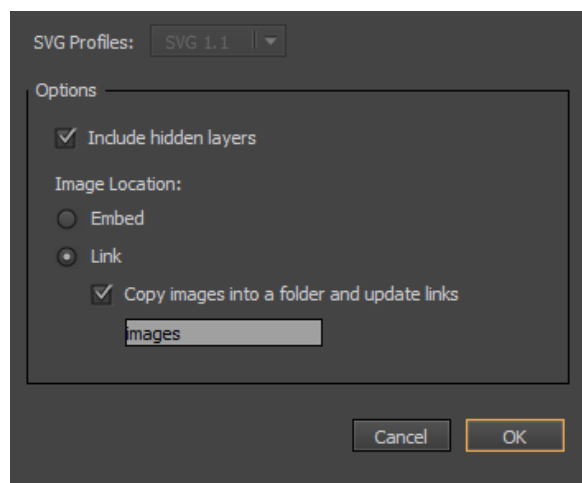
Med SVG kanske inte filtereffekter visas på exakt samma sätt som i Animate, eftersom det inte finns 1:1-mappning mellan filtren i Animate och SVG. Animate Pro utnyttjar emellertid kombinationer av olika primitiva filter som finns i SVG för att simulera en liknande effekt.

Hantera flera symboler

SVG-exporten hanterar problemfritt flera symboler, utan att något innehåll går förlorat. Utdata påminner

Exportera teckningar i SVG-format

1. Dra eller flytta spelhuvudet i Animate CC till önskad bildruta.
2. Välj Arkiv > Exportera > Exportera bild. Du kan också välja Arkiv > Publiceringsinställningar (välj alternativet SVG-bild i delen Andra format).
3. Ange eller bläddra till den plats där du vill spara SVG-filen. Se till att du väljer SVG på menyn Filformat.
4. Klicka på OK.
5. I dialogrutan för SVG-export väljer du om du vill bädda in eller länka till SVG-filen.
 - **Inkludera dolda lager** Exporterar alla dolda lager i Animate-dokumentet. Om du avmarkerar Inkludera dolda lager hindras alla dolda lager (inklusive lager som är kapslade i filmklipp) från att exporteras till den resulterande SVG-filen. På så vis kan du lätt testa olika versioner av Animate-dokument genom att göra lager osynliga.
 - **Bädda in:** Bäddar in en bitmapp i SVG-filen. Använd det här alternativet om du vill bädda in bitmappar direkt i SVG-filen.
 - **Länk:** Skapar en länk till sökvägen för bitmappfiler. Använd det här alternativet när du inte vill bädda in bitmappar direkt i SVG-filen, utan länka till dem i stället. Om du markerar alternativet **Kopiera bilder till en mapp och uppdatera länkar** sparas bitmapparna i mappen *images*, som skapas på samma plats till vilken SVG-filen exporteras. Om alternativet **Kopiera bilder till en mapp och uppdatera länkar** inte är markerat refererar SVG-filen till bitmapparna på deras ursprungliga källplats. Om källplatsen för bitmapparna inte är tillgänglig bäddas de in i SVG-filen.
 - **Kopiera bilder till /Bild:** Kopierar bitmappen till mappen /Bild. Mappen /Bild skapas på den plats SVG-filen exporteras till, om den inte redan finns.



6. Klicka på OK.

Obs! Visa funktioner i Animate stöds inte i SVG-formatet. Innehåll som skapas med dessa funktioner tas bort eller ändras till en funktion som stöds vid export. Du hittar mer information i den här artikeln.

Du kan också använda dialogrutan Publiceringsinställningar för att exportera SVG-filer från Animate CC (Arkiv > Publiceringsinställningar). Välj **SVG** i delen Andra format om du vill exportera SVG-filer.

Obs! Du bör bara visa SVG-filer i moderna webbläsare med de senaste uppdateringarna. Det beror på att

Utbyta SVG-filer med Adobe Illustrator

I Animate CC kan du utbyta innehåll med Adobe Illustrator. Det här arbetsflödet ersätter funktionen för FXG-export, som har tagits bort från Animate CC (13.0). Du kan exportera SVG-filer från Animate och importera dem i Adobe Illustrator. Mer information om att använda SVG-filer i Adobe Illustrator finns i det här [hjälpavsnittet](#).

Använd det här arbetsflödet om du vill göra små redigeringar av teckningar och lägga till detaljer. Du kan också använda Illustrator för att lägga till effekter, t.ex. skuggning, i teckningar.

Så här redigerar du SVG-filer i Adobe Illustrator och använder det redigerade innehållet i Animate:

1. Exportera till SVG i Animate CC.
2. Redigera teckningen genom att öppna SVG-filen med Adobe Illustrator.
3. Spara SVG-filen som en .ai-fil och importera den till Animate. Mer information om hur du använder Illustrator-filer i Animate.



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Exportera bilder och video med Animate CC

Exportera bilder och grafik

[PNG-sekvens](#)

[FXG-bildformat \(borttaget i Animate CC\)](#)

[JPEG-sekvens och JPEG-bild](#)

[PNG-sekvens och PNG-bild](#)

[Animerad GIF, GIF-sekvens och GIF-bild](#)



[\(Borttaget i Animate CC\) Bitmappsbild \(BMP\)](#)

[Animate-dokument \(SWF\)](#)

Exportera HD-videofilmer med Adobe Media Encoder

[Jämförelse av tidigare och nya arbetsflöden för videoexport](#)

[Exporten startar vid bildruta 2](#)

[Exportera HD-video](#)

[Överst på sidan](#) 

Exportera bilder och grafik

PNG-sekvens

Du kan exportera en serie med bildfiler från ett enskilt filmklipp, en knapp eller en bildsymbol i biblioteket eller på scenen. Under exporten skapar Animate CC (tidigare Flash Professional CC) en separat bildfil för varje bildruta i symbolen. Om du exporterar från scenen bevaras alla omformningar (som skalningar) som du har använt på symbolinstansen i bildutdata.

Så här exporterar du en PNG-sekvens:

1. Välj ett filmklipp, en knapp eller en bildsymbol i biblioteket eller på scenen.
2. Högerklicka på den och välj Exportera PNG-sekvens.
3. I dialogrutan Spara som väljer du önskad plats för utdata och klickar på OK.
4. Ange önskade alternativ i dialogrutan Exportera PNG-sekvens. Läs mer nedan.
5. Klicka på Exportera för att exportera PNG-sekvensen.

Exportalternativen inkluderar:

Bredd – Bredden på bildutdata. Du kan skala utdata genom att ändra det här värdet. Standardvärdet är bredden på symbolinnehållet.

Höjd – Höjden på bildutdata. Du kan skala utdata genom att ändra det här värdet. Standardvärdet är höjden på symbolinnehållet.

Upplösning – Upplösningen på bildutdata. Standardvärdet är 72 dpi.

Färger – Bitdjupet för bildutdata. Du kan välja 8, 24 eller 32 bitar. Standardvärdet är 32 bitar, som har stöd för genomskinlighet. Om du väljer 24 eller 8 bitar, som inte har stöd för genomskinlighet, ändras inställningen för Bakgrund till Scen. Läs mer nedan.

Bakgrund – Den färg som ska användas som bakgrundsfärg för bildutdata. Den här inställningen är bara tillgänglig om alternativet Färger är inställt på 8 eller 24 bitar. När Färger är inställt på 32 bitar är bildens bakgrund alltid genomskinlig. När alternativet Färger är inställt på 8 eller 24 bitar används scenens färg som bakgrund. Med 8- eller 24-bitarsbilder kan du ändra inställningen till Ogenomskinlig och sedan välja en bakgrundsfärg i färgväljaren. Du kan också välja ett alfavärde för bakgrunden för att skapa genomskinlighet.

Jämna ut – Växla om du vill använda kantutjämning på bildutdata eller inte. Avmarkera det här alternativet om du inte har en genomskinlig bakgrund och de bilder som placeras på en bakgrundsfärg skiljer sig från scenens aktuella färg.

FXG-bildformat (borttaget i Animate CC)

Om FXG-filer

FXG-formatet är ett grafikutbytesformat för Animate/Flash-plattformen. FXG bygger på en del av MXML, det XML-baserade programmeringsspråket som används i Flex-ramverket. FXG-formatet hjälper designer och utvecklare samarbeta mer effektivt genom att de kan utbyta grafiskt innehåll med hög återgivning. Designer kan skapa grafik med Adobes designverktyg och exportera dem till FXG-formatet. Du kan sedan använda FXG-filen i verktyg som Adobe Flash Builder och Adobe Flash Catalyst om du vill utveckla Internetinnehåll och program.

När du skapar en FXG-fil lagras vektorgrafik direkt i filen. Element, som det inte finns någon motsvarande tagg i FXG för, exporteras som bitmappsgrafik med referens i FXG-filen. Det här inkluderar bitmappar, vissa filter och blandningslägen, övertoningar, masker och 3D. Vissa av dessa effekter kan exporteras som FXG, men de kanske inte kan importeras av det program som FXG-filen öppnas i.

När du exporterar en fil som innehåller vektor- och bitmappsbilder med FXG-export skapas en separat mapp vid sidan om FXG-filen. Den här mappen har namnet <filename.assets> och innehåller bitmappsbilderna som är kopplade till FXG-filen.

Mer information om FXG-filformatet finns i specifikationen för [FXG 2.0](#).

Begränsningar för FXG-export

Med Animate kan du markera ett eller flera objekt på scenen och exportera dem till FXG. Objekt- och lagernamn bevaras när du exporterar till FXG-format.

Följande objekt är begränsade när du sparar i FXG-format:

- Rutnät med skalning i nio segment (Scale-9): exporteras, men kan bara läsas av Adobe Illustrator.
- Ljud och video: exporteras inte.
- Komponenter: exporteras inte.
- Interpoleringar och animeringar med flera bildrutor: exporteras inte, men en markerad bildruta exporteras som ett statiskt objekt.
- Inbäddade teckensnitt: exporteras inte.
- Knappsymboler: Endast knappens upp-läge exporteras i Animate.
- 3D-egenskaper: exporteras inte.
- Egenskaper för omvänd kinematik (IK): exporteras inte.
- Textattribut: vissa attribut kanske inte exporteras.

Exportera Animate-innehåll i FXG-format

I Animate kan du exportera innehåll i FXG-format på två sätt:

- Om du vill exportera objekt på scenen som FXG-filer markerar du objektet och väljer Exportera > Exportera markering. Välj sedan FXG-format på menyn Filtyp.
- Om du vill spara hela scenen som en FXG-fil väljer du Exportera > Exportera bild och sedan Adobe FXG på menyn Filtyp.

JPEG-sekvens och JPEG-bild

Dessa alternativ matchar JPEG-alternativen i Publiceringsinställningar. Matcha skärmen matchar emellertid den exporterade bilden enligt storleken för Animate-innehållet så som det visas på skärmen. Matcha filmen matchar JPEG-bilden med Animate-innehållet och bibehåller bildformatet för den ursprungliga bilden.

PNG-sekvens och PNG-bild

Alternativen för PNG-exportinställningar liknar alternativen för PNG-publiceringsinställningar (som du också kan använda), med följande undantag:

Dimensioner Ställer in storleken på den exporterade bitmapps-bilden till antalet pixlar som du anger i fälten Bredd och Höjd.

Upplösning Ange en upplösning i dpi. Välj Matcha skärmen om du vill använda skärmupplösningen och bibehålla den ursprungliga bildens proportioner.

Färger Samma som alternativet för bitdjup på fliken med PNG-publiceringsinställningar. Antalet bitar per pixel som ska användas när bilden skapas ställs in. För en bild med 256 färger väljer du 8 bitar, för tusentals färger väljer du 24 bpc, för tusentals färger med genomskinlighet (32 bpc) väljer du 24 bpc med alfa. Ju större bitdjup, desto större fil.

Inkludera Används till att exportera minimal bildyta eller ange full dokumentstorlek.

Animerad GIF, GIF-sekvens och GIF-bild

Inställningarna är samma som de som finns på GIF-fliken i dialogrutan Publiceringsinställningar, med följande undantag:

Upplösning Anges i dpi (punkter per tum). Om du vill använda skärmupplösningen kan du ange en upplösning eller klicka på Matcha skärmen.

Inkludera Exportera minimal bildyta eller ange full dokumentstorlek.

Färger Ange antalet färger som kan användas för att skapa den exporterade bilden. Du kan välja mellan 256 färger eller Standardfärg (den webbsäkra standardpaletten med 216 färger).

Animering Endast tillgängligt för exportformatet Animerad GIF. Ange antalet repetitioner, där 0 innebär oändlig upprepning.

Obs! *Storleken på den exporterade GIF-filen är begränsad till ett värde på högst 4 000 pixlar. Den här storleksbegränsningen gäller för versioner senare än CS6.*

Obs! *Alternativet Rastrea färger fungerar inte om du har valt 256 färger. Det betyder att GIF-bilden inte rastreras om det valda färgschemat för GIF-filen är 256 färger.*

(Borttaget i Animate CC) Bitmappsbild (BMP)

Skapa bitmappsbilder som ska användas i andra program. Dialogrutan Exportera bitmapp innehåller följande alternativ:

Dimensioner Ställer in storleken för den exporterade bitmappsbildens i pixlar. Storleken som du anger har alltid samma proportioner som din ursprungliga bild.

Upplösning Ställer in upplösningen för den exporterade bitmappsbildens i dpi (punkter per tum) och räknar automatiskt ut bredden och höjden baserat på storleken på din teckning. Välj Matcha skärmen för att ställa in upplösningen så den överensstämmer med din skärm.

Färgdjup Anger bildens bitdjup. En del Windows-program har inte stöd för det nya 32 bitar per kanal-djupet för bitmappsbilder. Om du har problem med att använda ett 32 bitar per kanal-format, kan du använda 24 bitar per kanal-formatet i stället.

Jämna ut Använder kantutjämning på den exporterade bitmappen. Kantutjämning ger en bitmappsbild med högre kvalitet men den kan skapa en haloeffekt med gråa pixlar runt en bild som placerats på en färgad bakgrund. Avmarkera detta alternativ om en haloeffekt uppstår.

Animate-dokument (SWF)

Om du vill placera Animate-innehållet i ett annat program, som till exempel Dreamweaver, exporterar du hela dokumentet som en SWF-fil. Animate exporterar SWF-filen med de aktuella inställningarna i Publiceringsinställningar för FLA-filen.

[Överst på sidan](#) 

Exportera HD-videofilmer med Adobe Media Encoder

Med Animate CC kan du exportera interpoleringar, symboler och bilder till olika HD-videoformat. De HD-videofiler som exporteras med Animate kan användas med kommunikationsaktiverade program, för videokonferenser, direktuppspelning och delning.

Som standard kan du bara exportera till QuickTime-filmer (.MOV) i Animate. Exportfunktionen kräver att du installerar den senaste versionen av QuickTime Player, eftersom Animate utnyttjar QuickTime-bibliotek vid export av MOV-filer.

Arbetsflödet för videoexport har ändrats, eftersom Animate nu är integrerat med Adobe Media Encoder. Du kan nu konvertera MOV-filer till flera andra format. Adobe Media Encoder har även optimerats så att bara de exportformat som är aktuella för Animate-innehåll visas. Mer information om att koda och exportera video med Adobe Media Encoder finns i [Koda och exportera video och ljud](#).

Obs! Adobe Media Encoder installeras automatiskt när du installerar Animate CC från datorprogrammet Creative Cloud.

Jämförelse av tidigare och nya arbetsflöden för videoexport

Det nya arbetsflödet skiljer sig från arbetsflödet för videoexport i CS6 och tidigare versioner.

De största skillnaderna är:

- **Integrering med Adobe Media Encoder:** Animate CC har integrerats med Adobe Media Encoder 7.0 och de tidigare versionerna var inte beroende av AME.

- **Exportformat:** Du kan bara exportera QuickTime-filmer i Animate CC.
- **HD-videofilmer:** I Animate CC kan du exportera HD-videofilmer.

Arbetsflödet i CS6 hade även följande problem:

- Arbetsflödet för MOV-export med QuickTime råkade ofta ut för fel och krävde mycket minne.
- AVI-exporter saknade stöd för filmklipp.

I Animate CC har ovannämnda problem korrigerats, även problemet med förlorade bildrutor. I Adobe Media Encoder-arbetsflödet kan du emellertid exportera sömlöst till MOV-filer i Animate CC. Med det nya AME-baserade arbetsflödet kan du exportera Animate-innehåll till MOV-filer och sedan använda AME för att konvertera MOV-filerna till önskat utdataformat.

Exporten startar vid bildruta 2

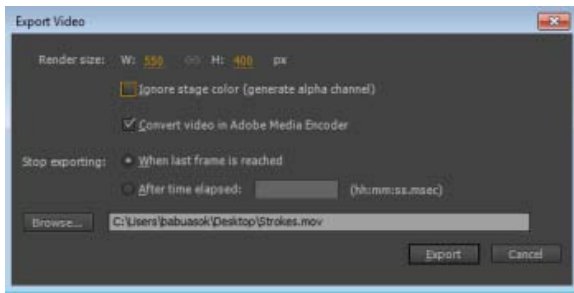
Beroende på hur tidslinjen är strukturerad kan den exporterade videon vara ett resultat av något av följande scenarier:

1. Om det finns fler än en bildruta på rottidslinjen startar exporten från bildruta 2.
2. Om det bara finns en bildruta på rottidslinjen inkluderar exporten bildruta 1.
3. Om det finns fler än en bildruta på rottidslinjen, och ActionScript-kod eller ljud läggs till i bildruta 1, anropas den inte.

Exportera HD-video

Innan du påbörjar en export gör du följande:

- Installera QuickTime
 - Ange en bildruteffrekvens på 60 bildrutor/s (fps) eller mindre. Mer information finns i [Grundläggande om animering](#).
1. Skapa eller öppna en FLA-fil.
 2. Gå till Arkiv > Exportera > Exportera video.
 3. I dialogrutan Exportera video får Återgivningsbredd och Återgivningshöjd de värden för bredd och höjd som angetts för scenens storlek.
 4. I dialogrutan Exportera video:
 - Återgivningsstorlek H och B: Konfigurera återgivningsstorlek beroende på vilken upplösning du vill använda för exporten och om du vill exportera HD-video eller vanlig video. Ange de värden som motsvarar bredden och höjden på scenen. Om du vill ändra värdena för Återgivningsbredd och Återgivningshöjd ändrar du storlek på scenen. Animate bevarar proportionerna för scenstorleken.
 - Ignorera scenens färg (generera alfakanal): Skapar en alfakanal med scenens färg. Alfakanalen är kodad som ett genomskinligt spår. Du kan lägga den exporterade QuickTime-filmen över ett annat innehåll för att ändra bakgrundsfärgen eller scenen.
 - Konvertera video i Adobe Media Encoder: Markera det här alternativet om du vill konvertera den exporterade MOV-filen till ett annat format med AME. Om du markerar detta startas AME när videoexporten i Animate är klar.
 - Avbryt export: Ange när Animate ska avsluta exporten.
 - Vid den sista bildrutan: Markera det här alternativet om du vill avsluta vid den sista bildrutan.
 - Efter förfluten tid: Markera det här alternativet och ange efter hur lång tid du vill avsluta exporten. Med det här alternativet kan du exportera olika avsnitt i videon separat.
 - Sökväg för exporterad video: Ange eller bläddra till den plats dit du vill exportera videon.



Dialogrutan Exportera video

5. Klicka på Exportera. Om du markerar alternativet Konvertera video i Adobe Media Encoder startas AME och den exporterade MOV-filen blir tillgänglig i en ny kö. Mer information om att koda och konvertera video med AME finns i [Koda och exportera video och ljud](#).

Video: Ange återgivningsstorlek för video i Animate CC

Av Train Simple (www.trainsimple.com)

Se även

- Ange publiceringsinställningar för JPEG-filer
- Ange publiceringsinställningar för PNG-filer
- Ange publiceringsinställningar för identifiering av Flash Player
- Publicera Animate-dokument
- Ange publiceringsinställningar för SWF-filer
- Komprimera ljud för export



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Publicera AS3-dokument

[Översikt över publicering](#)

[HTML-wrapper för AS3-dokument](#)

[Identifiera om Flash Player finns](#)

[Publicera för mobila enheter](#)

[Publicera säkra AS3-dokument](#)

[Flash Player](#)

[Uppdatera eller installera om Flash Player](#)

[Konfigurera en server för Flash Player](#)

[Sökmotoroptimering för SWF-innehåll](#)

[Om Omniture och Flash](#)

[Överst på sidan](#) 

Översikt över publicering

Du kan spela upp innehållet på följande sätt:

- I Internet-webbläsare som har Flash Player
- Som fristående program, kallat projektor
- Med Flash ActiveX-kontroll i Microsoft Office och andra ActiveX-värdar
- Med Flash Xtra i Director® och Authorware® från Adobe®

Som standard skapas en SWF-fil och ett HTML-dokument där Flash-innehållet infogas i ett webbläsarfönster med kommandot Publicera. Kommandot Publicera skapar också och kopierar identifieringsfiler för Macromedia Flash 4 från Adobe och senare. Om du ändrar publiceringsinställningarna sparas ändringarna med dokumentet i Flash. När du har skapat en publiceringsprofil kan du exportera den så att den kan användas i andra dokument eller av andra som arbetar i samma projekt.

När du använder kommandona Publicera, Testa filmen eller Felsök filmen skapas det en SWF-fil i Flash från FLA-filen. Du kan visa storleken på alla SWF-filer som skapas från den aktuella FLA-filen i egenskapsinspektören för dokumentet.

Flash® Player 6 och senare versioner har stöd för Unicode-textkodning. Med Unicode-stöd kan användare visa flerspråkig text, oavsett vilket språk det är på operativsystemet där Player körs.

Du kan publicera FLA-filen i andra filformat – GIF, JPEG och PNG – med den HTML-kod som behövs för att visa dem i webbläsarfönstret. Med hjälp av alternativa filformat kan animeringar och interaktioner i SWG-filen visas i webbläsaren för användare som inte har den avsedda Adobe Flash Player installerad. När du publicerar en FLA-fil i ett alternativt filformat lagras inställningarna för filformatet med FLA-filen.

Du kan exportera FLA-filen till olika format, precis som FLA-filer kan publiceras i alternativa filformat, men inställningarna för filformaten sparas inte med FLA-filen.

Du kan också skapa ett anpassat HTML-dokument med en HTML-redigerare och inkludera de taggar som behövs för att visa en SWF-fil.

Om du vill testa hur SWF-filen fungerar innan du publicerar den använder du Testa filmen (Kontroll > Testa filmen > Testa) och Testa scen (Kontroll > Testa scen).

[Överst på sidan](#) 

HTML-wrapper för AS3-dokument

Du behöver ett HTML-dokument för att spela upp en SWF-fil i en webbläsare och ange webbläsarinställningar. Om en SWF-fil ska visas i en webbläsare måste taggarna `object` och `embed` användas med rätt parametrar i HTML-dokumentet.

Obs! Du kan generera ett HTML-dokument med rätt `object`- och `embed`-taggar med hjälp av dialogrutan *Publiceringsinställningar*, och markera *HTML-alternativet*. Mer information finns i *Ange publiceringsinställningar för HTML-dokument*.

HTML-dokumentet kan skapas automatiskt i Animate när du publicerar en SWF-fil.

[Överst på sidan](#) 

Identifiera om Flash Player finns

För att det publicerade Animate-innehållet ska kunna ses av webbanvändarna, måste de ha Flash Player installerat i sina webbläsare.

Följande resurser och artiklar ger dig den senaste informationen om hur du lägger till kod på webbsidorna för att avgöra om Flash Player är installerat och om så inte är fallet erbjuds ett annat alternativ på sidan.

Se [hjälpen för Flash Player](#) för att avgöra om Flash Player är installerat eller inte.

[Överst på sidan](#) 

Publicera för mobila enheter

Med Adobe® AIR® för Android® och iOS® kan du skapa spännande innehåll för mobila enheter med ActionScript®-språk, ritverktyg och mallar. Detaljerad information om utveckling för mobila enheter finns i [referensen för AIR-utveckling](#)

Obs! Beroende på vilken typ av mobil enhet du utvecklar för, kan det förekomma begränsningar för vilka ActionScript-kommandon och ljudformat som stöds. Mer information finns i *Mobile Articles* på *Mobile and Devices Development Center*.

Testa mobilinnehåll med mobilsimulatore

Mobilsimulatore är ett sätt att testa innehåll som skapats med Adobe AIR i en emulerad Android- eller iOS-miljö. Med mobilsimulatore kan du använda kommandot *Kontroll > Testa filmen* för att testa filen i AIR Debug Launcher för mobilenheter, som i sin tur startar simulatore.

När simulatorfönstret öppnas kan du skicka indata till dokumentet som om det kördes på en mobil enhet. Tillgängliga indata inkluderar:

- Accelerometer, X-, Y- och Z-axlar
- Orientering, tröskelvärde (vinkel)
- Beröring och gester, inklusive tryckkänslighet
- Geografisk plats, riktning och hastighet
- Maskinvaruknappar (finns på Android-enheter)

[Överst på sidan](#) 

Publicera säkra AS3-dokument

Flash Player 8 och senare innehåller följande funktioner med vars hjälp du kan säkerställa dina -dokument:

Skydd mot buffertspill

Funktionen aktiveras automatiskt och förhindrar oavsiktlig användning av externa filer -dokument som kan skriva över användarens minne eller införa skadlig kod eller virus. Detta förhindrar att ett dokument läser eller skriver data utanför dokumentets avsedda minnesutrymme på användarens system.

Exakt domänmatchning för delning av data mellan dokument

Flash Player 7 och senare tillämpar en strängare säkerhetsmodell än tidigare versioner. Det har skett två stora förändringar i säkerhetsmodellen mellan Flash Player 6 och Flash Player 7:

Exakt domänmatchning Med Flash Player 6 kan SWF-filer från liknande domäner (till exempel `www.adobe.com` och `store.adobe.com`) kommunicera fritt med varandra och med andra dokument. I Flash Player 7 måste domänen för de data som ska användas matcha dataleverantörens domän *exakt* för att domänerna ska kunna kommunicera med varandra.

HTTPS/HTTP-begränsning En SWF-fil som läses in via icke-säkra protokoll (icke-HTTPS) kan inte öppna innehåll som lästs in med säkert protokoll (HTTPS), även om båda protokollen ligger på exakt samma domän.

Säkerhet för lokal uppspelning och nätverksuppspelning

Med säkerhetsmodellen i Flash Player 8 och senare kan du fastställa säkerheten för lokal uppspelning och nätverksuppspelning för SWF-filer som du publicerar. Som standard har SWF-filer behörighet att läsa lokala filer och nätverk. En SWF-fil med lokal behörighet kan dock inte kommunicera med nätverket, och kan inte skicka filer eller information till några nätverk.

Ge SWF-filer åtkomst till nätverksresurser genom att låta SWF-filen skicka och ta emot data. Om du beviljar SWF-filen nätverksåtkomst inaktiveras lokal åtkomst så att information på den lokala datorn skyddas från att bli överförd till nätverket.

Du väljer säkerhetsmodell för lokal uppspelning eller nätverksuppspelning för publicerade SWF-filer i dialogrutan Publiceringsinställningar.

[Överst på sidan](#) 

Flash Player

I Flash Player spelas Flash-innehåll upp på samma sätt som det visas i en webbläsare eller ett ActiveX-värdprogram. Flash Player installeras tillsammans med Flash. När du dubbelklickar på Flash-innehåll startas Flash Player som spelar upp SWF-filen. Använd Player för att göra -innehåll synligt för användare som inte använder webbläsare eller ActiveX-värdprogram.

Du styr -innehåll i Flash Player med menykommandona och `fscommand()`-funktionen.

Använd snabbmenyn i Flash Player för att skriva ut Flash Pro-innehållsramar.

- Gör något av följande:
 - Om du vill öppna en ny eller befintlig fil väljer du Arkiv > Nytt, eller Öppna.
 - Om du vill ändra visningen av programmet väljer du Visa > Förstoring och gör ett val.
 - Om du vill styra uppspelningen av -innehållet väljer du Kontroll > Spela upp, Spola tillbaka eller Spela upp slinga.

[Överst på sidan](#) 

Uppdatera eller installera om Flash Player

Om du har problem med Flash Player kan du uppdatera eller installera om programmet. Du kan gå direkt till hämtningsidan för Flash Player från Flash genom att välja Hjälp > Hämta senaste Flash Player.

Om du hellre vill avinstallera Flash Player först gör du så här:

1. Stäng webbläsaren.
2. Ta bort eventuella versioner av spelaren som är installerade för tillfället.

Anvisningar finns i TechNote 14157 på Support Center på www.adobe.com/go/tn_14157.

3. Gå till http://www.adobe.com/go/getflashplayer_se när du vill starta installationen.

Installera spelaren genom att följa anvisningarna på skärmen.

Du kan också köra något av följande installationsprogram i mappen för spelaren. Installationsprogrammet på Adobes webbplats är dock vanligtvis mer aktuellt än installationsfilerna i mappen Players.

- För ActiveX-kontrollen i Windows® (Internet Explorer eller AOL) kör du installationsfilen Install Flash Player 9 AX.exe.
- För plugin-programmet för Windows (Firefox, Mozilla, Netscape, Safari eller Opera) kör du installationsfilen Install Flash Player 9.exe.
- För plugin-programmet i Macintosh® (AOL, Firefox, Internet Explorer för Macintosh, Netscape, Opera eller Safari) kör du installationsfilen för Flash Player 10 (Mac OS 10.x) eller installationsfilen för Flash Player 9 OS X (Mac OS X.x).

Obs! Verifiera installationen genom att gå till <http://www.adobe.com/shockwave/welcome/> i webbläsaren.

[Överst på sidan](#) 

Konfigurera en server för Flash Player

För att användare ska kunna visa Flash-innehållet på webben måste webbservern vara korrekt konfigurerad så att den kan identifiera SWF-filer.

När en server konfigureras skapas korrekta MIME-typer (Multipart Internet Mail Extension) så att servern kan identifiera filer med .swf-filtillägg som Flash-filer.

En webbläsare som tar emot korrekta MIME-typer kan läsa in de rätta plugin-programmen, kontroll- eller hjälpprogrammen för att bearbeta och visa inkommande data på rätt sätt. Om MIME-typen saknas eller inte levereras korrekt av servern kan det hända att webbläsaren visar felmeddelanden eller ett tomt fönster med en pusselbitsikon.

- Om du har skapat din webbplats via en ISP (Internet-leverantör) ber du leverantören att lägga till MIME-typen i servern. program/x-shockwave-flash med filtilägget .swf.
- Om du administrerar en egen server ser du efter i webbserverns programvarudokumentation om hur du lägger till och konfigurerar MIME-typer.
- Systemadministratörer i företag och organisationer kan konfigurera Flash för att begränsa Flash Players tillgång till resurser i det lokala filsystemet. Skapa en säkerhetskonnfigurationsfil som begränsar Flash Player-funktioner till det lokala systemet.

Säkerhetskonnfigurationsfilen är en textfil som placeras i samma mapp som Flash Player-installationsprogrammet. Flash Player-installationsprogrammet läser konfigurationsfilen under installationen och följer säkerhetsdirektiven. Flash Player visar konfigurationsfilen för ActionScript med objektet System.

Med konfigurationsfilen kan du inaktivera Flash Player-åtkomst till kamera eller mikrofon, begränsa mängden lokal lagring som kan användas av Flash Player, styra den automatiska uppdateringsfunktionen och blockera Flash Player från att läsa något på användarens lokala hårddisk.

Lägga till MIME-typer

När en webbserver öppnar filer måste servern kunna identifiera filerna som Flash-innehåll för att kunna visa dem. Om MIME-typen saknas eller inte levereras korrekt av servern kan webbläsaren visa felmeddelanden eller ett tomt fönster med en pusselbitsikon.

Om servern inte har konfigurerats korrekt måste du (eller serveradministratören) lägga till SWF-filens MIME-typer i serverns konfigurationsfiler och koppla ihop följande MIME-typer med SWF-filtilläggen:

- MIME-typprogram/x-shockwave-flash har filtillägget .swf.
- MIME-typprogram/futuresplash har filtillägget .spl.

Om du administrerar en server hittar du information i serverns programvarudokumentation om hur du lägger till och konfigurerar MIME-typer. Om du inte administrerar någon server kontaktar du Internet-leverantören eller serveradministratören för att få hjälp med att lägga till MIME-typinformation.

Om webbplatsen ligger på en Mac OS-server måste du också ange följande parametrar: Funktionsmakro: Binary; Type: SWFL och Creator: SWF2.

[Överst på sidan](#) ¹¹

Sökmotoroptimering för SWF-innehåll

I mitten av 2008 presenterade Adobe ett viktigt framsteg i Flash Player-tekniken, som innebär att textinnehåll i SWF-filer kan indexeras av sökmotorer som Google och Yahoo!. Du kan optimera synligheten på ditt SWF-innehåll för sökmotorer på flera olika sätt. De här olika metoderna kallas tillsammans för *sökmotoroptimering*.

[Överst på sidan](#) ¹¹

Om Omniture och Flash

Du kan integrera Flash-innehåll med Omniture SiteCatalyst och Omniture Test&Target. Tack vare SiteCatalyst kan marknadsförare snabbt identifiera de mest lönsamma vägarna på deras webbplatser, avgöra var besökare lämnar deras webbplatser och identifiera avgörande kriterier för lyckade webbmarknadsföringskampanjer. Med Test&Target får marknadsförare de verktyg de behöver för att deras onlineinnehåll alltid ska vara relevanta för kunderna. Test&Target har ett gränssnitt för att utforma och köra tester, skapa målgruppssegment och anpassa innehåll efter målgrupper.

Omniture-kunder kan använda SiteCatalyst och Test&Target med Flash genom att hämta och installera Omnitures tilläggs paket.

- Välj Hjälp > Omniture om du vill hämta Omnitures tillägg och läsa instruktionerna om hur du använder dem.
- Använda publiceringsprofiler
- Inställningar för publicering
- Skapa text på flera språk
- Ange publiceringsinställningar för SWF-filer

 Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Skapa en Sprite-mall

Skapa sprite-mallar

En sprite-mall är en bitmappsbildfil, som innehåller flera mindre bilder ordnade i ett rutnät. Om du samlar flera bilder i en och samma fil behöver Animate och andra program bara läsa in en enda fil för att använda alla bilder. Den här inläsningseffektiviseringen är särskilt praktisk inom spelutveckling, där prestanda är mycket viktiga.



En sprite-mall som innehåller alla sprites i en bildruta-för-bildruta-animering.

Du kan skapa en sprite-mall av valfria filmklipp, knappsymboler, grafiksymboler och bitmappar. Du kan välja objekt från panelen Bibliotek eller från scenen, men inte från båda. Alla bitmappar och bildrutor för de valda symbolerna visas som separata bilder i sprite-mallen. Om du exporterar från scenen kommer alla transformeringar du har utfört på symbolinstansen (skala, skeva osv.) att sparas i den exporterade bilden.

Så här skapar du en sprite-mall:

1. Välj minst en eller flera symboler i biblioteket eller symbolinstanser från scenen. Du kan också inkludera bitmappar.
2. Högerklicka på markeringen och välj Skapa sprite-mall.
3. I dialogrutan Skapa sprite-mall väljer du alternativ. Klicka sedan på Exportera.

Följande exportalternativ är tillgängliga:

Bildstorlek Sprite-mallens totala storlek i pixlar. Standardinställningen är Automatisk storlek, vilket anpassar storleken så att alla sprites du inkluderar får plats.

Bildformat Den exporterade sprite-mallens filformat. 8-bitars PNG och 32-bitars PNG har stöd för genomskinlig bakgrund (alfakanal). 24-bitars PNG och JPG har inte stöd för genomskinlig bakgrund. Den visuella skillnaden mellan 8-bitars PNG och 32-bitars PNG är i allmänhet mycket liten. 32-bitars PNG-filer är fyra gånger större än 8-bitars PNG-filer.

Kantutfyllnad Utfyllnaden runt sprite-mallens kanter i pixlar.

Formutfyllnad Utfyllnaden mellan varje bild i sprite-mallen i pixlar.

Algoritm Den teknik som används för att paketera bilderna i sprite-mallen. Det finns två alternativ:

- Grundläggande (standard)
- MaxRects

Dataformat Det interna format som används för bilddata. Välj det format som bäst passar det tänkta arbetsflödet för sprite-mallen efter exporten. Starling-formatet är standard.

Rotera Roterar alla sprites 90 grader. Det här alternativet är bara tillgängligt för vissa dataformat.

Trimma Det här alternativet sparar utrymme i sprite-mallen genom att trimma bort oanvända pixlar från varje symbolbildruta som läggs till i mallen.

Stapla bildrutor Om du markerar det här alternativet förhindrar du att dubblerade bildrutor i de markerade symbolerna dubblas i den sprite-mall som skapas.

Nyckelord: sprite-mall, flash professional, cs6, starling, easeljs, skapa en sprite-mall, skapar en sprite-mall, exportera en sprite-mall



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Exportera ljud

[Komprimera ljud för export](#)

[Komprimera ett ljud för export](#)

[Riktlinjer för ljudexport i Animate-dokument](#)

[Överst på sidan](#)

Komprimera ljud för export

I Adobe Animate CC (tidigare Flash Professional CC), kan du ange komprimeringsalternativ för enskilda händelseljud och exportera ljuden med inställningarna. Du kan också välja komprimeringsalternativ för enskilda direktuppspelningsljud. Alla direktuppspelningsljud i ett dokument exporteras dock som en enda direktuppspelningsfil med den högsta inställningen av dem som gäller för enskilda direktuppspelningsljud. Detta gäller även direktuppspelningsljud i videoobjekt.

Om du väljer globala komprimeringsinställningar för händelseljud eller direktuppspelningsljud i dialogrutan Publiceringsinställningar gäller inställningarna för enskilda händelseljud eller alla direktuppspelningsljud om du inte väljer komprimeringsinställningar för ljuden i dialogrutan Ljudegenskaper.

Du kan även åsidosätta exportinställningarna som angetts i dialogrutan Ljudegenskaper genom att markera Förbigå ljudinställningar i dialogrutan Publiceringsinställningar. Använd alternativet om du vill skapa en större ljudfil med hög originalåtergivning för lokal användning och en mindre fil med låg originalåtergivning för Internet.

Samplingsfrekvensen och komprimeringsgraden gör stor skillnad för ljudens kvalitet och storlek i exporterade SWF-filer. Ju mer du komprimerar ett ljud och ju lägre samplingsfrekvensen är, desto mindre blir filen och desto lägre blir kvaliteten. Experimentera tills du hittar den bästa balansen mellan ljudkvalitet och filstorlek.

När du arbetar med importerade mp3-filer kan du exportera filerna i mp3-format med samma inställningar som filerna hade när de importerades.

Obs! I Windows kan du dessutom exportera alla ljud från ett dokument som en WAV-fil med Arkiv > Exportera > Exportera film.

[Överst på sidan](#)

Komprimera ett ljud för export

1. Gör något av följande:

- Dubbelklicka på ljudets ikon på bibliotekspanelen.
- Högerklicka (Windows) eller Control-klicka (Macintosh) på en ljudfil på bibliotekspanelen och välj Egenskaper på snabbmenyn.
- Markera ett ljud på bibliotekspanelen och välj Egenskaper på panelmenyn i panelens övre högra hörn.
- Markera ett ljud på bibliotekspanelen och klicka på egenskapsknappen längst ned på bibliotekspanelen.

2. Om ljudfilen har redigerats externt klickar du på Uppdatera.

3. Välj Standard, ADPCM, mp3, Raw eller Tal för Komprimering.

Komprimeringsalternativet Standard innebär att de globala komprimeringsinställningarna i dialogrutan Publiceringsinställningar används när du exporterar SWF-filen. Om du väljer Standard finns inga andra exportinställningar.

4. Ange exportinställningar.
5. Ljudet spelas upp en gång när du trycker på Testa. Klicka på Stopp om du vill avbryta ljudtestet innan hela ljudet har spelats upp.
6. Justera exportinställningarna tills ljudkvaliteten är den önskade. Klicka sedan på OK.

Komprimeringsalternativen ADPCM och Raw

Med **ADPCM**-komprimering ställs komprimering in för 8- eller 16-bitars ljuddata. Använd inställningen ADPCM när du exporterar korta händelseljud som knapptryckningar.

Med **Raw**-komprimering exporteras ljud utan komprimering.

Förbehandling Konverterar mixat stereoljud till monoljud när du markerar Konvertera stereo till mono (monoljud påverkas inte av det här alternativet).

Samplingsfrekvens styr ljudets originalåtergivning och filstorlek. Lägre frekvens ger mindre fil men kan också försämra ljudkvaliteten. Frekvensalternativen är följande:

Anm: I Animate går det inte att öka kHz-frekvensen för importerat ljud över den frekvens det importerades med.

5 kHz Knappt godtagbart för tal.

11 kHz Den lägsta rekommenderade kvaliteten för korta musikstycken och en fjärdedel av standardfrekvensen för CD-skivor.

22 kHz Ett populärt alternativ för webbuppspelning och hälften av standardfrekvensen för CD-skivor.

44 kHz Standardfrekvensen för CD-skivor.

ADPCM-bitar (Endast ADPCM) Anger bitdjupet på ljudkomprimeringen. Högre bitdjup ger högre kvalitet på ljudet.

mp3-komprimeringsalternativ

Med mp3-komprimering Gör att du kan exportera ljud med mp3-komprimering. Använd mp3 när du exporterar längre direktuppspelningsljud, till exempel musikspår.

När du exporterar en fil som importerades i mp3-format kan du exportera filen med samma inställningar som filen hade när den importerades.

Använd mp3-filens importerade kvalitet Standardinställningen. Avmarkera alternativet om du vill välja andra komprimeringsinställningar för mp3. Markera alternativet om du vill exportera en importerad mp3-fil med samma inställningar som filen hade när den importerades.

Bithastighet Avgör hur många bitar per sekund den exporterade ljudfilen har. Animate har stöd för 8 till 160 kbit/s CBR (konstant bithastighet). När du exporterar musik ger bithastigheten 16 kbit/s eller högre bäst resultat.

Förbehandling konverterar mixat stereoljud till monoljud (monoljud påverkas inte av det här alternativet).

Obs! Alternativet Förbehandling är bara tillgängligt om du väljer en bithastighet på 20 kbit/s eller högre.

Kvalitet avgör komprimeringshastigheten och ljudkvaliteten:

Snabb ger snabbare komprimering men lägre ljudkvalitet.

Mellan ger något långsammare komprimering men högre ljudkvalitet.

Bäst ger långsammast komprimering och högst ljudkvalitet.

Komprimeringsalternativet Tal

Med komprimeringsalternativet **Tal** exporteras ljud med en komprimeringsteknik som är anpassad för tal.

Obs! *Flash Lite 1.0 och Flash Lite 1.1 saknar stöd för komprimeringsalternativet Tal. Innehåll som är avsett för dessa Player-versioner ska ha mp3- ADPCM- eller Raw-komprimering.*

Samplingsfrekvens styr ljudets originalåtergivning och filstorlek. Lägre frekvens ger mindre fil men kan också försämma ljudkvaliteten. Välj bland följande alternativ:

5 kHz Godtagbart för tal.

11 kHz Rekommenderas för tal.

22 kHz Godtagbart för de flesta typer av musik på Internet.

44 kHz Standardfrekvensen för CD-skivor. Eftersom komprimering används har dock inte ljudet CD-kvalitet i SWF-filen.

[Överst på sidan](#) 

Riktlinjer för ljudexport i Animate-dokument

Förutom samplingsfrekvens och komprimering finns det flera sätt att använda ljud effektivt i ett dokument och hålla nere filstorleken:

- Ange start- och slutpunkter så att inte tysta områden sparas i Animate-filen och för att minska ljudets storlek.
- Du kan få ut mer av samma ljud genom att använda olika ljudeffekter på ljud (till exempel volymomslag, slingor och start-/slutpunkter) i olika nyckelbildrutor. En enda ljudfil kan bli ett antal ljudeffekter.
- Använd korta ljud som bakgrundsmusik och upprepa dem.
- Upprepa aldrig direktuppspelningsljud.
- Kom ihåg att ljudet exporteras med de globala inställningarna för direktuppspelning från dialogrutan Publiceringsinställningar när du exporterar ljud i inbäddade videofiler.
- Använd synkronisering så att animeringen synkroniseras med ljudspåret när du förhandsgranskar animeringen i redigeraren. Om datorn inte är tillräckligt snabb för att rita animeringsbildrutorna i samma takt som ljudspåret spelas upp, hoppas bildrutor över i Animate.
- När QuickTime-filmer exporteras kan du använda hur många ljud och kanaler du vill utan att bekymra dig om filstorleken. Ljuden kombineras till ett enda ljudspår när du exporterar som en QuickTime-fil. Hur många ljud du använder spelar ingen roll för den färdiga filens storlek.

Adobe rekommenderar även

- [Översikt över publicering](#)
- Ange publiceringsinställningar för SWF-filer
- Exportera från Animate



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Exportera QuickTime-videofiler

Med Animate kan du skapa QuickTime-filmer (MOV-filer) som kan spelas upp av användare som har QuickTime-pluginprogrammet installerat på datorn. Detta sker ofta när Animate används för att skapa titelsekvenser eller animering som ska användas som videoinnehåll. Den publicerade QuickTime-filen kan distribueras som dvd eller införlivas i andra program, till exempel Adobe® Director® eller Adobe® Premiere® Pro.

Om du skapar en QuickTime-video med Animate, ställer du in publiceringsinställningen på Flash Professional 3, 4 eller 5.

Obs! QuickTime Player har inte stöd för senare Flash Player-filer än version 5.

Självstudiekurser och videofilmer

- Video: längd = 17:24. [Exportera till QuickTime i Animate](#). Lär dig hur du exporterar ActionScript-baserade animeringar till Animate som sedan sätts samman i After Effects.

Adobe rekommenderar även

- [QuickTime](#)
- [Exportera QuickTime](#)



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Styra extern videouppspelning med ActionScript

Spela upp externa FLV- eller F4V-filer dynamiskt

Beteenden som används vid videouppspelning

FLVPlayback-komponenten

Mediekomponenter (Flash Player 6 och 7)

[Överst på sidan](#) 

Spela upp externa FLV- eller F4V-filer dynamiskt

Ett alternativ till att importera videofiler till utvecklingsmiljön i Animate är att använda FLVPlayback-komponenten eller ActionScript och spela upp externa FLV- eller F4V-filer dynamiskt i Flash Player. Du kan också använda FLVPlayback-komponenten och ActionScript tillsammans.

Du kan spela upp FLV- eller F4V-filer som är publicerade som HTTP-hämtningar eller som lokala mediefiler. Om du vill spela upp en extern FLV- eller F4V-fil skickar du en FLV- eller F4V-fil till en webbadress (antingen en HTTP-webbplats eller en lokal mapp) och lägger antingen till komponenten FLVPlayback eller ActionScript-kod i Animate-dokumentet för att öppna filen och styra uppspelningen vid körning.

Externa FLV- eller F4V-filer ger följande funktioner som inte är tillgängliga när du använder importerad video:

- Du kan använda längre videoklipp utan att uppspelningen blir långsammare. Externa FLV- eller F4V-filer spelas upp med *cache-minnet*, vilket betyder att stora filer lagras i små delar och öppnas dynamiskt, vilket kräver mindre minne än inbäddade videofiler.
- En extern FLV- eller F4V-fil kan ha en annan bildrutehastighet än det Animate-dokument där den spelas upp. Du kan till exempel ställa in Animate-dokumentets bildrutehastighet på 30 fps och videobildrutehastigheten på 21 fps, vilket ger dig bättre kontroll och smidigare videouppspelning.
- Med externa FLV- eller F4V-filer behöver Animate-dokumentuppspelningen inte avbrytas medan videofilen läses in. Med importerade videofiler avbryts ibland dokumentuppspelningen för att vissa funktioner ska utföras (t.ex. när en cd-enhet öppnas). Med FLV- eller F4V-filer kan funktioner utföras oberoende av Animate-dokumentet, så att uppspelningen inte avbryts.
- Det är enklare att spela in video med externa FLV- eller F4V-filer, eftersom du kan använda återkopplingsfunktioner för att hämta metadata för videon.

[Överst på sidan](#) 

Beteenden som används vid videouppspelning

Videobeteenden är ett sätt att styra uppspelningen av videon. Beteenden är förhandsskrivna ActionScript-skript som du lägger till i ett aktiveringsobjekt för att styra ett annat objekt. Med beteenden får du tillgång till ActionScript-kodens kraftfullhet, kontroll och flexibilitet i ett dokument utan att du själv behöver skapa ActionScript-koden. Videobeteenden spelar upp, pausar, spolar bakåt, spolar framåt, visar och döljer ett videoklipp.

Om du vill styra ett videoklipp med ett beteende använder du beteendepanelen för att tillämpa beteendet på ett aktiveringsobjekt, till exempel ett filmklipp. Ange vilken händelse som ska aktivera beteendet (till exempel: filmklippet släpps), välj ett målobjekt (videon som påverkas av beteendet) och om det behövs, välj inställningar för beteendet, exempelvis antalet bildrutor som ska spolas tillbaka.

Obs! Aktiveringsobjektet måste vara ett filmklipp. Du kan inte koppla videouppspelningsbeteenden till knappsymboler eller knappkomponenter.

Följande beteenden i Animate styr inbäddad video:

Beteende	Syfte	Parametrar
Spela upp video	En video i det aktuella dokumentet spelas upp.	Instansnamn på målvideo
Stoppa video	Videon stoppas.	Instansnamn på målvideo
Pausa video	Videon pausas.	Instansnamn på målvideo
Spola tillbaka video	Videon spolas tillbaka det angivna antalet bildrutor.	Instansnamn på målvideo Antal bildrutor
Snabbspolning framåt av video	Videon spolas fram det angivna antalet bildrutor.	Instansnamn på målvideo Antal bildrutor
Dölj video	Videon döljs.	Instansnamn på målvideo
Visa video	Videon visas.	Instansnamn på målvideo

Styra videouppspelnings beteenden

1. Välj filmklippet som ska utlösa beteendet.
2. I beteendepanelen (Fönster > Beteenden) klickar du på knappen Lägg till (+) och väljer önskat beteende i undermenyn Inbäddad video.
3. Välj videon som ska styras.
4. Välj en relativ eller absolut sökväg.
5. Om det behövs väljer du inställningar för beteendeparametrar och klickar på OK.
6. Klicka på Om släpp (standardhändelsen) under Händelse på beteendepanelen och välj en mushändelse. Om du vill använda händelsen Om släpp låter du alternativet vara oförändrat.

[Överst på sidan](#)

FLVPlayback-komponenten

Med komponenten FLVPlayback kan du lägga till en videospelare i Animate-programmet och spela upp FLV- eller F4V-videofiler som har hämtats progressivt över HTTP, eller direktuppspelade FLV-filer från Adobe Media Server (AMS) eller Flash Video Streaming Service (FVSS).

FLVPlayback-komponenten fungerar på följande sätt:

Innehåller en uppsättning fördefinierade skal för att anpassa uppspelningskontrollerna och gränssnittets utseende.

- Ger avancerade användare möjlighet att skapa egna skal.
- Tillhandahåller referenspunkter för att synkronisera videon med animering, text och grafik i Animate-programmet.
- Tillhandahåller direktförhandsvisning av anpassningar.
- SWF-filens storlek hålls på rimlig nivå för att lätt kunna laddas ned.

FLVPlayback-komponenten är det visningsområde där du visar videon. FLVPlayback-komponenten innehåller anpassade FLV-gränssnittskontroller, kontrollknappar för uppspelning, stopp, pausning och styrning av videoupspelningen.

Konfigurera FLVPlayback-komponenten

1. Markera FLVPlayback-komponenten på scenen, öppna egenskapsinspektören (Fönster > Egenskaper) och ange ett instansnamn.
2. Välj Parametrar i egenskapsinspektören eller öppna komponentinspektören (Fönster > Komponenter).
3. Ange värden för parametrar eller använd standardinställningar.

För varje instans av FLVPlayback-komponent kan du ange följande parametrar i egenskapsinspektören eller komponentinspektören:

Obs! För de flesta instanser är det inte nödvändigt att ändra inställningar i FLVPlayback-komponenten såvida du inte vill ändra utseende på videoskalet. Parametrarna för de flesta distributioner konfigureras tillräckligt med guiden *Importera video*.

autoPlay Booleskt värde som fastställer hur FLV eller F4V ska spelas upp. Om värdet är `true` spelas videofilen upp direkt när den har lästs in. Om värdet är `false` läses den första bildrutan in och pausas. Standardvärdet är `true`.

autoRewind Booleskt värde som fastställer om videofilen ska spolas tillbaka automatiskt. Om värdet är `true` spolas videofilen tillbaka automatiskt i videokomponenten när spelhuvudet når slutet eller när användaren klickar på stoppknappen. Om värdet är `false` spolas videofilen inte tillbaka automatiskt. Standardvärdet är `true`.

autoSize Booleskt värde. Om värdet är `true` ändras komponentens storlek till källvideons storlek vid körning. Standardvärdet är `false`.

Obs! Den kodade storleken för FLV-filen är inte densamma som FLVPlayback-komponentens standardmått.

bufferTime Antalet sekunder som ska buffras innan uppspelningen. Standardvärdet är 0.

contentPath (AS2-filer) Sträng som anger webbadressen till en FLV-, F4V- eller XML-fil som beskriver hur videofilen ska spelas upp. Dubbelklicka på cellen Värde för den här parametern så aktiveras dialogrutan Sökväg för innehåll. Standardvärdet är en tom sträng. Om du inte anger något värde för parametern `contentPath` händer ingenting när Animate kör FLVPlayback-instansen.

källa (AS3-filer) Sträng som anger webbadressen till en FLV-, F4V- eller XML-fil som beskriver hur videofilen ska spelas upp. Dubbelklicka på cellen Värde för den här parametern så aktiveras dialogrutan Sökväg för innehåll. Standardvärdet är en tom sträng. Om du inte anger något värde för parametern `contentPath` händer ingenting när Animate kör FLVPlayback-instansen.

isLive Booleskt värde. Om värdet är true spelas videon upp direkt från FMS. Standardvärdet är false.

cuePoints En sträng som anger referenspunkterna för videon. Med referenspunkter kan du synkronisera specifika punkter i videon med animering, grafik eller text i Animate. Standardvärdet är en tom sträng.

maintainAspectRatio Booleskt värde. Om värdet är true ändras storleken i FLVPlayback-komponentens videospelare så att källvideofilens mått behålls. Källvideofilen skalas ändå och själva FLVPlayback-komponenten ändrar inte storlek. Parametern autoSize har företräde framför den här parametern. Standardvärdet är true.

skin En parameter som öppnar dialogrutan Välj skal där du kan välja skal för komponenten. Standardvärdet är Inget. Om du väljer Inget innehåller FLVPlayback-instansen inga kontrollelement så att användaren kan spela upp, stoppa eller spola tillbaka videofilen eller utföra andra åtgärder med kontrollerna. Om parametern autoPlay har värdet true spelas videofilen upp automatiskt. Mer information finns i "Anpassa komponenten FLVPlayback" i *Använda ActionScript® 3.0-komponenter* eller *Språkreferens för komponenter i ActionScript 2.0*.

totalTime Det totala antalet sekunder i källvideon. Standardvärdet är 0. Om du använder progressiv nedladdning används den här siffran i Animate om värdet är större än noll (0). Annars försöker Animate hämta tiden från metadata.

Obs! Om du använder FMS eller FVSS ignoreras värdet. Videons totala tid hämtas då från servern.

volume En siffra från 0 till 100 som representerar procentandelen av maximal volym som volymen ska ställas in på.

Ange parametern contentPath eller source

Om du har importerat ett lokalt videoklipp till Animate som ska användas med progressivt nedladdat eller direktuppspelat videoinnehåll, uppdaterar du parametern contentPath (AS2 FLA-filer) eller source (AS3 FLA-filer) i FLVPlayback-komponenten innan du skickar innehållet till en webbserver eller till Adobe Media Server. Parametern contentPath eller source anger videofilens namn och plats på servern och definierar uppspelningsmetoden (exempelvis progressiv nedladdning med HTTP eller direktuppspelning från Adobe Media Server med RTMP).

1. Markera komponenten FLVPlayback på scenen, öppna egenskapsinspektören (Fönster > Egenskaper) och välj Parametrar eller öppna komponentinspektören (Fönster > Komponentinspektören).
2. Ange värden för parametrar eller använd standardinställningarna. För parametern contentPath eller source gör du följande: a) Dubbelklicka på cellen Värde för parametern contentPath eller source för att aktivera dialogrutan Sökväg för innehåll. b) Ange webbadressen eller den lokala sökvägen till FLV-, F4V- eller XML-filen (för Adobe Media Server eller FVSS) som beskriver hur videon ska spelas upp.

Om du inte vet var video- eller XML-filen finns klickar du på mappikonen och går till rätt plats. När du bläddrar efter en videofil och den finns på samma plats eller nedanför platsen där SWF-målfilen finns, gör Animate automatiskt sökvägen relativ till den platsen så att den kan användas från en webbserver. Annars finns det en absolut Windows- eller Macintosh-filsökväg.

Om du anger en HTTP-webbadress är videofilen en progressivt hämtad FLV- eller F4V-fil. Om du anger en RTMP-webbadress (Real-Time Messaging Protocol) spelas videon upp direkt från en Adobe Media Server (AMS). En webbadress till en XML-fil kan också vara en direktuppspelad videofil från AMS eller FVSS.

Obs! När du klickar på OK i dialogrutan Sökväg för innehåll, uppdaterar Animate även värdet på `cuePoints`-parametern, eftersom du kan ha ändrat `contentPath`-parametern så att `cuePoints`-parametern inte längre gäller för den aktuella innehållssökvägen. Det betyder att du förlorar alla inaktiverade referenspunkter men inga ActionScript-referenspunkter. Därför kan det vara bra att inaktivera icke-ActionScript-referenspunkter via ActionScript, i stället för via dialogrutan Referenspunkter.

När du anger parametern `contentPath` eller `source` görs ett försök i Animate att kontrollera att den video du har angett är kompatibel med Flash Player. Om ett varningsmeddelande visas kan du försöka koda om videon till FLV- eller F4V-format med Adobe Media Encoder.

Du kan också ange platsen för en XML-fil som beskriver hur flera videoflöden kan spelas upp för flera bandbredder. XML-filen använder SMIL (Synchronized Multimedia Integration Language) för att beskriva videofilerna. En beskrivning av XML SMIL-filen finns i avsnittet om att använda SMIL-filer i *Språkreferens för ActionScript 2.0-komponenter*.

[Överst på sidan](#) 

Mediekomponenter (Flash Player 6 och 7)

Obs! Mediekomponenterna introducerades i Macromedia Flash MX Professional 2004 och är avsedda att användas med Flash Player 6 eller 7. Om du utvecklar videoinnehåll som ska användas med Flash Player 8 bör du i stället använda FLVPlayback-komponenten som introducerades i version 8. FLVPlayback-komponenten ger bättre funktioner i och med att du får större kontroll över uppspelning av video i Animate-miljön.

Mediekomponenten består av tre komponenter: `MediaDisplay`, `MediaController` och `MediaPlayback`. Med `MediaDisplay`-komponenten lägger du till media i Animate-dokument genom att dra komponenten till scenen och konfigurera den i komponentinspektören. Förutom att ange parametrar i komponentinspektören kan du även lägga till referenspunkter som utlöser andra åtgärder. Det går inte att se `MediaDisplay`-komponenten under uppspelningen; endast videoklippet visas.

`MediaController`-komponenten innehåller gränssnittskontroller med vars hjälp användarna kan interagera med direktuppspelningsmedier. Komponentens knappar för Spela upp, Pausa, Spola bakåt till start och en volymkontroll. Den innehåller också spelfält som visar hur mycket av mediet som har lästs in och hur mycket som har spelats upp. Ett spelhuvudsreglage kan dras framåt och bakåt i spelfältet för att snabbt navigera till olika partier i videon. Om du använder beteenden eller ActionScript kan du enkelt länka den här komponenten till `MediaDisplay`-komponenten och visa direktuppspelad video och tillhandahålla användarkontroll.

`MediaPlayback`-komponenten är det enklaste och snabbaste sättet att lägga till video och en kontrollenhet i Animate-dokument. `MediaPlayback`-komponenten är en integrerad komponent som kombinerar `MediaDisplay`- och `MediaController`-komponenten. `MediaDisplay`- och `MediaController`-komponentinstanserna länkas automatiskt till varandra för styrning av uppspelningen.

Om du vill konfigurera parametrar för uppspelning, storlek och layout för alla tre komponenter använder du komponentinspektören eller Parameter-fliken i egenskapsinspektören. Alla mediekomponenter fungerar lika bra med mp3-ljud.

Mer information om mediekomponenter finns i "Mediekomponenter" i *Språkreferens för ActionScript 2.0-komponenter*.

Adobe rekommenderar även

- Direktuppspelning av video med Adobe Media Server
- Progressiv nedladdning av video med en webbserver
- Styra instanser med beteenden
- Styra videouppspelning med tidslinjen

 Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

God praxis – tips för att skapa innehåll på mobila enheter

[Skapa Animate-innehåll som ska användas på mobila enheter](#)

[Riktlinjer för Flash Lite vid animering för mobila enheter](#)

[Bitmaps- och vektorgrafik i Flash Lite på mobila enheter](#)

[Ange komprimering av Flash Lite-bitmappar för mobila enheter](#)

[Optimera Flash Lite-bilder för mobila enheter](#)

[Optimera ActionScript för Flash Lite-innehåll på mobila enheter](#)

[Hantera filminne i Flash Lite för mobila enheter](#)

[Läsa in data för mobila enheter i Flash Lite](#)

[Undanta klasser från kompilering för Flash Lite](#)

[Överst på sidan](#) ¹

Skapa Animate-innehåll som ska användas på mobila enheter

När du skapar Animate-innehåll för mobila enheter ska du följa några grundläggande regler. Animate-utvecklare försöker till exempel ofta undvika komplicerad grafik, för många interpoleringar och genomskinlighet.

Flash Lite-utvecklare brukar ställas inför andra utmaningar eftersom de mobila enheternas prestanda varierar så mycket. Om innehållet ska publiceras på många olika enheter, måste utvecklarna ibland skapa innehållet utifrån den minsta gemensamma nämnaren.

När du optimerar innehåll måste du ibland kompromissa. En metod kanske får innehållet att se bättre ut, medan en annan ger bättre prestanda. När du bedömer de olika kompromisserna bör du flera gånger växla mellan att testa i emulatorn och på den enhet som innehållet ska användas på. Du måste visa innehållet på den faktiska enheten för att kunna bedöma hur verklighetstroga färgerna är, läsbarheten, fysisk samverkan, hur användargränssnittet reagerar och andra aspekter av hur enheten faktiskt används.

[Överst på sidan](#) ¹

Riktlinjer för Flash Lite vid animering för mobila enheter

När du skapar animerat innehåll för en mobil enhet måste du ta hänsyn till processorns begränsningar. Genom att följa riktlinjerna nedan undviker du att Flash Lite-innehållet körs långsamt:

- När du skapar en ny Flash Lite-fil kontrollerar du att dokumentet har konfigurerats på rätt sätt. Även om Animate-filer skalas utan problem, kan prestandan bli lidande om filen inte körs med den ursprungliga scenstorleken utan måste skalas i spelaren. Försök att ange dokumentets Stage-storlek så att den motsvarar upplösningen på målenheten. Ställ i Flash Player även in rätt version för Flash Lite.
- Flash Lite kan återge vektorgrafik med låg, medelgod och hög kvalitet. Ju högre återgivningskvalitet, desto jämnare och mer exakt återger Flash Lite vektorgrafik och desto större krav ställs på enhetens processor. Om du vill skapa en avancerad animering, experimentera du med att ändra spelarens kvalitetsinställningar och sedan noggrant testa SWF-filen. Om du vill kontrollera en SWF-fils återgivningskvalitet använder du egenskapen `_quality` eller kommandot `SetQuality`. Du kan använda värdena `LOW`, `MEDIUM` och `HIGH` för egenskapen `_quality`.
- Begränsa antalet samtidiga övergångar. Minska antalet övergångar, eller dela upp animeringen så att en börjar när en annan slutar.
- Använd sparsamt med genomskinlighetseffekter (alfa) på symboler eftersom de tar

mycket processorkraft. Undvik särskilt övergångssymboler med alfanivåer som är inte helt ogenomskinliga (mindre än 100 %).

- Undvik processorkrävande visuella effekter, till exempel stora masker, omfattande rörelser, alfablandning, omfattande övertoningar och komplicerade vektorer.
- Experimentera med kombinationer av övergångar, bildruteanimeringar och ActionScript-drivna rörelser om du vill få ett mer effektivt resultat.
- Att återge vektorovaler och -cirklar är mycket mer minneskrävande än att återge fyrhörningar. Att använda runda och ovala former tar också mer processorkraft.
- Testa animeringar ofta på de faktiska målenheterna.
- När ett animerat område ritas i Animate definieras en rektangulär begränsningsram runt området. Optimeras ritningen genom att göra rektangeln så liten som möjligt. Undvik överlappande interpoleringar, eftersom det kombinerade området tolkas som en enda rektangel vilket ger ett större totalt område. Optimeras animeringen med Animate-funktionen Visa omritningsområde.
- Undvik att använda `_alpha = 0` och `_visible = false` för att dölja filmklipp på skärmen. Om du bara stänger av ett filmklips synlighet eller ändrar alfavärdet till noll, tas det ändå med i beräkningarna av linjeåtergivning, vilket kan påverka prestandan.
- Du ska heller inte försöka att dölja ett filmklipp genom att skymma det bakom annan grafik. Det tas ändå med i spelarens beräkningar. I stället ska du flytta filmklippet helt och hållet från Stage eller ta bort dem genom att anropa `removeMovieClip`.

[Överst på sidan](#) 

Bitmapps- och vektorgrafik i Flash Lite på mobila enheter

Flash Lite kan återge både vektor- och bitmappsgrafik. Det finns fördelar och nackdelar med båda grafiktyperna. Vilken typ du ska välja är inte alltid uppenbart och beror på ofta på flera faktorer.

Vektorgrafik representeras på ett komprimerat sätt i SWF-filer som matematiska ekvationer och återges under körning av Flash Lite-spelaren. Bitmappsgrafik däremot representeras som matriser med bildelement (pixlar), som kräver fler bytes med data. Om du använder vektorgrafik i en fil minskar därför storleken på filen och minnesanvändningen.

Med vektorgrafik bevaras också formerna när de skalas större eller mindre. Bitmappsbilderna kan se kantiga ut, eller pixlade, när de skalas.

Jämfört med bitmappar kräver vektorgrafik mer processorkraft när de återges, speciellt vektorgrafik som består av många komplicerade former och fyllningar. Om du använder för många vektorformer kan allmänna filprestanda därför försämrast. Eftersom bitmappsgrafik inte kräver lika mycket processortid som vektorgrafik, är de ett bättre val för vissa filer, till exempel för en komplicerad vägkarta som ska animeras och bläddras i en mobiltelefon.

Lägg följande på minnet:

- Undvik att använda konturer i vektorformer. Konturer kan ha en inner- och ytterkant (fyllningar har bara en) och är dubbelt så krävande att återge.
- Hörn är enklare att återge än kurvor. När det går bör du använda jämna kanter, speciellt vid mycket små vektorformer.
- Optimering är särskilt användbart vid mindre vektorformer som ikoner. Komplicerade ikoner kan förlora sin detaljrikedom vid återgivningen, vilket gör arbetet med att återge detaljerna onödigt.
- Som allmän regel bör du använda bitmappar för mindre, komplicerade bilder (till exempel ikoner) och vektorgrafik för större och enklare bilder.
- Importera bitmappsgrafiken med rätt storlek. Importera inte stora bilder och skala ned dem i Animate eftersom det slösar med filstorlek och minne under körningen.
- Flash Lite-spelaren kan inte jämna till bitmappar. Om en bitmapp skalas eller roteras blir den klumpig. Om du måste skala eller rotera en bild bör du använda vektorgrafik i stället.
- Text är egentligen en mycket komplicerad vektorform. Text är självklart ofta viktigt, så det går inte att undvika det helt och hållet. När text läggs till bör du undvika animering och att

placera den över en animering. Du bör använda text som en bitmapp. När det gäller dynamisk text på flera rader och indatatext, cachelagras inte textsträngens radbrytning. Raderna bryts under körning och sedan beräknas brytningarna om varje gång som textfältet måste ritas om. Statiska textfält utgör inga problem, eftersom radbrytningen förberäknas under kompileringen. När det gäller dynamiskt innehåll går det inte att undvika dynamiska textfält, men du bör använda statiska textfält i stället när så är möjligt.

- Använd genomskinlighet så lite som möjligt i PNG-filer. Animate måste beräkna omritningar även för bitmappens genomskinliga delar. När det gäller en genomskinlig PNG-fil som representerar ett förgrunds-element, ska du inte exportera den genomskinliga PNG-filen i hel skärmstorlek. I stället ska du exportera den i förgrunds-elementets faktiska storlek.
- Försök att gruppera bitmappslager tillsammans och vektorlager tillsammans. Olika återgivare måste implementeras för bitmapps- och vektorinnehåll, och det tar tid att växla mellan dem.

[Överst på sidan](#) 

Ange komprimering av Flash Lite-bitmappar för mobila enheter

När du använder bitmappar kan du ange alternativ för bildkomprimering (per bild eller globalt för alla bitmappsbilder) som minskar storleken på SWF-filen.

Ange komprimeringsalternativ för en enskild bitmappsfil

1. Starta Animate och skapa ett dokument.
2. Markera en bitmapp i biblioteksfönstret.
3. Högerklicka (i Windows) eller Ctrl-klicka (i Macintosh) på bitmappsikonen i biblioteksfönstret och välj sedan Egenskaper på snabbmenyn så att dialogrutan Egenskaper för bitmappar öppnas.
4. Välj något av följande alternativ på snabbmenyn Komprimering:
 - Välj alternativet Fotografi (JPEG) för bilder med komplicerade färger eller variationer i färgtonerna, till exempel fotografier eller bilder med övertoningar. Med det här alternativet skapas en JPEG-fil. Markera kryssrutan Använd importerade JPEG-data om du vill använda den standardkomprimeringskvalitet som anges för den importerade bilden. Om du vill ange en ny komprimeringsinställning för kvalitet avmarkerar du kryssrutan Använd importerade JPEG-data och anger ett värde mellan 1 och 100 i rutan Kvalitet. En högre inställning skapar en bild med högre kvalitet, men filen blir också större. Anpassa värdet därefter.
 - Välj alternativet Icke förstörande (PNG/GIF) för bilder med enkla former och få färger. Med det här alternativet komprimeras bilden utan att några data försvinner.
5. Klicka på Testa om du vill visa resultatet av filkomprimeringen.

Jämför den ursprungliga filstorleken med den komprimerade, och bestäm dig för om den valda komprimeringsinställningen passar.

Ange komprimering för alla bitmappsbilder

1. Välj Arkiv > Publiceringsinställningar och klicka på fliken Flash så att komprimeringsalternativen visas.
2. Justera reglaget för JPEG-kvalitet eller ange ett värde. Ett högre värde för JPEG-kvalitet skapar en bild med högre bildkvalitet men också en större SWF-fil. En lägre bildkvalitet skapar en mindre SWF-fil. Försök med en annan inställning för att hitta den bästa kompromissen mellan storlek och kvalitet.

Optimera Flash Lite-bilder för mobila enheter

- De flesta enheter som stöder Flash Lite kan spela upp innehåll med hastigheten 15 till 20 bilder per sekund (bps). Bildhastigheten kan vara så låg som 6 bps. Under utvecklingen ska du ange dokumentbildhastigheten till målenhetens ungefärliga uppspelningshastighet. Detta visar hur innehållet kommer att köras på en enhet med begränsad prestanda. Innan du publicerar en färdig SWF-fil anger du dokumentbildhastigheten till minst 20 bps eller högre, så att prestandan inte begränsas om enheten kan använda en högre bildhastighet.
- När du använder `gotoAndPlay` bör du komma ihåg att alla bilder mellan den aktuella bilden och den begärda bilden måste initieras innan den begärda bilden spelas upp. Om många av dessa bilder har olika innehåll, kan det vara bättre att använda olika filmklipp i stället för att använda tidslinjen.
- Att läsa in allt innehåll i förväg genom att placera det i början av filerna kan fungera bättre på skrivbordet, men filkörningen kan fördröjas om du läser in i förväg på en mobil enhet. Placera innehållet med tillräckligt avstånd i filen så att filmklippen initieras allt eftersom de används.

Optimera ActionScript för Flash Lite-innehåll på mobila enheter

På grund av bearbetningshastigheten och minnesbegränsningarna på de flesta mobila enheter ska du följa riktlinjerna nedan när du utvecklar ActionScript för Flash Lite-innehåll som ska användas på mobila enheter:

- Gör filen och dess kod så enkel som möjligt. Ta bort filmklipp som inte används, ta bort onödiga bilder och kodloopar och undvik att använda för många eller ovidkommande bilder.
- Att använda FOR-loopar kan vara kostsamt på grund av det extraarbete som utförs när villkoret kontrolleras vid varje iteration. När kostnaderna för den extra iterationen och looparna är jämförbara, kör du åtgärderna för sig i stället för att använda en loop. Koden kanske blir längre, men prestandan blir bättre.
- Stoppa de bildbaserade looparna så fort som de inte längre behövs.
- När så är möjligt bör du undvika sträng- och matrisbearbetning eftersom de kan vara processorintensiva.
- Försök alltid att komma åt egenskaperna direkt i stället för att använda ActionScript-metoder för att hämta och ange, som är mer omständliga än andra metoder.
- Hantera händelser med förstånd. Komprimera matriserna för händelseavlyssning genom att använda villkor som kontrollerar om en lyssnare finns (är inte `null`) innan den anropas. Rensa bort alla aktiva intervall genom att anropa `clearInterval` och ta bort alla aktiva lyssnare genom att anropa `removeListener` innan innehållet tas bort med hjälp av `unloadApplication` eller `removeApplicationClip`. `Animate` återsamlar inte SWF-dataminnet (till exempel från intervall och lyssnare) om några ActionScript-funktioner fortfarande refererar till SWF-data när ett filmklipp inte har lästs in.
- När variablerna inte längre behövs tar du bort dem eller anger dem till `null`, så att de markeras för skräpinsamling. Om du tar bort variabler blir det enklare att optimera minnesanvändningen under körning, eftersom onödiga tillgångar då tas bort från SWF-filen. Det är bättre att ta bort variabler än att ange dem till `null`.
- Du tar bort lyssnare uttryckligen från objekt genom att anropa `removeListener` innan skräp samlas in.
- Om en funktion anropas dynamiskt och skickas som en fast uppsättning parametrar ska du använda `call` i stället för `apply`.
- Gör namnområden (till exempel sökvägar) mer komprimerade så att starttiden minskar. Alla nivåer i paketet kompileras till ett IF-uttryck och orsakar ett nytt `Object`-anrop, så färre nivåer i sökvägen sparar tid. Till exempel en sökväg med nivåerna

`com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc.funktionsnamn` gör så att ett objekt instantieras för `com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc`. Vissa Flash-utvecklare använder preprocessorprogram för att reducera sökvägen till en unik identifierare, till exempel `58923409876.funktionsnamn`, innan SWF-koden kompileras.

- Om en fil består av flera SWF-filer som använder samma ActionScript-klasser, ska du utelämna dessa klasser från SWF-filerna under kompileringen. Då blir det enklare att förkorta filens överföringstid och minneskraven vid körningen minskar.
- Undvik att använda `Object.watch` och `Object.unwatch` eftersom varje ändring av en objekttegenskap medför att spelaren måste fastställa om ett ändringsmeddelande måste skickas.
- Om ActionScript-kod som körs vid en nyckelbild i tidslinjen tar mer än 1 sekund att kompilera, bör du dela upp koden så att den körs i flera nyckelbilder.
- Ta bort `trace`-uttrycken från koden när du publicerar SWF-filen. Det gör du genom att markera kryssrutan Utelämna spårningsåtgärder på fliken Flash i dialogrutan Publiceringsinställningar.
- Arv ökar antalet metodanrop och använder mer minne: en klass som omfattar alla funktioner som behövs är mer effektiv vid körning än en klass som ärver vissa funktioner från en överordnad klass. Därför kanske du måste kompromissa i designen mellan antalet klasser och kodens effektivitet.
- När en SWF-fil läser in en annan SWF-fil som innehåller en anpassad ActionScript-klass (till exempel `foo.bar.AnpassadKlass`) och sedan slutar läsa in SWF-filen, bevaras klassdefinitionen i minnet. Om du vill spara minne tar du uttryckligen bort alla anpassade klasser i de icke inlästa SWF-filerna. Använd uttrycket `delete` och ange det fullständiga klassnamnet, till exempel: `delete foo.bar.AnpassadKlass`.
- Begränsa användningen av globala variabler, eftersom de inte markeras för skräpinsamling om filmklippet som definierar dem tas bort.
- Undvik att använda standardkomponenter för användargränssnittet (finns i fönstret Komponenter i Flash). Dessa komponenter är till för att köras på stationära datorer och är inte optimerade för mobila enheter.
- När så är möjligt bör du undvika djupt kapslade funktioner.
- Undvik att referera till variabler, objekt eller funktioner som inte finns. I Flash Lite 2 slås referenser till variabler som inte finns upp långsammare än i skrivbordsversionen av Flash Player, vilket kraftigt kan påverka prestandan.
- Undvik att definiera funktioner genom att använda anonym syntax. Till exempel `mittObj.händelsenamn= funktion{ ... }`. Funktioner som definieras uttryckligen är mer effektiva, till exempel `funktion minFunk { ... };` `mittObj.händelsenamn= minFunk;`
- Minimera användningen av matematikfunktioner och flyttal. När dessa värden beräknas blir prestandan sämre. Om du måste använda matematikrutiner bör du beräkna värdena i förväg och lagra dem i en variabelmatris. Det går mycket snabbare att hämta värden från en datatabell än att beräkna dem i Flash under körning.

[Överst på sidan](#) ¹⁴

Hantera filminne i Flash Lite för mobila enheter

I Flash Lite rensas minnet med jämna mellanrum från objekt och variabler som en fil inte längre refererar till. Detta kallas för skräpinsamling. Flash Lite kör skräpinsamlingen en gång per minut, eller när användningen av filminnet plötsligt ökar med 20 % eller mer.

Även om du inte kan styra hur och när Flash Lite utför en skräpinsamling kan du ändå frigöra det minne som inte behövs. När det gäller tidslinjevariabler eller globala variabler ska du använda uttrycket `delete` när du frigör minne som används av ActionScript-objekt. När det gäller lokala variabler, till exempel en variabel som definieras i en funktionsdefinition, kan du inte använda uttrycket `delete` för att frigöra ett objekts minne, men du kan ange den variabel som refererar till objektet till `null`. Då frigörs minnet som objektet använder, förutsatt att det inte finns några andra referenser till det objektet.

I de två kodexemplen nedan visas hur du frigör minne som objekten använder genom att ta bort variabeln som refererar till dessa objekt. Exemplen är identiska, utom att det första skapar en tidslinjevariabel och det

andra en global variabel.

```
// First case: variable attached to a movie or
// movie clip timeline
//
// Create the Date object.
var mcDateObject = new Date();
// Returns the current date as a string.
trace(mcDateObject);
// Delete the object.
delete mcDateObject;
// Returns undefined.
trace(mcDateObject);
//
// Second case: global variable attached to a movie or
// movie clip timeline
//
// Create the Date object.
_global.gDateObject = new Date();
// Returns the current date as a string.
trace(_global.gDateObject);
// Delete the object.
delete _global.gDateObject;
// Returns undefined.
trace(_global.gDateObject);
```

Så som tidigare har nämnts kan du inte använda uttrycket `delete` för att frigöra minne som en lokal funktionsvariabel använder. I stället anger du variabelreferensen till `null`, vilket har samma effekt som att använda `delete`.

```
function func()
{
    // Create the Date object.
    var funcDateObject = new Date();
    // Returns the current date as a string.
    trace(funcDateObject);
    // Delete has no effect.
    delete funcDateObject;
    // Still returns the current date.
    trace(funcDateObject);
    // Set the object reference to null.
    funcDateObject = null;
    // Returns null.
    trace(funcDateObject);
}
// Call func() function.
func();
```

[Överst på sidan](#) 

Läsa in data för mobila enheter i Flash Lite

När du utvecklar filer för mobila enheter måste du minimera den mängd med data som ska läsas in vid varje tillfälle. Om du läser in externa data till en Flash Lite-fil (till exempel med XML . Load), kanske enhetens operativsystem skapar ett minnesfel om inte tillräckligt med minne allokeras för inkommande data. Detta kan även inträffa om det totala tillgängliga minnet inte räcker till.

Anta att en fil försöker att läsa en XML-fil som är 100 kB stor, men enhetens operativsystem bara har allokerat 30 kB för att hantera den inkommande dataströmmen. I det här fallet visas ett felmeddelande för användaren i Flash Lite, som anger att det inte finns tillräckligt med minne tillgängligt.

Om du vill kunna läsa in stora mängder data ska du gruppera data i mindre delar, till exempel i flera XML-

filer, och göra flera datainläsningsanrop för varje del. Storleken på varje del med data, och därför antalet datainläsningsanrop som du måste göra, varierar efter enhet och fil. Du skapar en bra balans mellan antalet dataförfrågningar och risken för minnesfel genom att testa filerna på många olika målenheter.

Bäst prestanda får du genom att undvika att läsa in och analysera XML-filer, om det går. I stället ska du lagra data i enkla namn/värde-par och läsa in data från en textfil med `loadVars` eller från förkompilerade SWF-filer.

[Överst på sidan](#) ¹⁵

Undanta klasser från kompilering för Flash Lite

Om du vill minska storleken på en SWF-fil bör du undanta klasser från kompileringen men ha kvar möjligheten att komma åt och använda dem för typkontroller. Försök till exempel med detta om du utvecklar en fil som använder flera SWF-filer eller delade bibliotek, särskilt de som använder många av samma klasser. Genom att undanta klasser blir det enklare att undvika dubblettklasser i dessa filer.

1. Skapa en ny XML-fil.
2. Ge XML-filen namnet `FLA_filnamn_exclude.xml`, där `FLA_filnamn` är namnet på FLA-filen utan filnamnstillägget `.fla`. Om till exempel FLA-filen heter `sellStocks.fla` måste XML-filnamnet vara `sellStocks_exclude.xml`.
3. Spara filen i samma katalog som FLA-filen.
4. Placera följande taggar i XML-filen:

```
<excludeAssets>
  <asset name="className1" />
  <asset name="className2" />
</excludeAssets>
```

De värden som anges för namnattributen i `<asset>`-taggarna är namnen på klasserna som ska undantas från SWF-filen. Lägg till så många som behövs för filen. Följande XML-fil undantar klasserna `mx.core.UIObject` och `mx.screens.Slide` från SWF-filen:

```
<excludeAssets>
  <asset name="mx.core.UIObject" />
  <asset name="mx.screens.Slide" />
</excludeAssets>
```

Mer information om hur du skapar innehåll för mobila enheter finns på www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_se.

 Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

God praxis – videokonventioner

Om videokonventioner

Använda video i ett program

Felsöka video

[Överst på sidan](#)

Om videokonventioner

Det finns många sätt att redigera video innan du importerar den till ett FLA-dokument eller läser in en FLV-fil till en SWF-fil. Animate och Adobe Media Encoder har fler kontroller för videokomprimering. Det är viktigt att komprimera video noggrant eftersom det påverkar materialets kvalitet och filens storlek. Även komprimerade videofiler är stora jämfört med andra resurser i SWF-filen.

Obs! Ge användaren kontroll över materialet i SWF-filen. Om du till exempel lägger till ljud i ett dokument med video (eller till och med en slinga med bakgrundslyd), bör du låta användaren kontrollera ljudet.

[Överst på sidan](#)

Använda video i ett program

Innan du importerar video till Animate bör du tänka på vilken videokvalitet som behövs, vilket videoformat som ska användas i FLA-filen och hur videon ska laddas ned. När du importerar video till en FLA-fil (kallas *inbäddad video*) ökar storleken på SWF-filen du publicerar. Videon börjar laddas ned progressivt till användarens dator oavsett om han eller hon visar videon.

Du kan också ladda ned videon progressivt eller direktuppspela den vid körning från en extern FLV-fil på servern. När den börjar laddas ned beror på hur du strukturerar programmet.

Obs! Video laddas ned progressivt från servern precis som SWF-filer, vilket inte egentligen är direktuppspelning. Att läsa in innehåll dynamiskt ger klara fördelar jämfört med att ha allt innehåll i en enda SWF-fil. Filerna blir till exempel mindre och går snabbare att läsa in. Användaren laddar ned bara de delar av programmet han eller hon vill se eller använda.

Du kan visa extern FLV-video med en komponent eller ett videoobjekt. Med en komponent blir det enkelt att utveckla program med FLV-video eftersom videokontrollerna är färdiga. Du behöver bara ange en sökväg till en FLV-fil för att innehållet ska spelas upp. För att SWF-filen ska bli så liten som möjligt visar du video i ett videoobjekt och skapar egna resurser och egen kod att styra videon med. Du kan också överväga att använda komponenten FLVPlayback i Adobe Animate. Den är mindre än mediekomponenterna (MX Professional 2004 och senare).

Det är en bra idé att ge användarna viss kontroll (till exempel möjlighet att stoppa, pausa, spela upp och fortsätta spela upp videon och ställa in volymen) över videon i en SWF-fil.

Om du vill ha specifika typer av flexibilitet för videon, till exempel att ändra den med animering eller synkronisera olika delar av den med en tidslinje, bäddar du in videon i SWF-filen i stället för att läsa in den med ActionScript eller någon av mediekomponenterna.

Om du vill ha mer kontroll över en videoinstans än vad som är möjligt med klassen Video, placerar du videon i en filmklippinstans. Videons tidslinje spelas då upp oberoende av en Animate-tidslinje. Du kan placera innehållet inuti ett filmklipp för att styra tidslinjerna. Du behöver inte utöka huvudtidslinjen med så många bildrutor för att videon ska få plats, vilket annars kan göra det svårt att arbeta med FLA-filen.

[Överst på sidan](#)

Felsöka video

När du har skapat ett program stöter du ibland på problem efter att du har överfört den till servern.

- Kontrollera att du har rätt version av Flash Player.

Om du till exempel kodade filerna med codecen On2 måste du ha Flash Player 8 eller senare installerat för webbläsarna du använder för att visa Animate-innehållet.

Obs! Information om kompatibilitet med Flash Player och FLV finns i *Använda FLV-video i Om ActionScript 2.0*.

- Kontrollera att din server har stöd för MIME-typer för de videofiler som du använder, FLV eller F4V. Mer information om videofiler på en server finns i Konfigurera servern för FLV-filer i *Om ActionScript 2.0*.
- Läs riktlinjerna för säkerhet.

Om du läser in FLV-filer från en annan server måste du ha rätt filer eller rätt kod för att kunna läsa in från den externa servern. Mer information om policyfiler finns i Policyfiler för serversidan som ger behörighet till data i *Om ActionScript 2.0*. Mer information om inläsning och säkerhet finns i Förstå säkerhet i *Om ActionScript 2.0*.

- Kontrollera att målsökvägarna till videon är korrekta. Om du använder relativa sökvägar (till exempel /video/water.flv) provar du med absoluta sökvägar (<http://www.helpexamples.com/flash/video/water.flv>). Om programmet inte fungerar med en relativ sökväg, men ändå fungerar med en absolut sökväg, korrigerar du den relativa sökvägen.
- Kontrollera att Flash Player-versionen som du angav i Publiceringsinställningar har stöd för den typ av videofiler som du använder, antingen FLV eller F4V (H.264).

Adobe rekommenderar även

- [Video](#)



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

God praxis – riktlinjer för utveckling av SWF-program

Om riktlinjer för SWF-program

Samla in och formatera data

Skicka och behandla data

Lägga till datainläsning och validering

Använda felhantering och felsökning

Organisera filer och spara kod

Använda designmönstret MVC

Skapa säkra program

[Överst på sidan](#) 

Om riktlinjer för SWF-program

Vilket som är det bästa sättet att skapa Animate-program beror på programmet du skapar och vilken teknik du använder för att konstruera programmet.

I ett onlineprogram kan en användare påverka en webbplats genom att interagera med den. Programmet kanske samlar in information från användaren (till exempel ett användarnamn och ett lösenord för registrering), information kan läggas till på webbplatsen (som på ett forum) eller så kan användaren interagera med andra webbplatsbesökare i realtid (som i ett chattrum eller på en interaktiv anslagstavla). Resultat från servern visas ofta i SWF-filen, beroende på interaktionen. Följande exempel är program som involverar användaren och olika typer av serverinteraktion. En webbplats som inte använder besökarinformation eller besökardata är inte ett program (till exempel en webbplats med en portfolio, en tecknad animering eller statisk information). Animate-program innehåller en interaktiv process mellan användaren, ett webbprogram och en server. Grundprocessen är följande:

1. En användare matar in information i en SWF-fil.
2. Informationen konverteras till data.
3. Data formateras och skickas till en webbserver.
4. Data samlas in av webbservern och skickas till en programserver (till exempel ColdFusion, PHP eller ASP).
5. Data behandlas och skickas tillbaka till webbservern.
6. Webbservern skickar resultatet till SWF-filen.
7. SWF-filen tar emot formaterade data.
8. Din ActionScript-kod behandlar data så att programmet kan använda dem.

När du skapar ett program måste du välja ett protokoll som ska användas för att överföra data. Protokollet meddelar programmet när data skickas och tas emot, i vilket format data överförs och hur serverns svar ska hanteras. När data har tagits emot i SWF-filen måste de ändras och formateras. Om du använder ett protokoll behöver du inte oroa dig för att data kan vara i ett oväntat format. När du överför data med namnvärdespar kan du kontrollera hur data är formaterade. Kontrollera att dina data har rätt format så att du inte får XML-formaterade data och så att SWF-filen vet vilket dataformat den ska arbeta med.

[Överst på sidan](#) 

Samla in och formatera data

Program kräver att användaren interagerar med en SWF-fil. Detta sker ofta genom att användaren skriver in data i formulär. Det finns många sätt att ange och formatera data i Animate-program. Denna flexibilitet beror på möjligheten till animeringar, kreativ kontroll över gränssnittet och felsökning och validering med ActionScript.

Fördelarna med att skapa formulär för datainsamling med Animate är bland annat:

- ökad designkontroll
- minskat eller inget behov av att uppdatera sidan
- återanvändning av vanliga resurser.

Tips! Spara information från användaren i ett delat objekt på användarens dator. Delade objekt gör att du kan spara data på användarens dator på ungefär samma sätt som med en cookie. Mer information om delade objekt finns under klassen *SharedObject* i Språkreferens för ActionScript 2.0 eller Referenshandbok för ActionScript 3.0 i Adobe Flash Professional CS5.

[Överst på sidan](#) 

Skicka och behandla data

Oftast måste du behandla informationen innan den skickas till servern så att den har ett format som servern förstår. När servern tar emot dina data kan de manipuleras på ett antal sätt och skickas tillbaka till SWF-filen i ett format den kan ta emot, vilket kan vara allt från namnvärdespar till komplexa objekt.

Obs! Din programserver måste ha MIME-typen för utdata inställd på *application/x-www-urlform-encoded*. Om MIME-typen saknas kommer resultatet oftast att vara oanvändbart när det kommer fram till Animate.

I följande tabell visas flera alternativ för att skicka data till en server och ta emot data med Animate:

Sänd data	Beskrivning
<code>LoadVars.send</code> och <code>LoadVars.sendAndLoad</code>	Skickar namnvärdespar till ett skript på servern för behandling. <code>LoadVars.send</code> skickar variabler till ett skript på en fjärrplats och ignorerar eventuella svar. <code>LoadVar.sendAndLoad</code> skickar namnvärdespar till en server och läser in eller tolkar svaret till ett <code>LoadVars</code> -målobjekt.
<code>XML.send</code> och <code>XML.sendAndLoad</code>	Liknar <code>LoadVars</code> , men <code>XML.send</code> och <code>XML.sendAndLoad</code> skickar XML-paket i stället för namnvärdespar.
<code>getUrl</code>	Med funktionen <code>getURL()</code> eller metoden <code>MovieClip.getURL</code> kan du skicka variabler från Animate till en bildruta eller ett popup-fönster.
Fjärrstyrning	Gör att du enkelt kan utväxla komplicerad information mellan Animate och ColdFusion, ASP.NET, Java med mera. Du kan även använda Animate Remoting för att använda webbtjänster.
Webbtjänster	Adobe Animate har en <code>WebServiceConnector</code> -komponent som du kan använda för att ansluta till fjärrwebbtjänster, skicka och ta emot data och binda resultat till komponenter. Det gör att Animate-utvecklare snabbt kan skapa Rich Internet Applications (RIA) utan att behöva skriva en enda rad

ActionScript.

Du kan använda fjärrwebbtjänster med `WebServiceClasses`, vilket kan kräva att du skriver komplicerad ActionScript.

[Överst på sidan](#)

Lägga till datainläsning och validering

Validera all information du hämtar innan du skickar några data till en server. Det minskar belastningen på fjärrservern eftersom den inte behöver hantera lika många svar om användaren inte fyller i obligatoriska fält. Förlita dig aldrig på enbart validering på klienten i något program. Validering måste även göras på servern.

Även om du skapar ett enkelt formulär för registrering eller inloggning måste du kontrollera att användaren har angett namn och lösenord. Gör valideringen innan du skickar begäran till skriptet på fjärrservern och vänta på resultatet. Förlita dig inte enbart på validering på servern. Om användaren bara anger användarnamn måste skriptet på servern ta emot begäran, validera skickade data och returnera ett felmeddelande till Animate-programmet som säger att både användarnamn och lösenord krävs. Liknande problem uppstår om valideringen bara görs på klientsidan (i SWF-filen). Användaren kan hacka SWF-filen, förbigå valideringen och försöka skicka felaktiga data till servern.

Validering på klientsidan kan vara något så enkelt som att se till att ett formulärfält är minst ett tecken långt eller att användaren anger ett numeriskt värde och inte en sträng. Du kan till exempel validera en e-postadress genom att kontrollera att textfältet i Animate inte är tomt och innehåller ett snabel-a (@) och en punkt (.). För validering på serversidan lägger du till mer komplicerad validering och kontrollerar att e-postadressen tillhör en giltig domän.

Du måste skriva ActionScript-kod som hanterar de data som läses in i SWF-filen från servern. När alla data lästs in i en SWF-fil kan de användas från den platsen. Kontrollera om alla data har lästs in med ActionScript. Du kan använda återkopplingsfunktioner eller avlyssnare för att skicka en signal om att data har lästs in i dokumentet.

När du läser in data kan de formateras på flera sätt:

- Om du läser in XML använder du metoderna och egenskaperna i klassen XML för att tolka och använda data. Om du använder namnvärdespar blir paren variabler och du kan manipulera dem som variabler.
- Du kan hämta data från en webbtjänst eller från Animate Remoting.

I båda dessa fall kan du hämta komplicerade datastrukturer, till exempel arrayer, objekt eller registeruppsättningar, som du måste tolka och binda på lämpligt sätt.

[Överst på sidan](#)

Använda felhantering och felsökning

Programmet måste vara stabilt nog för att kunna förutse vissa fel och hantera dem på lämpligt sätt.

Ett av de bästa sätten att hantera fel i ActionScript 2.0 är att använda `try-catch-finally`-blocken som du kan använda för att skapa och hantera anpassade fel. Om du skapar anpassade felklasser kan du återanvända kod i hela programmet utan att behöva skriva om felhanteringskoden. Mer information om hur du skapar anpassade fel finns i *Error*-klassen i *Språkreferens för ActionScript 2.0*. Mer information om `try-catch-finally`-blocken finns i `try..catch..finally` i *Språkreferens för ActionScript 2.0*.

Använd `flash.errors`-klassen för att fånga upp fel i ActionScript 3.0.

Mer information finns under "Hantera synkrona fel i ett program" i *Programmering med ActionScript 3.0*.

[Överst på sidan](#)

Organisera filer och spara kod

Tänk på följande innan du börjar organisera filer och spara kod:

- Ska du dela upp SWF-filen i flera SWF-filer och hur ska de i så fall interagera?
- Vilka resurser kan delas av SWF-filer?
- Vilka filer ska du läsa in dynamiskt?
- Hur och var ska du spara ActionScript?

När du utvecklar ett program sparar du kod och filer på servern i en logisk katalogstruktur som liknar den i ett ActionScript-paket. Om du ordnar koden på det här sättet kan du hålla den välorganiserad och minska risken för att koden skrivs över.

För större program kapslar du in kommunikation och tjänster mellan klient och server i klasser. Att använda klasser har följande fördelar:

- Du kan återanvända koden i mer än en SWF-fil.
- Du kan redigera koden på en central plats och uppdatera alla SWF-filer genom att publicera om dem.
- Du kan skapa ett enda API som kan manipulera olika gränssnittselement och andra resurser som har liknande funktion.

[Överst på sidan](#) 

Använda designmönstret MVC

Designmönstret MVC används för att separera information, utdata och databehandling i programmet. Programmet är uppdelat i tre delar: modell, vy och kontrollenhet. Varje element hanterar en separat del av processen.

Modellen Modellen innehåller programmets data och regler. En stor del av programmets behandling sker i den här delen av designmönstret. Modellen innehåller också eventuella komponenter (CFC:er, EJB:er och webbtjänster) och databasen. Data som returneras är inte formaterade för programmets gränssnitt (den synliga delen) i den här delen av processen. Returnerade data kan användas i olika gränssnitt (eller vyer).

Vyn I vyn hanteras den synliga delen av programmet (gränssnittet som användaren interagerar med) och modellens innehåll visas. Gränssnittet specificerar hur modellens data presenteras och visar vyn för användaren så att användaren kan använda och ändra programmets data. Om modellen ändras uppdateras vyn så att ändringarna reflekteras genom att data antingen skickas eller begärs. Om du skapar ett hybridwebbprogram (till exempel ett där Animate interagerar med andra program på sidan) utgör de olika gränssnitten en del av vyn i designmönstret. Designmönstret MVC stöder hantering av ett antal vyer.

Kontrollenheten Kontrollenheten hanterar modellens och vynes krav på behandling och visning av data. Den innehåller oftast mycket kod. Den anropar någon del av modellen, beroende på vad användaren gör i gränssnittet (eller vyn) och innehåller kod som är specifik för programmet. Eftersom koden är programspecifik går den oftast inte att återanvända. Designmönstrets andra delar kan däremot återanvändas. Kontrollenheten behandlar inga data och ger inga utdata, men den tar emot användarens begäran och avgör vilken del av modellen eller vyn som ska anropas, var data ska skickas och vilken formatering som ska utföras på de data som returneras. Kontrollenheten ser till att vyer kan komma åt de delar av modellens data som ska visas. Kontrollenheten överför och svarar vanligen på ändringar som har att göra med modellen och vyn.

Varje del av modellen är skapad som en fristående komponent i den övergripande processen. Om du ändrar en del av modellen (du kanske till exempel omarbetar gränssnittet) behöver processens andra delar oftast inte ändras, vilket minskar eventuella problem. Om designmönstret är skapat på rätt sätt kan du ändra vyn utan att omarbeta modellen eller kontrollenheten. Om designmönstret MVC inte används i programmet kan ändringar var som helst få spridda effekter överallt i koden så att du måste göra mycket fler ändringar än om du hade använt ett specifikt designmönster.

En viktig anledning att använda mönstret MVC är att separera data och logik från användargränssnittet. Genom att separera dessa delar kan du ha flera olika grafiska gränssnitt som använder samma modell och oformaterade data. Det innebär att du kan använda programmet med olika Animate-gränssnitt, till exempel ett gränssnitt för Internet, ett för Pocket PC, ett för mobiltelefoner och kanske en HTML-version där Animate inte används alls. Att separera data från resten av programmet kan avsevärt minska tiden det tar att utveckla, testa och till och med uppdatera mer än ett klientgränssnitt. På samma sätt blir det lättare att lägga till nya synliga komponenter för samma program om det finns en befintlig modell att använda.

Använd bara MVC om du bygger ett stort och komplicerat program, till exempel en e-handelswebbplats eller ett e-utbildningsprogram. Arkitekturen kräver planering och förståelse för hur Animate och designmönstret fungerar. Tänk noga igenom hur de olika delarna interagerar med varandra. Detta inbegriper vanligtvis testning och felsökning. När du använder MVC är testning och felsökning svårare än med vanliga Animate-program. Om du skriver ett program där du behöver den extra komplexiteten kan det vara bra att organisera arbetet med MVC.

[Överst på sidan](#) 

Skapa säkra program

Oärliga användare kan försöka hacka programmet, oavsett om du bygger en liten portalwebbplats där användare kan logga in och läsa artiklar eller en stor webbutik. Därför bör du göra följande för att programmet ska bli säkert:

- Använd HTTPS för data som behöver vara säkra. Kryptera värdena i Animate innan du skickar dem till en fjärrserver för behandling.

Obs! *Spara aldrig information eller kod i en SWF-fil som du inte vill att användarna ska se. Det är lätt att demontera SWF-filer och visa deras innehåll med program från andra tillverkare.*

- Lägg till en korsdomänsprincip som förhindrar att obehöriga domäner får åtkomst till dina resurser.



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

God praxis – strukturera FLA-filer

Organisera tidslinjer och biblioteket

Använda scener

Spara filer och versionskontroll

[Överst på sidan](#) 

Organisera tidslinjer och biblioteket

Bildrutor och lager i en tidslinje visar var resurserna finns och avgör hur dokumentet fungerar. Hur en tidslinje och biblioteket är konstruerade och används påverkar hela FLA-filen och dess övergripande användbarhet. Följande riktlinjer hjälper dig att skriva innehåll på ett effektivt sätt och gör att andra som använder dina FLA-dokument lättare kan förstå hur dokumentet är strukturerat.

- Ge varje lager ett självförklarande lagernamn och placera relaterade resurser tillsammans på samma plats. Undvik att använda standardlagernamn (som Lager 1, Lager 2).

Beskriv syftet eller innehållet tydligt i varje lager eller mapp när du namnger dem.

Placera dina lager med ActionScript och ett lager för bildruteetiketter högst upp i lagerstapeln i tidslinjen. Ge till exempel lagret som innehåller ditt ActionScript namnet åtgärder.

- Använd lagermappar för att gruppera och organisera liknande lager så att det blir lättare att hitta de lager som innehåller kod och etiketter.
- Lås lager som du inte använder eller inte vill ändra. Lås ActionScript-lagret direkt så att symbolinstanser och medieresurser inte placeras i det lagret.
- Placera aldrig några instanser eller resurser i ett lager som innehåller ActionScript. Detta kan orsaka konflikter mellan resurser på scenen och ActionScript som refererar till dem. Ha därför alltid koden i ett eget åtgärds-lager och lås det när du har skapat det.
- Använd bildruteetiketter i en FLA-fil i stället för att använda bildrutenummer i ActionScript-koden om du refererar till bildrutor i koden. Om bildrutorna ändras senare när du redigerar tidslinjen och du använder bildruteetiketter och flyttar dem på tidslinjen, behöver du inte ändra några referenser i koden.
- Använda biblioteksmappar.

Använd mappar i biblioteket för att ordna liknande element (till exempel symboler och medieresurser) i en FLA-fil. Om du namnger biblioteksmappar på ett konsekvent sätt varje gång du skapar en fil blir det lättare att komma ihåg var du har lagt resurserna. Vanliga mappnamn är Knappar, Filmklipp, Grafik, Resurser, Komponenter och ibland Klasser.

[Överst på sidan](#) 

Använda scener

Att använda scener fungerar ungefär som att använda flera SWF-filer för att skapa en större presentation. Varje scen har en tidslinje. När spelhuvudet kommer till den sista bildrutan i en scen fortsätter det till nästa scen. När du publicerar en SWF-fil kombineras tidslinjerna för varje scen till en enda tidslinje i SWF-filen. Efter att SWF-filen kompilerats fungerar den som om du skapade FLA-filen med en scen. På grund av detta bör du undvika att använda scener av följande orsaker:

- Scener kan göra att dokument blir förvirrande att redigera, särskilt i en miljö med flera författare. Alla som använder FLA-dokumentet kan behöva söka flera scener i en FLA-fil för att hitta kod och objekt. Du bör överväga att läsa in innehåll eller använda filmklipp i stället.
- Scener ger ofta stora SWF-filer.
- Scener gör att användaren måste ladda ned hela SWF-filen progressivt i stället för att bara läsa in de resurser han eller hon vill se eller använda. Om du undviker scener kan användaren styra vilket innehåll som ska laddas ned när de går framåt i SWF-filen. Användaren får mer kontroll över hur mycket som laddas ned, vilket förbättrar bandbreddshanteringen. En nackdel är att fler FLA-dokument måste hanteras.
- Scener kombinerat med ActionScript kan ge oväntade resultat. Eftersom alla sceners tidslinjer komprimeras till en enda tidslinje kan du få problem med ActionScript och scener, vilket ofta leder till extra, komplicerad felsökning.

Om du skapar långa animeringar kan det vara bra att använda scener. Om nackdelarna gäller för ditt dokument kan det vara bättre att använda flera FLA-filer eller filmklipp för att bygga en animering i stället för scener.

[Överst på sidan](#) 

Spara filer och versionskontroll

När du sparar FLA-filer bör du namnge dina dokument på ett konsekvent sätt. Det är särskilt viktigt om du sparar flera versioner av ett enda projekt.

Obs! Panelen *Projekt* har tagits bort i *Animate CC*.

Om du bara arbetar med en FLA-fil och inte sparar versioner när du skapar filen kan vissa problem uppstå. Filerna kan bli större på grund av historiken som sparas i FLA-filen, och filerna kan bli skadade (precis som all programvara du använder) när du arbetar med filen.

Om du sparar flera versioner under arbetets gång har du alltid en tidigare version om du behöver gå tillbaka.

Ge filerna intuitiva namn som är lätta att läsa och förstå och som fungerar bra online:

- Använd inte mellanslag, stora bokstäver eller specialtecken.
- Använd bara bokstäver, siffror, bindestreck och understreck.
- Om du sparar flera versioner av samma fil ger du dem namn med ett konsekvent siffersystem som meny01.swf, meny02.swf och så vidare.
- Använd bara små bokstäver i filnamnen eftersom vissa serverprogram är skiftlägeskänsliga.
- Det kan vara bra att använda ett namngivningssystem med en kombination av substantiv och verb eller adjektiv och substantiv, till exempel klassplanering.swf och mittprojekt.swf.

Spara nya versioner av en FLA-fil på följande sätt när du arbetar med ett omfattande projekt:

- Välj Arkiv > Spara som och spara en ny version av dokumentet.
- Använd programvara för versionskontroll eller projektpanelen när du vill styra Animate-dokument.

Obs! Panelen *Projekt* har tagits bort i *Animate CC*.

Om du inte använder program för versionskontroll för att skapa säkerhetskopior av FLA-filen, använder du Spara som och anger ett nytt namn för dokumentet vid varje milstolpe i projektet.

I många programpaket kan användaren använda versionskontroll för sina filer så att arbetsgrupper kan arbeta effektivt och minska antalet fel (till exempel överskrivna filer eller arbete med äldre versioner av dokument). Precis som med andra dokument kan du

använda dessa program för att ordna Animate-dokument utanför Animate.



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

De bästa sätten att optimera FLA-filer för Animate

[Optimera Animate-dokument](#)

[Snabba upp dokumentvisning](#)

[Optimera grafik och animeringar](#)

[Animeringens bildrutehastighet och prestanda](#)

[Filter och SWF-filens prestanda](#)

[Bitmapps-cachning och SWF-filens prestanda](#)

[Arbeta med komponenter i Flash Player](#)

[Optimera komponentformat och prestanda](#)

[Använda bibliotek som delas vid körning](#)

[Visa specialtecken](#)

[Testa dokumentets nedladdningsprestanda](#)

[Överst på sidan](#) 

Optimera Animate-dokument

När dokumentets filstorlek ökar, ökar också nedladdningstiden och tiden det tar innan den kan spelas upp. Det finns flera saker du kan göra för att dokumentet ska spelas upp optimalt. Under publiceringsprocessen gör Animate automatiskt några optimeringar i dokumenten. Innan du exporterar ett dokument kan du optimera det ännu mer genom att minska filstorleken på olika sätt. SWF-filer kan även komprimeras när du publicerar dem. Testa att dokumentet fungerar på olika datorer, operativsystem och Internet-anslutningar när du gör ändringar.

Optimera dokument

- Använd symboler (animerade och icke animerade) för alla element som visas mer än en gång.
- Använd alltid interpolerade animeringar om det är möjligt när du skapar animeringssekvenser. Interpolerade animeringar tar mindre plats än en serie med nyckelbildrutor.
- Använd filmklipp i stället för grafiska symboler för animeringssekvenser.
- Begränsa området som ändras på varje nyckelbildruta. Låt handlingen utspela sig på minsta möjliga yta.
- Undvik animerade bitmappselement. Använd bitmappsbilder som bakgrund eller statiska element.
- Använd MP3, det minsta ljudformatet, så ofta som möjligt.

Optimera element och linjer

- Gruppera element.
- Använd lager för att separera element som ändras under animeringen från element som inte gör det.

- Använd Ändra > Form > Optimera och minimera antalet separata linjer som används för att beskriva former.
- Begränsa antalet speciallinjetyper som streckad, punktlinje, ojämn och så vidare. Heldragna linjer kräver mindre minne. Linjer som skapats med pennverktyget behöver mindre minne än penseldrag.

Optimera text och teckensnitt

- Begränsa antalet teckensnitt och teckenformat. Var sparsam med inbäddade teckensnitt eftersom de ökar filstorleken.
- Bädga bara in de tecken som behövs i stället för att ta med hela teckensnittet.

Optimera färger

- Använd menyn Färg i egenskapsinspektören för symboler och skapa flera instanser i olika färger av en enda symbol.
- Matcha dokumentets färgpalett mot en webbläsarspecifik palett med färgpanelen (Fönster > Färg).
- Undvik övertoningar. Det krävs ungefär 50 byte mer för att fylla ett område med övertoningsfärg än med en heltäckande färg.
- Undvik alfagenomskinlighet. Det kan göra uppspelningen långsammare.

[Överst på sidan](#) ¹⁵

Snabba upp dokumentvisning

Gör dokumentvisningen snabbare genom att stänga av återgivningsfunktioner som kräver extra processorkraft på Visa-menyn.

Inga av dessa kommandon har någon effekt på hur Animate exporterar dokumentet. Om du vill ange visningskvaliteten för Animate-dokument i en webbläsare använder du parametrarna `object` och `embed`. Kommandot Publicera kan göra detta åt dig automatiskt.

- Välj Visa > Förhandsgranskningsläge och välj på följande alternativ:

Konturer Visar bara konturerna av formerna på scenen och gör att alla linjer visas som tunna linjer. Det gör det lättare att ändra formen på grafiska element och att visa komplicerade scener snabbt.

Snabb Stänger av kantutjämning och visar alla färger och linjeformat i teckningen.

Kantutjämna Stänger av kantutjämning för linjer, former och bitmappsbilder och visar former och linjer så att kanterna visas jämnare på skärmen. Bilden ritas långsammare än med alternativet Snabb. Kantutjämning fungerar bäst med grafik kort som har tusentals (16 bitar) eller miljontals (24 bitar) färger. I 16 eller 256 färgers läge utjämnas svarta linjer, men färgerna kan se bättre ut i läget Snabb.

Kantutjämna text Jämnar ut kanterna på all text. Fungerar bäst med stora teckenstorlekar och kan ta lång tid med stora textmängder. Det här är det vanligaste läget att arbeta i.

Fullständig Återger allt innehåll på scenen fullständigt. Kan göra visningen långsam.

Optimera grafik och animeringar

Skapa en översikt över projektet och planera det innan du skapar optimerade och strömlinjeformade animeringar och grafik. Sätt upp ett mål för filstorleken och animeringens längd och testa under utvecklingens gång.

Optimera grafik och animering med hjälp av riktlinjerna nedan:

- Undvik att använda övertoningar eftersom de kräver många färger och beräkningar när de behandlas. De är svårare att återge för processorn.
- Använd av samma anledning så lite alfa och genomskinlighet som möjligt i SWF-filen.

Animerade objekt med genomskinlighet är processorintensiva och bör användas så lite som möjligt. Animerad, genomskinlig grafik över bitmappsbilder är en särskilt processorintensiv animeringstyp som måste användas så lite som möjligt eller helst undvikas helt.

Obs! Det bästa bitmappsformatet för att importera till Animate är PNG, som är Macromedia Fireworks egna filformat från Adobe. PNG-filer innehåller RGB- och alfa-information för varje pixel. Om du importerar en Fireworks PNG-fil till Animate kan du fortfarande redigera grafikobjekten i FLA-filen.

- Optimera bitmappsbilder utan att överkomprimera dem. Upplösningen 72 dpi är optimal för Internet. Komprimering minskar bitmappsbildens filstorlek, men för mycket komprimering försämrar grafikens kvalitet. Kontrollera att inställningarna för JPEG-kvalitet i dialogrutan Publiceringsinställningar inte överkomprimerar bilden. Det bästa är oftast att beteckna en bild som vektorgrafik. Vektorbilder minskar filstorleken eftersom bilderna skapas genom beräkningar i stället för mängder av pixlar. Begränsa antalet färger i bilden utan att försämma kvaliteten.

Obs! Undvik att göra bitmappsbilder större än originalmåttan eftersom det både minskar bildkvaliteten och är processorintensivt.

- Ställ in egenskapen `_visible` på `false` i stället för att ändra på `_alpha`-nivån till 0 eller 1 i en SWF-fil. Att beräkna `_alpha`-nivån för en instans på scenen är processorintensivt. Om du inaktiverar instansens synlighet sparar du processorcykler och minne, vilket kan ge SWF-filerna mjukare animeringar. Låt inte resurser tas bort och läsas in igen. Ställ i stället in egenskapen `_visible` på `false`, vilket är mindre processorintensivt.
- Minska antalet linjer och punkter i en SWF-fil. Minska antalet vektorer i en ritning med dialogrutan Optimera kurvor (Ändra > Form > Optimera). Optimera ytterligare med alternativet Utför flera gånger. Grafikoptimering minskar filstorleken, men för mycket komprimering försämrar dess kvalitet. Optimering av kurvor minskar däremot filstorleken och förbättrar SWF-filens prestanda. Det finns alternativ från andra tillverkare som optimerar kurvor och punkter med olika resultat.

Det bästa resultatet får du om du provar olika sätt att skapa animerat innehåll och testat alla tillgängliga alternativ.

Högre bildrutehastighet (mäts i bildrutor per sekund eller *fps*) ger mjukare animering i en SWF-fil men kan vara processorintensivt, särskilt på äldre datorer. Testa animeringarna med olika bildrutehastigheter och använd den lägsta hastigheten som fungerar.

Ett exempel på skriptanimering finns i Animate-exemplen på www.adobe.com/go/learn_fl_samples_se. Ladda ned och expandera zip-filen Samples och gå till mappen ActionScript2.0/Animation.

Animeringens bildrutehastighet och prestanda

När du lägger till animering i ett program bör du överväga vilken bildrutehastighet du anger i FLA-filen. Bildrutehastigheten kan påverka SWF-filens och datorns prestanda. Om du anger för hög bildrutehastighet kan det medföra processorproblem, särskilt om du använder många objekt eller ActionScript för att skapa en

animering.

Du måste också överväga inställningen av bildrutehastigheten, eftersom den påverkar hur jämnt din animering spelas upp. Exempel: En animering med inställningen 12 bildrutor per sekund (fps) i egenskapsinspektören spelas upp 12 bildrutor varje sekund. Om dokumentets bildrutehastighet är inställd på 24 fps verkar animationen jämnare än om den körs med 12 fps. Men en animering med 24 fps spelas också upp mycket fortare än den som angetts till 12 fps, så den totala tiden (i sekunder) är kortare. Det betyder att om du vill göra en femsekundersanimering med en högre bildrutehastighet, måste du lägga till ytterligare bildrutor för att fylla dessa fem sekunder än vid en lägre bildrutehastighet (och på så sätt ökas den totala filstorleken för din animering). En femsekundersanimering med 24 fps har vanligtvis större filstorlek än en femsekundersanimering med 12 fps.

Obs! När du använder en `onEnterFrame`-händelsehanterare för att skapa skriptade animationer körs animationen med dokumentets bildrutehastighet, på ungefär samma sätt som om du skapar en rörelseinterpolering i en tidslinje. Ett alternativ till händelsehanteraren `onEnterFrame` är `setInterval` (se Språkreferens för ActionScript 2.0). I stället för att vara beroende av bildrutehastigheten, anropar du funktioner vid ett angivet intervall. Liksom för `onEnterFrame` gäller att ju oftare du använder `setInterval` för anrop av en funktion, desto mer resurser kräver animationen av processorn.

Använd den lägsta möjliga bildrutehastigheten som gör uppspelningen av animationen jämn under körningen så att påfrestningen på slutanvändarens processor minskar. Höga bildrutehastigheter (över 30 till 40 fps) belastar processorerna mycket mer och ändrar inte utseendet på animationen mycket eller överhuvudtaget under körningen.

Välj animationens bildrutehastighet så tidigt som möjligt under utvecklingsprocessen. När du testar SWF-filen bör du kontrollera längden och SWF-filens storlek för animationen. Bildrutehastigheten påverkar animeringshastigheten i hög grad.

[Överst på sidan](#) ¹³

Filter och SWF-filens prestanda

Om du använder för många filter i ett program kan stora mängder minne behövas. Det påverkar Flash Players prestanda negativt. Eftersom ett filmklipp med filter har två bitmappar som båda är 32 bitar kan dessa bitmappar göra att programmet använder en avsevärd mängd minne om du använder många bitmappar. Du kan få ett felmeddelande om att minnet är slut från datorns operativsystem. På en modern dator bör det vara sällsynt med fel av typen slut på minnet om du inte använder filtereffekter i stor omfattning i ett program (till exempel om du har tusentals bitmappar på scenen).

Om du ändå får ett fel av typen slut på minnet händer följande:

- Filterarrayen ignoreras.
- Filmklippet tecknas med hjälp av den vanliga vektoråtergivningningen.
- Inga bitmappar cache-lagras för filmklippet.

När ett fel av typen slut på minnet inträffar gör filmklippet inga försök att använda någon filterarray eller bitmapps-cachning. En annan faktor som påverkar spelarens prestanda är värdet som du anger i parametern `quality` för varje filter som du använder. Högre värden kräver mer processorkraft och minne för återgivningen av effekten, medan ett lägre värde för parametern `quality` kräver mindre datorresurser. Undvik därför att använda för många filter och använd en lägre `quality`-inställning när det är möjligt.

Obs! Om ett objekt med 100 x 100 pixlar zoomas in en gång används fyra gånger så mycket minne eftersom innehållets mått då blir 200 x 200 pixlar. Om du zoomar ytterligare två gånger, ritas formen som ett objekt med 800 x 800 pixlar, vilket innebär att 64 gånger så mycket minne används som för det ursprungliga objektet på 100 x 100 pixlar. Inaktivera menyalternativen för zoomning på SWF-filens snabbmeny när du använder filter i en SWF-fil.

Du kan påträffa fel om du använder ogiltiga parametertyper. En del filterparametrar har också ett särskilt giltighetsintervall. Om du anger ett värde utanför giltighetsintervallet ändras värdet till ett giltigt värde inom intervallet. `Quality` ska t.ex. ha ett värde från 1 till 3 för en standardoperation och kan endast anges som 0 till 15. Värden över 15 ändras till 15.

En del konstruktörer har restriktioner för längden på arrayerna som krävs som indataparametrar. Om ett faltningsfilter eller färgmatrisfilter skapas med en ogiltig array (inte rätt storlek) misslyckas konstruktören och filtret skapas inte. Om filterobjektet sedan används som en post för filterarrayen i ett filmklipp, ignoreras det.

Tips! Om du använder ett filter för oskärpa med värden för *blurX* och *blurY* som är 2-potenser (tal som 2, 4, 8, 16 och 32), kan de beräknas snabbare och ge en prestandaförbättring på 20 till 30 %.

[Överst på sidan](#)

Bitmapps-cachning och SWF-filens prestanda

Med bitmapps-cachning kan du förbättra prestanda för filmklipp som inte ändras i ditt program. När du anger egenskaperna för `MovieClip.cacheAsBitmap` eller `Button.cacheAsBitmap` egenskap till `true`, cache-lagrar Flash Player en intern bitmappsrepresentation av filmklippet eller knappinstansen. Det här kan förbättra prestanda för ett filmklipp som innehåller komplexa vektorer. Alla vektordata för ett filmklipp som har en cache-lagrad bitmapp ritas i bitmappen i stället för på huvudscenen.

Obs! Bitmappen kopieras till huvudscenen som ej utsträckta, ej roterade pixlar som fästs mot närmaste pixelgräns. Pixlar mappas en-till-en med det överordnade objektet. Om gränserna för bitmappen ändras, återskapas den i stället för att sträckas ut.

Mer information om cachning av knapp- eller filmklippsinstanter finns i följande avsnitt:

- Om cachelagring och rullande filmklipp i [ActionScript i Om ActionScript 2.0](#)
- Cachelagra ett filmklipp i [Om ActionScript 2.0](#)

Använd egenskapen `cacheAsBitmap` med filmklipp som i huvudsak har statiskt innehåll och som inte skalas eller roterar ofta. Med sådana filmklipp som använder `cacheAsBitmap`-egenskapen, kan det leda till prestandaförbättringar när filmklippet omvandlas (när dess x- och y-position ändras).

När du aktiverar cache-lagring för ett filmklipp skapas en *yta*. Detta medför flera fördelar, bland annat att komplexa vektoranimeringar återges snabbare. I vissa fall förbättras inte prestanda av att cache-lagring aktiveras. De kan till och med försämrats.

Övergripande prestanda för cache-lagrade data beror på hur komplexa vektordata det finns i dina instanser, hur mycket data du ändrar och om du ställer in egenskapen `opaqueBackground` eller inte. Om du ändrar små områden är skillnaden mellan att använda en *yta* eller vektordata försumbar. Testa båda scenarierna innan du distribuerar programmet.

Använda bitmapps-cachning

Följande exempel är typiska scenarier då du kan se stora fördelar med att aktivera bitmapps-cachning genom att optimera vektorgrafik.

Komplex bakgrundsbild Ett program med detaljerad och komplex bakgrundsbild med vektordata. Förbättra prestanda genom att markera innehållet, lagra det i ett filmklipp och ställa in egenskapen `opaqueBackground` på `true`. Bakgrunden återges nu som en bitmapp och kan ritas om snabbare så att animeringen spelas upp snabbare.

Rullande textfält Ett program som visar mycket text i ett rullande textfält. Placera textfältet i ett filmklipp som du anger som rullningsbart med rullningsgränser (egenskapen `scrollRect`), vilket aktiverar snabb pixelrullning för den angivna instansen. När en användare rullar filmklippsinstanen, förskjuts de rullade pixlarna uppåt och genererar det nyexponerade området i stället för att generera om hela textfältet.

Fönstersystem Ett program med komplexa system med överlappande fönster. Varje fönster kan öppnas och stängas (till exempel webbläsarfönster). Om du markerar varje fönster som en *yta* (anger att egenskapen

AsBitmap ska vara true) kommer fönstren att isoleras och cache-lagras. Användarna kan dra fönstren så att de överlappar varandra utan att vektorinnehållet för varje fönster behöver genereras om.

Undvika bitmappscachning

SWF-filen kan påverkas negativt om bitmapps-cachning används i fel sammanhang. När du skapar en FLA-fil där du använder ytor ska du tänka på följande:

- Använd inte för många ytor (filmklipp med cache-lagring aktiverat). För varje yta används mer minneskapacitet än för vanliga filmklipp. Aktivera bara ytor när du vill förbättra återgivningsprestanda.
- En cache-lagrad bitmapp kan använda betydligt mer minne än en vanlig filmklippsinstant. Om filmklippet på scenen är 250 x 250 pixlar stort skulle det vid en cache-lagring behövas 250 kB i stället för 1 kB som hade varit fallet för en vanlig (ej cache-lagrad) filmklippsinstant.
- Undvik inzoomning i cache-lagrade ytor. Om du använder för mycket bitmappscachning förbrukas en stor mängd minne (se punkten ovan), speciellt om du zoomar in i innehållet.
- Använd ytor för filmklippsinstanter som i huvudsak är statiska (ej animerade). Du kan dra eller flytta instansen, men instansinnehållet bör inte animeras eller ändras allt för mycket. Om du till exempel roterar eller omformar en instans, växlar instansen mellan ytan och vektorinformationen. Det är en svår bearbetning som påverkar SWF-filen negativt.
- Om du blandar ytor med vektordata ökas antalet bearbetningar som behöver göras i Flash Player (och ibland i datorn). Gruppera ytorna så mycket som möjligt när du skapar fönsterhanteringsprogram.

[Överst på sidan](#)

Arbeta med komponenter i Flash Player

Med komponentramverket kan du lägga till funktioner i komponenter, men det kan också öka programmets filstorlek betydligt. Komponenter ärver varandra. En komponent ökar Animate-dokumentets storlek, men fler komponenter i samma ramverk gör inte nödvändigtvis filen ännu större. När du lägger till komponenter på scenen ökar filstorleken, men så småningom planar storleksökningen ut eftersom komponenterna använder samma klasser. De behöver inte läsa in nya versioner av dessa klasser.

Om du använder flera komponenter som inte har samma ramverk kan SWF-filens storlek öka betydligt. Komponenten XMLConnector lägger till exempel till 17 kB i SWF-filen. TextInput-komponenter lägger till 24 kB. Om du lägger till komponenten ComboBox lägger den till 28 kB eftersom den inte ingår i något av dessa ramverk eller någon tidigare komponent. Eftersom databindning används i komponenten XMLConnector lägger dessa klasser till 6 kB i SWF-filen. Om du använder alla dessa komponenter i ett dokument blir filen 77 kB innan du har lagt till någonting annat. Tänk på hur SWF-filens storlek påverkas innan du lägger till nya komponenter i dokumentet.

Komponenterna måste finnas i den överordnade SWF-filens bibliotek. Ett program måste ha en kopia av komponenterna som används i sitt bibliotek, även om komponenterna krävs av underordnade SWF-filer som läses in vid körning. Detta är nödvändigt för att komponenten ska kunna fungera ordentligt, och medför en något ökad nedladdningstid för den överordnade SWF-filen. Det överordnade biblioteket ärvs eller delas emellertid inte av SWF-filer som läses in i den överordnade filen. Varje underordnad SWF-fil måste laddas ned till programmet med en egen kopia av samma komponenter.

När du planerar att publicera en SWF-fil med bakåtkompatibilitet måste du vara väl medveten om vilka komponenter som har denna funktionalitet. I följande tabell visas information om komponenttillgänglighet i olika versioner av Flash Player:

Komponenter	Flash Player 6 (6.0.65.0) eller tidigare	Flash Player 6 (6.0.65.0)	Flash Player 7 och 8	Flash Player 9
ActionScript 3.0	Stöds inte	Stöds inte	Stöds inte	Stöds

ActionScript 2.0	Stöds	Stöds	Stöds	Stöds
V2 UI-komponentuppsättningen	Stöds inte	Stöds	Stöds	Stöds
Mediekomponenter	Stöds inte	Stöds inte	Stöds	Stöds
Datakomponenter	Stöds inte	Stöds inte	Stöds	Stöds

Avmarkera alternativet Optimera för Flash Player 6r65 i Publiceringsinställningar för att V2 UI-komponenterna ska fungera.

[Överst på sidan](#) 

Optimera komponentformat och prestanda

Ett av de mest processorintensiva anropen i ett komponentramverk i ActionScript 2.0 är anropet `setStyle`. Anropet `setStyle` körs effektivt, men anropet är krävande på grund av hur det implementeras. Anropet `setStyle` är inte alltid nödvändigt i alla program, men om du använder det bör du tänka på hur det påverkar prestanda.

Du kan förbättra prestanda genom att ändra format innan de läses in, beräknas och tillämpas på objekten i SWF-filen. Om du kan ändra format innan de läses in och beräknas, behöver du inte anropa `setStyle`.

Förbättra prestanda när du arbetar med format genom att ange egenskaper för varje objekt när instanser av objekten skapas. När du kopplar instanserna till scenen dynamiskt anger du egenskaper i `initObj` i anropet du gör till `createClassObject()`, vilket visas i följande ActionScript:

```
createClassObject(ComponentClass, "myInstance", 0, {styleName:"myStyle", color:0x99CCFF});
```

För instanser som du placerar direkt på scenen kan du använda `onClipEvent()` för varje instans, eller så kan du använda underklasser (rekommenderas). Mer information om underklasser finns i Om att skriva en underklass i [Om ActionScript 2.0](#).

Om du måste ändra komponenternas format kan du förbättra programmets effektivitet med komponenten Loader. Om du vill implementera flera format i olika komponenter lägger du varje komponent i en egen SWF-fil. Om du ändrar format i komponenten Loader och läser in SWF-filen igen, skapas komponenterna i SWF-filen om. När komponenten skapas om töms cache-minnet med format och formatet för komponenten återställs och uppdateras igen.

Obs! Om du vill använda ett enda format på alla instanser av en komponent i SWF-filen ändrar du formatet globalt med `_global.styles.ComponentName`.

[Överst på sidan](#) 

Använda bibliotek som delas vid körning

Ibland kan nedladdningstiden förkortas med hjälp av bibliotek som delas vid körning. Dessa bibliotek behövs oftast för större program eller när flera program på en webbplats har samma komponenter eller symboler. Genom att SWF-filernas gemensamma resurser flyttas över till ett bibliotek, behöver inte samma klasser laddas ned flera gånger. Den första SWF-filen som har ett delat bibliotek tar längre tid att ladda ned eftersom både SWF-filen och biblioteket ska läsas in. Biblioteket sparas i cache-minnet på användarens dator. Alla efterföljande SWF-filer använder biblioteket. Denna process kan förkorta nedladdningstiden avsevärt för stora program.

[Överst på sidan](#) 

Visa specialtecken

Operativsystem för datorer har en specifik, regional teckentabell. En dator i Japan har till exempel inte samma teckentabell som en dator i England. I Flash Player 5 och tidigare användes teckentabellen för att visa text. I Flash Player 6 och senare används Unicode. Unicode är mer tillförlitligt och standardiserat för textvisning eftersom det är en universell teckenuppsättning som innehåller tecken för alla språk. Unicode används i de flesta moderna program.

Du kan använda Unicodes escape-sekvenser för att visa specialtecken i Flash Player 6 och senare. Alla tecken visas dock inte på rätt sätt om du inte läser in text som är UTF-8- eller UTF-16-kodad (Unicode), eller om du inte använder någon escape-sekvens för att visa specialtecknet. En uppsättning Unicode-teckentabeller finns på Unicode-webbplatsen på Unicode.org. En lista med vanliga escape-sekvenser finns i tabellen i det här avsnittet.

Program som inte använder Unicode återger tecken på en sida med operativsystemets teckentabell. I detta fall anger teckentabellen vilka tecken som visas. Tecknen visas därför bara korrekt om teckentabellen i användarens operativsystem matchar programmets teckentabell. Teckentabellen som användes för att skapa SWF-filen måste matcha teckentabellen på slutanvändarens dator. Det är inte bra att använda teckentabeller för program som kan komma att användas internationellt. Använd i stället Unicode för sådana program.

Om du använder `System.useCodepage` i koden måste SWF-filen använda operativsystemets teckentabell i stället för Unicode.

Använd bara den här processen när du läser in text som inte är Unicode-kodad från en extern plats och texten är kodad med samma teckentabell som finns i användarens dator. Om båda dessa förutsättningar gäller visas texten utan problem. Om ingen av dessa förutsättningar gäller ska du formatera texten med Unicode och en escape-sekvens. Använd en escape-sekvens genom att lägga till följande ActionScript 2.0 i bildruta 1 på tidslinjen:

```
this.createTextField("myText_txt", 99, 10, 10, 200, 25);  
myText_txt.text = "this is my text, \u00A9 2004";
```

ActionScript-koden skapar ett textfält och anger text som innehåller en copyright-symbol (©) i textfältet.

Du kan skapa en SWF-fil med operativsystemets teckentabell genom att ställa in egenskapen `useCodepage`. När Animate exporterar en SWF-fil är standardläget att exportera Unicode-text och `System.useCodepage` ställs in på `false`. Du kan få problem med visning av specialtecken eller text på internationella datorer där systemets teckentabell inte kan lösa problemet med text som visas felaktigt. Att använda `System.useCodePage` ska dock alltid vara sista utvägen.

Placera följande ActionScript 2.0-kodrad i bildruta 1 på tidslinjen om du vill använda operativsystemets teckentabell:

```
System.useCodepage = true;  
<< need an AS3 example here as well. See  
dev/qa. >>
```

Obs! Ett specialtecken kan bara visas om det tecknet finns i teckensnittet som används i användarens dator. Om du inte är säker bäddar du in tecknet eller teckensnittet i SWF-filen.

I följande tabell finns ett antal vanliga escape-sekvenser för Unicode.

Teckenbeskrivning	Escape-sekvens för Unicode
långt tankstreck (—)	\u2014
registrerat-tecken (®)	\u00AE
copyright-tecken (©)	\u00A9
trademark-tecken (™)	\u2122
euro-tecken (€)	\u20AC
omvänt snedstreck (\)	\u005C
snedstreck (/)	\u002F

inledande klammerparentes ({})	\u007B
avslutande klammerparentes (})	\u007D
större än (<)	\u003C
mindre än (>)	\u003E
asterisk (*)	\u002A

Testa dokumentets nedladdningsprestanda

Flash Player försöker motsvara den bildrutehastighet du ställer in, men den faktiska bildrutehastigheten kan variera från dator till dator. Om ett dokument som laddas ned når en viss bildruta innan de data som behövs för bildrutan har laddats ned, pausas dokumentet tills dessa data har laddats ned.

Om du vill visa nedladdningsprestanda grafiskt kan du använda bandbreddsprofilering, som visar hur mycket data som har skickats för varje bildruta utifrån den modemhastighet du anger.

Obs! (Endast Animate CC) Bandbreddsprofiler är inte tillgängliga i Animate CC. Du kan välja att använda Adobe Scout med Animate i stället. Mer information finns i [Använda Adobe Scout med Animate](#).

När nedladdningshastigheten simuleras använder Animate uppskattningar av typisk Internet-prestanda, inte den exakta modemhastigheten. Om du väljer att simulera modemhastigheten 28,8 kbit/s använder Animate hastigheten 2,3 kbit/s för att reflektera typiska Internet-prestanda. Profileraren kompenserar också för extra komprimeringsstöd för SWF-filer, vilket minskar filstorleken och förbättrar direktuppspelning.

När externa SWF-filer, GIF-filer, XML-filer och variabler direktuppspelas i en spelare med ActionScript-anrop som loadMovie och getUrl, flödar data med den hastighet som angetts för direktuppspelning. Direktuppspelningshastigheten för SWF-huvudfilen minskar på grund av att den tillgängliga bandbredden minskar när ytterligare data måste hämtas. Testa dokumentet för alla hastigheter och på alla datorer som du planerar att dokumentet ska fungera på så att du är säker på att det inte överbelastar de långsammaste anslutningarna och datorerna som det är avsett för.

Du kan också skapa en rapport över de bildrutor som gör uppspelningen långsammare och sedan optimera eller ta bort en del av innehållet i dessa bildrutor.

Om du vill ändra inställningarna för SWF-filen som skapats med kommandona Testa filmen och Testa scenen använder du Arkiv > Publiceringsinställningar.

Testa nedladdningsprestanda

1. Gör något av följande:

- Välj Kontroll > Testa scenen eller Kontroll > Testa.
Om du testar en scen eller ett dokument publicerar Animate markeringen som en SWF-fil med inställningarna i dialogrutan Publiceringsinställningar. SWF-filen öppnas i ett nytt fönster och börjar redan spelas upp.
- Välj Arkiv > Öppna och välj en SWF-fil.

2. Välj Visa > Nedladdningsinställningar och välj en nedladdningshastighet för att avgöra vilken direktuppspelningshastighet som Animate ska simulera. Om du vill ange en egen inställning väljer du Anpassa.

3. När du visar SWF-filen kan du välja Visa > Bandbreddsprofilering för att visa ett diagram som beskriver nedladdningsprestanda.

På vänster sida i profileringsfönstret visas information om dokumentet, dess inställningar, dess läge och dataflöden, om det finns några i dokumentet.

I den högra delen av profileringsfönstret visas tidslinjerubriken och diagrammet. I diagrammet motsvarar varje stapel en enskild bildruta i dokumentet. Stapelns storlek

motsvarar bildrutans storlek i byte. Den röda linjen under rubriken Tidslinje visar om en viss bildruta kan direktuppspelas i realtid med den modemhastighet som är inställd på Kontroll-menyn. Om stapeln går över den röda linjen måste dokumentet vänta på att bildrutan läses in.

Obs! (Endast Animate CC) Bandbreddsprofiler är inte tillgängliga i Animate CC. Du kan välja att använda Adobe Scout med Animate i stället. Mer information finns i [Använda Adobe Scout med Animate](#).

4. Aktivera eller inaktivera direktuppspelning med Visa > Simulera nedladdning.

Om du inaktiverar direktuppspelning börjar dokumentet om utan att simulera en Internetanslutning.

Obs! (Endast Animate CC) Alternativet för att simulera nedladdning är inte tillgängligt i Animate CC.

5. Klicka på en stapel i diagrammet om du vill visa inställningar för motsvarande bildruta i det vänstra fönstret och stoppa dokumentet.
6. Om det behövs kan du justera diagramvisningen på något av följande sätt:

- Välj Visa > Direktuppspelningsdiagram om du vill visa vilka bildrutor som orsakar pauser.
I standardvyn visas omväxlande ljusgrå och mörkgrå block som representerar bildrutor. På sidan av varje block visas dess relativa bytestorlek. I den första bildrutan sparas en symbols innehåll, så den är ofta större än de andra bildrutorna.
- Välj Visa > Bildruta-för-bildruta-diagram om du vill visa storleken för varje bildruta.
I den här vyn kan du se vilka bildrutor som bidrar till att direktuppspelningen försenas. Om något bildruteblock sträcker sig över den röda linjen i diagrammet avbryter Flash Player uppspelningen tills hela bildrutan har laddats ned.

7. Stäng testfönstret och återgå till redigeringsmiljön.

När du har ställt in en testmiljö med bandbreddsprofilering kan du öppna SWF-filen direkt i testmiljön. Filen öppnas i ett Flash Player-fönster med bandbreddsprofilering och andra valda visningsalternativ.

Obs! (Endast Animate CC) Bandbreddsprofiler är inte tillgängliga i Animate CC. Du kan välja att använda Adobe Scout med Animate i stället. Mer information finns i [Använda Adobe Scout med Animate](#).

Generera slutrapport

1. Välj Arkiv > Publiceringsinställningar och klicka på Animate-fliken.
2. Välj Generera storleksrapport.
3. Klicka på Publicera.

Animate genererar en textfil med tillägget .txt. (Om dokumentfilen heter my Movie.flä heter textfilen myMovie Report.txt.) I rapporten visas storleken på varje bildruta, form, text, ljud, video och ActionScript-skript efter namn.

Adobe rekommenderar även

- [Översikt över publicering](#)
- Videokonventioner
- [Översikt över publicering](#)
- [Felsöka ActionScript 3.0](#)



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

God praxis – beteendekonventioner

[Om beteendekonventioner](#)

[Jämföra tidslinjekod med objektкод](#)

[När beteenden ska användas](#)

[Använda beteenden konsekvent](#)

[Dela filer med beteenden](#)

[Överst på sidan](#) ¹

Om beteendekonventioner

Beteenden är färdig ActionScript 2.0-kod som du kan lägga till i delar av en FLA-fil. Många utvecklare skriver ActionScript-kod i en eller flera bildrutor på huvudtidslinjen eller i externa ActionScript-filer. När du använder beteenden placeras ibland kod direkt på symbolinstanser (till exempel knappar, filmklipp eller komponenter) i stället för på tidslinjen.

Beteenden stöds inte av ActionScript 3.0.

[Överst på sidan](#) ¹

Jämföra tidslinjekod med objektкод

Undvik problem med utspridd ActionScript 2.0-kod genom att planera dokument med beteenden noggrant. Många utvecklare placerar inte ActionScript-kod på symbolinstanser utan i stället på tidslinjen (tidslinjekod) eller i klasser. Eftersom beteenden lägger till kod på många ställen i en FLA-fil blir inte ActionScript-koden samlad och kan vara svår att hitta. När koden är utspridd är det svårt att förstå hur kodstyckena interagerar och det är omöjligt att skriva elegant kod. Utspridd kod kan leda till problem med felsökning och redigering.

Om du använder beteenden kan du underlätta arbetet med följande funktioner för beteenden och utspridd ActionScript:

Skriptnavigeraren gör det lätt att hitta och redigera tidslinjekod eller kod i enskilda objekt på åtgärdspanelen.

Sök och ersätt gör att du kan söka efter och ersätta strängar i en FLA-fil.

Fäst skript använder du för att fästa flera skript från olika objekt och arbeta med dem samtidigt på åtgärdspanelen. Metoden fungerar bäst med skriptnavigeraren.

Filmutforsaren gör att du kan visa och organisera innehållet i en FLA-fil och välja element (inklusive skript) att ändra ytterligare.

[Överst på sidan](#) ¹

När beteenden ska användas

Den viktigaste skillnaden mellan en FLA-fil med beteenden och en FLA-fil utan beteenden är den arbetsgång du måste använda när du redigerar projektet. Om du använder beteenden måste du markera varje instans på

scenen eller markera scenen och öppna åtgärdspanelen eller beteendepanelen och göra ändringarna. Om du skriver egen ActionScript-kod och lägger all kod på huvudtidslinjen måste du bara göra ändringarna på tidslinjen.

Om du har en FLA-fil med symboler kan du markera en av instanserna på scenen och använda menyn Lägg till på beteendepanelen för att lägga till beteende i den instansen. Beteendet du väljer lägger automatiskt till kod som bifogas i instansen med objektкод som on()-hanteraren. Du kan även välja en bildruta på en tidslinje och lägga till olika beteenden i en bildruta på beteendepanelen.

Bestäm hur FLA-filen ska struktureras. Ta reda på var och hur beteenden och ActionScript ska användas i FLA-filen. Tänk på följande frågor:

- Vilken kod finns i beteendena?
- Kommer du att behöva ändra beteendekoden? I så fall hur mycket? Om du vill ändra beteendekoden i någon utsträckning ska du inte använda beteenden. Det går oftast inte att ändra beteenden på beteendepanelen om du gör ändringar i ActionScript-koden. Om du vill göra större ändringar i beteenden på åtgärdspanelen är det oftast lättare att skriva all ActionScript-kod själv på en central plats.
- Vilken annan ActionScript-kod behöver du, och behöver annan ActionScript-kod kunna interagera med beteendekoden? Felsökning och ändring är lättare att göra på en central plats. Om koden på tidslinjen till exempel interagerar med beteenden som placerats i objekt, ska du undvika beteenden.
- Hur många beteenden behöver du använda och var i FLA-filen planerar du att placera dem? Om alla dina beteenden placeras på en tidslinje kanske de fungerar bra i dokumentet. Arbetsgången kanske heller inte påverkas om du bara använder ett fåtal beteenden. Om du använder många beteenden i många objektinstanser kanske det däremot är effektivare att skriva egen kod på tidslinjen eller i externa ActionScript-filer.

Kom ihåg att beteenden inte stöds i ActionScript 3.0.

[Överst på sidan](#) 

Använda beteenden konsekvent

Använd beteenden på ett konsekvent sätt i hela dokumentet om de är den huvudsakliga eller enda källan till ActionScript. Du bör endast använda beteenden om du har lite eller ingen annan kod i FLA-filen, eller har ett konsekvent system för hantering av de beteenden som används.

Om du lägger till ActionScript i en FLA-fil ska koden vara på samma platser som beteendena. Dokumentera hur och var du lägger till kod.

Om du till exempel placerar kod i instanser på scenen (objektкод), på huvudtidslinjen (bildruteskript) och dessutom i externa ActionScript-filer, bör du undersöka filstrukturen. Projektet kommer att bli svårhanterat om du har kod på alla dessa ställen. Om du använder beteenden logiskt och strukturerar koden så att den fungerar på ett visst sätt runt beteendena (placera allt i objektinstanser) är åtminstone arbetsgången konsekvent. Dokumentet blir då lättare att ändra senare.

[Överst på sidan](#) 

Dela filer med beteenden

Om du planerar att dela FLA-filen med andra användare och du använder ActionScript som finns på eller i objekt (till exempel filmklipp) kan det vara svårt för dem att hitta koden även om de söker i dokumentet med Filmutforsaren.

Dokumentera hur beteenden används om du arbetar med ett komplicerat dokument. Beroende på programmets storlek kan du skapa ett flödesdiagram eller skriva dokumentationskommentarer på en central plats på huvudtidslinjen.

Om du skapar en FLA-fil med kod på många platser i dokumentet och planerar att dela filen skriver du en kommentar i bildruta 1 på huvudtidslinjen så att andra användare vet var koden finns och hur filen är strukturerad. I följande exempel visas en kommentar (i bildruta 1) som informerar användarna om var

ActionScript-koden finns:

```
/*  
    ActionScript placed on component instances and inside movie clips using behaviors.  
    Use the Movie Explorer to locate ActionScript  
*/
```

Obs! Den här tekniken är inte nödvändig om koden är lätt att hitta, dokumentet inte ska delas eller om all kod finns i bildrutor på huvudtidslinjen.



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Inställningar för ActionScript-publicering

[Ändra inställningar för ActionScript-publicering](#)

[Klassfiler och konfigurationsfiler](#)

[Deklarera en dokumentklass för ActionScript 3.0](#)

[Ange placering för ActionScript-filer](#)

[Villkorlig ActionScript-kompilering](#)

[Anpassa snabbmenyer i dokument \(CS5.5\)](#)

[Konfigurationsmappar installerade med Flash \(CS5.5\)](#)

[Överst på sidan](#) 

Ändra inställningar för ActionScript-publicering

När du skapar ett nytt FLA-dokument i Animate CC (tidigare Flash Professional CC) blir du ombedd att ange vilken version av ActionScript du vill använda. Du kan ändra den här inställningen om du senare bestämmer dig för att skriva skript i en annan version av ActionScript.

Obs! ActionScript 3.0 är inte kompatibel med ActionScript 2.0. ActionScript 2.0-kompilaren kan kompilera all ActionScript 1.0-kod förutom den snedstreckssyntax (/) som används för att visa filmklippssökvägar (t.ex. `parentClip/testMC:varName= "hello world"`). Du undviker detta problem genom att antingen skriva om koden och använda en punktnotation (.) eller använda ActionScript 1.0-kompilatorn.

1. Välj Arkiv > Publiceringsinställningar.
2. Välj ActionScript-versionen på menyn Skript.

[Överst på sidan](#) 

Klassfiler och konfigurationsfiler

När du installerar Animate placeras flera ActionScript-relaterade konfigurationsmappar och konfigurationsfiler på datorn. Om du ändrar de här filerna för att anpassa redigeringsmiljön bör du först säkerhetskopiera originalfilerna.

Mapp för ActionScript-klasser Innehåller alla inbyggda ActionScript 2.0-klasser (AS-filer). Här är några vanliga sökvägar till mappen:

- Windows 7 och 8: Hårddisk\Program\Adobe\Adobe Animate CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\Configuration\Classes
 - Macintosh: Hårddisk/Användare/användare/Bibliotek/Application Support/Adobe/Animate CC/språk/Configuration/Classes
- Mappen Classes är uppdelad i klasser för Flash Player 10 och klasser för Flash Player 11. Mer information om hur mappen är organiserad finns i filen Viktigt om i mappen Classes.

Mapp för inkluderade klasser Innehåller alla globala ActionScript-inkluderade filer. Platserna är som följer:

- Windows 7 och 8: Hårddisk\Program\Adobe\Adobe Animate CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: Hårddisk/Användare/användare/Bibliotek/Application Support/Adobe/Animate

Konfigurationsfilen ActionsPanel.xml Innehåller konfigurationsfilen för kodtips i ActionScript. Separata filer innehåller olika konfigurationer för varje version av ActionScript och Flash Lite samt för JavaScript. Platserna är som följer:

- Windows 7 och 8: Hårddisk\Program\Adobe\Adobe Animate
CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: Hårddisk/Användare/*användare*/Bibliotek/Application Support/Adobe/Animate
CC/*språk*/Configuration/ActionsPanel

Konfigurationsfilen AsColorSyntax.xml Konfigurationsfilen för markering av ActionScript-kodfärgningssyntaxen. Platserna är som följer:

- Windows 7 och 8: Hårddisk\Program\Adobe\Adobe Animate
CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: Hårddisk/Användare/*användare*/Bibliotek/Application Support/Adobe/Animate
CC/*språk*/Configuration/ActionsPanel

[Överst på sidan](#) 

Deklarera en dokumentklass för ActionScript 3.0

Om du använder ActionScript 3.0 kan en SWF-fil ha en klass av översta nivån kopplad till sig. Den här klassen kallas dokumentklassen. När SWF-filen läses in i Flash Player skapas en instans av den här klassen som blir SWF-filens objekt på högsta nivån. Objektet för en SWF-fil kan vara en instans av en egen klass som du väljer.

En SWF-fil som till exempel implementerar en Calendar-komponent kan koppla den översta nivån till en Calendar-klass, med lämpliga metoder och egenskaper för en Calendar-komponent. När SWF-filen läses in skapas en instans av den här Calendar-klassen i Flash Player.

1. Avmarkera alla objekt på scenen och på tidslinjen genom att klicka i ett tomt område på scenen. Då visas dokumentegenskaperna i egenskapsinspektören.
2. Ange namnet på ActionScript-filen för klassen i textrutan för dokumentklassen i egenskapsinspektören. Du ska inte skriva in filtillägget .as.

Obs! Du kan även ange dokumentklassinformation i dialogrutan Publiceringsinställningar.

Obs! Du kan också ange namnet på klassen i en SWC-fil, som är länkad i bibliotekssökvägen, som du vill ange som dokumentklass.

[Överst på sidan](#) 

Ange placering för ActionScript-filer

Om du vill använda en ActionScript-klass som du har definierat måste Animate leta reda på de externa ActionScript-filerna som innehåller klassdefinitionen. Den lista med mappar där Animate söker efter klassdefinitioner kallas *klassökvägen* för ActionScript 2.0 och *källsökvägen* för ActionScript 3.0. Klassökvägar och källsökvägar finns på global nivå (programnivå) och på dokumentnivå. Mer information om klassökvägar finns i avsnittet Klasser i [Om ActionScript 2.0 i Adobe Animate](#) och Paket i [Om ActionScript® 3.0](#).

Du kan ange följande ActionScript-placeringar i Animate:

- ActionScript 2.0
 - Programnivå (tillgänglig för alla AS2 FLA-filer):
 - Klassökväg (anges i ActionScript-inställningarna)
 - Dokumentnivå (endast tillgänglig för den FLA-fil som anger den här sökvägen):
 - Klassökväg (anges i publiceringsinställningarna)

- ActionScript 3.0
 - Programnivå (tillgänglig för alla AS3 FLA-filer):
 - Källsökväg (anges i ActionScript-inställningarna)
 - Bibliotekssökväg (anges i ActionScript-inställningarna)
 - Extern bibliotekssökväg (anges i ActionScript-inställningarna)
 - Dokumentnivå (endast tillgänglig för den FLA-fil som anger de här sökvägarna):
 - Källsökväg (anges i publiceringsinställningarna)
 - Bibliotekssökväg (anges i publiceringsinställningarna)
 - Dokumentklass (anges i egenskapsinspektören för dokumentet)

Med *Bibliotekssökväg* anger du platsen för förkompilerad ActionScript-kod som finns i SWC-filer som du har skapat. Den FLA-fil som anger den här sökvägen läser in varje SWC-fil på den översta nivån i den här sökvägen och alla andra eventuella kodresurser som har angetts inom SWC-filerna. Om du använder bibliotekssökvägen måste du kontrollera att inga delar av den kompilerade koden i SWC-filerna är duplicerade i okompilerade AS-filer i källsökvägen. Den redundanta koden gör att kompileringen av SWF-filen går långsammare.

Du kan ange fler än en sökväg som används av Animate. Alla resurser som hittas på samtliga sökvägar används. När du lägger till eller ändrar en sökväg kan du lägga till absoluta katalogsökvägar (t.ex. C:/mina_klasser) och relativa katalogsökvägar (t.ex. ../mina_klasser eller ".").

Ange klassökvägen för ActionScript 2.0

Obs! ActionScript 2.0 har tagits bort i Animate CC. Du hittar mer information i [den här artikeln](#)

.Så här anger du klassökvägen på dokumentnivå:

1. Välj Arkiv > Publiceringsinställningar och klicka på Flash.
2. Kontrollera att ActionScript 2.0 är markerat på snabbmenyn ActionScript-version och klicka på Inställningar.
3. Ange den bildruta där klassdefinitionen ska finnas i textfältet Exportera bildruta för klasser.
4. Om du vill lägga till sökvägar i klassökvägslistan gör du något av följande:
 - Om du vill lägga till en mapp i klassökvägen klickar du på knappen Bläddra till sökväg , bläddrar till mappen som du vill lägga till och klickar på OK.
 - Om du vill lägga till en ny rad i klassökvägslistan, klickar du på knappen Lägg till ny sökväg . Dubbelklicka på den nya raden, skriv en relativ eller absolut sökväg och klicka på OK.
 - För att redigera en befintlig klassökvägsmappl väljer du sökvägen i klassökvägslistan, klickar på knappen Bläddra till sökväg, bläddrar till mappen som ska läggas till och klickar på OK. Du kan också dubbelklicka på sökvägen i klassökvägslistan, skriva sökvägen och klicka på OK.
 - Om du vill ta bort en mapp från klassökvägen väljer du sökvägen i klassökvägslistan och klickar på knappen Ta bort markerad sökväg .

Så här anger du klassökvägen på programnivå:

1. Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Flash > Inställningar (Macintosh) och klicka sedan på kategorin ActionScript.
2. Klicka på knappen Inställningar för ActionScript 2.0 och lägg till sökvägen/sökvägarna i

Ange källsökvägen för ActionScript 3.0

Så här anger du källsökvägen på dokumentnivå:

1. Välj Arkiv > Publiceringsinställningar och klicka på Animate.
2. Kontrollera att ActionScript 3.0 är markerat på snabbmenyn ActionScript-version och klicka på Inställningar. Flash Player-versionen måste vara inställd på Flash Player 9 eller senare för att ActionScript 3.0 ska kunna användas.
3. Ange den bildruta där klassdefinitionen ska finnas i textfältet Exportera klasser i bildruta.
4. Ange felrapporteringsinställningar Du kan välja Strikt läge och Varningsläge. I Strikt läge rapporteras kompileringsvarningar som fel, vilket innebär att kompileringen inte slutförs om de typerna av fel förekommer. I Varningsläge rapporteras extravarningar som är användbara för att upptäcka inkompatibilitet vid uppdatering av ActionScript 2.0-kod till ActionScript 3.0.
5. (Valfritt) Markera Scen om du vill att sceninstanser ska deklarerats automatiskt.
6. Ange ActionScript 3.0 eller ECMAScript som dialekt. ActionScript 3.0 rekommenderas.
7. Om du vill lägga till sökvägar i källsökvägslistan gör du något av följande:
 - Om du vill lägga till en mapp i källsökvägen klickar du på fliken Källsökväg och sedan på knappen Bläddra till sökväg . Bläddra sedan till den mapp du vill lägga till och klicka på OK.
 - Om du vill lägga till en ny rad i källsökvägslistan, klickar du på knappen Lägg till ny sökväg . Dubbelklicka på den nya raden, skriv en relativ eller absolut sökväg och klicka på OK.
 - Om du vill redigera en befintlig källsökvägsmappl väljer du sökvägen i listan Källsökväg, klickar på knappen Bläddra till sökväg, bläddrar till mappen som ska läggas till och klickar på OK. Du kan också dubbelklicka på sökvägen i listan Källsökväg, skriva sökvägen och klicka på OK.
 - Om du vill ta bort en mapp från källsökvägen markerar du sökvägen i listan Källsökväg och klickar på knappen Ta bort från sökväg .

Så här anger du källsökvägen på programnivå:

1. Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Animate > Inställningar (Macintosh) och klicka sedan på kategorin ActionScript.
2. Klicka på knappen Inställningar för ActionScript 3.0 och lägg till sökvägen/sökvägarna i listan Källsökväg.

Ange bibliotekssökvägen för ActionScript 3.0-filer

Du anger bibliotekssökvägen på dokumentnivå på ungefär samma sätt som du anger källsökvägen:

1. Välj Arkiv > Publiceringsinställningar.
2. Kontrollera att ActionScript 3.0 har angetts på skriptmenyn och klicka sedan på knappen ActionScript-inställningar.
3. I dialogrutan Avancerade inställningar för ActionScript 3.0 klickar du på fliken Bibliotekssökväg.
4. Lägg till bibliotekssökvägen i listan Bibliotekssökväg. Du kan lägga till mappar eller

enskilda SWC-filer i sökvägslistan.

- Om du vill ange egenskapen länktyp dubbelklickar du på Länktyp i sökvägens egenskapsträd. Du kan välja mellan följande länktyper:
 - Sammanfogad i kod: Kodresurserna i sökvägen sammanfogas med den publicerade SWF-filen.
 - Extern: Kodresurserna i sökvägen läggs inte till i den publicerade SWF-filen, men kompileraren kontrollerar att de finns på de angivna platserna.
 - RSL (Runtime Shared Library): Flash Player hämtar resurserna vid körning.

Så här anger du bibliotekssökvägen på programnivå:

- Välj Redigera > Inställningar (Windows) eller Animate > Inställningar (Macintosh) och klicka sedan på kategorin ActionScript.
- Klicka på knappen Inställningar för ActionScript 3.0 och lägg till sökvägen/sökvägarna i listan Bibliotekssökväg.

[Överst på sidan](#) 

Villkorlig ActionScript-kompilering

Du kan använda villkorlig kompilering i ActionScript 3.0 på samma sätt som i C++ och andra programmeringsspråk. Du kan t.ex. använda villkorlig kompilering för att aktivera eller inaktivera kodblock i ett helt projekt, såsom kod som implementerar en viss funktion eller kod som används för felsökning.

Med hjälp av config-konstanter som du definierar i publiceringsinställningarna kan du ange om vissa rader med ActionScript-kod har kompilerats eller inte. Varje konstant har följande format:

CONFIG::EXEMPEL_KONSTANT

Här är CONFIG värdet för config namespace och EXEMPEL_KONSTANT är den konstant som du anger true eller false för i publiceringsinställningarna. När värdet för konstanten är true kompileras den kodrad som följer efter konstanten i ActionScript-koden. Om värdet är falskt kompileras inte den kodrad som följer efter konstanten.

Exempel: I följande funktion finns två kodrader som endast kompileras om värdet för den föregående konstanten har angetts som true i publiceringsinställningarna:

```
public function CondCompTest() {  
    CONFIG::COMPILE_FOR_AIR {  
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR_AIR=true.");  
    }  
    CONFIG::COMPILE_FOR_BROWSERS {  
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR BROWSERS=true.");  
    }  
}
```

Så här definierar du en config-konstant med hjälp av dialogrutan Publiceringsinställningar:

- Välj Arkiv > Publiceringsinställningar.
- Kontrollera att skriptmenyn är inställd på ActionScript 3.0 och klicka sedan på knappen Inställningar bredvid menyn.
- I dialogrutan Avancerade inställningar för ActionScript 3.0 klickar du på fliken Config-konstanter.
- Klicka på knappen Lägg till för att lägga till en konstant.
- Skriv namnet på den konstant som du vill lägga till. Standardvärdet för config namespace är CONFIG och standardkonstantnamnet är CONFIG_CONST.

Obs! Värdet CONFIG för config namespace deklareras automatiskt av kompileraren i

Animate. Du kan lägga till egna config namespace-värden genom att ange ett värde med ett konstantnamn i publiceringsinställningarna och lägga till dem i ActionScript-koden med följande syntax:

```
config namespace MY_CONFIG;
```

6. Ange det värde som ska användas för konstanten: true eller false. Du ändrar värdet när du vill aktivera eller inaktivera kompilering av specifika kodrader.

[Överst på sidan](#) ¹³

Anpassa snabbmenyer i dokument (CS5.5)

Du kan anpassa standardsnabbmenyn och snabbmenyn för textredigering som visas för SWF-filer i Flash Player 7 och senare versioner.

- Standardsnabbmenyn visas när en användare högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) i ett område i en SWF-fil i Flash Player, som inte är ett redigerbart textfält. Du kan lägga till anpassade alternativ och dölja inbyggda alternativ på menyn (dock inte Inställningar och Felsökning).
- Snabbmenyn för textredigering visas när en användare högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) i ett redigerbart textfält i en SWF-fil i Flash Player. Du kan lägga till anpassade alternativ på den här menyn. Det går inte att dölja inbyggda alternativ.

Obs! I Flash Player visas också en snabbmeny för fel när en användare högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) i Flash Player och ingen SWF-fil är inläst. Det går inte att anpassa den här menyn.

Anpassa snabbmenyer i Flash Player 7 genom att använda objekten ContextMenu och ContextMenuItem i ActionScript 2.0. Mer information om hur du använder dessa objekt finns i ContextMenu i [Språkreferens för ActionScript 2.0](#).

Kom ihåg följande villkor när du skapar anpassade snabbmenyalternativ för Flash Player:

- Anpassade alternativ läggs till i en snabbmeny i samma ordning som de skapas. Det går inte att ändra ordningen efter att alternativen har skapats.
- Du kan aktivera anpassade alternativ och ange om de ska visas.
- Anpassade snabbmenyalternativ kodas automatiskt med Unicode UTF-8-textkodning.

[Överst på sidan](#) ¹⁴

Konfigurationsmappar installerade med Flash (CS5.5)

Flash placerar flera konfigurationsmappar på datorn när du installerar programmet. I konfigurationsmapparna ordnas filer som är associerade med programmet efter lämpliga åtkomstnivåer. Du bör kontrollera innehållet i dessa mappar när du arbetar med ActionScript® och komponenter. Konfigurationsmapparna för Flash är som följer:

Konfigurationsmappen på programnivå

Eftersom den tillhör programnivån har bara användare som är administratörer skrivåtkomst till mappen. Här är några vanliga sökvägar till mappen:

- I Microsoft Windows XP och Microsoft Windows Vista går du till `startenheten\Program\Adobe\Adobe Flash CS3\språk\Configuration\`.

- På Macintosh går du till *Macintosh HD/Applications/Adobe Flash CS3/Configuration/*.

Startmapp

Denna mapp befinner sig på samma nivå som konfigurationsmappen på programnivå och underlättar delning av konfigurationsfiler mellan användare av samma dator. Mapper och filer i mappen First Run kopieras automatiskt till konfigurationsmappen på användarnivå. Alla nya filer som placeras i mappen First Run kopieras till konfigurationsmappen på användarnivå när du startar programmet.

Här är några vanliga sökvägar till mappen First Run:

- I Windows XP och Vista går du till *startenheten\Program\Adobe\Adobe Flash CS3\språk\First Run*.
- På Macintosh går du till *Macintosh HD/Applications/Adobe Flash CS3/First Run/*.

Konfigurationsmappen på användarnivå

Den här mappen finns i samma område av användarprofilen och den aktuella användaren har alltid skrivåtkomst till mappen. Här är några vanliga sökvägar till mappen:

- I Windows XP och Vista går du till *startenheten\Documents and Settings\användarnamn\Lokala inställningar\Application Data\Adobe\Flash CS3\språk\Configuration*.
- På Macintosh går du till *Macintosh HD/Users/användarnamn/Library/Application Support/Adobe/Flash CS3\språk\Configuration/*.

Konfigurationsmappen på nivå Alla användare

Den här mappen finns i samma område av användarprofilen och är en del av standardinstallationerna av Windows- och Macintosh-operativsystemen. De delas av alla användare av en dator. Operativsystemet gör alla filer som placeras i mappen tillgängliga för alla användare. Här är några vanliga sökvägar till mappen:

- I Windows XP och Vista går du till *startenheten\Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Flash CS3\språk\Configuration*.
- På Macintosh går du till *Macintosh HD/Users/Shared/Application Support/Adobe/Flash CS3\språk\Configuration/*.

Konfigurationsmappen på begränsad nivå

För användare med begränsade behörigheter på en arbetsstation är det i en nätverksmiljö normalt bara systemadministratörer som har administrativ åtkomst till arbetsstationer. Alla andra användare får begränsad åtkomst, vilket normalt innebär att användarna inte kan skriva till filer på programnivå (t.ex. mappen Program i Windows och mappen Applications i Macintosh OS X).



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Ange publiceringsinställningar för Animate

[Ange publiceringsinställningar för HTML5 Canvas-dokument](#)
[Ange publiceringsinställningar för SVG-filer](#)
[Ange publiceringsinställningar för WebGL-dokument](#)
[Ange publiceringsinställningar för AIR-program i Android](#)
[Ange publiceringsinställningar för AIR-program i iOS](#)
[Ange publiceringsinställningar för AIR-program på skrivbordsdatorer](#)
[Ange publiceringsinställningar för Animate-filer \(.swf\)](#)
[Ange publiceringsinställningar för SWC-filer och projektorer](#)
[Ange publiceringsinställningar för HTML-omslutningsfiler](#)
[Ange publiceringsinställningar för identifiering av Flash Player](#)
[Ange publiceringsinställningar för GIF-filer](#)
[Ange publiceringsinställningar för JPEG-filer](#)
[Ange publiceringsinställningar för PNG-filer](#)
[Ange publiceringsinställningar för OAM-export](#)
[Förhandsvisa publiceringsformat och inställningar](#)
[Använda publiceringsprofiler](#)

[Överst på sidan](#) ¹

Ange publiceringsinställningar för HTML5 Canvas-dokument

Information om publiceringsinställningar för HTML5 Canvas-dokument finns i den här artikeln.

[Överst på sidan](#) ¹

Ange publiceringsinställningar för SVG-filer

Information om publiceringsinställningar när du exporterar en SVG-fil finns i den här artikeln.

[Överst på sidan](#) ¹

Ange publiceringsinställningar för WebGL-dokument

Information om publiceringsinställningar för WebGL-dokument finns i den här artikeln.

[Överst på sidan](#) ¹

Ange publiceringsinställningar för AIR-program i Android

Information om publiceringsinställningar för iOS finns i den här artikeln.

[Överst på sidan](#) ¹

Ange publiceringsinställningar för AIR-program i iOS

Ange publiceringsinställningar för AIR-program på skrivbordsdatorer

Information om publiceringsinställningar för iOS finns i den här artikeln.

Ange publiceringsinställningar för Animate-filer (.swf)

Obs! Endast CS5.5 - Du kan även ange publiceringsinställningarna för Player-version och ActionScript-version i egenskapsinspektören. Avmarkera alla objekt på scenen för att visa dokumentegenskaperna i egenskapsinspektören.

1. Välj Arkiv > Publiceringsinställningar och välj en Player-version på popup-menyn Spelare. Det går inte att använda alla -funktioner i publicerade SWF-filer som är avsedda för tidigare Flash Player-versioner än Flash Player 10. Om du vill ange Flash Player-identifiering klickar du på kategorin HTML-omslutning i den vänstra kolumnen och väljer Identifiera Flash-version och anger den Flash Player-version som ska identifieras.

Obs! I Flash Pro CS5.5, skapar Flash Player 10.2-inställningen en SWF-fil genom att använda version 11 av SWF-formatet. Flash Player 10- och 10.1-inställningen skapar en SWF-fil med hjälp av version 10 av formatet.

2. Välj ActionScript®-versionen på snabbmenyn Skript. Om du väljer ActionScript 2.0 eller 3.0 och har skapat klasser, klickar du på knappen ActionScript-inställningar för att ställa in en relativ sökväg till klassfiler som skiljer sig från standardkatalogsökvägen som har angetts i Inställningar.

Obs! I Animate CC stöds endast ActionScript 3.0.

3. Om du vill styra bitmappkomprimering klickar du på kategorin Animate i den vänstra kolumnen och justerar värdet JPEG-kvalitet. Lägre bildkvalitet ger mindre filer, högre bildkvalitet ger större filer. Testa olika inställningar för att hitta en bra kompromiss mellan storlek och kvalitet. 100 ger högsta kvalitet och minst komprimering.

Om du vill att mycket komprimerade JPEG-bilder ska se jämnare ut väljer du Aktivera JPEG-blockreducering. Med det här alternativet minskas de vanliga defekter som uppstår vid JPEG-komprimering, till exempel synliga 8×8-block i bilden. I vissa JPEG-bilder kan en viss grad av detaljer gå förlorade när det här alternativet väljs.

4. Om du vill ställa in samplingsfrekvens och komprimering för alla direktuppspelade ljud eller händelseljud i SWF-filen, klickar du på värdena bredvid Ljudström eller Ljudhändelse och väljer alternativ efter behov.

Obs! Ett direktuppspelningsljud spelas upp så fort det finns tillräckligt mycket data för de första nedladdade bildrutorna. Det synkroniseras med tidslinjen. Ett händelseljud spelas inte upp förrän det har laddats ned helt, och fortsätter att spelas upp till det stoppas explicit.

5. Om du vill förbigå inställningarna för enskilda ljud som angetts i ljudavsnittet i egenskapsinspektören, markerar du Förbigå ljudinställningar. Om du vill skapa en mindre SWF-filversion med låg originalåtergivning väljer du det här alternativet.

Obs! Om alternativet Förbigå ljudinställningar inte är markerat skannar Animate in alla direktuppspelningsljud i dokumentet (inklusive ljud i importerad video) och publicerar alla direktuppspelningsljud med den högsta enskilda inställningen. Detta kan innebära att filstorleken ökar om ett eller flera direktuppspelningsljud har en hög exportinställning.

6. Om du vill exportera ljud som passar för mobila enheter, i stället för det ursprungliga biblioteksljudet, väljer du Exportera enhetsljud. Klicka på OK.

7. Om du vill ange avancerade inställningar väljer du något av följande alternativ:

Komprimera filmen (aktiverat som standard) Komprimerar SWF-filen för att minska filstorleken och hämtningstiden.

Du kan välja mellan två komprimeringslägen:

- Deflate – Detta är det äldre komprimeringsläget, som är kompatibelt med Flash Player 6.x och senare.
- LZMA – Det här läget är upp till 40 % effektivare än Deflate, men är bara kompatibelt med Flash Player 11.x och senare eller AIR 3.x och senare. LZMA-komprimering passar bäst för FLA-filer som innehåller mycket ActionScript-kod eller vektorbilder. Om du har valt SWC i Publiceringsinställningar är bara Deflate tillgängligt.

Inkludera dolda lager (Standard) Exporterar alla dolda lager i Animate-dokumentet. Om Exportera dolda lager avmarkeras hindras alla dolda lager (inklusive lager som är inkapslade i filmklipp) från att exporteras till den resulterande SWF. På så vis kan du lätt testa olika versioner av Animate-dokument genom att göra lager osynliga.

Inkludera XMP-metadata (Standard) Exporterar alla metadata som anges i dialogrutan Filinformation. Klicka på knappen Ändra XMP-metadata för att öppna dialogrutan. Du kan också öppna dialogrutan Filinformation genom att välja Arkiv > Filinformation. Metadata kan visas när SWF-filen väljs i Adobe® Bridge.

Generera storleksrapport Genererar en rapport med en lista över mängden data i det slutliga Animate-innehållet per fil.

Utelämna trace-satser Leder till att Animate ignorerar ActionScript trace-satser i den aktuella SWF-filen. När du väljer det här alternativet visas inte information om trace-satser på utdatapanelen. Mer information finns i Översikt över utdatapanelen.

Tillåt felsökning Aktiverar felsökning och tillåter fjärrfelsökning av en Animate SWF-fil. Gör att du kan använda lösenordsskydd med SWF-filen.

Skydda från import Hindrar andra från att importera en SWF-fil och konvertera den till ett FLA-dokument. Gör att du kan använda lösenordsskydd med Animate SWF-filen.

8. (**Endast Animate CC**) Du kan välja att endast aktivera telemetridata för SWF-filen genom att välja lämpligt alternativ. Genom att aktivera alternativet kan telemetridata för SWF-filen loggas i Adobe Scout. Mer information finns i Använda Adobe Scout med Animate CC.

9. Om du använder ActionScript 2.0 och har markerat Felsökning tillåten eller Skydda från import, anger du ett lösenord i textfältet Lösenord. Om du lägger till ett lösenord måste andra användare ange det innan de kan felsöka eller importera SWF-filen. Du tar bort lösenordet genom att rensa textfältet Lösenord och publicera igen. Mer information om Felsökning finns i [Felsökning för ActionScript 1.0 och 2.0](#). Om du använder ActionScript 3.0, se Felsökning för ActionScript 3.0.

Obs! ActionScript 1.0 och 2.0 stöds inte i Animate CC. Mer information finns i Öppna Flash Pro CS6-filer med Animate CC.

10. Om du vill ange en maxtid för hur länge det får ta för skript att köras i SWF-filen anger du ett värde i Tidsgräns för skript. Körningen av skript avbryts för de skript som överskrider gränsen.

11. Välj den Animate-säkerhetsmodell som ska användas på snabbmenyn Lokal uppspelningssäkerhet. Ange om du vill ge den publicerade SWF-filen lokal åtkomst eller nätverksåtkomst.

Endast lokal åtkomst Den publicerade SWF-filen kan interagera med filer och resurser på det lokala systemet men inte på nätverket.

Använd bara nätverket Den publicerade SWF-filen kan interagera med filer och resurser på nätverket men inte på det lokala systemet

12. Om du vill aktivera maskinvaruacceleration för SWF-filen väljer du något av följande alternativ på menyn Maskinvaruacceleration:

Nivå 1 - Direkt I direktläget förbättras uppspelningsprestanda genom att Flash Player kan rita direkt på skärmen i stället för att webbläsaren sköter ritningen.

Nivå 2 - GPU I GPU-läget använder Flash Player den tillgängliga datorkraften på grafikkortet för att spela upp video och sätta samman grafiklager. Detta ger andra prestandafördelar beroende på vilken maskinvara för grafik som användaren har. Använd det här alternativet om din målgrupp förväntas ha kraftfulla grafikkort.

Om uppspelningssystemet inte har tillräcklig maskinvara för att acceleration ska kunna användas återgår Flash Player automatiskt till det normala ritläget. För bästa prestanda på webbsidor med flera SWF-filer aktiverar du enbart maskinvaruacceleration för en av SWF-filerna. Maskinvaruacceleration används inte i läget Testa film.

När du publicerar en SWF-fil innehåller HTML-filen som bäddar in den en HTML-parameter av typen wmode. När du väljer Nivå 1 eller Nivå 2 för maskinvaruacceleration anges värdet för HTML-parametern wmode till "direct" respektive "gpu". När du aktiverar maskinvaruacceleration åsidosätts den inställning för Fönsterläge som du har valt på fliken HTML i dialogrutan Publiceringsinställningar, eftersom den också lagras i parametern wmode i HTML-filen.

[Överst på sidan](#) ¹³

Ange publiceringsinställningar för SWC-filer och projektorer

En SWC-fil används för att distribuera komponenter. SWC-filen innehåller ett kompilerat klipp, komponentens ActionScript-klassfil och andra filer som beskriver komponenten.

Projektorer är Animate-filer som innehåller både publicerade SWF- och Flash Player-filer. Projektorer kan spelas upp som vanliga program utan webbläsare, Flash Player-plugin eller Adobe AIR.

- Om du vill publicera en SWC-fil, markerar du SWC-filen i den vänstra kolumnen i dialogrutan Publiceringsinställningar och klickar sedan på Publicera.
- Om du vill publicera en Windows-projektor väljer du Win-projektor i den vänstra kolumnen och klickar sedan på Publicera.
- Om du vill publicera en Macintosh-projektor väljer du Mac-projektor i den vänstra kolumnen och klickar sedan på Publicera.

Om du vill spara SWC-filen eller projektorn med ett annat filnamn än den ursprungliga FLA-filen, anger du ett namn för utdatafilen.

[Överst på sidan](#) ¹⁴

Ange publiceringsinställningar för HTML-omslutningsfiler

Om Animate-innehåll ska spelas upp i en webbläsare måste det finnas ett HTML-dokument som aktiverar SWF-filen och anger webbläsarinställningar. Med kommandot Publicera genereras automatiskt ett sådant dokument från parametrar i ett HTML-malldokument.

Malldokumentet kan vara vilken textfil som helst som innehåller rätt mallvariabler, inklusive en vanlig HTML-fil, en fil som innehåller kod för särskilda tolkar som ColdFusion® eller Active Server Pages (ASP) eller en

mall som ingår i Animate.

Om du vill ange HTML-parametrar manuellt för Animate eller anpassa en inbyggd mall använder du en HTML-redigerare.

HTML-parametrar fastställer var innehållet visas i fönstret, bakgrundsfärg, storlek på SWF-filen och så vidare, samt anger attributen för object- och embed-taggar. Du kan ändra de här och andra inställningarna på HTML-panelen i dialogrutan Publiceringsinställningar. Om du ändrar inställningarna åsidosätts de alternativ du valt i SWF-filen.

Ange inställningar

1. Välj Arkiv > Publiceringsinställningar och klicka på kategorin HTML-omslutning i den vänstra kolumnen i dialogrutan.
2. Använd standardfilnamnet, som matchar dokumentnamnet, eller skriv ett unikt namn med filtillägget .html.
3. Om du vill välja en installerad mall som ska användas gör du det på popup-menyn Mall. Om du vill visa en beskrivning av mallen klickar du på Info. Standardinställningen är mallen Endast Animate.
4. Om du valde en annan HTML-mall än Bildkarta, och du anger 4 eller senare som Flash Player-version, markerar du Identifiera Animate-version. Mer information finns i [Ange publiceringsinställningar för identifiering av Flash Player](#).

Obs! Med alternativet Identifiera Animate-version konfigureras dokumentet till att identifiera vilken Flash Player-version användaren har och skickar en alternativ HTML-sida om användaren inte har avsedd spelare. Den alternativa HTML-sidan innehåller en länk för att hämta den senaste versionen av Flash Player.

5. Markera ett alternativ i Storlek och ange värden för attributen width och height i HTML-taggar object och embed:

Matcha filmen (Standard) Använder SWF-filens storlek.

Pixlar Använder den bredd och höjd du anger. Ange antalet pixlar för bredd och höjd.

Procent SWF-filen tar upp den procentandel av webbläsarfönstret som du anger. Ange de procentandelar för bredd och höjd som du vill använda.

6. Du kan styra SWF-filens uppspelning och funktioner genom att markera alternativ för Uppspelning:

Paus vid start Pausar SWF-filen tills en användare klickar på en knapp eller markerar Spela upp på kortkommandomenyn. (Standard) Alternativet är avmarkerat och innehållet spelas upp så fort det lästs in (parametern PLAY ställs in på `true`).

Slinga Upprepar innehållet när den sista bildrutan nås. Avmarkera det här alternativet om du vill stoppa innehållet när den sista bildrutan nås. (Standard) Parametern LOOP är på.

Visa meny Visar en kortkommandomeny när användare högerklickar (Windows) eller Control-klickar (Macintosh) på SWF-filen. Om du bara vill visa Om Animate på kortkommandomenyn avmarkerar du det här alternativet. Alternativet är markerat som standard (parametern MENU är inställd på `true`).

Enhetsteckensnitt (Endast Windows) Byter ut kantutjämnade systemteckensnitt mot teckensnitt som inte är installerade på användarens system. När enhetens teckensnitt används är det lättare att läsa tecken i små storlekar. Storleken på SWF-filen kan

minska. Alternativet påverkar endast SWF-filer som innehåller statisk text (text som du skapar när du utvecklar en SWF-fil och som inte ändras när innehållet visas) som är avsedd att visas med enhetsteckensnitt.

7. Fastställ en balans mellan bearbetningstid och utseende enligt följande lista, genom att markera alternativ för Kvalitet. De här alternativen ställer in parametervärdet `QUALITY` i taggarna `object` och `embed`.

Low Prioriterar uppspelningshastigheten framför utseendet. Ingen kantutjämning används.

Automatiskt låg Prioriterar i första hand hastigheten, men förbättrar utseendet när det är möjligt. Uppspelningen startar med kantutjämning inaktiverad. Om Flash Player upptäcker att processorn kan hantera kantutjämning, aktiveras det automatiskt.

Automatiskt hög Prioriterar i första hand uppspelningshastighet och utseende, men offerar om nödvändigt utseendet för hastigheten. Uppspelningen startar med kantutjämning aktiverad. Om den faktiska bildrutehastigheten hamnar under den angivna bildrutehastigheten, inaktiveras kantutjämning till förmån för uppspelningshastigheten. Använd den här inställningen om du vill emulera kantutjämningsinställningen på menyn Visa.

Mellan Tillämpar viss kantutjämning men utjämnar inte bitmappar. Inställningen Mellan ger bättre kvalitet än Låg, men lägre kvalitet än Hög.

High (Standard) Prioriterar utseende framför uppspelningshastighet. Kantutjämning används alltid. Om SWF-filen inte innehåller animeringar kommer bitmapparna att utjämnas, men om filen innehåller animeringar utjämnas inte bitmapparna.

Bäst Ger bäst visningskvalitet och tar inte hänsyn till uppspelningshastighet. Alla utdata kantutjämnas och bitmappar utjämnas alltid.

8. Välj ett alternativ för Fönsterläge, som styr HTML-attributet `wmode` i taggarna `object` och `embed`. Fönsterläget ändrar relationen mellan å ena sidan innehållets begränsningsram eller det virtuella fönstret, å andra sidan innehållet på HTML-sidan enligt följande lista:

Fönster (Standard) Bäddar inte in några fönsterrelaterade attribut i taggarna `object` och `embed`. Innehållets bakgrund är ogenomskinlig och HTML-bakgrundens färg används. HTML-koden kan inte återges ovanför eller under Animate-innehållet.

Ogenomskinlig fönsterlös Gör Animate-innehållets bakgrund ogenomskinlig. Allt under innehållet skymms. HTML-innehållet kan visas ovanför eller längst upp i innehållet.

Genomskinlig fönsterlös Gör Animate-innehållets bakgrund genomskinlig. HTML-innehållet kan visas ovanför och under innehållet. Om du har en webbläsare med stöd för fönsterlösa lägen kan du läsa mer i [Parametrar och attribut för taggarna object och embed](#).

Om du aktiverar maskinvaruacceleration på fliken Animate i dialogrutan Publiceringsinställningar ignoreras den inställning för Fönsterläge som har valts och standardinställningen Fönster används.

En demonstration av hur du ställer in fönsterläget finns i TechNote under rubriken [Skapa en Flash-film med en genomskinlig bakgrund](#).

Obs! Ibland kan avancerad återgivning i läget Genomskinligt fönsterlös leda till långsammare animering om även HTML-bilderna är komplexa.

Direkt Använder återgivningsmetoden Stage3D, som utnyttjar grafikprocessorn om det går. Med läget Direkt kan du inte lägga andra bilder som inte har SWF-format ovanpå SWF-filen på HTML-sidan.

En lista över processorer som inte har stöd för Stage3D finns på http://kb2.adobe.com/cps/921/cpsid_92103.html.

9. Om du vill att felmeddelanden ska visas om det uppstår en tagginställningskonflikt, om exempelvis en mall innehåller kodreferenser till en alternativ bild som inte har angetts, markerar du Visa varningsmeddelanden.
10. Om du vill placera innehållet inom angivna gränser om du har ändrat dokumentets ursprungliga bredd och höjd, markerar du ett alternativ för Skala. Med alternativet Skala anges parametern SCALE i HTML-taggarne object och embed.

Standard (Visa alla) Visar hela dokumentet i det angivna området utan förvrängning samtidigt som SWF-filernas ursprungliga proportioner bevaras. Kantlinjer kan visas på programmets sidor.

Ingen kantlinje Skalar dokumentet så att det fyller det angivna området. SWF-filens ursprungliga proportioner bevaras utan förvrängning, och filen beskärs om det behövs.

Exakt passning Visar hela dokumentet i det angivna området utan att bevara de ursprungliga proportionerna, vilket kan orsaka förvrängning.

Ingen skala Hindrar dokumentet från att skalas när du ändrar storlek på Flash Player-fönstret.

11. Du placerar SWF-filen i webbläsarfönstret genom att markera ett av följande alternativ för HTML-justering:

Standard Centrerar innehållet i webbläsarfönstret och beskär kanterna om webbläsarfönstret är mindre än programmet.

Vänster, Höger eller Överkant Justerar SWF-filer längs motsvarande kant i webbläsarfönstret och beskär de tre resterande sidorna efter behov.

12. Du kan ange hur innehållet ska placeras i programfönstret och hur det ska beskäras genom att markera alternativen Flash, vågrät justering och Flash, lodrät justering. Med de här alternativen anges parametern SALIGN i HTML-taggarne object och embed.

Parametrar och attribut för taggarne object och embed

Följande taggattribut och parametrar beskriver den HTML-kod som skapas av kommandot Publicera. Använd den här listan när du skriver egen HTML-kod för att visa Animate-innehåll. Om inget annat anges gäller alla objekt både taggarne object och embed. Valfria poster noteras. Internet Explorer känner igen parametrar som används med taggen object. Netscape känner igen taggen embed. Attribut används med båda taggarne object och embed. När du anpassar en mall kan du ersätta en mallvariabel (identifieras i avsnittet Värde för varje parameter i följande lista) för värdet.

Obs! Attributen och parametrarna i det här avsnittet visas i gemener i enlighet med XHTML-standarden.

devicefont-attribut/parameter (Valfritt) Anger om statiska textobjekt ska återges med enhetsteckensnitt, även om alternativet Enhetsteckensnitt inte är markerat. Attributet gäller när de nödvändiga teckensnitten är tillgängliga från operativsystemet.

Värde: true | false

Mallvariabel: \$DE

src-attribut Anger namnet på den SWF-fil som ska läsas in. Gäller endast för embed-taggen.

Värde: `movieName.swf`

Mallvariabel: \$MO

movie-parameter Anger namnet på den SWF-fil som ska läsas in. Gäller endast för object-taggen.

Värde: `movieName.swf`

Mallvariabel: \$MO

classid-attribut Identifierar ActiveX-kontrollen för webbläsaren. Värdet måste anges exakt som det visas.

Gäller endast för object-taggen.

Värde: `clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000`

width-attribut Anger programmets bredd i antingen pixlar eller procent av webbläsarfönstret.

Värde: `n` eller `n%`

Mallvariabel: \$WI

height-attribut Anger programmets höjd i antingen pixlar eller procent av webbläsarfönstret.

Obs! Eftersom Animate-program är skalbara försämras inte kvaliteten vid olika storlekar om proportionerna behålls. (Följande storlekar har exempelvis alla proportionerna 4:3: 640 x 480 pixlar, 320 x 240 pixlar och 240 x 180 pixlar.)

Värde: `n` eller `n%`

Mallvariabel: \$HE

codebase-attribut Identifierar platsen för Flash Player ActiveX-kontrollen så att den kan laddas ned automatiskt av webbläsaren om den inte redan är installerad. Värdet måste anges exakt som det visas. Gäller endast för object-taggen.

Värde:

`http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0`

pluginspage-attribut Identifierar platsen för Flash Player-pluginprogrammet så att användaren kan ladda ned det om det inte redan är installerat. Värdet måste anges exakt som det visas. Gäller endast för embed-taggen.

Värde: `http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?`

`P1_Prod_Version=ShockwaveFlash`

swliveconnect-attribut (Valfritt) Ange om webbläsaren ska starta Java™ när Flash Player startas första gången. Standardvärdet är `false` om attributet utelämnas. Om du använder JavaScript och Animate på samma sida, måste Java köras för att `fscommand()`-funktionen ska kunna användas. Men om du bara använder JavaScript för webbläsaridentifiering eller i något annat syfte som inte har med `fscommand()`-åtgärder att göra, kan du hindra Java från att starta genom att ställa in `SWLIVECONNECT` på `false`. Du kan tvinga Java att starta när du inte använder JavaScript, genom att explicit ställa in `SWLIVECONNECT`-attributet på `true`. När Java startas ökar uppstartningstiden betydligt för en SWF-fil. Ställ bara in den här taggen på `true` om det är nödvändigt. Gäller endast för embed-taggen.

Använd `fscommand()`-åtgärden för att starta Java från en fristående projektorfil.

Värde: `true` | `false`

play-attribut/parameter (Valfritt) Anger om programmet ska börja spela upp direkt när det har lästs in i webbläsaren. Om Animate-programmet är interaktivt kan du låta användaren starta uppspelningen genom att klicka på en knapp eller utföra någon annan åtgärd. Ställ i så fall in attributet `play` på `false` för att hindra att programmet startar automatiskt. Standardvärdet är `true` om attributet utelämnas.

Värde: `true` | `false`

Mallvariabel: \$PL

loop-attribut/parameter (Valfritt) Anger om innehållet ska upprepas i oändlighet eller stanna vid den sista bildrutan. Standardvärdet är true om attributet utelämnas.

Värde: true | false

Mallvariabel: \$LO

quality-attribut/parameter (Valfritt) Anger vilken nivå av kantutjämning som ska användas. Eftersom kantutjämning kräver snabbare processor för att jämnar ut varje bildruta i SWF-filen innan den återges på användarens skärm, väljer du ett av följande värden, baserat på om du prioriterar hastighet eller utseende:

Low Prioriterar uppspelningshastigheten framför utseendet. Kantutjämning används aldrig.

Autolow Prioriterar i första hand hastigheten, men förbättrar utseendet när det är möjligt. Uppspelningen startar med kantutjämning inaktiverad. Om Flash Player upptäcker att processorn kan hantera kantutjämning, aktiveras det. Obs! Värdet auto low känns inte igen av SWF-filer som har skapats med ActionScript 3.0.

Autohigh Prioriterar i första hand både uppspelningshastighet och utseende, men offrar om nödvändigt utseendet för hastigheten. Uppspelningen startar med kantutjämning aktiverad. Om bildrutehastigheten hamnar under den angivna bildrutehastigheten, inaktiveras kantutjämning till förmån för uppspelningshastigheten. Använd den här inställningen för att emulera kommandot Kantutjämning (Visa > Förhandsgranskningsläge > Kantutjämning).

Mellan Tillämpar viss kantutjämning men utjämnar inte bitmappar. Inställningen ger bättre kvalitet än Låg, men lägre kvalitet än Hög.

High Prioriterar utseende framför uppspelningshastighet. Kantutjämning används alltid. Om SWF-filen inte innehåller animering utjämnas bitmappar. Om filen innehåller animering utjämnas inte bitmappar.

Bäst Ger bäst visningskvalitet och tar inte hänsyn till uppspelningshastighet. Alla utdata kantutjämnas och alla bitmappar utjämnas.

Standardvärdet för quality är high om attributet utelämnas.

Värde: low | medium | high | autolow | autohigh | best

Mallvariabel: \$QU

bgcolor-attribut/parameter (Valfritt) Anger programmets bakgrundsfärg. Använd det här attributet för att skriva över bakgrundsfärgsinställningen som anges i SWF-filen. Det här attributet påverkar inte HTML-sidans bakgrundsfärgen.

Värde: #RRGGBB (hexadecimalt RGB-värde)

Mallvariabel: \$BG

scale-attribut/parameter (Valfritt) Definierar hur programmet ska placeras i webbläsarfönstret när värdena width och height anges i procent.

Showall (Standard) Gör att hela innehållet blir synligt utan förvrängning i det angivna området, samtidigt som programmets ursprungliga bildformat bevaras. Kantlinjer kan visas på programmets sidor.

Noborder Skalar innehållet så att det angivna området fylls, utan förvrängning men eventuellt med beskärning, samtidigt som programmets ursprungliga bildformat bevaras.

Exactfit Gör att hela innehållet blir synligt i det angivna området utan att det ursprungliga

bildformatet bevaras. Förvrängning kan förekomma.

Standardvärdet är `showall` om attributet utelämnas (och värdena `width` och `height` anges i procent).

Värde: `showall` | `noborder` | `exactfit`

Mallvariabel: `$SC`

align-attribut Anger `align`-värdet för taggarna `object`, `embed` och `img` och fastställer hur SWF-filen placeras i webbläsarfönstret.

Standard Centrerar programmet i webbläsarfönstret och beskär kanterna om webbläsarfönstret är mindre än programmet.

L, R och T Justerar programmet efter vänster (L), höger (R) eller övre kanten (T) av webbläsarfönstret och beskär de övriga tre sidorna efter behov.

salign-parameter (Valfritt) Anger var en skalad SWF-fil ska placeras i området som definieras av inställningarna för `width` och `height`.

L, R och T Justerar programmet efter vänster (L), höger (R) eller övre kanten (T) av webbläsarfönstret och beskär de övriga tre sidorna efter behov.

TL och TR Justerar programmet mot webbläsarfönstrets övre vänstra hörn och övre högra hörn och beskär den nedersta delen av sidan och resterande höger och vänster sida om det behövs.

Om attributet utelämnas centreras innehållet i webbläsarfönstret.

Värde: `L` | `R` | `T` | `B` | `TL` | `TR`

Mallvariabel: `$SA`

base-attribut (Valfritt) Anger om baskatalogen eller webbadressen ska användas för att lösa alla relativa sökvägssatser i SWF-filen. Attributet är användbart när SWF-filen ligger i en annan mapp än dina andra filer.

Värde: baskatalog eller webbadress

menu-attribut eller -parameter (Valfritt) Anger vilken typ av meny som ska visas när användaren högerklickar (Windows) eller Kommando-klickar (Macintosh) i programområdet i webbläsaren.

true visar hela menyn, vilket ger användaren flera möjligheter att förbättra eller styra uppspelningen.

false visar en meny som endast innehåller alternativen Om Adobe Flash Player 6 och Inställningar. Standardvärdet är `true` om attributet utelämnas.

Värde: `true` | `false`

Mallvariabel: `$ME`

wmode-attribut eller -parameter (Valfritt) Gör att du kan använda det genomskinliga Animate-innehållet, absolut positionering och lagerfunktionerna i Internet Explorer 4.0. En lista över webbläsare som har stöd för det här attributet eller parametern finns i Publicera Animate-dokument. Parametern `wmode` används också för maskinvaruacceleration i Flash Player 9 och senare.

Mer information om maskinvaruacceleration finns i [Ange publiceringsinställningar för SWF-filer](#).

Standardvärdet är `Window` om attributet utelämnas. Gäller endast för `object`-taggen.

Fönster Spelar upp programmet i dess egna rektangulära fönster på en webbsida. Fönster visar att Animate-programmet inte kan interagera med HTML-lager och att det alltid är det översta objektet.

Opaque Gör att programmet döljer allting bakom det på sidan.

Transparent Gör att bakgrunden på HTML-sidan visas genom alla genomskinliga delar av programmet och kan minska animeringsprestanda.

Opaque windowless och Transparent windowless Båda interagerar med HTML-lager så att lager ovanför SWF-filen blockerar programmet. Transparent ger genomskinlighet så att HTML-lagren under SWF-filen kan ses igenom bakgrunden i SWF-filen. Detta gäller inte för opaque.

Direkt Nivå 1 - Maskinvaruacceleration i direktläge aktiveras. De andra fönsterlägesinställningarna kan endast användas när maskinvaruacceleration är inaktiv.

GPU Nivå 2 - Maskinvaruacceleration i GPU-läge aktiveras. De andra fönsterlägesinställningarna kan endast användas när maskinvaruacceleration är inaktiv.

Värde: Fönster | Ogenomskinlig | Genomskinlig | Direkt | GPU

Mallvariabel: \$WM

allowscriptaccess-attribut eller -parameter Använd allowscriptaccess för att låta Animate-programmet kommunicera med den HTML-sida som är värd för det. Åtgärderna `fscommand()` och `getURL()` kan leda till att JavaScript använder behörigheten för HTML-sidan, vilken kan skilja sig från behörigheten för Animate-programmet. Detta kan få stora konsekvenser för korsdomänsäkerheten.

always Tillåter skript när som helst.

never Förbjuder alla skriptåtgärder.

samedomain Tillåter endast skriptåtgärder om Animate-programmet kommer från samma domän som HTML-sidan.

Standardvärdet som används av alla HTML-publiceringsmallar är `samedomain`.

Värde: `always` | `never` | `samedomain`

SeamlessTabbing-parameter (Valfritt) Du kan ange att ActiveX-kontrollen ska utföra jämn tabbning så att användaren kan lämna ett Animate-program genom att använda en tabb. Parametern fungerar endast i Windows med Flash Player ActiveX-kontroll version 7 eller högre.

true (eller utelämnad) Anger att ActiveX-kontrollen ska utföra jämn tabbning: När användarna har bläddrat genom Animate-programmet med tabbtangenten gör nästa tabbtangenttryckning att fokus flyttas från Animate-programmet till det omgivande HTML-innehållet eller till webbläsarens statusfält om inget kan fokuseras i det HTML-innehåll som följer Animate-programmet.

false Anger att ActiveX-kontrollen ska fungera som i version 6 och tidigare: När användarna har bläddrat genom Animate-programmet med tabbtangenten gör nästa tabbtangenttryckning att fokus växlar till början av Animate-programmet. I det här läget kan du inte använda tabbtangenten för att flytta fram fokus till efter Animate-programmet.

Värde: `true` | `false`

Exempel med object- och embed-taggar

För object finns fyra inställningar (height, width, classid och codebase) som är attribut och som visas i taggen object. Alla andra är parametrar som visas i separata taggar med namnet param, som i följande exempel:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
height="100"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">
<param name="movie" value="movienamne.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
</object>
```

För taggen embed är alla inställningar (t.ex. height, width, quality och loop) attribut som visas inom den inledande embed-taggens hakparenteser, som i följande exempel:

```
<embed src="movienamne.swf" width="100" height="100" play="true"
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</embed>
```

Om du vill använda båda taggarna placerar du embed-taggen före den avslutande object-taggen, som i följande exempel:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
height="100"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">
<param name="movie" value="movienamne.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
<embed src="movienamne.swf" width="100" height="100" play="true"
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</embed>
</object>
```

Obs! Om du använder taggarna object och embed, använder du identiska värden för varje attribut eller parameter för att säkerställa att uppspelningen är konsekvent i alla webbläsare. Parametern `swf_lash.cab#version=9,0,0,0` är valfri. Utelämnar den bara om du inte vill leta efter versionsnummer.

Webbläsare som kan hantera fönsterlösa lägen

Mer detaljerad information om webbläsarstöd för WMODE-attribut finns i [tabellen i TechNote 12701: Taggattribut för OBJECT och EMBED i Flash](#).

Överst på sidan 

Ange publiceringsinställningar för identifiering av Flash Player

Med alternativet Identifiera Flash-version konfigureras dokumentet till att identifiera vilken Flash Player-version användaren har och skickar en alternativ HTML-sida om användaren inte har avsedd spelare. Den alternativa HTML-sidan innehåller en länk för att hämta den senaste versionen av Flash Player.

Flash Player-identifiering finns endast för publiceringsinställningar för Flash Player 4 eller senare, och för SWF-filer som är inbäddade i mallarna Endast Animate och HTTPS.

Obs! Flash Player 5 och senare installeras på 98 % av alla internetanslutna datorer, vilket gör Flash Player-identifiering till en bra metod för att se efter att användarna har rätt Animate-version installerad för att visa ditt innehåll.

Följande HTML-mallar har inte stöd för Flash Player-identifiering eftersom det JavaScript som finns i mallarna hamnar i konflikt med det JavaScript som används för att identifiera Flash Player.

- Animate för PocketPC 2003
- Animate med AICC-spårning
- Animate med FSCommand
- Animate med namngivna ankaren
- Animate med SCORM-spårning

Obs! HTML-mallen *Image Map* har inte stöd för Flash Player-identifiering eftersom den inte bäddar in Flash Player.

1. Välj Arkiv > Publiceringsinställningar och klicka på kategorin HTML-omslutning i den vänstra kolumnen.
2. Välj en av Endast Animate-mallarna eller Animate HTTPS-mallen på popup-menyn Mall. Mallarna har stöd för identifieringspaketet med en enda HTML-sida. Alla mallar aktiverar kryssrutan Identifiera Animate-version och textfälten med versionsnummer.
3. Markera kryssrutan Identifiera Animate-version. Din SWF-fil är inbäddad i en webbsida som innehåller Flash Player-identifieringskoden. Om identifieringskoden hittar ett godtagbar version av Flash Player på användarens dator, spelas SWF-filen upp som avsett.
4. (Valfritt) Om du vill ange exakta revideringar av Flash Player använder du textfälten Större ändring och Mindre ändring. Ange exempelvis Flash Player-version 10.1.2 om den innehåller en särskild funktion för att visa din SWF-fil.

När du publicerar SWF-filen, skapar Animate en enda HTML-sida som du kan bädda in SWF-filen i Flash Player-identifieringskoden. Om användaren inte har den version av Animate som du angett för att visa SWF-filen, visas en HTML-sida med en länk för att ladda ned den senaste versionen av Flash Player.

[Överst på sidan](#) 

Ange publiceringsinställningar för GIF-filer

Använd GIF-filer för att exportera teckningar och enkla animeringar från Animate för webbsidor. Standard-GIF-filer är komprimerade bitmappar.

En animerad GIF-fil (även kallad GIF89a) är ett enkelt sätt att exportera korta animeringssekvenser. Animate optimerar en animerad GIF-fil och lagrar endast ändringar bildruta-till-bildruta.

Animate exporterar den första bildrutan i SWF-filen som GIF-fil, såvida du inte markerar en annan bildruta för export genom att ange bildruteetiketten **#Static** i egenskapsinspektören. Animate exporterar alla bildrutor i den aktuella SWF-filen till en animerad GIF-fil, såvida du inte anger ett intervall av bildrutor för export genom att ange bildruteetiketterna **#First** och **#Last** i passande bildrutor.

Animate kan generera ett bildschema för en GIF-fil för att behålla webbadresslänkar för knappar i originaldokumentet. Använd egenskapsinspektören för att placera bildruteetiketten **#Map** i den nyckelbildruta där bildschemat ska skapas. Om du inte skapar någon bildruteetikett skapar Animate ett bildschema med knapparna i den sista bildrutan i SWF-filen. Skapa bara ett bildschema om mallvariabeln **\$IM** finns i den mall du valt.

1. Välj Arkiv > Publiceringsinställningar och klicka på GIF-bild i den vänstra kolumnen i dialogrutan.
2. Använd standardfilnamnet för GIF-filnamnet eller skriv ett nytt filnamn med filtillägget .gif.
3. Välj alternativ för GIF-filen:

Storlek Välj Matcha filmen om du vill att GIF-filen ska ha samma storlek som SWF-filen och behålla proportionerna för den ursprungliga bilden eller ange värden för bredd och höjd i pixlar för den exporterade bitmapbilden.

Uppspelning Fastställer om Animate skapar en stillbild (Statisk) eller animerad GIF-bild (Animerad). Om du väljer Animerad markerar du Kontinuerlig slinga eller anger antal upprepningar.

4. Om du vill ange ytterligare utseendeställningar för den exporterade GIF-filen visar du avsnittet Färger och väljer ett av följande alternativ:

(Endast CS6 och tidigare versioner) Optimera färger Tar bort eventuella oanvända färger från GIF-filens färgtabell. Med det här alternativet minskas filstorleken utan att bildkvaliteten påverkas men minneskraven ökar något. Alternativet påverkar inte anpassningsbara paletter. (En anpassningsbar palett analyserar färgerna i bilden och skapar en unik färgtabell för den markerade GIF-filen).

(Endast CS6 och tidigare versioner) Sammanfläta Visar den exporterade GIF-filen i en webbläsare medan den stegvis laddas ned. Användaren kan se grundläggande grafiskt innehåll innan filen har laddats ned helt, och kan ladda ned filen snabbare med en långsam nätverksanslutning. Sammanfläta inte en animerad GIF-bild.

Jämna ut Tillämpar kantutjämning på en exporterad bitmapp för att få en bitmappsbild av högre kvalitet och bättre visningskvalitet. Utjämning kan dock orsaka en haloeffekt med gråa pixlar runt en bild som placerats på en färgad bakgrund, och det ökar storleken på GIF-filen. Exportera en bild utan kantutjämning om en haloeffekt uppstår eller om du placerar en genomskinlig GIF-bild mot en flerfärgad bakgrund.

(Endast CS6 och tidigare versioner) Gitter på heltäckande färger Tillämpar gitter på heltäckande färger och övertoningar.

(Endast CS6 och tidigare versioner) Ta bort övertoningar (Standard är inaktiverat) Konverterar alla övertoningsfyllningar i SWF-filen till täckande färger med den första färgen i övertoningen. Övertoningarna ökar storleken på en GIF-fil och är ofta av dålig kvalitet. Du kan undvika oönskade resultat genom att noga välja den första färgen för övertoningarna.

5. **(Endast CS6 och tidigare versioner)** Om du vill fastställa genomskinligheten för programbakgrunden och det sättet alfainställningarna ska konverteras till GIF, väljer du ett av följande alternativ för Genomskinlighet:

Opaque Ger bakgrunden en heltäckande färg.

Transparent Gör bakgrunden genomskinlig.

Alfa Ger delvis genomskinlighet. Ange ett tröskelvärde mellan 0 och 255. Lägre värde ger större genomskinlighet. Värdet 128 motsvarar 50 % genomskinlighet.

6. **(Endast CS6 och tidigare versioner)** Välj ett gitteralternativ om du vill ange hur pixlar med tillgängliga färger ska kombineras för att simulera färger som inte är tillgängliga på den aktuella paletten. Gitter kan ge bättre färgkvalitet, men filstorleken ökar.

Inget Användning av gitter inaktiveras. Färger som inte finns i basfärgtabellen ersätts med heltäckande färg från den tabell som mest liknar den angivna färgen. Utan gitter får du mindre filer men dålig kvalitet på färgerna.

Ordnad Ger bra gitterkvalitet och den minsta ökningen av filstorlek.

Diffusion Ger bäst gitterkvalitet men ökar filstorleken och bearbetningstiden. Fungerar bara när palettypen webbsäkra 216 är vald.

7. **(Endast CS6 och tidigare versioner)** Välj en av följande palettyper för att definiera bildens färgpalett:

Webbsäkra 216 Använder den webbsäkra standardpaletten med 216 färger för att skapa GIF-bilden. Det ger god bildkvalitet och snabbast bearbetning på servern.

Adaptiv Analyserar färgerna i bilden och skapar en unik färgtabell för den markerade GIF-filen. Passar bäst för system som kan visa tusentals eller miljontals färger. Skapar den mest exakta färgen för bilden men medför ökad filstorlek. Om du vill minska storleken på en GIF-fil med en adaptiv palett kan du minska antalet färger på paletten med hjälp av alternativet Max färger. Om du vill ange antalet färger som används på GIF-bilden anger du ett värde för Max färger. Ett mindre antal färger kan ge en mindre fil men kan försämra kvaliteten på färgerna i bilden

Webbsäkra adaptiva Är detsamma som palettalternativet Adaptiv, förutom att färger konverteras på liknande sätt som med den webbsäkra paletten med 216 färger. Den resulterande färgpaletten optimeras för bilden, men när det är möjligt använder Animate färger från den webbsäkra paletten med 216 färger. Detta ger bättre färger i bilden när 216-färgers webbpaletten är aktiv på ett 256-färgers system. Om du vill ange antalet färger som används på GIF-bilden anger du ett värde för Max färger. Ett mindre antal färger kan ge en mindre fil men kan försämra kvaliteten på färgerna i bilden

Anpassad Anger en palett som du optimerar för den valda bilden. Den anpassade paletten bearbetas i samma hastighet som den webbsäkra paletten med 216 färger. Om du ska använda det här alternativet måste du känna till hur du skapar och använder anpassade paletter. Du väljer en anpassad palett genom att klicka på mappikonen för paletter (mappikonen som visas i änden av textfältet Palett) och markerar en palettfil. Animate har stöd för paletter som sparas i ACT-format, som vissa grafikprogram exporterar.

[Överst på sidan](#) 

Ange publiceringsinställningar för JPEG-filer

Med JPEG-formatet kan du publicera en FLA-fil som en mycket komprimerad, 24-bitars bitmapp. I allmänhet passar GIF-format bättre för att exportera teckningar och JPEG-format bättre för bilder med kontinuerliga toner, till exempel foton, övertoningar och inbäddade bitmappar.

Animate exporterar den första bildrutan i SWF-filen som JPEG-fil, såvida du inte markerar en annan nyckelbildruta för export genom att ange bildruteetiketten **#Static** på tidslinjen.

1. Välj Arkiv > Publiceringsinställningar och välj JPEG-bild i den vänstra kolumnen.
2. Använd standardfilnamnet för JPEG-filnamnet eller skriv ett nytt filnamn med filtillägget .jpg.
3. Välj alternativ för JPEG-filen:

Storlek Välj Matcha filmen om du vill att JPEG-bilden ska ha samma storlek som scenen och behålla proportionerna för den ursprungliga bilden eller ange värden för bredd och höjd i pixlar för den exporterade bitmappbilden.

Kvalitet Du kan styra mängden JPEG-komprimering genom att dra i skjutreglaget eller

ange ett värde. Ju lägre bildkvalitet, desto mindre fil, och tvärtom. Testa dig fram för att hitta den bästa balansen mellan storlek och kvalitet.

Obs! Om du vill ändra objektets komprimeringsinställningar anger du bitmappsexportkvalitet per objekt i dialogrutan *Egenskaper för bitmapp*. Med standardkomprimeringsalternativet i dialogrutan *Egenskaper för bitmapp* tillämpas alternativet JPEG-kvalitet, i Publiceringsinställningar.

Progressiv Progressiva JPEG-bilder visas stegvis i en webbläsare, vilket gör att bilderna kan visas snabbare vid inläsning med en långsam nätverksuppkoppling. Liknande sammanflätning i GIF- och PNG-bilder.

4. Klicka på OK.

[Överst på sidan](#) 

Ange publiceringsinställningar för PNG-filer

PNG är det enda bitmappsformatet för flera plattformar som stödjer genomskinlighet (som alfakanal). Det är också det interna filformatet för Adobe® Fireworks®.

Animate exporterar den första bildrutan i SWF-filen som PNG-fil, såvida du inte markerar en annan nyckelbildruta för export genom att ange bildruteetiketten **#Static** på tidslinjen.

1. Välj Arkiv > Publiceringsinställningar och välj PNG-bild i den vänstra kolumnen.
2. Använd standardfilnamnet för PNG-filnamnet eller skriv ett nytt filnamn med filtillägget .png.
3. För Storlek väljer du Matcha filmen om du vill att PNG-bilden ska ha samma storlek som SWF-filen och behålla proportionerna för den ursprungliga bilden eller ange värden för bredd och höjd i pixlar för den exporterade bitmappen.
4. För Bitdjup anger du antalet bitar per pixel och färger som ska användas när bilden skapas. Ju större bitdjup, desto större fil.

8 bitar per kanal (bpc) för en bild med 256 färger

24 bitar för tusentals färger

24 bitar med alfa för tusentals färger med genomskinlighet (32 bpc)

5. Om du vill ange utseendeinställningar för den exporterade PNG-bilden väljer du bland följande:

(Endast CS6 och tidigare versioner) Optimera färger Tar bort oanvända färger i en PNG-fils färgtabell vilket innebär att filstorleken minskar med 1 000 till 1 500 byte, utan att bildkvaliteten påverkas. Minneskraven ökar dock något. Påverkar inte anpassningsbara paletter.

(Endast CS6 och tidigare versioner) Sammanfläta Visar den exporterade PNG-filen i en webbläsare medan den stegvis laddas ned. Användaren kan se grundläggande grafiskt innehåll innan filen har laddats ned helt, och kan ladda ned filen snabbare med en långsam nätverksanslutning. Sammanfläta inte en animerad PNG-fil.

Jämna ut Tillämpar kantutjämning på en exporterad bitmapp för att få en bitmappsbild av högre kvalitet och bättre visningskvalitet. Utjämning kan dock orsaka en haloeffekt med gråa pixlar runt en bild som placerats mot en färgad bakgrund, och storleken på PNG-filen ökar. Exportera en bild utan kantutjämning om en haloeffekt uppstår eller om du placerar en genomskinlig PNG-bild mot en flerfärgad bakgrund.

(Endast CS6 och tidigare versioner) Gitter på heltäckande färger Använder gitter på heltäckande färger och övertoningar.

(Endast CS6 och tidigare versioner) Ta bort övertoningar (Standard är inaktiverat) Konverterar alla övertoningsfyllningar i programmet till heltäckande färger med den första färgen i övertoningen. Övertoningarna ökar storleken på en PNG-fil och är ofta av dålig kvalitet. Du kan undvika oönskade resultat genom att noga välja den första färgen för övertoningarna.

6. **(Endast CS6 och tidigare versioner)** Om du valde ett bitdjup på 8 bitar, väljer du ett gitteralternativ som anger hur pixlar i olika tillgängliga färger kan kombineras för att simulera färger som inte finns på den aktuella paletten. Gitter kan ge bättre färgkvalitet, men innebär att filstorleken ökar. Välj bland följande alternativ:

Inget Användning av gitter inaktiveras. Färger som inte finns i basfärgtabellen ersätts med heltäckande färg från den tabell som mest liknar den angivna färgen. Utan gitter kan du få du mindre filer men dålig kvalitet på färgerna.

Ordnad Ger bra gitterkvalitet och den minsta ökningen av filstorlek.

Diffusion Ger bäst gitterkvalitet men ökar filstorleken och bearbetningstiden. Fungerar bara när den webbsäkra paletten med 216 färger är vald.

7. **(Endast CS6 och tidigare versioner)** Om du valde ett bitdjup på 8 bitar väljer du någon av följande palettyper för att definiera färgpaletten för PNG-bilden:

Webbsäkra 216 Använder den webbsäkra standardpaletten med 216 färger för att skapa PNG-bilden. Det ger god bildkvalitet och snabbast bearbetning på servern.

Adaptiv Analyserar färgerna i bilden och skapar en unik färgtabell för den markerade PNG-filen. Passar bäst för system som visar tusentals eller miljontals färger. Skapar den mest exakta färgen för bilden men ger en större filstorlek än en PNG som har skapats med den webbsäkra paletten med 216 färger.

Webbsäkra adaptiva Är detsamma som palettalternativet Adaptiv, förutom att färger konverteras på liknande sätt som den webbsäkra paletten med 216 färger. Den resulterande färgpaletten optimeras för bilden, men när det är möjligt använder Animate färger från den webbsäkra paletten med 216 färger. Detta ger bättre färger i bilden när den webbsäkra paletten med 216 färger är aktiv på ett 256-färgers system. Om du vill minska storleken på en PNG-fil med en adaptiv palett kan du minska antalet palettfärger med hjälp av alternativet Max färger.

Anpassad Anger en palett som du optimerar för den valda bilden. Den anpassade paletten bearbetas i samma hastighet som den webbsäkra paletten med 216 färger. Om du ska använda det här alternativet måste du känna till hur du skapar och använder anpassade paletter. Du väljer en anpassad palett genom att klicka på mappikonen för paletter (mappikonen som visas i änden av textfältet Palett) och markerar en palettfil. Animate har stöd för paletter som sparas i ACT-format, som populära grafikprogram exporterar.

8. **(Endast CS6 och tidigare versioner)** Om du markerade paletten Adaptiv eller Webbsäkra adaptiva, anger du ett värde i Max färger för att bestämma hur många färger som ska användas i PNG-bilden. Ett mindre antal färger kan ge en mindre fil men kvaliteten på färgerna i bilden kan försämrats.
9. **(Endast CS6 och tidigare versioner)** Om du vill välja en filtreringsmetod per rad och göra PNG-filen mer komprimerbar, och experimentera med olika alternativ för en viss bild, väljer du något av följande i Filteralternativ:

Inget Inaktiverar filtrering.

Sub Överför skillnaden mellan varje byte och värdet för motsvarande byte i föregående pixel.

Upp Överför skillnaden mellan varje byte och värdet för motsvarande byte i pixeln direkt ovanför.

Medel Använder genomsnittsvärdet för två intilliggande pixlar (vänster och över) för att beräkna ett pixelvärde.

Bana Beräknar en enkel linjär funktion med tre intilliggande pixlar (vänster, ovanför, längst upp till vänster) och väljer den pixel som ligger närmast det uträknade värdet som färguträknare.

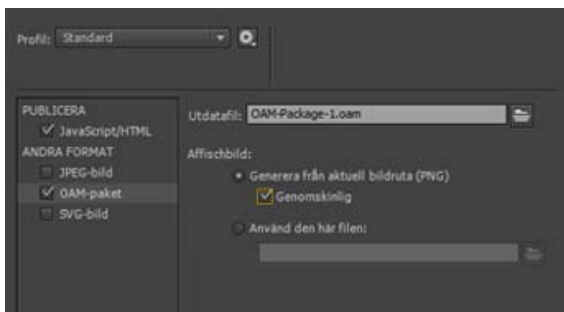
Adaptiv Analyserar färgerna i bilden och skapar en unik färgtabell för den markerade PNG-filen. Passar bäst för system som visar tusentals eller miljontals färger. Skapar den mest exakta färgen för bilden men ger en större filstorlek än med en PNG som skapats med webbsäker palett med 216 färger. Minskar storleken på en PNG-fil som skapats med en adaptiv palett genom att minska antalet färger på paletten.

[Överst på sidan](#) 

Ange publiceringsinställningar för OAM-export

Du kan nu exportera Animate-innehåll i ActionScript, WebGL eller HTML5 Canvas till animerade OAM-widgetfiler (.oam). OAM-filerna som genereras i Animate kan användas i Dreamweaver, Muse och InDesign. Gör så här när du vill exportera Animate-innehåll till OAM-formatet:

1. Klicka på Arkiv > Publiceringsinställningar.
2. Välj OAM på den vänstra panelen i dialogrutan Publiceringsinställningar.



OAM-inställningar

3. Välj en plats och skriv namnet på paketet i rutan Utdatafil.
4. Välj ett av följande under Affischbild:
 - Om du vill skapa ett OAM-paketet med innehållet i den aktuella bildrutan väljer du Generera från den aktuella bildrutan (PNG). Välj Genomskinlig om du vill generera en genomskinlig PNG-bild.
 - Om du vill skapa ett OAM-paket med en annan fil, ska du ange sökvägen till filen i rutan Använd den här filen.
5. Klicka på Publicera. Du kan visa OAM-paketet på den sparade platsen.

Förhandsvisa publiceringsformat och inställningar

Med kommandot Publicera förhandsgranskning exporteras filen och öppnar förhandsvisningen i standardwebbläsaren. Om du förhandsvisar en QuickTime-video startar kommandot QuickTime-videospelaren. Om du förhandsvisar en projektor startar Animate projektorn.

- Välj Arkiv > Förhandsgranska publicering och välj det filformat som ska förhandsvisas.

Med de aktuella publiceringsinställningarna skapar Animate en fil i det angivna filformatet på samma plats om FLA-filen. Filen ligger kvar på samma plats tills du skriver över eller raderar den.

Obs! Om en FLA-fil som skapats i Animate CC öppnas i Flash Professional CS6, kommer publiceringsinställningarna för de fält som inte är tillgängliga i Animate CC att erhålla standardvärdet.

Använda publiceringsprofiler

Med publiceringsprofiler kan du:

- Spara en publiceringsinställningskonfiguration, exportera den och importera publiceringsprofilen till andra dokument så att andra kan använda den.
- Importera publiceringsprofiler som ska användas i dokumentet.
- Skapa profiler som ska publiceras i olika medieformat.
- Skapa en publiceringsprofil för intern användning som skiljer sig från det sätt du publicerar filer för en kund.
- Skapa en standardpubliceringsprofil för ditt företag för att säkerställa att alla filer publiceras på samma sätt.

Publiceringsprofiler sparas på dokumentnivå och inte på programnivå.

Skapa en publiceringsprofil

1. I dialogrutan Publiceringsinställningar klickar du på menyn Profilalternativ och väljer sedan Skapa profil.
2. Namnge profilen och klicka på OK.
3. Ange publiceringsinställningar för dokumentet och klicka på OK.

Duplicera, ändra eller radera en publiceringsprofil

- På popup-menyn Profil i dialogrutan Publiceringsinställningar (Arkiv > Publiceringsinställningar), väljer du den publiceringsprofil som ska användas:
 - Om du vill skapa en duplicerad profil klickar du på menyn Profilalternativ och väljer sedan Duplicera profil. Ange profilnamnet i textrutan Duplikatnamn och klicka på OK.
 - Om du vill ändra en publiceringsprofil väljer du den på menyn Profil, anger de nya

publiceringsinställningarna för dokumentet och klickar sedan på OK.

- Om du vill ta bort en publicerad profil klickar du på menyn **Profilalternativ** och väljer sedan **Ta bort profil**. Sedan klickar du på OK.

Exportera en publiceringsprofil

1. På popup-menyn **Profil** i dialogrutan **Publiceringsinställningar** (Arkiv > **Publiceringsinställningar**), väljer du den publiceringsprofil som ska exporteras:
2. Klicka på menyn **Profilalternativ** och välj sedan **Exportera profil**. Exportera publiceringsprofilen som XML-fil för att importera den till andra dokument.
3. Acceptera standardplatsen där profilen ska sparas, eller bläddra till en ny plats och klicka på **Spara**.

Importera en publiceringsprofil

Andra användare kan skapa och exportera publiceringsprofiler som du kan importera och välja som publiceringsinställningsalternativ.

1. I dialogrutan **Publiceringsinställningar** (Arkiv > **Publiceringsinställningar**) klickar du på menyn **Profilalternativ** och väljer sedan **Importera profil**.
2. Bläddra till XML-filen och klicka på **Öppna**.

Anpassade HTML5-mallar

Animate CC stödjer anpassade mallar för HTML-omslutningsfilen vid publiceringen av HTML5 Canvas-projekt. Du kan också använda standardmallen, importera en anpassad HTML-mallfil eller exportera den aktuella mallen till en extern fil.

Du kan använda följande alternativ:

- **Använd standard:** Använd standardmallen för generering av HTML-omslutningsfilen vid publicering.
- **Importera ny:** Importera en anpassad mall baserat på vilken HTML-omslutningsfilen skapas vid publicering.
- **Exportera:** Exportera den aktuella mallen som används för publicering.

Skapa en anpassad mall

Exportera standardmallen, ändra och importera den för publicering av canvas-utdata med dina ändringar. Den modifierade mallen (anpassad) bör ha alla tecken (förklarade i standardmallen) som finns i standardmallen.

Bifoga en mall till din publiceringsprofil

Nu kan du bifoga HTML5 Canvas-mallarna till dina publiceringsprofiler för att effektivt skapa HTML5-innehåll, som är konsekventa. Så här lägger du till en befintlig mall till en profil:

1. Klicka på **Arkiv > Publiceringsinställningar**.
2. I dialogrutan **Publiceringsinställningar**, välj fliken **Avancerat**.
3. I rutan **Profil**, välj den profil till vilken du vill importera och lägga till en ny mall.
4. Klicka på **Importera ny**, välj mallen och klicka på **Öppna**.

- [Använda publiceringsprofiler](#)
- [Ljud](#)

- [Använda ljud i Flash Lite](#)
- [Översikt över publicering](#)
- [Konfigurera en server för Flash Player](#)
- [Publiceringsmallar för HTML](#)
- [Skapa ett bildschema för att ersätta en SWF-fil](#)
- [Importera och exportera färgpaletter](#)
- [Ange bitmappsegenskaper](#)



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Arbeta med Adobe Premiere Pro och After Effects

[Arbeta med Adobe Premiere Pro och Adobe Animate](#)

[Flytta material mellan Adobe Premiere Pro och Adobe Animate](#)

[Arbeta med Animate och After Effects](#)

[Överst på sidan](#) 

Arbeta med Adobe Premiere Pro och Adobe Animate

Adobe Premiere Pro är ett professionellt verktyg för redigering av videoklipp. Om du använder Adobe Animate för att utforma interaktivt innehåll för webbplatser eller mobila enheter kan du använda Adobe Premiere Pro för att redigera filmerna för projekten. I Adobe Premiere Pro finns professionella verktyg för videoredigering med en exakthet för återgivningen av bildrutorna. Det finns även verktyg som du kan använda om du vill optimera videofilerna som ska spelas upp på datorskärmar eller i mobila enheter.

Adobe Animate är ett verktyg som du kan använda om du vill integrera videoklipp med presentationer för webben och mobila enheter. Med Adobe Animate får du tekniska och kreativa funktioner som gör att du kan förena videofilmer med data, grafik, ljud och interaktiv styrning. Med formaten FLV and F4V kan du lägga in videoklipp på webbsidor i ett format som nästan alla kan visa.

Du kan exportera FLV- och F4V-filer från Adobe Premiere Pro. Du kan bädda in filerna i interaktiva webbplatser eller program för mobila enheter med Adobe Animate. Adobe Animate kan importera de sekvensmarkeringar som du lägger till i en sekvens i Adobe Premiere Pro som markörer. Dessa markörer kan sedan användas för att utlösa händelser i SWF-filer vid uppspelningen.

Om du exporterar videofiler i andra standardformat kan Adobe Animate koda dina videofiler i medieprogram. Eftersom Adobe Animate använder den senaste komprimeringstekniken får du små filer av bästa möjliga kvalitet.

[Överst på sidan](#) 

Flytta material mellan Adobe Premiere Pro och Adobe Animate

I Adobe Premiere Pro kan du lägga till Flash-referenspunktsmarkörer i en tidslinje. Flash-referenspunktsmarkörer fungerar som referenspunkter i en medieapplikation. Det finns två slags referenspunktsmarkörer: händelsemarkörer och navigeringsmarkörer. Med hjälp av navigeringsmarkörerna kan du gå till olika avsnitt i FLV- och F4V-filerna och utlösa visning av text på skärmen. Med händelsemarkörerna kan du utlösa åtgärdsskript vid specifika tidpunkter i FLV- och F4V-filer.

Du kan exportera en film från Adobe Premiere Pro direkt till FLV- och F4V-formaten. Du kan välja bland flera olika förinställningar i dialogrutan Exportinställningar. Dessa förinställningar har en balans mellan filstorlek och ljud- och videokvalitet som gör att du får den bithastighet som behövs för målgruppen eller enheten. Om du exporterar filmen med en alfakanal kan du enkelt använda filmen som ett lager i ett medieprojekt.

Du kan importera FLV- eller F4V-filen i Adobe Animate. Animate läser sekvensmarkörer som navigerings- eller händelsereferenspunkter. I Animate kan du också anpassa gränssnittet som omger videoklippen.

Med Animate kan du också skapa animeringar som du kan använda i filmer. Du kan skapa en animering i Animate. Animeringen kan exporteras som en FLV- eller F4V-fil. Du kan importera FLV- eller F4V-filen i Adobe Premiere Pro för redigering. I Adobe Premiere Pro kan du till exempel lägga till titlar eller blanda animeringen med andra videokällor.

[Överst på sidan](#) 

Arbeta med Animate och After Effects

Om du använder Adobe® Animate® för att skapa en video eller animering kan du redigera och finjustera den med After Effects. Du kan till exempel exportera animeringar och program från Animate som QuickTime-filmer eller Flash Video-filer (FLV). Du kan sedan redigera och finjustera videon med After Effects.

Om du använder After Effects för att redigera och skapa en video kan du sedan publicera den med Animate. Du kan också exportera en After Effects-komposition som XFL-innehåll om du vill redigera den ännu mer i Animate.

Animate och After Effects använder olika termer för några koncept som de har gemensamma:

- En komposition i After Effects är som ett filmklipp i Animate.
- Kompositionsramen i panelen Komposition är som scenen i Animate.
- Panelen Projekt i After Effects är som panelen Bibliotek i Animate.
- Projektfiler i After Effects är som FLA-filer i Animate.
- Du renderar och exporterar en film från After Effects; du publicerar en SWF-fil från Flash Professional.

Exportera QuickTime-video från Flash

Om du skapar animeringar eller program med Animate kan du exportera dem som QuickTime-filmer med kommandot Arkiv > Export > Exportera film i Animate. När det gäller en Animate-animering kan du optimera videoutdata för animering. När det gäller ett Animate-program återges programmets video allt eftersom den körs, så att användaren kan manipulera den. På så sätt kan du få med de förgreningar eller tillstånd i programmet som du vill ska ingå i videofilen.

Rendera och exportera FLV- och F4V-filer från After Effects

När du återger en färdigställd video från After Effects väljer du FLV eller F4V som utdataformat om du vill återge och exportera video som kan spelas upp i Flash Player. Du kan sedan importera FLV- eller F4V-filen till Animate och publicera den i en SWF-fil som kan spelas upp i Flash Player.

Importera och publicera video i Flash

När du importerar en FLV- eller F4V-fil till Animate kan du använda olika metoder, till exempel skript eller Animate-komponenter, för att styra det visuella gränssnittet kring videon. Du kanske till exempel vill ha med uppspelningskontroller och annan grafik. Du kan också lägga till grafiklager ovanpå FLV- eller F4V-filen om du vill skapa sammansatta effekter.

Sätta samman grafik, animering och video

Både Animate och After Effects innehåller många funktioner som du kan sätta samman video och grafik med på flera olika sätt. Vilket program som du ska välja beror på vad du själv föredrar och vilken typ av färdiga utdata som du vill skapa.

Animate är mest webborienterat av de två programmen, och de färdiga filerna blir mindre. I Animate kan du också kontrollera animeringen under körning. After Effects är anpassat för video- och filmproduktion och innehåller en mängd visuella effekter. Det används i allmänhet för att skapa videofiler som slutliga utdata.

Båda programmen kan användas för att skapa originalgrafik och -animering. Båda använder en tidslinje och har skriptfunktioner så att du kan kontrollera animeringen via programmering. After Effects innehåller fler effekter, medan Animate ActionScript®-språket är mest stabilt av de två skriptmiljöerna.

Med båda programmen kan du montera grafik i separata lager i en sammansättning. Dessa lager kan sedan aktiveras och inaktiveras efter behov. I båda programmen kan du även tillämpa effekter på enskilda lager.

I Animate påverkar inte sammansättningarna videoinnehållet direkt, utan påverkar bara utseendet på videon när den spelas upp i Flash Player. När du däremot gör en sammansättning med importerad video i After

Effects innehåller videofilen som du exporterar den sammansatta grafiken och effekterna.

Eftersom all ritning i After Effects sker på lager som är åtskilda från all importerad video, kan videon aldrig förstöras. I Animate finns flera ritlägen, där videon antingen kan förstöras eller bevaras.

Exportera After Effects-innehåll som ska användas i Flash

Du kan exportera After Effects-innehåll som ska användas i Animate. Du kan exportera en SWF-fil som kan spelas upp direkt i Flash Player eller användas som en del i ett annat medieprojekt. När du exporterar innehåll från After Effects i SWF-format, kan vissa delar av innehållet förenklas och rasteras i SWF-filen.

Om du vill redigera After Effects-innehållet ytterligare i Animate exporterar du kompositionen som en XFL-fil. En XFL-fil är en typ av Animate-fil som lagrar samma information som en FLA-fil, men i XML-format. När du exporterar en komposition från After Effects som XFL för att användas i Animate, bevaras vissa av lagren och nyckelbildrutorna som du har skapat i After Effects även i Animate-versionen. När du importerar XFL-filen i Animate packas XFL-filen upp och objekten från filen läggs till i FLA-filen enligt instruktionerna i XFL-filen.

I följande självstudier hittar du ytterligare information om hur du exporterar XFL-filer från After Effects:

Importera Flash SWF-filer till After Effects

Animate innehåller en unik uppsättning verktyg för vektorbilder som gör att du kan rita på en mängd olika sätt som inte är möjliga i After Effects eller Adobe® Illustrator®. Du kan importera SWF-filer till After Effects om du vill sätta samman dem med annan video eller återge dem som video med extra kreativa effekter. Interaktivt innehåll och skriptade animeringar bevaras inte. Animeringar som definieras med nyckelramar bevaras.

Var och en av SWF-filerna som importeras till After Effects förenklas till ett kontinuerligt rasterat lager med bibehållen alfakanal. Kontinuerlig rastering innebär att grafiken blir skarp även i större skala. Med den här importmetoden kan du använda rotlagret eller objektet i SWF-filerna som jämnt återgivna element i After Effects, så att de bästa funktionerna för respektive verktyg fungerar tillsammans.



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Arbeta med Animate och FlashBuilder

Redigera och felsöka ActionScript med Animate och Flash Builder

Skapa komponenter för Flex

Använda Flex-metadata

Ytterligare resurser

Adobe Animate CC (tidigare Flash Professional CC) och Flex® kan användas tillsammans på ett antal olika sätt. Du kan till exempel skapa egna bilder och komponenter i Animate för att sedan använda dem i Flex®. I följande självstudiekurser demonstreras flera sätt hur Animate® och Flex® kan användas tillsammans.

Obs! (Endast Animate CC) Arbetsflödet mellan Animate och Flash Builder för designvyn är föråldrat. Ett undantagsfel inträffar i Animate när arbetsflödet initieras från Flash Builder 4.6.

[Överst på sidan](#) 

Redigera och felsöka ActionScript med Animate och Flash Builder

Innan du börjar

Om du vill använda dig av de här arbetsflödena för Animate/Flash Builder kontrollerar du att följande villkor är uppfyllda:

- Både Flash CS5 och Flash Builder 4 är installerade.
- Om du vill öppna en FLA-fil från Flash Builder måste projektet ha tilldelats en Animate-projekttyp ("project nature") på panelen Package Explorer (Paketutforskare).
Mer information om hur du tilldelar projekttyper ("project natures") i Flash Builder finns i hjälpen för Flash Builder.
- För att öppna en FLA-fil i Flash Builder måste du ha angett en FLA-fil för testning och felsökning för projektet i Animate CC-egenskaperna för projektet.

Testa, felsöka och publicera i Animate från Flash Builder

Så här testar eller felsöker du i Animate med en fil som du redigerar i Flash Builder 4:

- Välj Run (Kör) > Test Movie (Testa filmen) eller Run (Kör) > Debug Movie (Felsök filmen) i utvecklingsperspektivet i Flash Builder. Lagg märke till att det finns en Animate-ikon vid varje menyobjekt. När SWF-fönstret eller felsökningssessionen stängs återgår fokus till Flash Builder, om det inte finns några kompileringsfel i bildruteskript i den FLA-fil som är associerad med projektet. Information om eventuella fel skickas till panelen Errors (Fel) i Flash Builder.

Så här publicerar du den FLA-fil som är associerad med det aktuella projektet i Flash Builder:

- Välj Project (Projekt) > Publish Movie (Publicera film) i utvecklingsperspektivet i Flash

Builder. Lägg märke till att det finns en Animate-ikon vid menykommandot.

Redigera AS-filer i Flash Builder från Animate

Så här skapar du en ny klass eller ett nytt gränssnitt i ActionScript 3.0 och anger Flash Builder som redigeringsprogram:

1. Välj Arkiv > Nytt.
2. Välj ActionScript 3.0-klass eller ActionScript 3.0-gränssnitt i dialogrutan Nytt dokument.
3. Välj Flash Builder som det program som ska skapa filen i dialogrutan Skapa ActionScript 3.0 och klicka på OK. Flash Builder öppnas.
4. Välj den FLA- eller XFL-fil i Flash Builder som ska associeras med ActionScript-filen och klicka på Slutför.

Så här öppnar och redigerar du en AS-fil i Flash Builder från Animate:

1. Gå till bibliotekspanelen och högerklicka på en symbol som är associerad med klassen eller gränssnittet och välj Egenskaper.
2. Klicka på Redigera klassdefinition i dialogrutan Symbolegenskaper.
3. Använd dialogrutan Redigera ActionScript 3.0 (som visas) för att kontrollera att det redigeringsprogram som tilldelats AS-filen är Flash Builder. Klicka sedan på OK.

Om Flash Builder inte angetts som redigeringsprogram för filen väljer du Flash Builder som det program som ska redigera klassfilen och klickar på OK.

Flash Builder öppnas och du kan redigera filen.

[Överst på sidan](#) 

Skapa komponenter för Flex

I Adobe Animate kan du skapa innehåll som ska användas som komponenter i Adobe® Flex®-program. Det här innehållet kan rymma både visuella element och Adobe® ActionScript® 3.0-kod.

Genom att skapa Flex-komponenter i Animate kan du dra nytta av de flexibla grafikfunktionerna i Animate samtidigt som du drar nytta av funktionerna i Flex.

För att du ska kunna skapa Flex-komponenter i Animate måste du installera Flex-komponentpaketet för Animate. Du installerar komponentpaketet med hjälp av Adobe Extension Manager. I vissa versioner av komponentpaketet stöds eventuellt inte alla funktioner i Animate. Därför bör du hämta den senaste versionen av komponentpaketet från www.adobe.com/go/flex_ck_se.

Mer information om att använda Flex och Animate tillsammans finns i Flex-dokumentationen på Adobes webbplats på www.adobe.com/go/learn_flexresources_se.

Så här skapar du en Flex-komponent i Animate:

1. Kontrollera att du har installerat Adobe Extension Manager. Om du vill hämta Extension Manager går du till hämtningssidan för Extension Manager på www.adobe.com/go/extension_manager_dl_se.
Extension Manager installeras som standard med programmen i Adobe Creative Suite.
2. Hämta och installera Flex-komponentpaketet som finns på www.adobe.com/go/flex_ck_se. Avsluta Animate innan du installerar komponentpaketet. Information om hur du installerar tillägg med Adobe Extension Manager finns på www.adobe.com/go/learn_extension_manager_se.
3. Starta Animate. Två nya kommandon visas på menyn Kommando: Konvertera symbol till Flex-komponent och Konvertera symbol till Flex-behållare.

4. I Animate skapar du en filmklippssymbol med den grafik och den ActionScript 3.0-kod som ska ingå i Flex-komponenten. Innehållet måste läggas in i en filmklippssymbol innan du konverterar det till en Flex-komponent.
5. Innan du konverterar filmklippet till en Flex-komponent ska du kontrollera att det uppfyller följande krav för kompatibilitet med Flex:
 - FLA-filens bildrutehastighet ska vara 24 fps och matcha bildrutehastigheten för alla Flex-projekt där komponenten ska användas.
 - Registreringspunkten ska placeras på punkten 0, 0 i filmklippet.

Obs! Om du vill kontrollera att registreringspunkterna för allt innehåll i filmklippet ligger på 0, 0 klickar du på knappen Redigera flera bildrutor längst ned på tidslinjen, markerar alla bildrutor på tidslinjen för filmklippet, markerar allt innehåll i alla bildrutor och flyttar det till 0, 0 i egenskapsinspektören.

6. Markera filmklippet på bibliotekspanelen och välj Kommandon > Konvertera symbol till Flex-komponent.

Animate konverterar filmklippet till en Flex-komponent, ändrar ikonerna för klippet till en Flex-ikon i biblioteket och importerar det FlexComponentBase-kompilerade klippet till biblioteket. Animate baddar in FlexComponentBase i den SCW-fil för Flex-komponenten som skapas i nästa steg.

Observera de förloppsmeddelanden som visas på utdatapanelen när Animate konverterar filmklippet.

7. Välj Arkiv > Publicera för att skapa en SWC-fil som innehåller den kompillerade Flex-komponenten. Animate skapar också en SWF-fil från FLA-huvudfilen, men du kan ignorera den om du vill. Den publicerade SWC-komponentfilen kan nu användas i Flex.
8. Om du vill använda SWC-filen i Flex gör du något av följande:
 - Kopiera SWC-filen från Animate och klistra in den i mappen bin för Flex-projektet.
 - Lägg till SWC-filen i bibliotekssökvägen för Flex-projektet. Mer information finns i dokumentationen om Flex Builder på www.adobe.com/go/learn_flexresources_se.

[Överst på sidan](#) 

Använda Flex-metadata

Om du skriver ActionScript 3.0-kod som ska användas i Flex kan du placera metadata i koden för att bädda in externa filer i alla publicerade SWF-filer som innehåller ActionScript-koden. Vanligtvis används dessa [Embed]-deklarationer för att bädda in bildfiler, teckensnitt, enskilda symboler eller andra SWF-filer i en SWF-fil.

Kom ihåg att metadata är "data om data". Du lägger till metadata i ActionScript-kod på den rad som finns omedelbart före den kodrad som metadatan ska gälla för. Vid kompileringen beaktas sedan dessa metadata när den närmast följande kodraden kompileras.

Exempel: Om du vill bädda in en bild med namnet button_up.png som finns i en katalog en nivå ovanför ActionScript-filen använder du följande ActionScript-kod:

```
[Embed("../button_up.png")]  
private var buttonUpImage:Class;
```

Metadatataggen [Embed] innebär att filen button_up.png bäddas in i SWF-filen vid kompileringen, och att filen associeras med variabeln buttonUpImage.

Mer information om hur du bäddar in resurser med metadata i Flex finns i avsnittet om inbäddning av resurser i utvecklarhandboken för Flex 3 på www.adobe.com/go/learn_flexresources_se.

Om du använder en funktion som kräver Flex SDK, t.ex. [Embed]-metadata, visas ett meddelande i Animate under kompileringen om att du måste lägga till filen Flex.SWC i bibliotekssökvägen för FLA-filen. Filen Flex.SWC innehåller kompillerade klasser som behövs för att Flex-metadata ska stödjas. Klicka på Uppdatera bibliotekssökvägen i dialogrutan om du vill lägga till Flex.SWC i bibliotekssökvägen. Du kan också lägga till filen Flex.SWC senare, i bibliotekssökvägen i publiceringsinställningarna för ActionScript.



Ytterligare resurser

Följande resurser innehåller ytterligare information och exempel om hur du integrerar Animate med Flash Builder:

- Webbplats: <http://jessewarden.com/>



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Exportera projektorfiler

Om projektorer

Projektorer är Animate-filer som innehåller både publicerade SWF- och Flash Player-filer. Projektorer kan spelas upp som ett vanligt program, utan vare sig någon webbläsare, något Flash Player-pluginprogram, Adobe AIR eller någon annan plattformsmiljö.

Med Animate CC kan du publicera projektorer för Windows och Macintosh. I samband med en export genereras en projektorfil som .exe för Windows och .app för MAC.

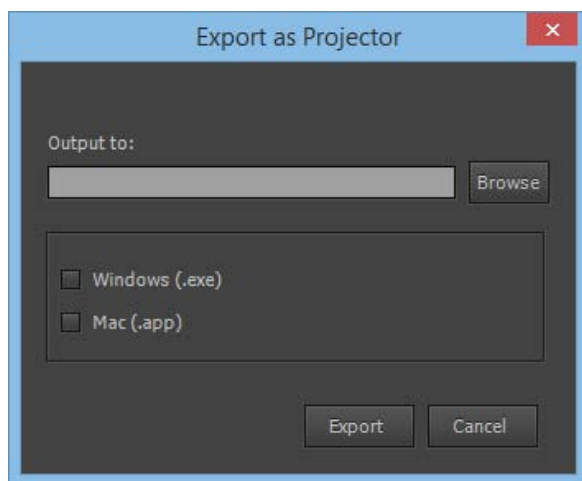
Obs!  Funktionen för att exportera projektorer togs bort i juniversionen 2013, men återintroducerades i juniversionen 2014.

[Överst på sidan](#) 

Exportera projektorfiler

Så här exporterar du projektorfiler från Animate CC:

1. Välj **Kommandon > Exportera som projektor** i Animate CC.
2. I dialogrutan Exportera som projektor klickar du på **Bläddra** för att navigera till och ange den plats där du vill spara projektorfilen.
3. Välj något av följande alternativ:
 - a. **Windows** om du vill skapa en .exe-fil som kan köras på en dator med Windows.
 - b. **MAC** om du vill skapa en .app-fil som kan köras på en Mac.
4. Klicka på **Exportera** för att exportera projektorfilen.



Dialogrutan Exportera som projektor öppnas från Kommandon > Exportera som projektor.

Obs! Projektorfiler kan inte exporteras för dokumenttyperna HTML5-canvas eller WebGL (förhandsvisning).



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Exportera video med Animate

***Obs!** Den här artikeln gäller endast för Flash Professional CS6 och tidigare versioner. Den senaste informationen om funktionen Exportera video finns i Exportera video med Adobe Media Encoder.*

Adobe Flash Player-video (FLV)

Med Animate kan du importera eller exportera video med kodat ljud. Med Animate kan du importera FLV-video och exportera FLV eller QuickTime (MOV). Använd video för kommunikationsprogram, som till exempel videokonferenser eller filer som innehåller kodade data som exporterats från Adobes Media Server.

När du exporterar videoklipp från Animate i FLV-format med direktuppspelat ljud, används inställningarna i dialogrutan Direktuppspelande ljud för att komprimera ljudet.

Filer i FLV-format komprimeras med Sorenson-kodeken.

Exportera en kopia av en FLV-fil från biblioteket

1. Högerklicka på FLV-videoklipppet på bibliotekspanelen.
2. Välj Egenskaper på snabbmenyn.
3. I dialogrutan Videoegenskaper klickar du på Exportera.
4. Ange ett namn för den exporterade filen. Välj en plats som du vill spara den på, klicka på Spara och sedan på OK.

QuickTime

I Animate finns det två metoder för att exportera Animate-dokument som QuickTime:

QuickTime-export Exporterar en QuickTime-fil som kan distribueras som en direktuppspelningsvideo, på en DVD, eller användas i ett videoredigeringsprogram som till exempel Adobe® Premiere Pro®. QuickTime-export är avsedd för användare som vill distribuera Animate-innehåll, till exempel animering, i QuickTime-videoformatet.

Tänk på att den prestanda som används för att exportera QuickTime-video kan påverka kvaliteten på videon. Om det inte går att exportera varje bildruta i Animate hoppas bildrutor över vilket resulterar i sämre videokvalitet. Om du upptäcker att bildrutor utesluts kan du använda en snabbare dator med mer minne, eller så försöker du minska bildrutorna per sekund i Animate-dokumentet.

Publicera som QuickTime Skapar ett program med ett Animate-spår i samma QuickTime-format som finns installerat på din dator. Detta gör att du kan kombinera de interaktiva funktionerna för Animate med multimedia- och videofunktionerna i QuickTime i en enda QuickTime 4-film, som alla som har QuickTime 4 eller senare kan titta på.

Om du importerar ett videoklipp (i vilket format som helst) till ett dokument som en inbäddad fil kan du publicera dokumentet som en QuickTime-film. Om du importerar ett videoklipp i QuickTime-format till ett dokument som en länkad fil kan du även publicera dokumentet som en QuickTime-film.

Exporterar alla lager i Animate-dokumentet som ett enskilt Animate-spår, om dokumentet inte innehåller en

importerad QuickTime-film. Den importerade QuickTime-filmen förblir i QuickTime-format i det exporterade programmet.

Exportera QuickTime

1. Välj Arkiv > Exportera > Exportera film.
2. Ange inställningar för QuickTime-film som ska exporteras. I QuickTime skapas som standard en film med samma dimensioner som Animate-källdokumentet och hela Animate-dokumentet exporteras. I dialogrutan för att exportera QuickTime-video finns följande alternativ:

Dimensioner Bredden och höjden i pixlar för bildrutorna i QuickTime-filmen. Du kan endast ange bredd eller höjd, den andra dimensionen ställs in automatiskt för att bibehålla bildformatet för det ursprungliga dokumentet. Avmarkera Behåll proportioner för att ställa in både bredd och höjd oberoende av varandra.

Obs! Om dimensionerna i videon är särskilt stora (till exempel 740 × 480 pixlar) kanske du måste ändra bildrutehastigheten för filmen för att undvika att bildrutor utesluts.

Obs! De dimensioner som du anger i dialogrutan Exportinställningar för QuickTime är bredd och höjd för FLA-filen som exporteras som video. De dimensioner som du anger i dialogrutan QuickTime-inställningar anger storleken på den exporterade QuickTime-filmen. Om du inte ändrar storlek i dialogrutan som öppnas senare förblir den "aktuell"; därför behöver du inte ändra den.

Ignorera scenfärg Skapar en alfakanal med scenfärgen. Alfakanalen är kodad som ett genomskinligt spår, vilket innebär att du kan täcka över den exporterade QuickTime-filmen på annat innehåll om du vill ändra på bakgrunden eller scenen.

Om du vill skapa en QuickTime-video med en alfakanal måste du välja en videokomprimeringstyp som har stöd för 32-bitars kodning med en alfakanal. Codecarn som har stöd för detta är Animation, PNG, Planar RGB, JPEG 2000, TIFF eller TGA. Du måste också välja Miljoner färger+ i inställningen för kompressor/djup. Du anger komprimeringstyp och färgdjup genom att klicka på knappen Inställningar i kategorin Video i dialogrutan Filminställningar.

Vid den sista bildrutan Exporterar hela Animate-dokumentet som en filmfil.

När tiden har gått ut Den tid det tar för Animate-dokumentet att exporteras i timmar:minuter:sekunder:millisekunder.

QuickTime-inställningar Öppnar dialogrutan för avancerade QuickTime-inställningar. Med de avancerade inställningarna kan du göra anpassade QuickTime-inställningar. Vanligtvis bör du använda QuickTime-standardinställningarna, eftersom de ger optimal uppspelningsprestanda för de flesta program. Information om hur du ändrar på QuickTime-inställningarna finns i dokumentationen som medföljer Apple QuickTime Pro för de tillgängliga videoparametrarna.

3. Klicka på Exportera.

Windows AVI (Windows)

Exporterar ett dokument som en Windows-video men tar bort all interaktivitet. Bra för att öppna en Animate-animering i ett videoredigeringsprogram. Eftersom AVI är ett bitmappsbaserat format kan dokument som innehåller långa animeringar eller animeringar med hög upplösning snabbt bli mycket stora.

I dialogrutan Exportera Windows AVI finns följande alternativ:

Dimensioner Anger en bredd och höjd i pixlar för bildrutorna i en AVI-film. Ange endast bredd eller höjd, den andra dimensionen ställs in automatiskt för att bibehålla bildformatet för det ursprungliga dokumentet. Avmarkera Behåll proportioner för att ställa in både bredd och höjd.

Videoformat Väljer ett färgdjup. En del program stöder inte ännu Windows 32 bitar per kanal-bildformatet. Om du har problem med att använda detta format använder du det gamla 24 bitar per kanal-formatet.

Komprimera video Välj AVI-standardkomprimeringsalternativ.

Jämna ut Använder kantutjämning på den exporterade AVI-filmen. Kantutjämning ger en bitmappsbild med högre kvalitet men den kan göra att en haloeffekt med gråa pixlar visas runt en bild när den placerats på en färgad bakgrund. Avmarkera detta alternativ om en haloeffekt uppstår.

Ljudformat Ställ in samplingsfrekvensen och storleken för ljudspåret samt om det ska exporteras som mono eller stereo. Ju lägre samplingsfrekvens och storlek, desto mindre blir den exporterade filen, med eventuellt försämrad ljudkvalitet.

WAVE-ljud (Windows)

Exporterar endast ljudfilen i det aktuella dokumentet till en enda WAV-fil. Du kan ange ljudformatet för den nya filen.

Välj Ljudformat för att fastställa samplingsfrekvensen, bithastigheten och stereo- eller monoinställningen för det exporterade ljudet. Välj Ignorera händelseljud för att exkludera händelseljud från den exporterade filen.



Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)

Publiceringsmallar för HTML

[Om publiceringsmallar för HTML](#)

[Anpassa publiceringsmallar för HTML](#)

[HTML-mallvariabler](#)

[Skapa ett bildschema för att ersätta en SWF-fil](#)

[Skapa text och URL-rapporter](#)

[Bädda in metadata för sökning](#)

[Överst på sidan](#) ¹

Om publiceringsmallar för HTML

En Animate HTML-mall är en fil som innehåller statisk HTML-kod och flexibel mallkod som består av en speciell typ av variabler (som skiljer sig från ActionScript-variabler). När du publicerar en SWF-fil ersätter Animate variablerna med de värden du väljer på HTML-fliken i dialogrutan Publiceringsinställningar. En HTML-sida skapas med SWF-filen inbäddad.

Animate innehåller mallar som passar de flesta användare och som eliminerar behovet av att skapa en HTML-sida manuellt för att visa SWF-filen. Mallen Endast Animate kan exempelvis användas för att testa filerna i en webbläsare. SWF-filen placeras då på HTML-sidan så att du kan visa den i en webbläsare om Flash Player är installerat.

Om du vill publicera en ny HTML-sida använder du samma mall och ändrar inställningarna. Du kan skapa anpassade mallar med vilken HTML-redigerare som helst. Skapa mallar är samma sak som att skapa en vanlig HTML-sida förutom att du ersätter SWF-filens specifika värden med variabler som inleds med ett dollartecken (\$).

Animate HTML-mallar har följande kännetecken:

- En enradig titel som visas på snabbmenyn Mall på HTML-fliken i dialogrutan Publiceringsinställningar.
- En längre beskrivning som visas när du klicka på Info på HTML-fliken i dialogrutan Publiceringsinställningar.
- Mallvariabler med inledande dollartecken (\$) som anger var parametervärden ska bytas ut när Animate genererar utdatafilen.

Obs! Använd kombinationen bakvänt snedstreck och dollartecken (\ \$) om du vill använda dollartecken i andra syften i dokumentet.

- HTML-taggar object och embed som uppfyller taggkraven i Microsoft Internet Explorer och Netscape® Communicator® eller Navigator®. Om en SWF-fil ska visas korrekt på en HTML-sida bör dessa taggkrav uppfyllas. I Internet Explorer används HTML-taggen object för att öppna en SWF-fil. I Netscape används taggen embed.

[Överst på sidan](#) ¹

Anpassa publiceringsmallar för HTML

Du kan ändra HTML-mallvariablerna om du vill skapa ett bildschema, en textrapport eller webbadressrapport, eller lägga till egna värden för några av de vanligaste parametrarna för Animate HTML-taggar object och embed (för webbläsare som använder ActiveX-kontroller respektive ActiveX-tillägg).

Animate-mallar kan innehålla HTML-innehåll för programmet eller till och med kod för tolkar som ColdFusion

och ASP.

1. Öppna Animate HTML-mallen med hjälp av en HTML-redigerare om du vill ändra.
Mallarna finns på följande platser:
 - Windows XP eller Vista: *startenhet*:\Documents and Settings*användarnamn*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5*språk*\Configuration\HTML\ Mappen Application Data är vanligtvis dold, och du kan behöva ändra inställningarna i Utforskaren för att kunna se den här mappen.
 - Mac OS X 10.3 och senare: *Macintosh-hårddisk*/Program/Adobe Flash CS5/*språk*/First Run/HTML.

Startenheten är den enhet som Windows startas från (oftast C:). *Användaren* är namnet på den person som är inloggad på Windows. *språk* är inställt på en förkortning av ett språk. I USA är exempelvis *language* inställt på "en" som i engelska.
2. Redigera mallen.
3. Spara mallen i samma mapp som du hämtade den från.
4. Du tillämpar mallinställningarna på SWF-filen genom att välja Arkiv > Publiceringsinställningar, klicka på HTML och markera den mall du har ändrat. Animate ändrar bara mallvariabler i den markerade mallen.
5. Välj de resterande publiceringsinställningarna och klicka på OK.

[Överst på sidan](#) 

HTML-mallvariabler

I följande tabell visas mallvariabler som känns igen i Animate:

Attribut/parameter	Mallvariabel
Malltitel	\$TT
Början av mallbeskrivning	\$DS
Slutet av mallbeskrivning	\$DF
Animate-namn (SWF-fil)	\$T1
Animate-namn (SWF-fil) för sökmotormetadatas	\$TL
Beskrivning av sökmotormetadatas	\$DC
XML-metadatasräng för användning med sökmotorer	\$MD
Bredd	\$WI
Höjd	\$HE
Film	\$MO
HTML-justering	\$HA
Repetition	\$LO
Parametrar för objekt	\$PO
Parametrar för inbäddning	\$PE

Uppspelning	\$PL
Kvalitet	\$QU
Skala	\$SC
Salign	\$SA
Wmode	\$WM
Enhetsteckensnitt	\$DE
Bgcolor	\$BG
Filmtext (område där filmtext ska skrivas)	\$MT
Film-URL (placering av SWF-filens webbadress)	\$MU
Bildbredd (ospecificerad bildtyp)	\$IW
Bildhöjd (ospecificerad bildtyp)	\$IH
Bildens filnamn (ospecificerad bildtyp)	\$IS
Namn på bildschema	\$IU
Taggplacering för bildschema	\$IM
QuickTime-bredd	\$QW
QuickTime-höjd	\$QH
QuickTime-filnamn	\$QN
GIF-bredd	\$GW
GIF-höjd	\$GH
GIF-filnamn	\$GN
JPEG-bredd	\$JW
JPEG-höjd	\$JH
JPEG-filnamn	\$JN
PNG-bredd	\$PW
PNG-höjd	\$PH
PNG-filnamn	\$PN

Använda stenografiska mallvariabler

Mallvariablerna \$PO (för object-taggar) och \$PE (för embed-taggar) är användbara stenografiska element. Varje variabel gör att Animate lägger till icke-standardvärden för några av de vanligaste object- och embed-parametrarna, bland annat PLAY (\$PL), QUALITY (\$QU), SCALE (\$SC), SALIGN (\$SA), WMODE (\$WM), DEVICEFONT (\$DE) och BGCOLOR (\$BG).

Exempel-HTML-mall

Följande Default.HTML-mallfil i Animate innehåller många av de vanligaste mallvariablerna:

```
$TTFFlash Only
$DS
Display Adobe SWF file in HTML.
$DF
<!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-transitional.dtd">
<html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
<head>
$CS
<title>$TI</title>
</head>
<body bgcolor="$BG">
<!--url's used in the movie-->
$MU
<!--text used in the movie-->
$MT
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0" width="$WI"
height="$HE" id="$TI" align="$HA">
<param name="allowScriptAccess" value="sameDomain" />
$PO
<embed $PEwidth="$WI" height="$HE" name="$TI" align="$HA" allowScriptAccess="sameDomain"
type="application/x-shockwave-flash" pluginspage="http://www.adobe.com/go/getflashplayer" />
</object>
</body>
</html>
```

[Överst på sidan](#) ¹

Skapa ett bildschema för att ersätta en SWF-fil

Animate kan generera ett bildschema för att visa en bild och ha kvar funktionerna för de knappar som länkar till webbadresser. När en HTML-mall innehåller mallvariabeln \$IM infogar Animate bildschemats kod. Variabeln \$IU identifierar namnet på GIF-, JPEG- eller PNG-filen.

1. Välj nyckelbildruta för bildschemat i dokumentet och ge den etiketten **#Map** i egenskapsinspektören (Fönster > Egenskaper). Använd en nyckelbildruta med knappar som har kopplade ActionScript 1.0- eller 2.0-getURL-åtgärder.

Om du inte skapar någon bildruteetikett skapar Animate ett bildschema med knapparna i den sista bildrutan i SWF-filen. Med det här alternativet genereras ett inbäddat bildschema, inte en inbäddad SWF-fil.

2. Gör något av följande om du vill välja vilken bildruta som ska visa bildschemat:
 - För PNG- eller GIF-filer ger du bildrutan etiketten **#Static**.
 - För JPEG-filer placerar du under publiceringsåtgärden spelhuvudet på den bildruta som ska användas för visning.
3. Öppna den HTML-mall som du ändrar i en HTML-redigerare.
4. Spara mallen.
5. Välj Arkiv > Publiceringsinställningar, klicka på Format, välj format för bildschemat och klicka på OK.

Lägg exempelvis till följande kod i en mall:

```
$IM
<img src=$IS usemap=$IU width=$IW height=$IH BORDER=0>
```

Detta kan generera följande kod i HTML-dokumentet som skapas med kommandot Publicera:

```
<map name="mymovie">
<area coords="130,116,214,182" href="http://www.adobe.com">
</map>

```

[Överst på sidan](#) ¹⁴

Skapa text och URL-rapporter

Mallvariabeln \$MT gör att Animate infogar all text i den aktuella SWF-filen som en kommentar i HTML-koden. Detta är användbart vid indexering av innehållet i en SWF-fil och när det görs synligt för sökmotorer.

Mallvariabeln \$MU gör att Animate genererar en lista över de webbadresser som åtgärder i den aktuella SWF-filen refererar till, och infogar en lista vid den aktuella platsen som en kommentar. Genom denna åtgärd kan länkverifieringsverktyg identifiera och kontrollera länkarna i SWF-filen.

[Överst på sidan](#) ¹⁵

Bädda in metadata för sökning

Med mallvariablerna \$TL (SWF-filtitel) och \$DC (beskrivning av metadata) kan du ta med metadata för sökning i HTML-filen. Denna möjlighet gör SWF-filen mer synlig för sökmotorer och ger relevanta sökresultat. Använd mallvariabeln \$MD för att ta med metadata för sökning som XML-sträng.

Adobe rekommenderar även

- [Översikt över publicering](#)

 Twitter™- och Facebook-inlägg omfattas inte av villkoren i Creative Commons-licensen.

[Juridiska meddelanden](#) | [Onlinesekretesspolicy](#)