UNO DEI TANTI MODI DI REALIZZARE UN LOOPER

Apriamo Adobe Flash CS3, creiamo un nuovo documento e nel tab General scegliamo ActionScript 2.0 e clicchiamo sul tasto OK.

ocument (*.ria) in the Flash "he Publish Settings will be set for Flash documents to set up the for Flash movies and applications.

Un looper lo si può creare con varie tipi di grafica, quindi, questo tutorial spiega come realizzare la parte tecnica con flash, tralascia quindi la parte di grafica ed eventuali ritagli da effettuare con photoshop o altri software di grafica.

Una volta appunto creata tutta la parte di grafica:

- sfondo del looper
- pulsanti

possiamo procedere a montare il tutto in flash. Nella Scene 1 con lo strumento testo creiamo una scritta che diventerà poi il nostro pulsante.



Clicchiamo con tasto dx o ctrl+click sulla scritta appena creata e clicchiamo su: Convert to Symbol...

loor	Cut
	Paste
	Copy Motion Copy Motion as ActionScript 3.0 Paste Motion Paste Motion Special
	Select All Deselect All
	Free Transform Arrange
	Break Apart Distribute to Layers
	Edit Convert to Symbol
	Timeline Effects
	Check Spelling

Nel pannello che segue, scegliamo il nome del nostro oggetto in questo caso "01" e selezioniamo Graphic tra le scelte tipe, clicchiamo poi su ok

	Convert to Symbo	bl
Name:	01	ОК
Type:	Movie clip Registratio Button Graphic	Cancel Basic
Linkage —		
	ldentifier:	
	Class:	1
	Base class:	V I
	Linkage: Export for ActionScript Export for runtime sharin Export in first frame Import for runtime sharin	g
Source —		
Bro	wse File:	
Syr	nbol) Symbol name: Symbol 1	
	Always update before pub	lishing
Enable	guides for 9-slice scaling	

A questo punto nella libreria troviamo un oggetto grafico dal nome 01 che contiene il testo che abbiamo creato.

Library × Untitled-2 One item in library	- × +=
loop)(1
Name 01	Type Graph

Clicchiamo ora sul tasto new symbol della libreria



Stiamo per creare quello che sarà poi il pulsante su cui cliccare per far partire il suono. Nel pannello che appare, scegliamo quindi il nome per il nostro pulsante, in questo caso "p01", nella selezione type scegliamo naturalmente button e quindi clicchiamo sul tasto ok.

TUTORIAL: UNO DEI TANTI MODI DI REALIZZARE UN LOOPER CON ADOBE FLASH CS3 AUTORE: BLACKY|B_INFO: <u>WEBMASTER@BLACKYB.COM</u> <u>WWW.BLACKYB.COM</u>

OK Cancel Basic
Cancel
Basic
I D
I D

ora ci troviamo all'interno del pulsante, trasciniamo dalla libreria la grafica "01" all'interno della scena del pusante, allineamo a nostro piacimento, quasi sempre meglio centrare il tutto. Sul primo frame del pulsante (UP) abbiamo così la grafica.

Il frame UP indica lo stato del pulsante in modalità di stand-by, ovvero quando l'animazione è caricata ma non stiamo interaggendo con essa.

Untitle	ed-2* × [100			1	œ												
11		ł	• (a [١Ľ	Up	0	/er	Down	Hit								
্ৰ ৷	Layer 1	2	•	• [1	÷												
					+	+	•											
a 🏠	ЦЩ					4 9	6	ъ	E	1	12.0 fps	0.0s	C			+ + -		
	🔁 😤 Sc	ene 1	۳	p01	l													

loop01

Ora inseriamo anche sul frame OVER la grafica 01, il frame OVER indica lo stato del pulsante quando ci passiamo su il puntatore del mouse.

Untitled-2*×		_																
				Up	0	/er	Down	Hi	it									
🕤 Layer 1	1.	٠		•		,												
5 A D 8				¢ I	66	ъ	Ð	2	12.0 fps	0.1s	C	++	++	+ + -	 + +	++	 	
🏥 🗇 🚝 Scer	ne 1 👌	5	01															



il frame OVER ci da la possibilità di settare uno stato del pulsante diverso da UP. In questo caso faremo in modo che la scritta cambi colore quando il puntatore del mouse ci passa sopra. Clicchiamo sulla grafica in modo da selezionarla, poi nel pannello

"Properties", nel menu a tendina Color, scegliamo Tint, in questo modo andiamo a scegliere il colore che dovrà avere la scritta del pulsante, quando il mouse sarà sopra di essa.

◆ Properties × Filters Parameters				
Graphic Instance o Swap	f: 01	Color:	 ✓ None Brightness Tint 	
W: 77.9 X: 0.0 H: 41.0 Y: 0.0		Blend:	Alpha Advanced	trap caching

Scegliamo in questo caso il colore rosso, il risultato sarà questo.

Se andiamo sul frame UP avremo la scritta in nero, mentre su quello OVER il colore è rosso.v





A questo punto non ci rimane che inserire gli altri frame, attenzione però avendo cura di mettere su DOWN e HIT sempre la scritta in rosso altrimenti capiterà che passando il mouse sul pulsante, la scritta diventerà rossa, cliccando su diventerà di nuovo nera.

Untitled-2*×																	
11	9			Up	Ov	er D	own	Hit									
🕤 Layer 1	1 .	٠		•			•	•									
G 🖧 🗅 🗑				4 9	6	B [1 4	1	12.0 fps	0.2s	C	++	+ +				* *
🏥 🗇 🚝 Sce	ne 1 👌	5	01														

locp01

A questo punto abbiamo creato il pulsante, operazione che ripeteremo a seconda del numero di loop che abbiamo, se abbiamo ad es. 4 loop, creeremo 4 pulsanti. Trasciniamo quindi il pulsante appena creato nella scena 1

000	🔂 Untitled-2.fla*	II
ii JLayerl j	\$ Image: Second s	Color × Swatches
च ा ा क मा 🔶 😤 Scene	ا ا 1 1 1 20 fps 0.0s (1 + + + + + + + + + + + + + + + + + +	G: 0 V B: 0 V Alpha: 100% V #000000
		Align × info Transform × ∗Ξ
	locp01	B B B To Distribute: stage: B Hb 60 Match size: Space: B B
		Lubrary × -× Untitled-2.fla • + 4 • 4 2 items
		n pui Buttor

Clicchiamo su file e selezioniamo \rightarrow import \rightarrow import to stage (in alternativa tramite tastiera basta fare mela+r(mac)/Ctrl+r (Win)

File <mark>E</mark> dit View II	nsert Mod	lify Text	Commands	Control
New	ЖN			
Open	₩O 10	15 20	25 30	35 4
Browse	10%7			
Open from Site	- 1			
Open Recent				
Close	жw			
Close All	₹₩W			
Save	жs			
Save and Compact	r.	1 1206	or 0.0c 🦵	
Save As	ዮ 		55 0.05	
Save as Template	-			
Check In	_			
Save All	_			
Revert	_			
Import	•	Import to S	Stage	ЖR
Export	•	Import to I	lbrary	
Publish Settings	₩	Open Exte	rnal Library.	企業O
Publish Preview		Import Vid	eo	
Publish	€ F12			
Page Setup	_			
Print Margins	00.0			
Diat	#P			
Print	001			

Selezioniamo la cartella ed il file audio del loop, aiff o wav. Nell'esempio il file si chiama loop01.wav, clicchiamo su import



Nella libreria troveremo quindi un nuovo elemento che si chiama "loop01.wav" In questo esempio viene utilizzato un solo pulsante e quindi un solo loop, ma in casi diversi dove i loops sono di più, conviene creare, all'interno della libreria, alcune cartelle: loops, grafiche, pulsanti, ecc. ecc. in modo tale da rintracciare subito il loop o il pulsante che ci interessa.

Library ×	- × /*=
Untitled-2.fla	🔹 🖶 🖙
3 items	
	=
	ومؤواور وموميها والمترجع وترواوه
	والولدية ويوالداليو والماليونو
Name	Type
1 01	Graph
⊯{- loop01.wav	Sound 🗆
25 p01	Buttor
1	
FIO 8 😑) • •

clicchiamo con il tasto dx del mouse sull'elemento "loop01.wav" (quindi l'elemento audio che contiene il nostro loop) e successivamente su properties...



TUTORIAL: UNO DEI TANTI MODI DI REALIZZARE UN LOOPER CON ADOBE FLASH CS3 AUTORE: BLACKY|B_INFO: <u>WEBMASTER@BLACKYB.COM</u> <u>WWW.BLACKYB.COM</u>

comparirà questa finestra:

	Sound Properties
	Ioop01.wav OK /Users/apple/Desktop/tutorial Looper/loop01.wav Cancel giovedì 29 gennaio 2009 19:03 Import 44 kl/la Granza 16 Bit 16 0 e 2022 4 kB Tost
Device sound:	Export settings
Compression	Default
	Will use default settings on export Basic
Linkage	:
Class Base class	
Linkage	Export for ActionScript Export for runtime sharing Export in first frame Import for runtime sharing
UKL	
Nella parte bassa della finest	ra spuntiamo la voce "Export for ActionScript"
	Lin age: Export for ActionScript Export for runtime sharing Export in first frame Import for runtime sharing URL:
all'interno del campo ["] ident "loop01.wav"	tifier" troveremo il nome del nostro file, in questo cas
Linkage	

cancelliamo il nome del file ed inseriamo il nome che vogliamo utilizzare per questo loop, in questo caso non ho usato molta fantasia, l'ho chiamato "loop1"

Identifier: loop01.wav

TUTORIAL: UNO DEI TANTI MODI DI REALIZZARE UN LOOPER CON ADOBE FLASH CS3 AUTORE: BLACKYJB INFO: <u>WEBMASTER@BLACKYB.COM</u> <u>WWW.BLACKYB.COM</u>

Linkage –		
	Identifier:	loop1

clicchiamo su ok per terminare l'operazione.



Siamo quindi di nuovo nella scena 1 (scene1). Riepiloghiamo:

abbiamo creato il pulsante abbiamo importato il suono del loop abbiamo assegnato un nome al nostro loop.

A questo punto dobbiamo cominciare a scrivere qualche riga di di codice in ActionScript2! Mi raccomando vi ricordo che abbiamo utilizzato l'ActionScript2, ma in flash CS4(anche in CS3 per la verità) potremmo utilizzare l'ActionScript, al momento non ho ancora sviluppato un codice per da poter utilizzare per la realizzazione di un looper... procediamo quindi.

Notiamo che dopo aver assegnato un nome al nostro loop, se allarghiamo la finestra della libreria e, scorriamo verso destra notiamo che il loop sotto la voce Linkage ha preso il nime di "loop1".

TUTORIAL: UNO DEI TANTI MODI DI REALIZZARE UN LOOPER CON ADOBE FLASH CS3 AUTORE: BLACKYJB INFO: <u>WEBMASTER@BLACKYB.COM</u> <u>WWW.BLACKYB.COM</u>

Library X Untitled-2.fla 3 items	1		
		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
Туре	Use Count	Linkage	Date Modified
Graphic	-		mercoledì 3 di
Sound	-	Export: loop1	giovedì 29 <u>c</u> er C

Clicchiamo sul pulsante presente nella scena1, nella parte passa dello schermo, nel tab Properties, sotto il menu a tendina con la voce Button, c'è una casella all'interno della quale andiamo a scrivere il nome del nostro pulsante. Ricordatevi bene questo passaggio perché ogni pulsante dovrà avere un nome diverso come vedremo più avanti nel codice ActionScript.

Inseriamo quindi il nome del pulsante, nell'esempio "p1" di conseguenza se il nostro looper avrù 4 loops, avremo 4 pulsanti: p1, p2, p3, p4.



Posizioniamo il puntatore del mouse sul pulsante all'interno della scena 1 e, clicchiamo con il tasto dx, scegliendo poi la voce Actions

lo	Cut Copy Paste Copy Motion Copy Motion as ActionScript 3.0 Paste Motion Paste Motion Special Select All Deselect All Free Transform Arrange Break Apart Distribute to Layers	
	Edit Edit in Place Edit in New Window	
	Actions	
nal	Swap Symbol Duplicate Symbol Set Transformation Point Reset Transformation Point Convert to Symbol	
e runtir	Timeline Effects	

Comparirà questa finestra dove potremo comporre il nostro codice. Cosa dobbiamo fare: mettere uno "stop all sound" sul pulsante del loop1, in questo modo ogni qualvolta clicchiamo sul pulsante vengono stoppati tutti i suoni in riproduzione in quel momento. Se ad esempio stiamo ascoltando il suono associato al pulsante p3→loop3, cliccando su loop1: il loop3 si arresterà e partirà il loop1. Questo vale per tutti i pulsanti, se clicchiamo più volte sullo stesso pulsante avremo un effetto stile MPC: il suono ripartirà sempre dall'inizio.

Nella parte sx finestral facciamo doppio click su "stop all sounds" che troviamo sotto la libreria "Timeline Control".

A questo punto nella parte dx della finestra comparirà:



TUTORIAL: UNO DEI TANTI MODI DI REALIZZARE UN LOOPER CON ADOBE FLASH CS3 AUTORE: BLACKY|B INFO: <u>WEBMASTER@BLACKYB.COM</u> WWW.BLACKYB.COM



Clicchiamo, nella parte dx della finestra su on (press) {

Nella parte superiore della finestra sopra il codice appena citato, spuntiamo la selezione Press assicurarandoci che solo quella sia selezionata, normalmente di default è selezionato Release come citato nel codice scritto precedentemente.

Event: 🗹 Press Release Release Outside	Roll Over Roll Out Drag Over	Component:	¢
Key Press:	Drag Out		
1 on (press) { 2 stopAllSounds (); 3 }			

il codice quindi cambierà da:

```
on (release) {
    stopAllSounds ();
```

a:

on (press) { stopAllSounds (); A questo punto posizioniamo il puntatore del mouse sul livello dove è inserito il pulsante del loop, in questo caso il livello si chiamerà layer1 o loop1 non ha importanza rilevante questo ai fini della programmazione ActionScript.

Posizioniamoci quindi sul primo frame, tasto dx e clicchiamo sulla voce Actions



Comparirà nuovmamente la finestra di programmazione, ma questa volta fa riferimento al frame 1 inseriamo quindi nella parte dx della finestra il seguente codice (basta fare un semplice copia e incolla): è elencato dopo l'immagine

Actions - Frame ×		
ActionScript 1.0 & 2.0	end method	
Clobal Functions Clobal Functions Clobal Functions Clobal Functions Clobal Functions Clobal Functions Clobal Functions Clobal Functions Clobal Functions Current Selection Current Selection Cur	No Parameters.	Script Assist ?

_root.speaker.stop ();
 song1 = new Sound ();
 song1.attachSound ("loop1");
 _root.p1.onRelease = function () {
 song1.start (0,999);
 _root.speaker.play ();

};

Facciamo molta attenzione a questo codice, andiamo ad analizzare le righe da modificare di volta in volta per i singoli loop.

<u>Riga 2</u>: se ci clicchiamo sopra, avremo la possibilità di cambiare alcuni valori, nella parte alta della finestra.

Song1 = new Sound ();

la parte da cambiare per ogni loop è song 1. In questo caso stiamo lavorando sul 1° loop quindi il nome del pulsante sarà come abbiamo visto p1, il nome dell'elemento audio sarà loop1, la song (perché ogni volta verrà creata una song sarà song1 In questa riga quindi cambiamo la prima parte: song1 in questo caso rimane 1 visto che il primo loop.

ATTENZIONE cosa molta importante i nomi dei loop, dei pulsanti, delle song sono totalmente personalizzabili secondo le proprie necessità

Le righe da modificare quindi di volta in volta sono la 2, la 3, la 4 e la 5. Facciamo un esempio nella riga 3 ci sono due cose da modificare:

il nome della song

il nome del loop (avendo cura di utilizzare quello precedentemente impostato nella libreria) Ma per sfatare qualsiasi dubbio facciamo un empio pratico.

Abbiamo 4 loop, quindi abbiamo creato quattro grafiche che utilizzeremo per i nostri 4 pulsanti da associare ai 4 elementi audio.

La situazione sarebbe questa:

```
• livello 1° loop:
_root.speaker.stop ();
song1 = new Sound ();
song1.attachSound ("loop1");
_root.p1.onRelease = function () {
      song1.start (0,999);
      root.speaker.play ();
};
• livello 2° loop:
_root.speaker.stop ();
song2 = new Sound ();
song2.attachSound ("loop2");
root.p2.onRelease = function () {
      song2.start (0,999);
      _root.speaker.play ();
};
• livello 3° loop:
root.speaker.stop ();
song3 = new Sound ();
song3.attachSound ("loop3");
root.p3.onRelease = function () {
      song3.start (0,999);
      _root.speaker.play ();
};
```

```
    livello 4° loop:
```

```
_root.speaker.stop ();
song4 = new Sound ();
song4.attachSound ("loop4");
_root.p4.onRelease = function () {
        song4.start (0,999);
        _root.speaker.play ();
```

};

E così via per un 5°, un 6°... un 10° capito no? No
oooo? O my god \odot

A questo punto il looper è completo non ci rimane che esportare.

Per quanto riguarda l'esportazione bisogna parlare di un paio di cose fondamentali per un risultato ottimale, ma andiamo in ordine.

Decidiamo in che formato esportare il looper: Dal menu File selezioniamo la voce Publish Settings

File	Edit	View	Insert	M
New			æ	N
Open #O			С	
Browse て第0			С	
Open from Site				
Op	en Rec	ent		▶.
Clo	se		#۱	N
Clo	se All		て第1	N
Sav	/e		æ	5
Sav	e and	Compa	ct	
Sav	Save As 1			5
Sav	e as T	emplate	·	
Ch	Check In			
Save All				
Rev	/ert			
Imp	port			•
Exp	oort			•
Pul	olish S	ettings.	<u>、</u> ℃企	12
Put	olich P	review		
Put	olish		۲	F12
Pag	ge Setu	ıp		
Pri	nt Mar	gins		
Pri	nt		жI	2
Edit Sites				

Apparirà questa finestra, nella quale possiamo decidere come esportare il looper Come nell'immagine sottostante siamo sul tab formats selezioniamo i seguenti formati:

Flash (.swf)
Windows Projector (.exe)

Machintosh Projector

Publish Settings	
Current profile: Default	E 0 1
Formats	
Tupe: File:	
✓ Flash (.swf) Untitled-2.swf	
HTML (.html) Untitled-2.html	
GIF Image (.gif) Untitled-2.gif	
JPEG Image (.jpg) Untitled-2.jpg	
PNG Image (.png) Untitled-2.png	
Windows Projector (.exe) Untitled-2.exe	
Macintosh Projector Untitled-2.app	
QuickTime with Flash Track (.mov) Untitled-2.mov	0
Use Default Names	
Publish Cancel	ОК

Vediamo però il significato di questi formati:

• Flash (swf): è il formato standard di Flash, è universale sia su pc che su mac, è possibile legerlo solo se sul computer è installato Flash CS3, CS4, CS2 e non il plug-in di flash per Internet Explorer e/o Firefox e/o Safari.

Il plug-in flash che tutti possiamo scaricare dal sito adobe serve per poter visualizzare animazioni flash presenti nei siti web, per poter quindi visualizzare un file SWF è necessario avere installato Flash completo.

In alternativa se non avete installato flash sul vostro computer potreste sempre visualizzare il file trascinandolo all'interno di una finestra del vostro broswer (Firefox,Internet Explorer, Safari, ecc. ecc.

Àvreste però così un solo problema: quello di vedere l'animazione ingrandita e non nelle sue dimensioni originali.

• Windows Projector (.exe): è il formato eseguibile che utilizza Windows, è possibile aprire questo file solo con Windows (mac non legge i file .exe), quindi questo formato è utile per tutti gli utenti Win, che non hanno installato sul loro pc Adobe Flash.

• Machintosh Projector: è il formato eseguibile per utenti Mac, anche per questo come per quello .exe non c'è bisogno di avere installato sul proprio mac Adobe Flash, è utile quindi per gli utenti mac che non hanno Adobe Flash installato sul proprio mac.

N.B. un po' di esempi:

utente mac che vuole aprire un looper ed ha solo il file .exe come fa? Semplice non può aprire il file.

utente mac che vuole aprire un looper ed ha solo il file .swf come fa? Lo puo aprire solo se sul mac è installato Adobe Flash.

Utente Win che vuole aprire un looper ed ha solo il file .swf come fa? Lo puo aprire solo se sul pc è installato Adobe Flash.

Riepilogando, se volete esser sicuri che tutti quelli che scaricheranno i looper vi consiglio di selezionare questi 3 formati sempre.

Passiamo al tab Flash. Nella parte bassa della finestra abbiamo:

Clicchiamo su entrambi e selezioniamo le opzioni come mostrato nell'immagine qui sotto:

Bit Rate: 160Kbps

Quality: Best Deselezioniamo la voce "Convert stereo to mono Selezioniamo come compressione MP3

	ОК
Cor	mpression: MP3 Cancel
	Use 8kHz sample rate
Prep	rocessing: 📃 Convert stereo to mono
	Bit rate: 160 kbps
	Quality: Best
	Quality: Best
	JPEG quality:
	Quality: Best

Audio Strem e Audio Event, su due righe differenti. Di fianco a queste 2 scritte, abiamo due pulsanti entrambi con la voce Set...

TUTORIAL: UNO DEI TANTI MODI DI REALIZZARE UN LOOPER CON ADOBE FLASH CS3 AUTORE: BLACKY|B_INFO: <u>WEBMASTER@BLACKYB.COM</u> <u>WWW.BLACKYB.COM</u>

Naturalmente le opzioni di esportazione sono personalizzabili, ad esempio invece di scegliere una compressione MP3 si può scegliere quella PCM che dovrebbe corrispondere al file .Wav, quindi meno compresso di conseguenza più pesante in Kb/Mb/Gb. Più selezioniamo maggiore qualità più il file sarà pesante/occuperà spazio sul vostro HardDisk.

La schermata finale apparirà così se avete seguito le istruzioni, non ci resta che cliccare sul pulsante "Pubblish" a questo punto ci ritroveremo 3 file del tipo:

looper.exe looper.swf looper.app

Publish Settings		
Current profile: Default		
	Formats Flash	
Version:	Flash Player 9	
Load order:	Bottom up	
ActionScript version:	ActionScript 2.0 🛟 Settings	
Options:	 Generate size report Protect from import Omit trace actions Permit debugging ✓ Compress movie Optimize for Flash Player 6 r65 ✓ Export hidden layers Export SWC 	
Password:		
Script time limit:	15 seconds	
JPEG quality:	0 100	
Audio stream:	MP3, 160 kbps, Stereo Set	
Audio event:	MP3, 160 kbps, Stereo Set Override sound settings Export device sounds	
Local playback security:	Access local files only	
	Publish Cancel OK	

Una nota finale:

se volete creare un looper utilizzando una grafica e non delle scritte fatte da voi... beh il procedimento è molto simile, bisogna creare delle selezioni e salvarle come pulsanti e poi il gioco è sempre lo stesso.. ma di questo casomai parlerò in un altro tutorial. :

Loopate!!!! Buon divertimento.