

02 Flash MX - Tekstin käsittely

Tekstin käsittely ja muokkaaminen Flashissa

Flashissa on kohtuullisen monipuoliset välineet esitysten tekstien lisäämiseen ja muokkailuun. Perustoimenpiteinä voit lisätä tekstiä dokumenttiin ja säätää sen kokoa, fonttia, tyyliä, välistystä, väriä ja asemointia. Teksti voi olla tekstiä tai siitä voidaan luoda grafiikkaa, jolloin Flashin piirrosominaisuudet pätevät siihenkin. Tekstimuotoinen teksti voi olla lisäksi esim. dynaamista tai html-tagein muotoiltua.



Text Tool:

Luo uusi dokumentti, *File/New*. Valitse **Text tool**, klikkaa Stagelle haluamaasi kohtaan tekstin aloituspiste ja aloita kirjoittaminen. Näin syntyy tekstin mukana kasvava yhden rivin korkuinen "tekstiblokki".

Tee uusi tekstialue, mutta tällä kertaa vedä tekstialueen oikean yläkulman pallerosta tekstialue haluamasi levyiseksi tarpeesi mukaan. Pallukka on nyt muuttunut neliöksi ja teksti rivittyvä säätämäsi palstan leveyteen sopivasti. Jos tuplaklikkaat neliötä, muuttuu tekstialue jälleen yhden rivin korkuiseksi tekstin mukana laajenevaksi. Myös neliösymboli on palautunut sitä myötä jälleen pieneksi palloksi osoittamaan tekstialueen tyyppiä.

Sulje kokeilusi.

Text Properties:

Jos valitset tekstin Text toolilla, Properties-paneeli näyttää normaalit tekstinmuokausvaihtoehdot. Voit käyttää sitä valittuna olevan tekstin fontin vaihtamiseen ja koon muuttamiseen.

Avaa **teksti fla**. Valitse kirjaimet Text toolilla. Käytä properties-paneelia ja muuta teksti lihavoiduksi sekä vihreäksi.

Sirry avoinna olevan dokumentin Sceneen "scene2". Seuraavaksi muotoillaan kokonaista tekstiblokkia kerrallaan sekä useita yhtä aikaa.

Käytä nuolityökalua ja pidä Shift-näppäintä alapainettuna kun valitset molemmat tekstiblokki Stagelta. Käytä Properties-paneelia ja muuta fonttia sekä väritystä. Vaikutukset koskevat kaikkia valittuna olleiden tekstiblokkien merkkejä.

Älä sulje tiedostoa.

Tekstikentän tyyppi:

Tekstikappaleet (Text Block) voi muuntaa tekstikentäksi (Text Field), jotka ovat jotakuinkin Flashin vastine html:stä tutuille tekstikentille (lomakkeet, salasana kentät jne.). Voit käyttää niitä esim. tietojen keräämiseen käyttäjiltä kyselyissä ym. vastaavissa tilanteissa.



Mene avoinna olevan dokumentin Sceneen "scene3". Valitse tekstiblokki tekstityökalulla aktiiviseksi (kursori vilkkuu tekstin joukossa) ja muuta sen tyyppi Properties-paneelista Input Fieldiksi. Kokomuunnoskahva hypähtää tekstialueen oikeasta yläkulmasta oikeaan alakulmaan.

-
- Static Text on tavallista tekstiä joka on ja pysyy sellaisena kuin se on esitykseen laadittu
- Dynamic Text luo tekstiblokin, joka päivittyy automaattisesti (vaatii hieman ActionScriptin käyttöä) ulkoisesta kohteesta, kuten esim. palvelimelta päin
- Input Text tekee tekstibloksin, johon käyttäjä voi itse syöttää tekstiä

Jätä tiedosto auki.

Fontin "Embeddaus":

Flash-esityksesi fontit pakataan .swf -jakelutiedostoon mukaan. Tätä **Embedded**-toimintoa käytetään automaattisesti, mikäli asetusta Use Device Fonts -ei ole laitettu päälle.

Varmista aina kuitenkin, että valitsemasi fontti soveltuu Embedded-fontiksi valitsemalla View/Alias Text -asetus päälle (tämän tosin pitäisi olla oletusarvoisesti päällä). Jos fontti tällöin näkyy sekavana, ei se sovi mukaan liitettäväksi ja Flash sen sitten tipauttaakin automaattisesti pois lopullisesta esityksestä.

Tekstin uudelleen muotoilu (Reshaping Text):

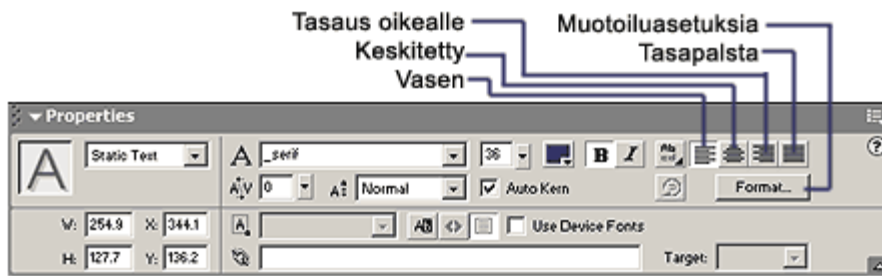
Voit muuntaa tekstin muodoiksi, jolloin voit muokkaila kirjaimia Arrow toolilla tai täyttää ne vaikka liukuväriillä. Kun tekstin on konvertoinut muodoiksi, sitä ei voi enää tekstityökaluilla muuttaa. Muunnos takaisinpäin muodosta tekstiksi ei ole enää mahdollista, ellei sitten peruuta koko muunnosoperaatiota Undo-komennolla.



Avaa tiedoston teksti fla "scene4". Valitse Arrow tool ja valitse teksti Stagelta. Valitse ylävalikon kautta *Modify/Break Apart*. Teksti jakaantuu yksittäisiksi merkeiksi. Suorita sama komento uudelleen, jolloin merkit muuntuvat edelleen muodoiksi. Napsauta Stagen tyhjässä kohdassa, jolloin valinnat poistuvat. Ota käyttöön Free Transform tool: kun osoitin on kirjaimen reunan tuntumassa, voit hiirellä vetäen alkaa muotoilun uudelleen tai valita koko kirjaimen ja käyttää vetokahvoja.

Kappaleen muotoilu (Formatting Paragraphs):

Voit asettaa muotoiluasetykset yhdelle tai useammalle tekstikappaleelle kerrallaan.



Avaa "scene5"

Valitse Arrow toolilla Shift-näppäin pohjassa molemmat kappaleet. Käytä Properties-paneelia ja keskitä molemmat. Napsauta Format...-nappia ja valitse mm. uusi riviväli. Testaa eri optioita.

Seuraavaksi vuorossa [Flashin perustekijät](#), [Symbolit >>>](#)