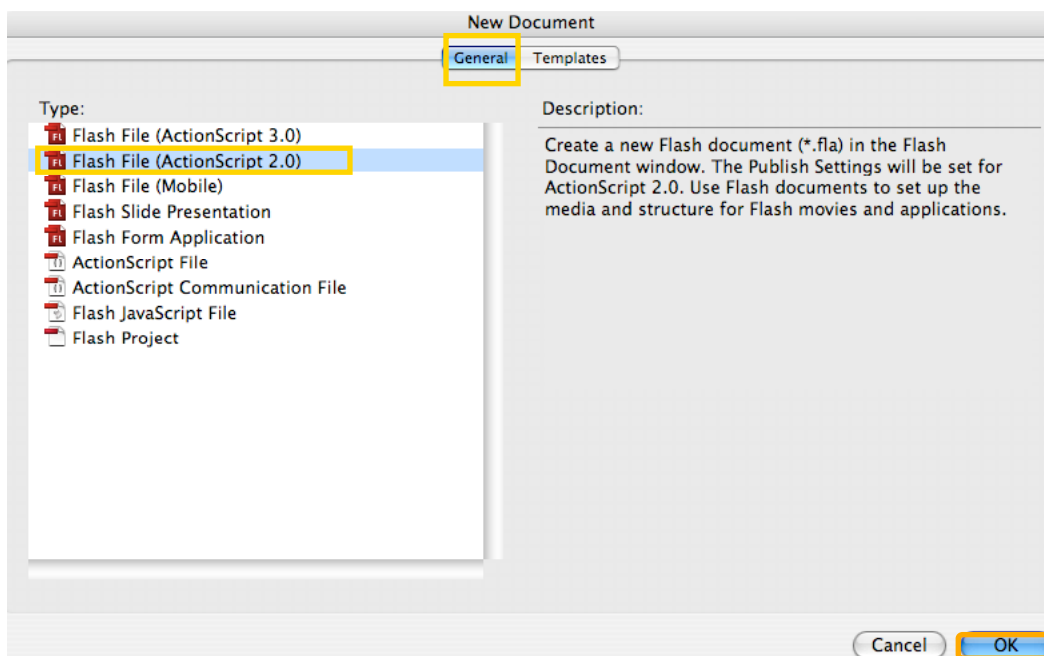


UNO DEI TANTI MODI DI REALIZZARE UN LOOPER

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

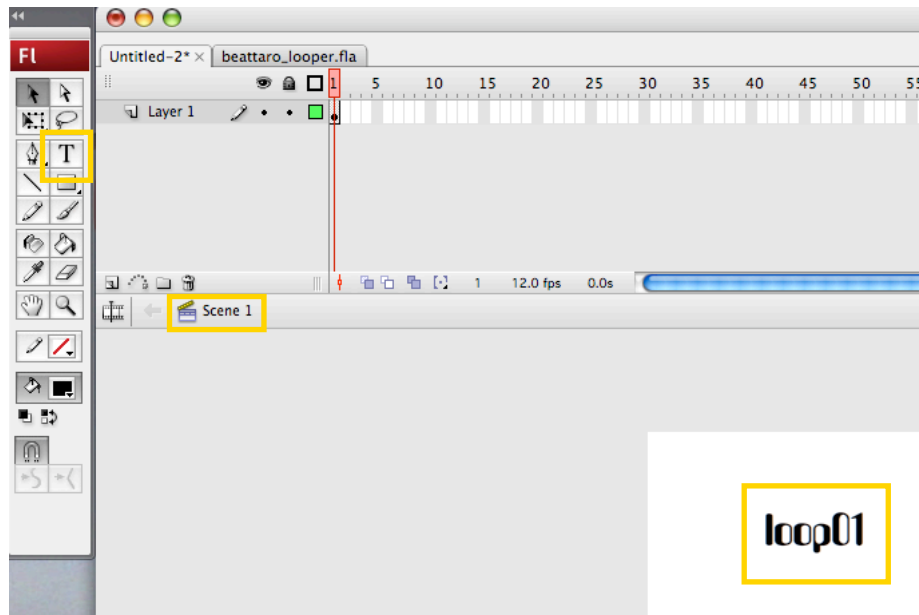


Un looper lo si può creare con varie tipi di grafica, quindi, questo tutorial spiega come realizzare la parte tecnica con flash, tralascia quindi la parte di grafica ed eventuali ritagli da effettuare con photoshop o altri software di grafica.

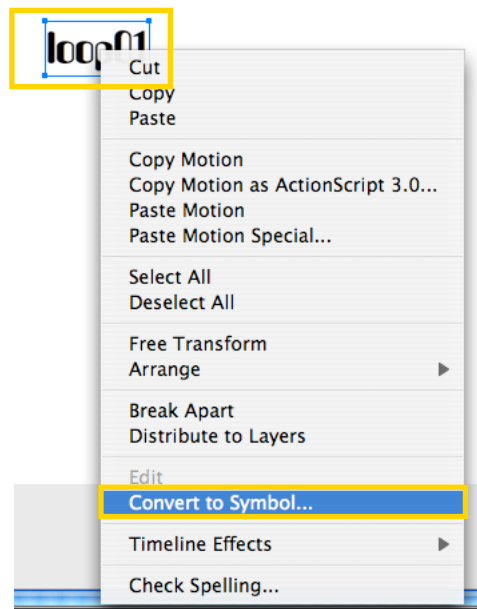
Una volta appunto creata tutta la parte di grafica:

- sfondo del looper
- pulsanti

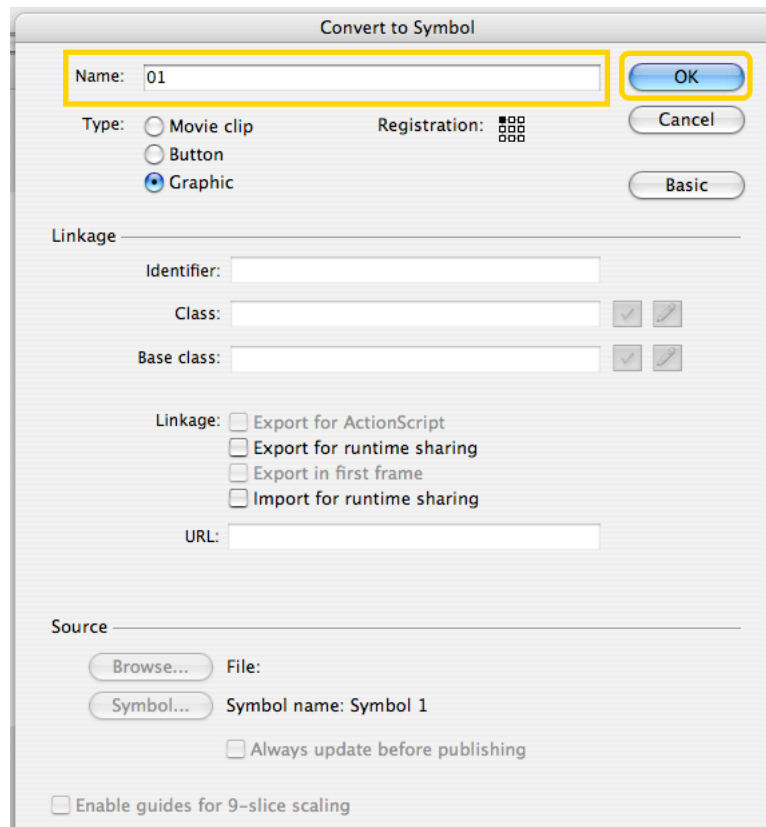
possiamo procedere a montare il tutto in flash. Nella **Scene 1** con lo **strumento testo** creiamo **una scritta** che diventerà poi il nostro pulsante.



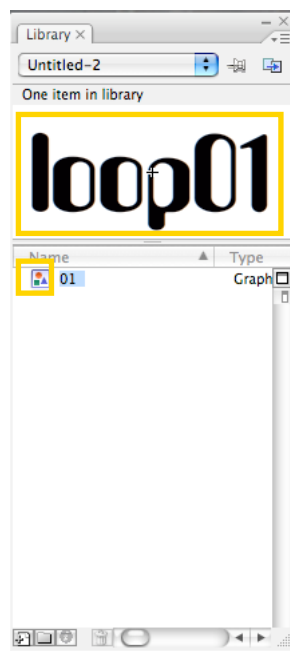
Clicchiamo con tasto dx o ctrl+click sulla scritta appena creata e clicchiamo su: **Convert to Symbol...**



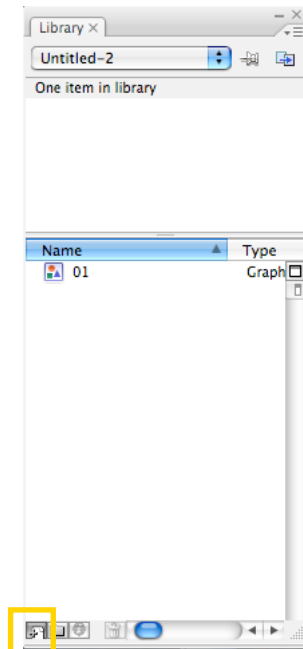
Nel pannello che segue, scegliamo il **nome del nostro oggetto** in questo caso "01" e selezioniamo Graphic tra le scelte tipe, clicchiamo poi su **ok**



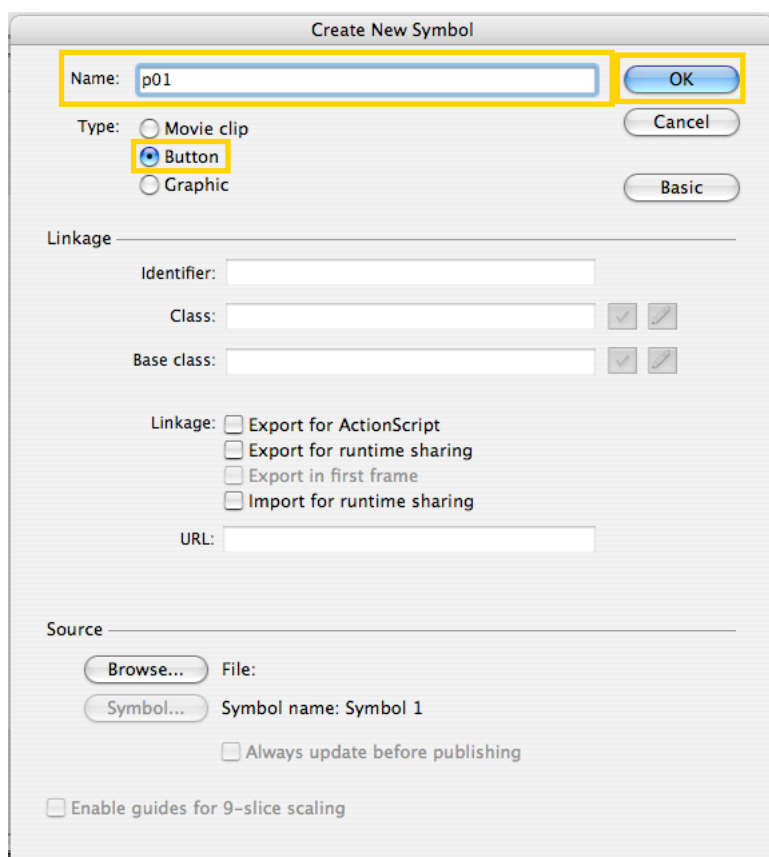
A questo punto nella libreria troviamo un **oggetto grafico** dal nome 01 che contiene il **testo** che abbiamo creato.



Clicchiamo ora sul tasto **new symbol** della libreria

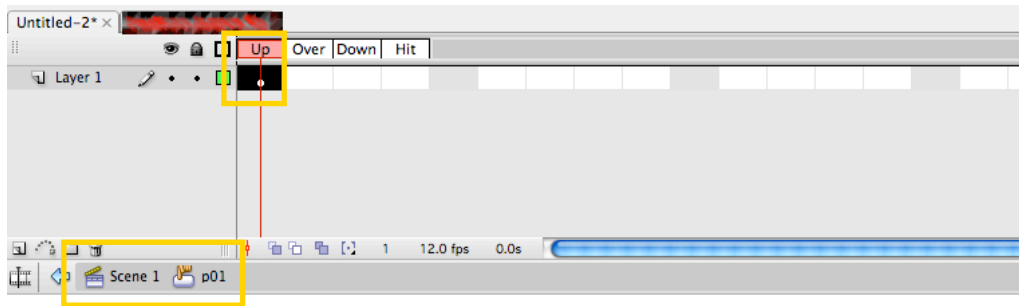


Stiamo per creare quello che sarà poi il pulsante su cui cliccare per far partire il suono. Nel pannello che appare, scegliamo quindi il **nome per il nostro pulsante**, in questo caso "p01", nella selezione type scegliamo naturalmente **button** e quindi clicchiamo sul tasto **ok**.

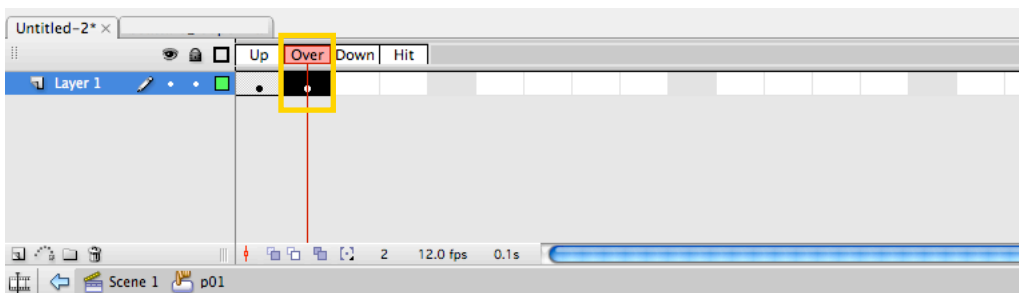


ora ci troviamo all'interno del pulsante, trasciniamo dalla libreria la grafica "01" all'interno della scena del pulsante, allineamo a nostro piacimento, quasi sempre meglio centrare il tutto. Sul primo frame del pulsante (UP) abbiamo così la grafica.

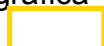
Il frame UP indica lo stato del pulsante in modalità di stand-by, ovvero quando l'animazione è caricata ma non stiamo interagendo con essa.



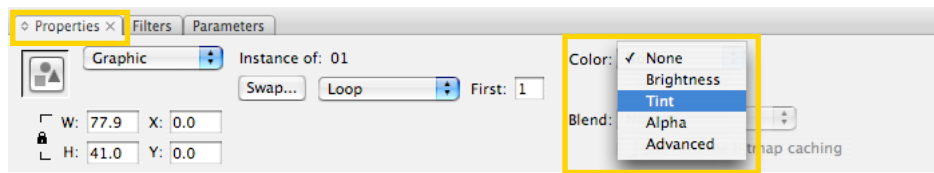
Ora inseriamo anche sul frame OVER la grafica 01, il frame **OVER** indica lo stato del pulsante quando ci passiamo su il puntatore del mouse.



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

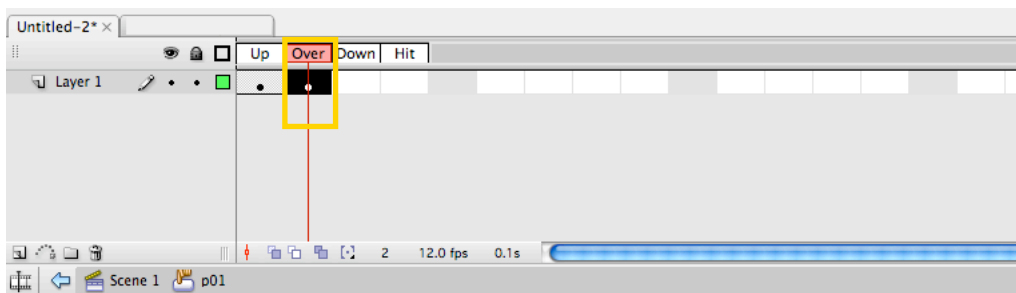


“Properties”, nel menu a tendina Color, scegliamo Tint, in questo modo andiamo a scegliere il colore che dovrà avere la scritta del pulsante, quando il mouse sarà sopra di essa.

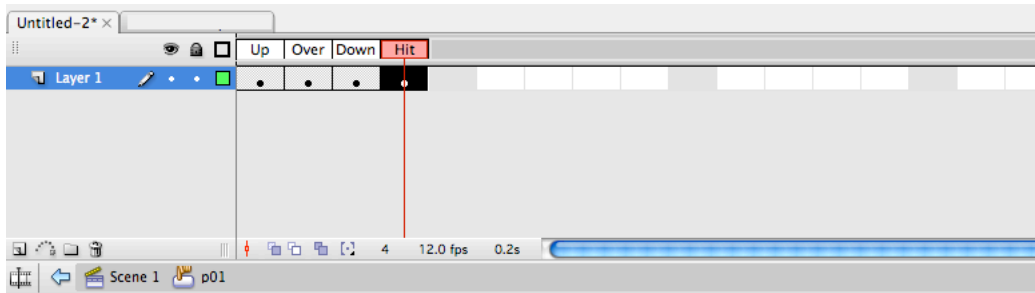


Scegliamo in questo caso il colore rosso, il risultato sarà questo.

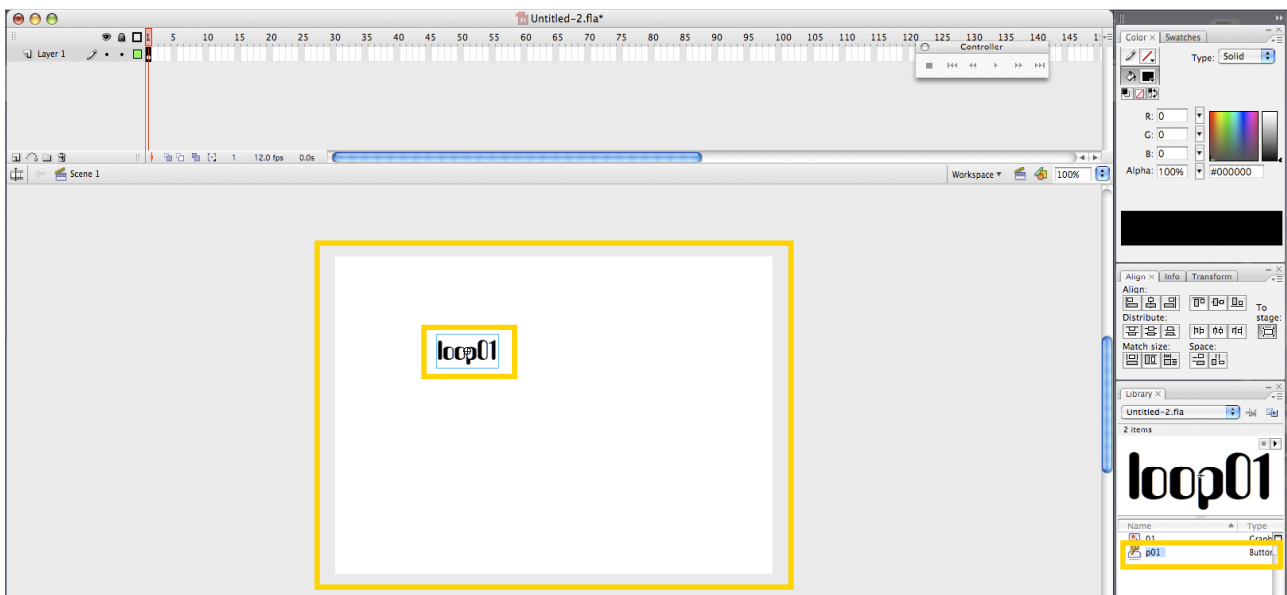
Se andiamo sul frame UP avremo la scritta in nero, mentre su quello OVER il colore è rosso.v



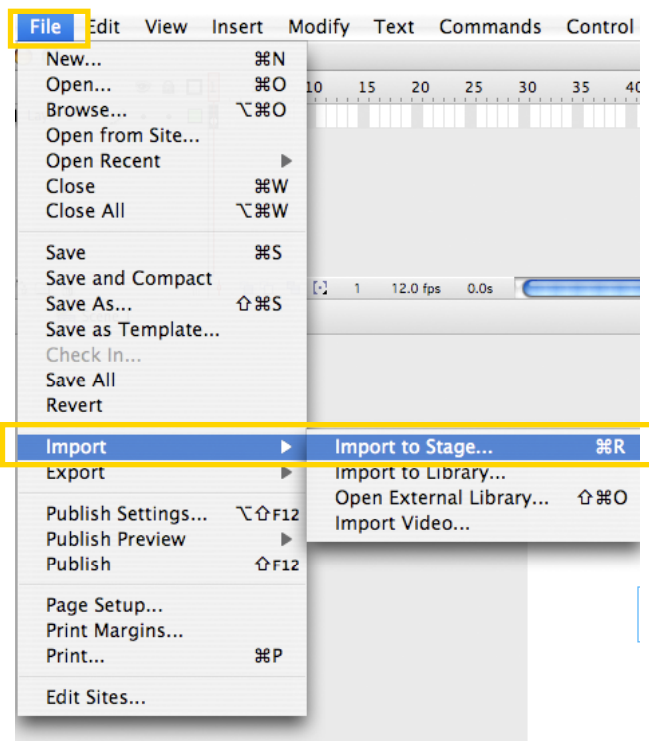
A questo punto non ci rimane che inserire gli altri frame, attenzione però avendo cura di mettere su DOWN e HIT sempre la scritta in rosso altrimenti capiterà che passando il mouse sul pulsante, la scritta diventerà rossa, cliccando su diventerà di nuovo nera.



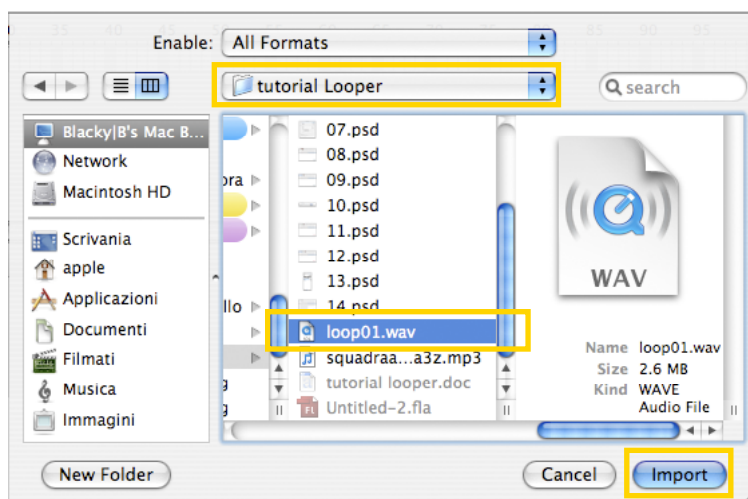
A questo punto abbiamo creato il **pulsante**, operazione che ripeteremo a seconda del numero di loop che abbiamo, se abbiamo ad es. 4 loop, creeremo 4 pulsanti. Trasciniamo quindi **il pulsante** appena creato nella **scena 1**



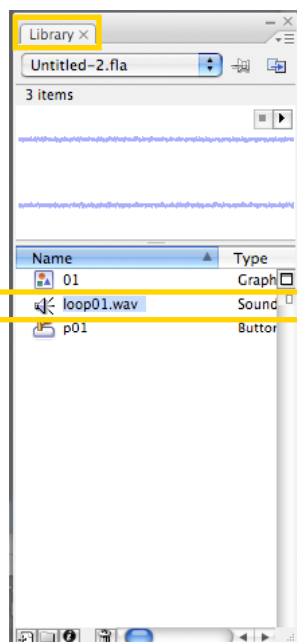
Clicchiamo su **file** e selezioniamo **→ import → import to stage** (in alternativa tramite tastiera basta fare mela+r(mac)/Ctrl+r (Win))



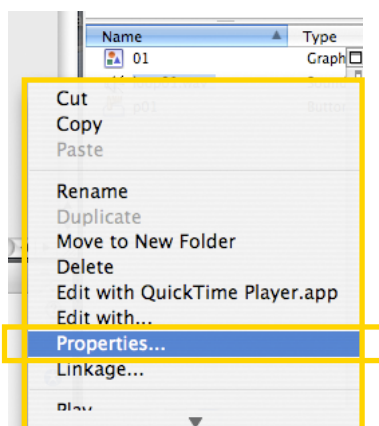
Selezioniamo **la cartella ed il file audio del loop**, aiff o wav. Nell'esempio il file si chiama loop01.wav, clicchiamo su **import**



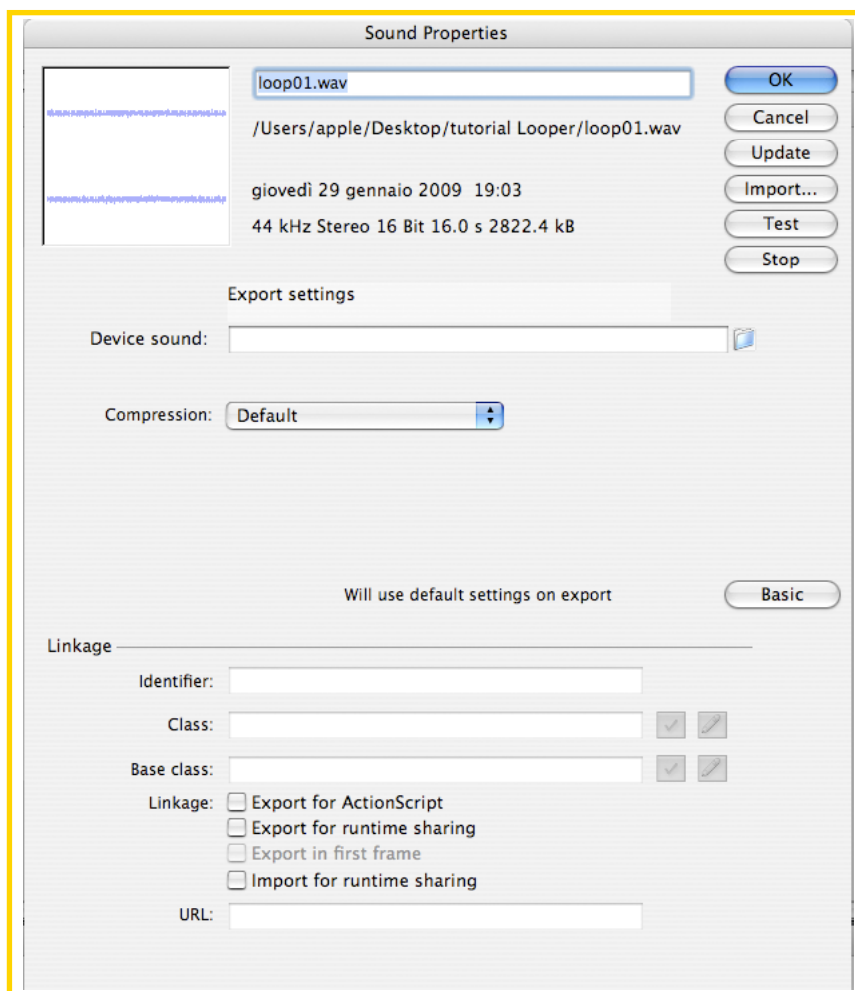
Nella **libreria** troveremo quindi **un nuovo elemento che si chiama "loop01.wav"** In questo esempio viene utilizzato un solo pulsante e quindi un solo loop, ma in casi diversi dove i loops sono di più, conviene creare, all'interno della libreria, alcune cartelle: loops, grafiche, pulsanti, ecc. ecc.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



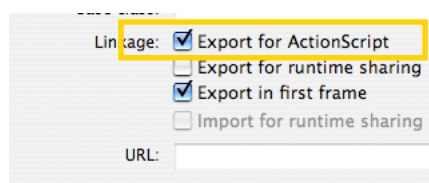
clicchiamo con il tasto dx del mouse **sull'elemento "loop01.wav"** (quindi l'elemento audio che contiene il nostro loop) e successivamente su **properties...**



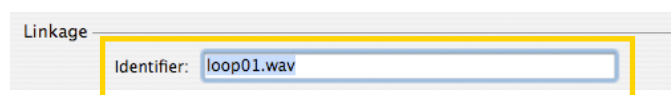
comparirà questa **finestra**:



Nella parte bassa della finestra spuntiamo la voce **“Export for ActionScript”**

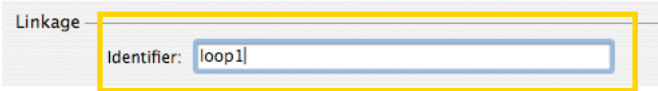


all'interno del campo **“identifier”** troveremo il nome del nostro file, in questo caso **“loop01.wav”**

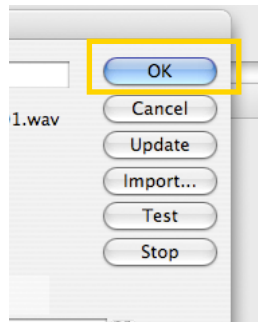


cancelliamo il nome del file ed inseriamo il nome che vogliamo utilizzare per questo loop, in questo caso non ho usato molta fantasia, l'ho chiamato **“loop1”**

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



clicchiamo su **ok** per terminare l'operazione.



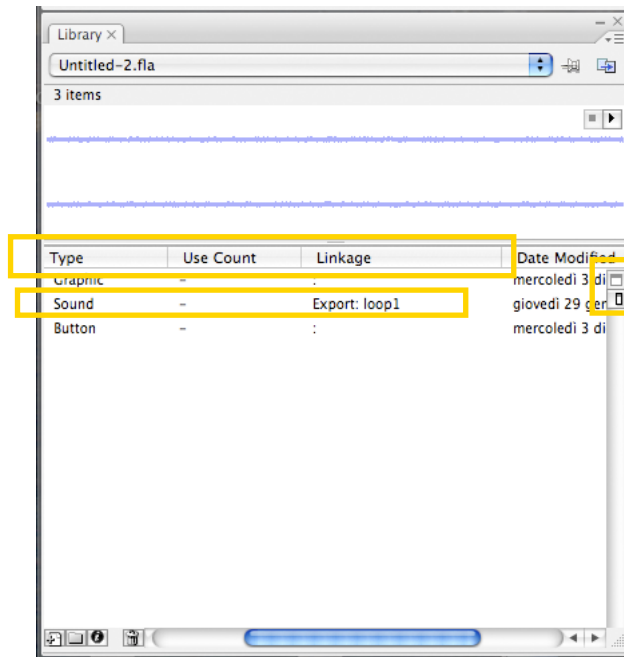
Siamo quindi di nuovo nella scena 1 (scene1). Riepiloghiamo:

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 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 poter utilizzare per la realizzazione di un looper... procediamo quindi.

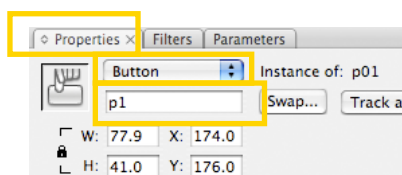
Notiamo che dopo aver assegnato un nome al nostro loop, se allarghiamo la finestra della libreria e, scorriamo verso destra notiamo che il loop sotto la voce Linkage ha preso il nome di "loop1".

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

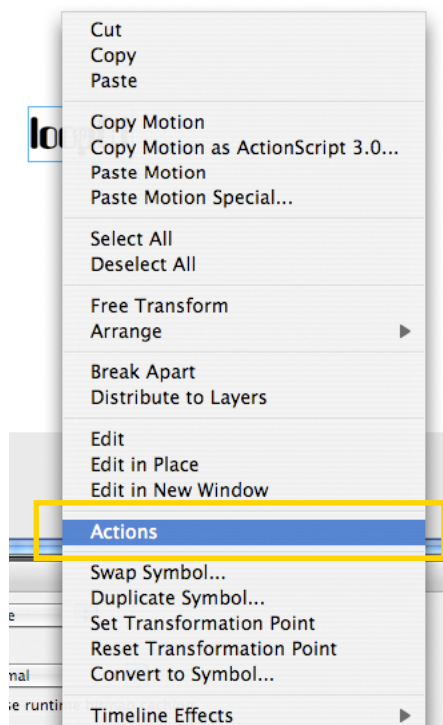


Clicchiamo sul pulsante presente nella scena1, nella parte bassa dello schermo, nel tab Properties, sotto il menu a tendina con la voce Button, c'è una casella all'interno della quale andiamo a scrivere il nome del nostro pulsante. Ricordatevi bene questo passaggio perché ogni pulsante dovrà avere un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

Inseriamo quindi il nome del pulsante, nell'esempio "p1" di conseguenza se il nostro looper avrà 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

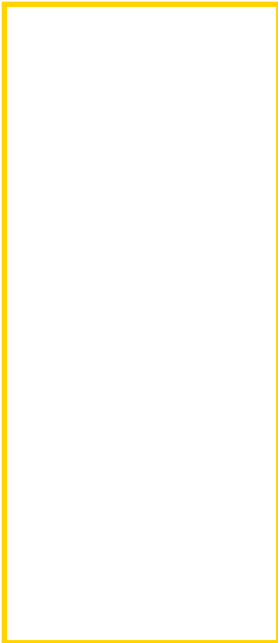


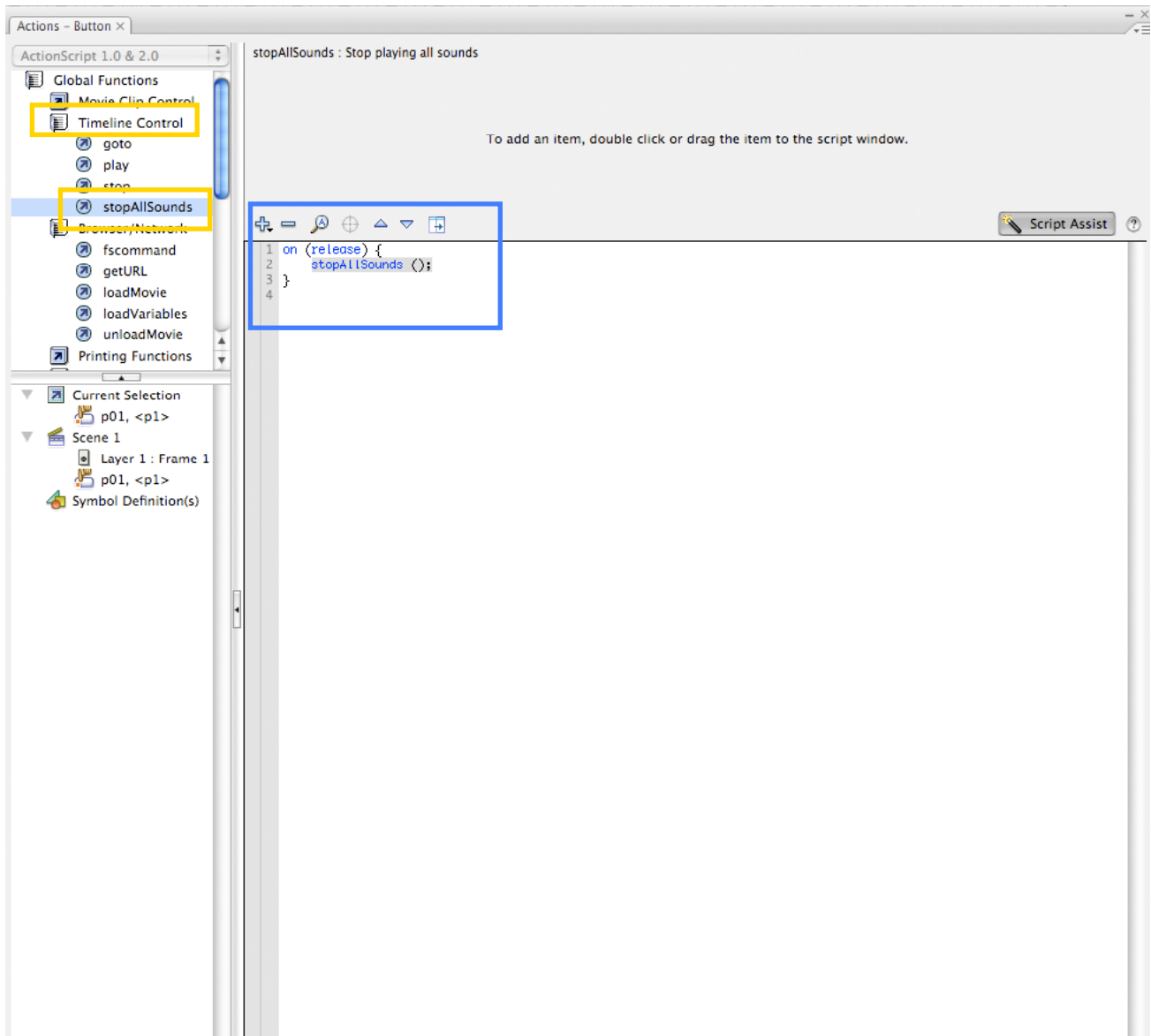
Comparirà questa finestra dove potremo comporre il nostro codice. Cosa dobbiamo fare: mettere uno "stop all sound" sul pulsante del loop1, in questo modo ogni qualvolta clicchiamo sul pulsante vengono stoppati tutti i suoni in riproduzione in quel momento. Se ad esempio stiamo ascoltando il suono associato 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 finestra facciamo doppio click su "stop all sounds" che troviamo sotto la libreria "Timeline Control".

A questo punto nella parte dx della finestra comparirà:

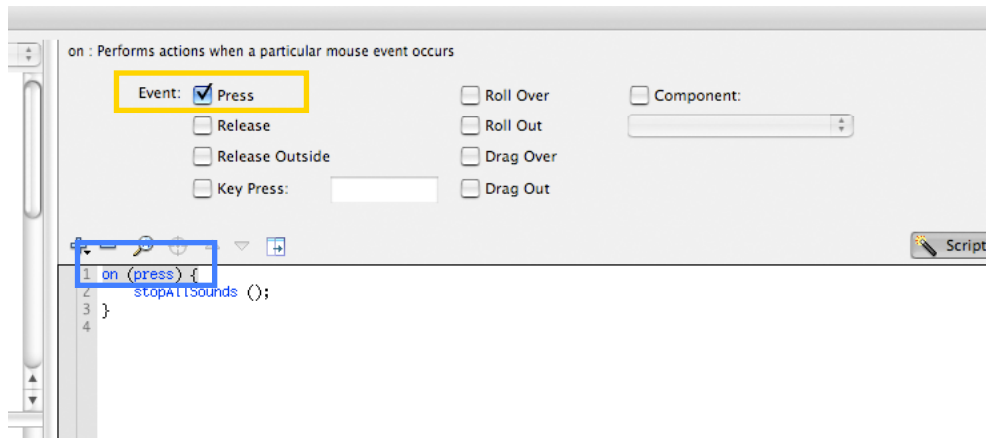
```
on (release) {  
    stopAllSounds ();  
}
```





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

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



il codice quindi cambierà da:

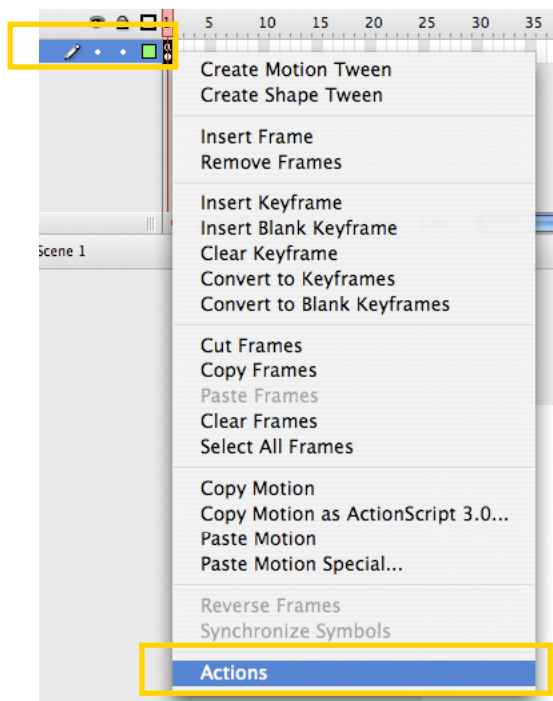
```
on (release) {  
    stopAllSounds ();  
}
```

a:

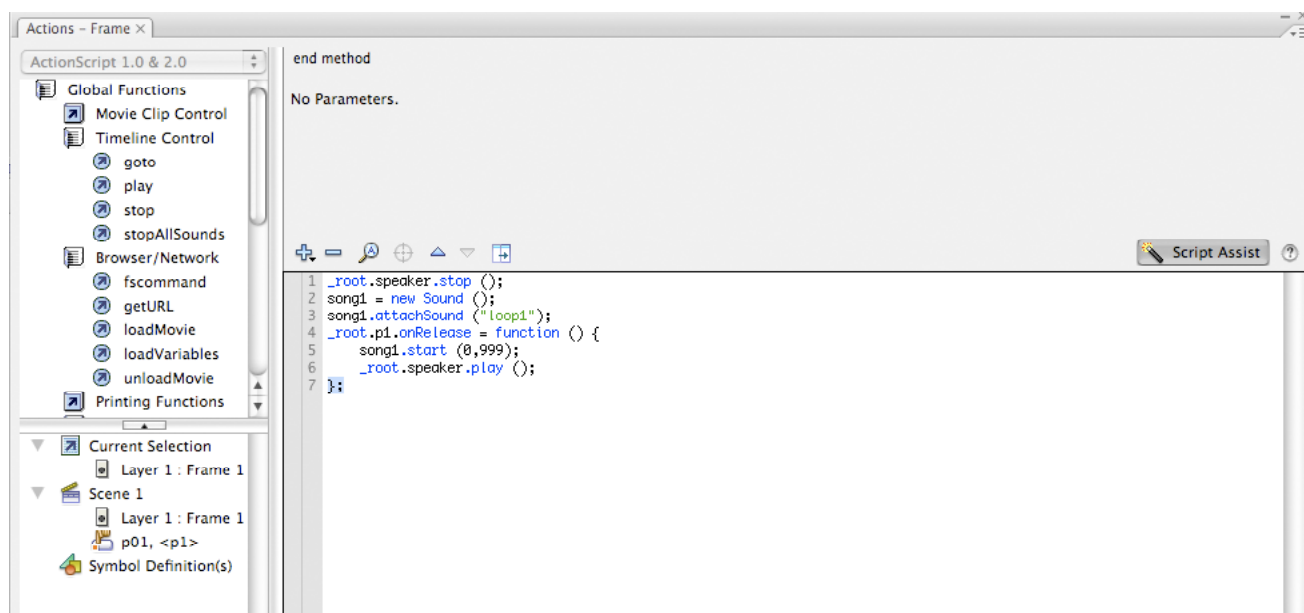
```
on (press) {  
    stopAllSounds ();  
}
```

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 nuovamente 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



```
1) _root.speaker.stop ();  
2) song1 = new Sound ();  
3) song1.attachSound ("loop1");  
4) _root.p1.onRelease = function () {  
5)     song1.start (0,999);  
6)     _root.speaker.play ();  
  
};
```

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

Riga 2: 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 molto 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 esempio 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 ();  
};
```

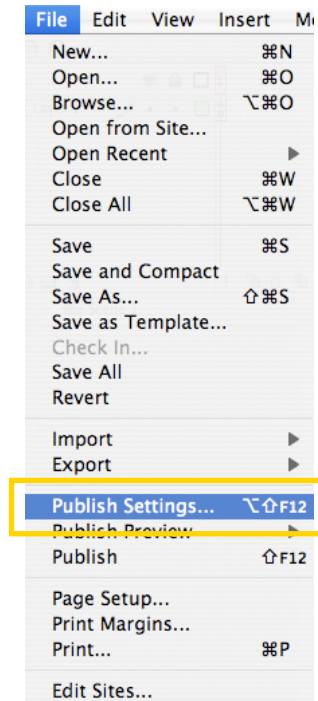
E così via per un 5°, un 6°... un 10° capito no? Nooooo? O my god ☺

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.

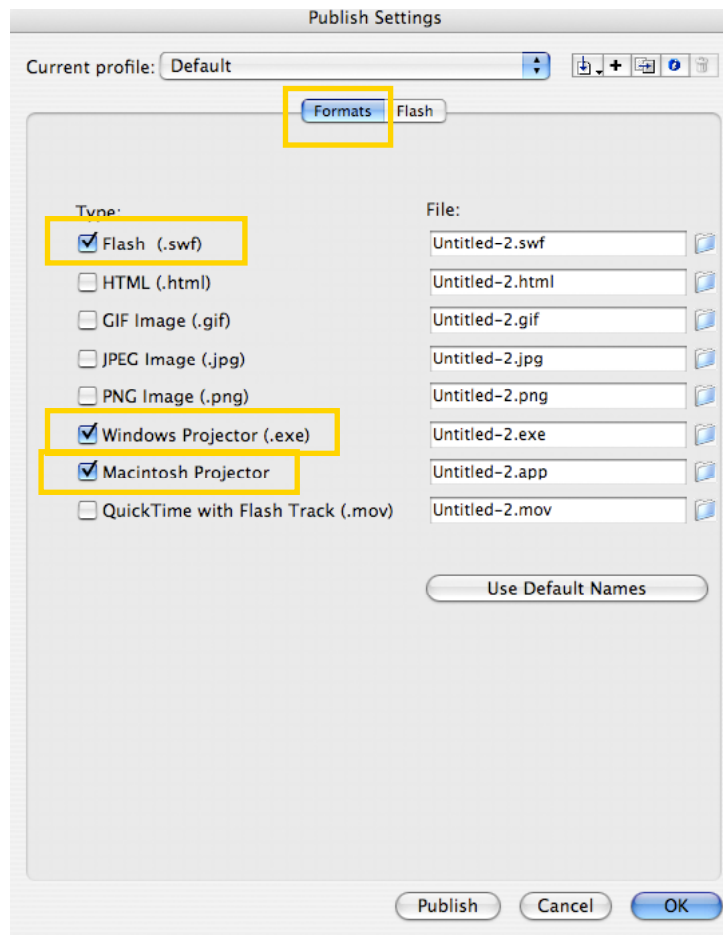
Decidiamo in che formato esportare il looper:

Dal menu File selezioniamo la voce **Publish Settings**



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)
- Macintosh Projector



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 leggerlo 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 browser (Firefox, Internet Explorer, Safari, ecc. ecc).

Avreste 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 può 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 può aprire solo se sul pc è installato Adobe Flash.

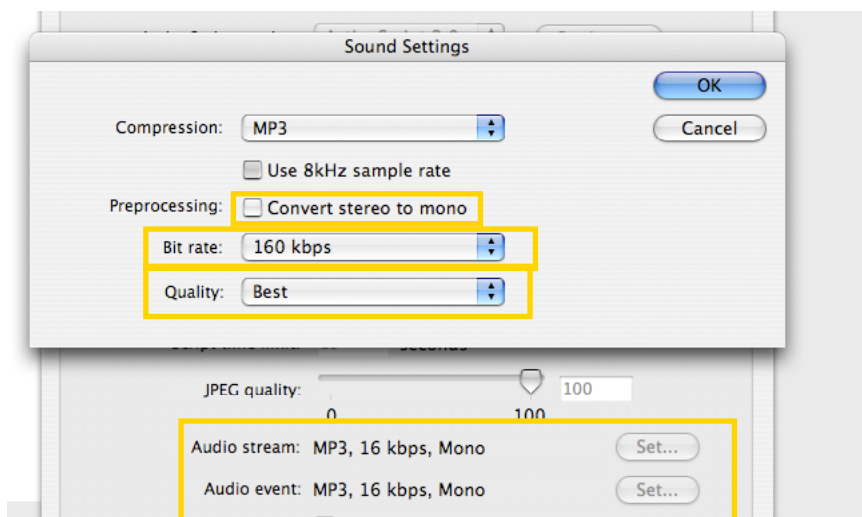
Riepilogando, se volete esser sicuri che tutti quelli che scaricheranno i looper vi consiglio di selezionare questi 3 formati sempre.

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

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

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

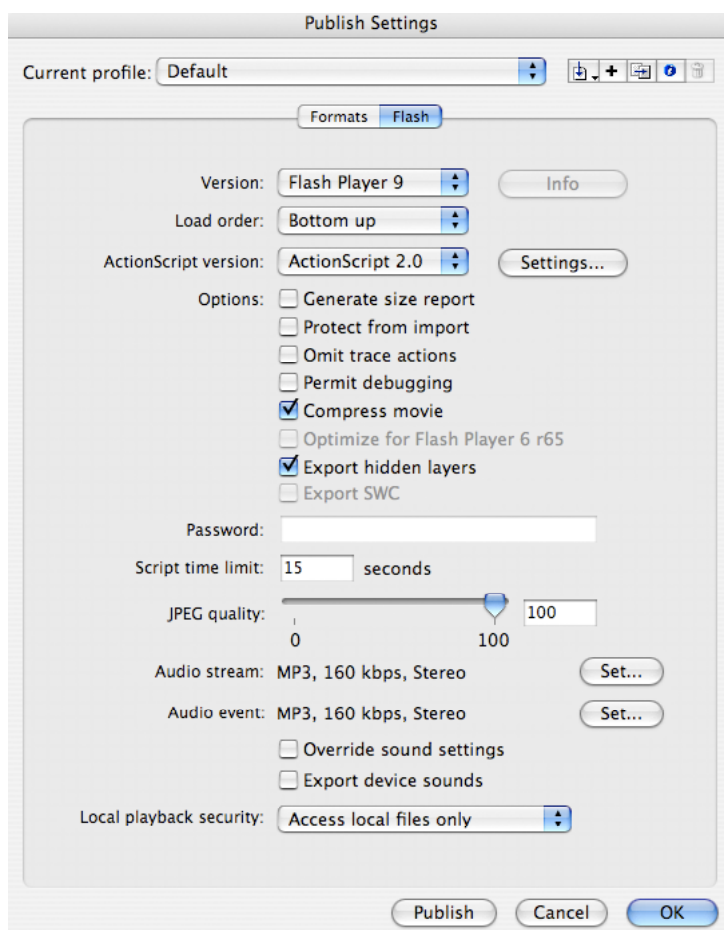
Bit Rate: 160Kbps
Quality: Best
Deselezioniamo la voce "Convert stereo to mono"
Selezioniamo come compressione MP3



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 "Publish" a questo punto ci ritroveremo 3 file del tipo:

looper.exe
looper.swf
looper.app



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

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.