

New Criar arquivo novo
Open Abrir arquivo já existente
Open as Library Abrir um arquivo que está na biblioteca
Close Fechar arquivo que estiver na tela
Save Salvar arquivo do momento
Save as Salvar arquivo com outro nome
Revert Voltar para a última vez que salvou arquivo
Import Importar imagens ou sons de outros diretórios
Export Movie Exportar animação, para outro aplicativo
Export Image Exportar imagem para outro editor de
imagens
Publish Settings Controles de publicação
Publish Preferences Altera preferências durante a
publicação
Publish Assistente de publicação
Page Setup Configuração da página
Print Preview Visualização antes da impressão
Print Imprimir filme
Send Enviar animação para outro dispositivo
Preferences Preferências do filme
Assistant
Assistente de Animação

Menu Edit - (Editar)

Undo Desfaz algum erro que porventura tenha ocorrido pelo usuário

Redo Refaz algum erro desfeito pelo usuário

Cut Recortar texto, imagem e etc..

Copy Copiar texto, imagem e etc..

Paste Colar texto, imagem e etc..

Paste in Place Colar texto, imagem, no lugar mesmo lugar onde foi copiado

Paste Special Colar especial para outros tipos de elementos

Clear Deletar objeto selecionado

Duplicate Duplicar objeto selecionado

Select All Selecionar todo objeto selecionado

Deselect All Deseleciona qualquer objeto selecionado

Copy Frames Copiar frames para inclusão em uma animação

Paste Frames Colar frames em uma animação

Edit Symbol Editar símbolos ou seja altera suas propriedades na biblioteca

Edit Selected Editar seleção altera o objeto selecionado no momento

Edit All Editar tudo modifica todos os objetos que estão na tela

Insert Object Inserir vários tipos de objeto em uma animação

Links Gera links inteligentes

Objeto Modifica propriedades dos objetos

Menu View - Visualizar

Go to Ir para outro frame ou cena
100% Visualizar o tamanho real da animação
Show Frames Mostra os frames
Show All Mostra todos os frames
Outlines Exibir todos os contornos dos objetos
Menu Fast Modo rápido de animação
Antialias Não mostrar serrilhamento do objeto
Antialias Text Não mostrar serrilhamento do texto
Timeline Mostrar a linha do tempo
Work Area Exibi área de trabalho
Rulers Exibi as régua de auxílio ao desenvolvimento
Grid Mostra a grade para auxiliar a criação do filme
Snap Mostra ferramenta imã muito útil para o efeito
Motion Guide
Show Shape Hints Exibir shape hints, efeito que permite troca de formas retangulares.

Menu Insert - Inserir

Convert to Symbol Converte objeto para símbolo, botões, movies, symbols
New Symbol Cria um novo símbolo

Layer Insere uma nova camada
Motion Guide Insere efeito Motion Guide (desenho do caminho da animação)
Frame Insere frame (quadro)
Delete Frame Deleta o frame selecionado (quadro)
Keyframe Repetir novamente o mesmo objeto do último frame
Blank Keyframe Inserir um frame (quadro) vazio
Clear Keyframe Deleta um frame (quadro)
Create Motion Tweening Cria efeito Motion Tweening (metamorfose entre formas)
Scene Insere uma nova cena
Remove Scene Remove a cena selecionada

Menu Modify - Modificar

Instance Modifica instância que já está na biblioteca
Frame Modifica um frame (quadro)
Layer Modifica a layer selecionada (camada) altera propriedades
Scene Modifica cena no filme
Movie Modifica animação
Font Altera fonte (tipo letra)
Paragraph Modifica propriedades do parágrafo
Style Altera o estilo da fonte em: negrito, itálico além alinhamentos
Kerning Modificar espaço entre linhas do texto
Text Field Modificar campo de preenchimento de formulário
Transform
Scale Modificar escala do objeto

Rotate Modificar rotação do objeto
Scale and Rotate Modifica escala e rotação simultâneamente
Rotate Left Rotacionar objeto à esquerda
Rotate Right Rotacionar objeto à direita
Flip Vertical Rotacionar objeto 180° vertical
Flip Horizontal Rotacionar objeto 180° horizontal
Remove Transform Remover modificações no objeto
Edit Center Editar centro do objeto
Remove Colors Remover cores objeto
Add Shape Hints Adicionar Shape Hints (Efeito Shape)
Remove Shape Hints Remover Shape Hints (Efeito Shape)
Arrange
Bring to Front Trazer para frente
Move Ahead Tornar-se visível
Move Behind Mandar para trás
Send to Back Enviar objeto para trás
Lock Trancar objetos na tela
Unlock All Destrancar todos objetos da tela
Curves
Smooth Ferramenta de linha suave
Straighten Ferramenta de linha de ângulo
Optimize Suavizar as curvas (uniiformizar)
Lines to Fills Converter linhas para fios
Expand Shape
Soften Edges
Frames
Reverse Reverter os frames na timeline (quadros)
Synchronize Symbols Sincronizados de símbolos
Trace Bitmap Rastrear Bitmap converte jpg em bmp
Align Alinhamento de objetos
Group Agrupa objetos selecionados
Ungroup Desagrupa objetos selecionados
Break Apart Quebra imagens e textos em partículas menores para serem aplicadas em alguns efeitos do flash.

Menu Control - Controlar

Play Roda a animação em questão
Rewind Volta a animação para reapresentação
Step Forward Vai até a próxima cena da animação
Step Backward Voltar à última cena da animação
Test Movie Testar animação (Ctrl + Enter)
Test Scene Testar animação ; selecionar 1º frame da Cena
(Enter)
Loop Playback Define quantas vezes a animação deverá ser
apresentada
Enable Frame Actions Ativa as ações do frame
Enable Buttons Ativar botões para serem apresentados
Mute Sounds Finaliza todos os sons

Menu Libraries - Bibliotecas

Buttons Bibliotecas com opções variadas em botões
Buttons-Advanced Biblioteca com opções avançadas em
botões
Graphics Modelos gráficos na biblioteca
Movie Clips
Menu Window - Janela

New Window Exibe uma nova janela
Arrange All Organiza todos os filmes abertos naquele
momento
Cascade Organiza todos os filmes abertos em cascata
Toolbar Exibir os ícones das ferramentas
Inspectors Object - Controla tamanho e posição dos
objetos

Frame - Controlas os frames de sua animação
Transform - Altera propriedades dos objetos
Scene - Inspector de cenas tem a função de controlá-las

Controler

Colors

Output

Generator Objects Abrir objetos do Generator , caso
tenha este programa instalado no seu computador

Library Abrir a biblioteca na tela do Flash

Menu Help - Ajuda

Flash Help Topics Tópicos de ajuda do Flash 4.0

Register Flash Registrar o Flash via web

Flash Developers Center Visitar o site dos
desenvolvedores do Flash 4.0 pela web

Lessons Lições a serem praticadas

Samples Material de apoio ao flash

About Flash Sobre o Flash

cap2

Localizada no canto esquerdo da tela, essa barra de ferramentas contém ferramentas de criação e edição de desenhos, pintura de texto. Os botões dessa barra podem ser acessados com clique do mouse, ou pressionando as teclas correspondentes no teclado. Alguns desses botões trabalham em conjunto com ferramentas modificadoras, que alteram o comportamento da ferramenta. Ao dar um clique nesses botões, repare que os botões modificadores, localizados logo abaixo, mudam de acordo com a ferramenta selecionada. Veja em seguida as descrições de cada ferramenta, com seus botões modificadores e as teclas de atalho correspondente entre colchetes, e procure experimentar bastante cada uma dessas ferramentas, para Ter uma boa idéia do que é possível criar com o editor gráfico do Flash. Abaixo barra de criação gráfica.

Descrição das ferramentas de criação gráfica

Ferramenta Arrow: A seta é usada para selecionar, arrastar e transformar elementos gráficos e de texto.

Ferramenta Magnet: O ímã liga/desliga o recurso de encaixe. Com esse recurso ligado, todas as operações de arrastar, ajustar tamanho e girar serão executados "aos saltos, obedecendo a uma matriz de linhas e colunas verticais (a grade). Com o ímã desligado, todas as operações são feitas livremente, sem obedecer às dimensões da grade (para que a grade fique visível sobre a tela de pintura, vá até o menu View e selecione a opção Grid, ou pressione Ctrl+Alt+Shift+G).

As demais ferramentas de modificação são ativadas somente quando há algum elemento selecionado na tela de pintura. Do contrário, não estarão disponíveis. São elas:

Ferramenta Smooth: Produz o mesmo efeito do botão Smooth da barra de ferramentas padrão. Suaviza as curvas irregulares. Imagine que você tenha desenhado uma linha em forma de onda, e que suas curvas não tenham ficado perfeitas ou suaves. Selecione a linha com a seta e pressione o botão Smooth até a linha assumir o formato desejado.

Ferramenta Straighten: Produz o mesmo efeito do botão Straighten da barra de ferramentas padrão. Corrige a linha selecionada, transformando curvas em ângulos e linhas retas. Produz efeito contrário ao da ferramenta Smooth.

Ferramenta Rotate: Produz o mesmo efeito do botão Rotate da barra de ferramentas padrão. Com essa ferramenta é possível girar ou distorcer o elemento selecionado na tela, sejam desenhos, botões, texto, etc. Ao ser selecionada, a ferramenta faz surgir "alças" redondas em torno do desenho. Cada alça produz um efeito diferente, como veremos no Capítulo 3, sobre os recursos de desenho no Flash.

Ferramenta Scale: Produz o mesmo efeito do botão Scale da barra de ferramentas padrão. Com essa ferramenta é possível alterar o tamanho do elemento selecionado. Assim como a ferramenta Rotate, essa ferramenta faz surgir "alças" em torno do elemento, sendo que neste caso as alças são pequenos quadrados. Arrastando o mouse numa dessas alças, pode-se aumentar ou reduzir o tamanho do elemento, como veremos no próximo capítulo.

Ferramenta Text Tool: O botão seguinte, identificado por um "A", é a ferramenta de texto. Com esse botão você poderá inserir texto livremente em seus desenhos e filmes, e no Flash 4 você pode ainda criar campos de edição de texto durante a execução do filme. Com a ferramenta ativa, basta dar um clique sobre a tela de pintura, e surgirá um pequeno quadro no qual você poderá digitar livremente. Veremos mais sobre os recursos de texto. Seus modificadores são:

Ferramenta Font: Nessa lista suspensa, você poderá escolher as fontes que desejar usar em seus projetos.

Ferramenta Font Size: Nessa lista, você poderá selecionar o tamanho com o qual a fonte deverá aparecer no projeto.

Ferramenta Text Color: Esse botão abre a paleta de cores em que você poderá escolher uma cor para seu texto, inclusive variações de degrade que você mesmo poderá criar. O "A" ao lado do botão da paleta de cores indica a cor que está ativa no momento.

Ferramenta Bold: Esse botão liga e desliga a aplicação do efeito de negrito do texto.

Ferramenta Italic: Esse botão liga e desliga a aplicação do efeito itálico do texto.

Ferramenta Alignment: O botão de alinhamento abre um menu com quatro opções de alinhamento de texto: Left (esquerda), Center (centralizado), Right (direita) e Justify (justificado).

Ferramenta Paragraph: Esse botão abre a caixa de diálogo paragraph Properties, na qual você poderá definir os tamanhos das margens esquerda e direita, o recuo e o espaçamento entre as linhas.

Observe abaixo as propriedades do parágrafo.

Ferramenta Text Field: Com esse botão você pode criar campos editáveis de texto, para criar formulários para interfaces de aplicativos de comércio eletrônico, cadastros, etc. Com esse botão ativo, basta um clique sobre qualquer objeto de texto para transformá-lo em um campo editável.

Ferramenta Pencil: A ferramenta do lápis é bastante versátil. Com ela você criará todos os contornos dos elementos gráficos do seu projeto. Para usar o lápis, basta aplicar o ponteiro do mouse sobre a tela de pintura, manter a tecla Shift pressionada, o traçado será travado, permitindo que desenhe linhas perfeitamente horizontais ou verticais, dependendo do sentido em que arrastar o mouse. Seus modificadores são:

Ferramenta Pencil Mode: Esse botão abre um menu com seis opções que modificam o comportamento do lápis. O desenho que aparece nesse botão indica o modificador que está selecionado:

Ferramenta Straighten: Traça linhas retas ou angulosas. Se você desenhar linhas arredondadas com essa ferramenta, ao soltar o mouse as partes arredondadas serão convertidas em ângulos.

Ferramenta Smooth: Traça linhas arredondadas ou suavizadas. As linhas desenhadas com esse modificador ligado apresentam arredondamentos mais suaves, mesmo se você desenhar linhas angulosas. Os ângulos acentuados são arredondados.

Ferramenta Ink: Traça linhas livremente, sem torná-las mais retas ou arredondá-las demais. Uma vez solto o mouse após o traçado de cada linha, é aplicado um certo arredondamento, tornando a linha mais suave, mas de maneira menos acentuada do que o modificador Smooth ligado.

Ferramenta Line Color: Esse botão abre a paleta de cores, na qual você poderá escolher uma cor para seus desenhos, inclusive variações de degradê que você mesmo poderá criar.

Ferramenta Line Thickness: Essa lista suspensa apresenta várias opções de espessura de linha para o lápis, que serão aplicadas às linhas e formas geométricas. A última opção da lista, Custom, abre a caixa de diálogo Line Settings, na qual você poderá definir uma espessura de linha, em pontos. v

Ferramenta Line Style: Essa lista suspensa apresenta diversas opções de estilo de traçado, entre linhas sólidas, tracejadas, pontilhadas e mistas. A última opção abre a caixa de diálogo Line Style, na qual você poderá criar seu próprio estilo de linha, combinando diversos parâmetros, como espessura, estilo, tamanho e variação dos pontos de densidade, etc.

Ferramenta Pressure: Se você tiver um mouse-pen ou uma plataforma sensível à pressão conectada ao seu computador, o Flash apresentará um recurso adicional

para o pincel, para controlar a pressão do pincel sobre a tela.

Ferramenta Line: Traça somente linhas perfeitamente retas. No Flash 4, houve uma modificação apenas na localização dessa ferramenta. No Flash 3, a ferramenta da linha era um dos modificadores do Lápis.

Ferramenta Oval: Traça formas ovais ou circulares. Assim como a ferramenta da linha, o Oval era um dos modificadores da ferramenta do Lápis no Flash 3. NO Flash 4, além de Ter sido transformado em uma ferramenta independente, passou a contar com mais alguns recursos, que facilitaram a criação de figuras com o interior pintado. Além de contar com os mesmos modificadores do lápis, conta ainda com uma paleta de cores independente para a cor de preenchimento. Assim, basta definir as cores para a linha e a cor de preenchimento, e o círculo assumirá essas cores imediatamente, logo que traçado, sem que seja necessário pintar seu interior posteriormente com a Lata de Tinta.

Ferramenta Rectangle: Traça formas retangulares ou quadradas. O Retângulo também foi destacado da ferramenta do Lápis no Flash 4. Além de todos os modificadores presentes na ferramenta Oval, o Retângulo conta ainda com uma novidade que permite o traçado de quadrados ou retângulos com os cantos arredondados.

Ferramenta Round Rectangle Radius: Esse modificador abre a caixa de diálogo Rectangle Settings, na qual você pode definir a forma arredondada dos retângulos. Quanto maior o valor, mais arredondadas serão os cantos.

Ferramenta Ink Bottle: O frasco de tinta modifica as cores, as espessuras e os estilos das linhas. Seus modificadores são:

Ferramenta Line Color: Esse botão abre a paleta de cores, na qual você poderá escolher a cor que será aplicada sobre a linha.

Ferramenta Line Width: Esse botão abre um menu suspenso em que você poderá escolher a espessura que será aplicado sobre a linha. Assim como na ferramenta lápis, a última opção desse menu suspenso permite que você

defina uma espessura diferente das disponíveis.

Ferramenta Line Style: Esse botão abre um menu suspenso em que você poderá escolher o estilo que será aplicado sobre a linha.

Assim como na ferramenta lápis, a última opção desse menu suspenso permite que você defina um estilo próprio de linha. Ferramenta Brush: O pincel é uma das ferramentas de pintura mais versátil do Flash. Seus modificadores são:

Ferramenta Brush Mode: Esse botão abre um menu suspenso (figura 2.x) no qual você poderá escolher o comportamento do pincel. As opções são as seguintes:

Ferramenta Paint Normal: Pinta normalmente sobre qualquer coisa, encobrindo tudo o que estiver por baixo.

Ferramenta Paint Fills: Pinta somente sobre cores que não tiverem sido criadas pelo lápis, ou seja, suas cores só "pegam" sobre pinturas feitas com a lata de tinta ou do próprio pincel. Cores modificadas pelo frasco de tinta também não são afetadas, já que se limitam aos traços criados pelo lápis.

Ferramenta Paint Behind: Com essa opção ativa, o pincel pinta somente "por trás" das cores já existentes. Em outras palavras, pinta somente na área em que a pintura foi iniciada. Por exemplo, se você começar a pintar sobre a tela e avançar a pintura sobre uma linha não fechada, a pintura prosseguirá do outro lado da linha, sem afetá-la, como se estivesse pintando "por trás" dela.

Ferramenta Pressure: Esse modificador regula a sensibilidade à pressão do pincel. Estando ligado, aumenta ou reduz a intensidade do traço de acordo com a pressão aplicada sobre a caneta. Esse recurso aparece somente se o computador estiver equipado com uma base ou caneta de desenho sensível à pressão.

Ferramenta Fill Color: Esse botão abre a paleta de cores em que você poderá escolher a cor que será aplicada com o pincel.

Ferramenta Brush Size: Esse botão abre uma lista suspensa com diversas opções de tamanho para a ponta do pincel.

Ferramenta Brush Shape: Esse botão abre uma lista suspensa com diversas opções de formatos para a ponta do pincel. Combine esse modificador com o Fill Color para obter pincéis diferentes.

Ferramenta Lock Fill: Controla a aplicação de cores com efeito de degradê. Se estiver ligado, todas as formas pintadas com o mesmo gradiente serão apresentadas como se fossem uma única forma, com um degradê contínuo por toda a tela de pintura. Se estiver desligado, cada forma pintada com o mesmo gradiente terá o seu efeito próprio, independente dos demais.

Ferramenta Fill Bucket: Esse botão abre a paleta de cores, em que você poderá escolher a cor que será aplicada com a lata de tinta.

Ferramenta Fill Color: Esse botão abre a paleta de cores, em que você poderá escolher a cor que será aplicada com a lata de tinta.

Ferramenta Gap Size: Esse modificador abre um menu de opções de controle de tolerância da ferramenta de pintura quanto a aberturas em objetos fechados (Figura 2.7). As opções são:

Ferramenta Don't Close Gaps: Com essa opção selecionada, a lata de tinta não pintará o interior de figuras que estiverem alguma abertura, por menor que seja (isto não inclui linhas formadas por estilo de lápis com pontos ou traços, desde que estejam fechadas).

Ferramenta Close Small Gaps: Com essa opção selecionada, a lata de tinta pintará o interior de figuras que apresentem aberturas pequenas.

Ferramenta Close Medium Gaps: Com essa opção selecionada, a lata de tinta pintará o interior de figuras que apresentem aberturas de tamanho médio.

Ferramenta Close Large Gaps: Com essa opção selecionada, a lata de tinta pintará o interior de figuras que apresentarem aberturas grandes.

Ferramenta Lock Fill: Controla a aplicação de cores com efeito de degradê. Se estiver ligado, todas as formas pintadas com o mesmo gradiente serão apresentadas como se fosse uma única forma, com um degradê contínuo por toda a tela de pintura. Se estiver desligado, cada forma pintada com o mesmo gradiente terá o seu efeito próprio, independente dos demais.

Ferramenta Transform Fill: Esse modificador é bastante interessante. Após a aplicação de um degradê, ative essa opção e clique sobre a área pintada. Surgirá um círculo com três "alças" de transformação, com as quais você poderá modificar o tamanho do degradê, girá-lo ou distorcê-lo. Se as "alças" ficarem ocultas fora da tela, vá até o menu View e selecione a opção Work Area.

Ferramenta Eraser: A borracha apaga linhas e cores da tela de pintura, e pode assumir diversos formatos e comportamentos diferentes, de acordo com o modificador escolhido. Seus modificadores são:

Ferramenta Erase Mode: Esse botão abre um menu suspenso em que você poderá escolher o comportamento da borracha. As opções são as seguintes:

Ferramenta Faucet: Com essa ferramenta ligada, basta clicar sobre a linha ou área colorida que se deseja apagar, e toda a linha ou área colorida será apagada de uma só vez. Se você selecionar uma área, um clique com a ferramenta Faucet ativada apagará toda a área selecionada, mesmo que englobe linhas, segmentos de linhas e trechos de áreas coloridas ao mesmo tempo.

Ferramenta Eraser Shape: Controla a forma e o tamanho da ponta da borracha, que pode ser redonda ou quadrada.

Ferramenta Doppet: Essa ferramenta capta informações de cores e estilos, para que você possa desenhar com tais parâmetros, ou aplicá-los a outras partes do desenho. Ao

posicionar o conta-gotas sobre uma linha, repare que surge um pequeno ícone com formato de lápis ao lado do conta-gotas, indicando que, se você der um clique sobre aquela área, será ativada a ferramenta do lápis, assumindo os parâmetros de espessura, cor e estilo da linha sob o conta-gotas. O mesmo acontecerá se você posicionar o conta-gotas sobre uma área pintada. Surgirá um pincel ao lado do conta-gotas. Ao dar um clique sobre a área ativada a ferramenta da lata de tinta, assumindo todos os parâmetros que foram utilizados na área que estiver sob o ponteiro do mouse. A partir daí, em ambos os casos, basta clicar sobre uma linha ou área colorida para transferir os parâmetros de um elemento para outro. Essa ferramenta não possui modificadores.

Ferramenta Magnifier: A lupa amplia ou reduz o tamanho com que o palco é apresentado na área de trabalho. Seus modificadores são:

Ferramenta Enlarge: Amplia.

Ferramenta Reduce: Reduz.

Ferramenta Lasso: A ferramenta de laço permite selecionar áreas com formatos irregulares. Com a ferramenta da seta somente é possível selecionar áreas retangulares ou quadradas. Com esta ferramenta, qualquer formato pode ser conseguido. Para selecionar uma figura em formato de estrela, por exemplo, basta contornar a estrela com a ferramenta lasso e terminar o traço próximo de onde começou. O Flash concluirá a seleção, fechando a figura. Se quiser selecionar áreas do desenho que não estiverem próximas umas das outras, marcando áreas não contíguas, basta pressionar a tecla shift antes de iniciar a seleção das áreas, e somente soltar a tecla ao final da operação. A ferramenta do lasso não possui modificadores, mas conta com um botão adicional, Magic Wand Properties, que abre a caixa de diálogo Magic Wand Settings, na qual você poderá alterar os parâmetros do comportamento da ferramenta.

cap3

Layers (Camadas)

Ferramenta Olho - Exibe ou oculta uma camada

Ferramenta Cadeado - Tem a função de trancar ou destrancar uma camada

Ferramenta Retângulo - Exibe ou oculta os contornos dos objetos

Add Layer (desenho branco) Adiciona layer (camada)

Add Layer Guide (desenho lilás) Adiciona layer guide, quando queremos desenho o percurso por onde irá passar o objeto

Delete Layer - Deleta layer (camada)

Linha do tempo - TIMELINE

É na linha do tempo timeline que ocorre todos os eventos apresentados na tela durante o filme, de acordo que a palheta vai passando pelos frames o filme vai se desenhando na tela. O pequeno círculo preto abaixo indica que ali há um keyframe, ou seja no frame 1 aparecerá algum objeto na tela.

Existem também as cenas que são como se fossem novos palcos de apresentação.

Alinhamentos de objetos - (ALIGN)

Para alinhar > seleciona o desenho > Ctrl K ou Modify > Align

Alinhamento pode ser na Vertical , Horizontal e Tamanho

da Área de Trabalho (Match Size)

X - não alinha desenho

Space Evently - alinha o espaço entre desenhos

Cruz que está no Match Size - expande o objeto para o tamanho da tela

Align to Page - alinha o desenho no meio da Área de Trabalho

Criando uma animação simples

1 - Inicie o Shockwave Flash 4.0

2 - Vá até o menu File (arquivo) e escolha a opção New (novo).

3- Vá até o ícone Paint Bucket (lata de tinta), na barra de ferramentas de desenho, como no exemplo abaixo. Clique no ícone da Lata de Tinta.

4 - Clique na paleta de cores, no canto esquerdo da tela escolha a cor azul.

5 - Na barra de ferramentas ao lado esquerdo da tela, clique no botão Retângulo

6 - Leve o ponteiro do mouse para o meio da tela de desenho do Flash, clique em um ponto qualquer e, mantendo o botão do mouse pressionado, arraste o mouse para baixo e para a direita até criar um Retângulo.

7 - Vamos agrupar os elementos do desenho e transformá-los em um Símbolo no Flash. Vá até a barra de ferramentas de desenho e selecione a ferramenta de seleção SETA.

8 - Mova o ponteiro do mouse até a tela de desenho do Flash, clique sobre um ponto ligeiramente acima e à

esquerda do RETÂNGULO desenhado e, mantendo o botão do mouse pressionado, arraste um ponto ligeiramente abaixo e à direita do círculo RETÂNGULO, descrevendo um quadrado que deverá envolver todo o. Solte o botão do mouse. O RETÂNGULO aparecerá sobre uma máscara xadrez, indicando que o desenho foi selecionado pelo Flash. Não clique novamente na tela, para não desmarcar o desenho. Com o desenho marcado, vá até o menu Modify e selecione a opção Group. Em seguida, com o desenho ainda marcado, vá até o menu Insert e clique na opção Convert to Symbol

9 - Surgirá a caixa de diálogo Symbol Properties. No campo Name, escreva o nome para o símbolo. No caso escolha o nome RETÂNGULO. Marque a opção Movie Clip e dê um clique em OK para fechar a caixa de diálogo.

Você acaba de criar um elemento importante do Flash chamado Movie Clip. Porém nosso Movie Clip está estático, então é hora de dar a ele um pouco de movimento.

10 - Se o RETÂNGULO não estiver selecionado, dê um clique sobre ele para marcá-lo. Em seguida, clique com o botão direito do mouse sobre o RETÂNGULO, e selecione a opção Edit. Você entrará no modo de Edição de Símbolos do Flash.

11 - Agora vamos trabalhar um pouco na área de animação do Flash. Observe que há no alto da tela uma linha horizontal, a linha do Tempo do Flash. Dê um clique sob o número 10 da régua, na linha correspondente ao nome de Layer 1. Clique o botão direito do mouse, para abrir o menu de opções.

12 - No menu de opções do quadro, clique em Insert Keyframe.
Atenção você deve clicar com o botão direito do mouse sobre o frame de nº 10

13 - Agora clique duas vezes sobre qualquer quadro entre 1 e 10, na mesma linha de Layer 1. Surgirá o quadro Frame Properties. Observe abaixo:

14 - No quadro Frame Properties, dê um clique na guia Tweening. Em seguida, dê um clique na seta apontada para baixo ao lado do campo Tweening, e selecione a opção Motion. Não se preocupe, por enquanto, com as opções que aparecem. Apenas dê um clique em OK para fechar o quadro.

15 - Agora dê um único clique no quadrinho sob o número 10 para marcá-lo. Repare que o RETÂNGULO também será marcado.

16 - Agora, o toque final para criar o movimento. Dê um clique sobre o desenho e arraste-o ligeiramente para cima, até quase tocar a borda superior da tela.

Para ver sua animação em funcionamento, vá até o menu Control e selecione o comando Test Movie. Você deverá ver seu desenho subir lentamente até a borda da tela e cair rapidamente, repetindo a seqüência indefinidamente.

WALLY: thiagoemail@ieq.com.br

Todo e qualquer elemento que você utilizar para compor seu filme deverá fazer parte da biblioteca do Flash, quando importamos uma imagem, convertemos objetos em símbolos como: botões, gráficos, movies.

Por que devemos adicionar todos os elementos do flash para a biblioteca?

Porque convertendo um objeto a biblioteca você estará criando uma instância dele, ou seja poderá colocar ele no site quantas vezes forem necessárias e ele só vai contar como se fosse um só objeto. Bastante diferente do que estamos acostumados com HTML.

No flash há três tipos de elementos:

Buttons (Botões) - Bastante conhecidos pelos internautas
Movie Clips - Pequenas animações que imbutimos em nossos filmes
Graphics - Imagens estáticas que compõe nosso filme

Armazenando símbolos a Library (Biblioteca)

1. Peça um novo arquivo no Flash
2. Salve como TESTE em: Arquivos de Programas ou Program Files + Macromedia + Flash 4 + Libraries
3. Basta criar seus símbolos e salvar seu arquivo
4. Depois inicie um novo projeto, vá até Libraries + TESTE + escolha o símbolo a ser inserido

Criando um símbolo

1. Window + Library
2. Options + New Symbol
3. Name: TESTANDO
4. Behavior: significa comportamento, então escolha o tipo de símbolo
5. Desenhe seu símbolo
- 6 Automaticamente o símbolo criado vai para Library

Exercício

1. Vamos criar um ELEFANTE mudando de cor
2. Vá até LIBRARY + GRAFICS + escolha ELEPHANT
3. Arraste o ELEFANTE para tela, ou seja dê um clique sobre ele na biblioteca e arraste-o para a tela principal.
4. Ainda com o ELEFANTE selecionado vá até MODIFY + SCALE AND ROTATE coloque o valor 200 em SCALE
5. Tecle CTRL + B por duas vezes
6. Selecione os FRAME 2,3,4,5 na linha do tempo como no exemplo abaixo:

7. Tecle F6 para inserir Keyframes nos frames selecionados
8. Clique no Frame N°2, clique agora na lata de tinta e escolha a cor AMARELO
9. Clique no Frame N°3, clique agora na lata de tinta e escolha a cor VERMELHO
10. Clique no Frame N°4, clique agora na lata de tinta e escolha a cor PRETO
11. Clique no Frame N°5, clique agora na lata de tinta e escolha a cor ROSA
12. Dê ENTER para testar seu movie
13. Salve o arquivo como teste15 fla

Exercício 12 - Símbolo Movie Clip

1. Vamos fazer agora a tela de uma TV mudar de cor
2. File + Import e importe uma imagem de uma TV
3. Selecione a imagem + Ctrl B ou Modify + Break Apart
4. Tecele na ferramenta varinha mágica
5. Clique na 2ª varinha mágica + Magic Wand Properties
6. Atribua os seguintes valores Threshold: 20 e Smoothing: Normal , significa rastrear bitmap
7. Selecione a primeira varinha mágica + Magic Wand
8. Clique sobre a tela da TV
9. Aperte F8 e transforme a tela em símbolo movie clip
10. Name: TV ; behavior: Movie
11. Window + Library
12. Selecione o símbolo TV e clique duas vezes sobre o desenho da tela
13. Insira um keyframe na timeline = 2 e pinte de uma outra cor
14. Insira um keyframe na timeline = 3 e pinte de uma outra cor
15. Insira um keyframe na timeline = 4 e pinte de uma outra cor
16. Insira um keyframe na timeline = 5 e pinte de uma outra cor
17. Volte para edição da Cena 1 + Edit Scene
18. Selecione a linha do tempo = 60 + F5
19. Salve o arquivo como teste12 fla
20. Ctrl + Enter para testar seu trabalho

cap8

Todo e qualquer elemento que você utilizar para compor seu filme deverá fazer parte da biblioteca do Flash, quando importamos uma imagem, convertemos objetos em símbolos como: botões, gráficos, movies.

Por que devemos adicionar todos os elementos do flash para a biblioteca?

Porque convertendo um objeto a biblioteca você estará criando uma instância dele, ou seja poderá colocar ele no site quantas vezes forem necessárias e ele só vai contar como se fosse um só objeto. Bastante diferente do que estamos acostumados com HTML.

No flash há três tipos de elementos:

Buttons (Botões) - Bastante conhecidos pelos internautas

Movie Clips - Pequenas animações que imbutimos

em nossos filmes
Graphics - Imagens estáticas que compõe
nosso filme

Armazenando símbolos a Library (Biblioteca)

1. Peça um novo arquivo no Flash
2. Salve como TESTE em: Arquivos de Programas ou Program Files + Macromedia + Flash 4 + Libraries
3. Basta criar seus símbolos e salvar seu arquivo
4. Depois inicie um novo projeto, vá até Libraries + TESTE + escolha o símbolo a ser inserido

Criando um símbolo

1. Window + Library
2. Options + New Symbol
3. Name: TESTANDO
4. Behavior: significa comportamento, então escolha o tipo de símbolo
5. Desenhe seu símbolo
- 6 Automaticamente o símbolo criado vai para Library

Exercício

1. Vamos criar um ELEFANTE mudando de cor
2. Vá até LIBRARY + GRAPHICS + escolha ELEPHANT
3. Arraste o ELEFANTE para tela, ou seja dê um clique sobre ele na biblioteca e arraste-o para a tela principal.
4. Ainda com o ELEFANTE selecionado vá até MODIFY + SCALE AND ROTATE coloque o valor 200 em SCALE
5. Tecle CTRL + B por duas vezes
6. Selecione os FRAME 2,3,4,5 na linha do tempo como no exemplo abaixo:

7. Tecle F6 para inserir Keyframes nos frames selecionados
8. Clique no Frame N°2, clique agora na lata de tinta e escolha a cor AMARELO
9. Clique no Frame N°3, clique agora na lata de tinta e escolha a cor VERMELHO
10. Clique no Frame N°4, clique agora na lata de tinta e escolha a cor PRETO

11. Clique no Frame N°5, clique agora na lata de tinta e escolha a cor ROSA
12. Dê ENTER para testar seu movie
13. Salve o arquivo como teste15 fla

Exercício 12 - Símbolo Movie Clip

1. Vamos fazer agora a tela de uma TV mudar de cor
2. File + Import e importe uma imagem de uma TV
3. Selecione a imagem + Ctrl B ou Modify + Break Apart
4. Tecele na ferramenta varinha mágica
5. Clique na 2ª varinha mágica + Magic Wand Properties
6. Atribua os seguintes valores Threshold: 20 e Smoothing: Normal , significa rastrear bitmap
7. Selecione a primeira varinha mágica + Magic Wand
8. Clique sobre a tela da TV
9. Aperte F8 e transforme a tela em símbolo movie clip
10. Name: TV ; behavior: Movie
11. Window + Library
12. Selecione o símbolo TV e clique duas vezes sobre o desenho da tela
13. Insira um keyframe na timeline = 2 e pinte de uma outra cor
14. Insira um keyframe na timeline = 3 e pinte de uma outra cor
15. Insira um keyframe na timeline = 4 e pinte de uma outra cor
16. Insira um keyframe na timeline = 5 e pinte de uma outra cor
17. Volte para edição da Cena 1 + Edit Scene
18. Selecione a linha do tempo = 60 + F5
19. Salve o arquivo como teste12 fla
20. Ctrl + Enter para testar seu trabalho

cap8

Todo e qualquer elemento que você utilizar para compor seu filme deverá fazer parte da biblioteca do Flash, quando importamos uma imagem, convertemos objetos em símbolos como: botões, gráficos, movies.

Por que devemos adicionar todos os elementos do flash para a biblioteca?

Porque convertendo um objeto a biblioteca você estará criando uma instância dele, ou seja poderá colocar ele no site quantas vezes forem necessárias e ele só vai

contar como se fosse um só objeto. Bastante diferente do que estamos acostumados com HTML.

No flash há três tipos de elementos:

Buttons (Botões) - Bastante conhecidos pelos internautas

Movie Clips - Pequenas animações que imbutimos em nossos filmes

Grafics - Imagens estáticas que compõe nosso filme

Armazenando símbolos a Library (Biblioteca)

1. Peça um novo arquivo no Flash
2. Salve como TESTE em: Arquivos de Programas ou Program Files + Macromedia + Flash 4 + Libraries
3. Basta criar seus símbolos e salvar seu arquivo
4. Depois inicie um novo projeto, vá até Libraries + TESTE + escolha o símbolo a ser inserido

Criando um símbolo

1. Window + Library
2. Options + New Symbol
3. Name: TESTANDO
4. Behavior: significa comportamento, então escolha o tipo de símbolo
5. Desenhe seu símbolo
- 6 Automaticamente o símbolo criado vai para Library

Exercício

1. Vamos criar um ELEFANTE mudando de cor
2. Vá até LIBRARY + GRAFICS + escolha ELEPHANT
3. Arraste o ELEFANTE para tela, ou seja dê um clique sobre ele na biblioteca e arraste-o para a tela principal.
4. Ainda com o ELEFANTE selecionado vá até MODIFY + SCALE AND ROTATE coloque o valor 200 em SCALE
5. Tecla CTRL + B por duas vezes
6. Selecione os FRAME 2,3,4,5 na linha do tempo como no exemplo abaixo:

7. Tecla F6 para inserir Keyframes nos frames selecionados

8. Clique no Frame Nº2, clique agora na lata de tinta e escolha a cor AMARELO
9. Clique no Frame Nº3, clique agora na lata de tinta e escolha a cor VERMELHO
10. Clique no Frame Nº4, clique agora na lata de tinta e escolha a cor PRETO
11. Clique no Frame Nº5, clique agora na lata de tinta e escolha a cor ROSA
12. Dê ENTER para testar seu movie
13. Salve o arquivo como teste15 fla

Exercício 12 - Símbolo Movie Clip

1. Vamos fazer agora a tela de uma TV mudar de cor
2. File + Import e importe uma imagem de uma TV
3. Selecione a imagem + Ctrl B ou Modify + Break Apart
4. Tecle na ferramenta varinha mágica
5. Clique na 2ª varinha mágica + Magic Wand Properties
6. Atribua os seguintes valores Threshold: 20 e Smoothing: Normal , significa rastrear bitmap
7. Selecione a primeira varinha mágica + Magic Wand
8. Clique sobre a tela da TV
9. Aperte F8 e transforme a tela em símbolo movie clip
10. Name: TV ; behavior: Movie
11. Window + Library
12. Selecione o símbolo TV e clique duas vezes sobre o desenho da tela
13. Insira um keyframe na timeline = 2 e pinte de uma outra cor
14. Insira um keyframe na timeline = 3 e pinte de uma outra cor
15. Insira um keyframe na timeline = 4 e pinte de uma outra cor
16. Insira um keyframe na timeline = 5 e pinte de uma outra cor
17. Volte para edição da Cena 1 + Edit Scene
18. Selecione a linha do tempo = 60 + F5
19. Salve o arquivo como teste12 fla
20. Ctrl + Enter para testar seu trabalho

cap8

WALLY: BOTA
<ftp://wallyacm@ftp.scorpius.spaceports.com/>

Introdução sobre animações básicas em Flash.

A produção de animação no flash é dada através do conteúdo da tela em que são apresentados os objetos gráficos, ou seja o Palco de apresentação, em uma sucessão de quadros a dinâmica é idêntica a do filme convencional, na qual a repetição de slides cria a sensação de movimento.

Iremos abordar o efeito de Tweening neste capítulo. Através de efeito podemos criar movimentos interativos entre dois ou mais objetos, o efeito tweening também aborda os seguintes efeitos: Motion com Clokwise, Fade e texto, Motion e objeto entre outros. Todos os efeitos citados serão de grande utilidade no uso do Flash, os exemplos deste capítulo estão na seção acima, "DOWNLOAD CAPÍTULO 4".

Teste Nº 01 - Efeito Motion Tweening

Inicie o flash e peça um novo arquivo

1. Desenhe um RETÂNGULO
2. Clique na ferramenta Arrow (Seta), clique duas vezes sobre o RETÂNGULO para selecionar seu contorno e preenchimento.
3. Tecla F8 para transformar o RETÂNGULO em símbolo do Flash
4. Abrirá a Caixa de Diálogo lhe solicitando:

Name: RETÂNGULO

Behavior: graphic

Obs.: Assim que você converte o objeto em símbolo, este imediatamente aparecerá com um sinal de + bem no centro.

5. Selecione a linha do tempo = 30
6. Insira um keyframe na linha do tempo = 30 ^para isso aperte a tecla F6 ou botão direito do mouse + Insert + Keyframe
7. Quando inserimos um keyframe, estamos repetindo o objeto do frame anterior, mas para que a animação tenha movimento devemos mudar de posição o objeto referente a linha do tempo = 30, no caso o RETÂNGULO para outra posição, leve o retângulo para o lado oposto do 1º

RETÂNGULO.

8. Selecione a linha do tempo = 1 botão direito do mouse + Create Motion Tweening , para inserir o efeito tweening motion, observe que na linha do tempo entre a linha 1 até 29 foi exibido uma tarja de cor lilás, ou seja neste período existe um efeito Motion
9. Salve a animação, teste1.fla
10. Para testar a animação dê Ctrl + Enter
11. Sempre quando testamos a animação utilizando o Ctrl + Enter este arquivo .fla gera outro arquivo com o mesmo nome porém de extensão SWF, o que significa Shockwave Flash. Este segundo arquivo seria o que iremos utilizar durante a publicação do filme, por se tratar de um arquivo já compilado.

Introdução sobre Scale and Rotate

No exemplo a seguir usaremos este tipo de recurso. Caso voce queira alterar a posição inicial ou final do objeto, clique no quadro referente, ou seja, no primeiro ou no último keyframe, e use Seta Arrow para mudar o objeto para a posição que desejar. Você poderá ainda alterar seu tamanho ou rotação para girá-lo em um dos keyframes, isto criará um efeito interessante. Teste aterar os objetos de todas as maneiras possíveis nos keyframes e execute a animação para observar os resultados. Explore ao máximo os recursos do Flash para familiarizar-se bastante com as possibilidades.

Teste Nº 02 - Ainda trabalhando com o Efeito Motion Tweening

Inicie o Shockwave flash e peça um novo aquivo

1. Selecione a ferramenta Text (Texto)
Escolha fonte VERDANA, tamanho 36 NEGRITO e cor VERMELHA
- 2 . Digite a palavra: ABNET
- 3 . Clique na ferramenta Arrow (Seta)
4. Tecle F8 para converter o texto em símbolo para a bibloteca
5. Será exibida a Caixa de Diálogo:

Name: ABNET

behavior: graphic

6. Selecione a linha do tempo = 60
7. Insira um keyframe na linha do tempo = 60 ou aperte F6 ou ainda com o botão direito do mouse + Insert + Keyframe
8. Quando inserimos um keyframe, estamos repetindo o objeto do frame anterior, mas para que a animação tenha movimento devemos mudar de posição o objeto referente a linha do tempo = 60 , assim sendo mude o texto para outra posição
9. Selecione a linha do tempo = 1
Selecione o texto + Modify + Transform + Scale and Rotate

Scale: 20

Rotate: 15

10. Selecione a linha do tempo = 1 botão direito do mouse + Create Motion Tweening, para inserir o efeito tweening motion, observe que na linha do tempo entre a linha 1 até 59 é mostrado um tarja de cor lilás, o que significa que neste intervalo de animação há um Tweening Motion
11. Salve a animação como teste2.fla e teste-a com CTRL + ENTER

Teste N° 03 - Efeito Tweening Motion com Texto e Figura

Segue anexo no Cabeçalho da página o exercício abaixo pronto para que você possa tirar suas dúvidas.

1. Selecione a ferramenta RETÂNGULO
Use o preenchimento em amarelo claro
2. Desenhe um RETÂNGULO no lado direito da tela, na parte inferior
3. Clique na ferramenta Arrow (Seta)
Clique duas vezes sobre o RETÂNGULO para selecionar todo o RETÂNGULO (contorno e preenchimento).
4. Tecele F8 para transformar o RETÂNGULO em símbolo
5. Será exibida a Caixa de Diálogo:

Name: RETÂNGULO

Behavior: Graphic

6. Clique sobre o RETÂNGULO com o botão direito do mouse + Properties + Colors Effects + Alpha coloque o valor de 20 em ALPHA
7. Selecione a linha do tempo = 60 + F6 para inserir keyframe
8. Ctrl + K para alinhar o RETÂNGULO:
Vertical + Align + selecione o 3º botão
Horizontal + Align + selecione o 3º botão
Match Size + selecione o primeiro botão (x)
(x) marque Align to Page
9. Tecla Modify + Transform + Scale and Rotate:
Scale : 750 ; Rotate : 90
10. Dê um duplo clique sobre o layer 1 e renomeie para RETÂNGULO1
11. Vá até Insert + Layer para inserir o layer 2
12. Dê um duplo clique sobre o layer 2 e renomeie para TEXTOEFEITO
13. Selecione a linha do tempo = 1
14. Selecione a ferramenta Text (Texto)
fonte : ARIAL BLACK
tamanho 36, AZUL
Digite : EFEITOS
15. Ctrl + K para centralizar o texto
Vertical + Align + selecione o terceiro botão
Horizontal + Align + selecione o terceiro botão
Match Size + selecione o primeiro botão (x)
(x) marque Align to Page
16. Selecione a ferramenta Arrow (Seta)
Clique sobre o texto
17. Aperte a tecla F8 para transformar o texto em símbolo
18. Será exibida a Caixa de Diálogo:

Name: TEXTOEFEITO
Behavior: graphic

19. Selecione a linha do tempo = 60 + F6 para inserir keyframe
20. Selecione a linha do tempo = 1
21. Selecione o texto + Modify + Transform + Flip
Horizontal
22. Clique sobre a linha do tempo 1 + botão direito do mouse + Create Tweening
23. Salve a animação como teste03 fla
24. Ctrl + Enter para testar seu exercício

O exemplo abaixo poderá ser aplicado em diversas

circunstâncias de inúmeras formas, portanto é aconselhável que você teste as diversas possibilidades como: aceleração, rotação counterclockwise entre outros, o exemplo feito segue anexo na seção "DONWLOAD CAPÍTULO 4".

Teste N°04 - Efeito Motion Tweening com Clockwise

1. Dê um duplo clique no ícone 12.0 fps
Em background mude o fundo da animação para AZUL ESCURO
2. Desenhe um pequeno RETÂNGULO com a cor azul claro
3. Selecione a ferramenta Arrow (Seta) e clique sobre a borda do pequeno RETÂNGULO, delete-a.
4. Clique sobre o pequeno RETÂNGULO + Ctrl + D para duplicar
5. Com o teclado, use a tecla das setinhas e arraste seu pequeno RETÂNGULO para lado.
6. Pinte o segundo pequeno RETÂNGULO de amarelo
7. Selecione o pequeno RETÂNGULO amarelo + Ctrl + D para duplicar
8. Com o teclado, use a tecla das setinhas e arraste seu pequeno RETÂNGULO para lado.
9. Pinte o terceiro retângulo de vermelho
10. Selecione pequeno RETÂNGULO vermelho + Ctrl + D para duplicar
11. Usando seu teclado, use na tecla das setinhas e arraste seu pequeno RETÂNGULO para o lado.
12. Pinte o quarto pequeno RETÂNGULO de verde claro
13. Selecione o pequeno RETÂNGULO verde claro + Ctrl + D para duplicar
14. Usando seu teclado, clique na tecla das setinhas e arraste seu pequeno RETÂNGULO para o lado .
15. Pinte o quinto pequeno RETÂNGULO de laranja
16. Selecione o pequeno RETÂNGULO laranja + Ctrl + D para duplicar
17. Usando seu teclado, clique na tecla das setinhas e arraste seu pequeno RETÂNGULO para o lado.
18. Selecione cada RETÂNGULO separadamente mantenha o SHIFT apertado e arraste e use o mouse para dar uma volta completa em torno do próprio retângulo.
Aparentemente não acontecerá nada por enquanto.
19. Selecione todas os RETÂNGULOS + F8 para transformar em símbolo

20. Name: RETÂNGULOS

Behavior: graphic

21. Selecione a linha do tempo = 40 + F6 para inserir keyframe

22. Selecione a linha do tempo = 1 + Create Motion Tweening

23. Clique o botão direito do mouse sobre a linha do tempo = 1 + Properties

24. Tweening + Motion + Rotate: Clockwise e digite 500 times (vezes)

No item Easing (aceleração):

In + a animação ficará bem rápida e no final devegar

Out + a animação fica devegar e no final bastante rápida

25. Salve o arquivo como teste4 fla

26. Ctrl + Enter para testar sua animação.

Teste Nº 5 - Efeito Tweening com Alpha

Você poderá aplicar este efeito na maioria de seus projetos, devido ao seu cunho eminente prático, é difícil ver uma animação flash sem que tenha teste recurso aplicado em alguma parte do projeto.

1. Importe uma imagem qualquer de 72 dpi, clique duas vezes no ícone 12.0 fps

Background mude o fundo da animação para AZUL ESCURO

2. Selecione a ferramenta Arrow (Seta)

Clique sobre a imagem

3. Aperte a tecla F8 para transformar a imagem em símbolo

4. Abrirá uma Caixa de Diálogo:

Name: imagem

Behavior: graphic

5. Selecione a linha do tempo = 35 + F6 para inserir keyframe

6. Selecione a linha do tempo = 1 + Create Motion Tweening

. Clique sobre a imagem com o botão direito do mouse + Properties

7. Colors Effects + Alpha + Alpha: 10

8. Salve o arquivo como teste5 fla

9. Ctrl + Enter para testar sua animação

Este mesmo efeito poderá ser aplicado a textos e figuras geométricas em geral.

cap5

Entendendo como funciona o efeito Motion Guide.

O efeito motion guide tem a função de possibilitar ao usuário interagir na animação de forma a artística. Ou seja através deste recurso podemos desenhar o caminho por onde irão passar os objetos. No decorrer deste capítulo iremos fazer alguns exercícios sobre esta fantástica ferramenta do Flash 4.0

Motion Guide é a maneira que você cria os caminhos por onde passará sua animação, mas para que ocorra o Add Motion Guide, você deve criar primeiramente o Motion Tweening. Os exemplos de tweening que vimos até aqui produzem movimentos uniformes. Contudo, também é possível definir um trajeto irregular específico para um elemento gráfico.

Tweening com alteração de formas conhecido como Shape Hints

1. Clique na camada para ativá-la e crie um Keyframe. Para criar um Keyframe, clique com o botão direito sobre a posição do quadro, na Linha do Tempo, e selecione a opção Insert Keyframe, ou pressione a tecla F6.
2. Crie um RETÂNGULO. A imagem deve ser criada com uma das ferramentas de desenho (não se pode aplicar morphing em grupos, símbolos, blocos de textos ou bitmaps, a não ser que desagrupados com Break Apart). Ambas as imagens do Shape Hints deverão estar dentro da mesma camada.
3. Crie um Keyframe no quadro 25 teclando com o botão direito do mouse. O Flash criará o Keyframe na posição 25 e preencherá os quadros intermediários com quadros vazios.
4. Crie a uma 2ª imagem no quadro do Keyframe 25 . Para isto clique sobre o quadro 25 e faça um círculo. Além do formato, o segundo desenho poderá Ter também cor, tamanho e posição diferente.
5. Clique duas vezes rapidamente no primeiro Keyframe da

seqüência para abrir a caixa de diálogo Frame Properties.

6. Na guia Tweening da caixa de diálogo, vá até o menu suspenso Tweening e selecione a opção Shape. O parâmetro seguinte, Blend Type, define a maneira como a transição vai ser processada. A opção Distributive faz com que as formas intermediárias sejam mais suaves e irregulares. A opção Angular mantém os cantos e as linhas retas nas formas intermediárias. A opção Angular mantém os cantos e as linhas retas nas formas intermediárias. Angular é mais adequado para imagens com muitos cantos e linhas retas. O controle deslizante Easing determina a aceleração inicial ou final da animação.

7. Clique em OK. Tecele CTRL + ENTER para testar sua animação.

Teste Nº 7 - Efeito Movimento de Texto através do Motion Guide

1. Digite em Verdana ; tamanho 50 , vermelho, a palavra : F L A S H (procure colocar um espaçamento maior entre as letras)
2. Selecione a ferramenta Arrow (Seta)
3. Ctrl + K para centralizar no meio na página
4. Mantenha o texto selecionado + Ctrl + B ou Modify + Break Apart, para transformar o texto em imagem
5. Selecione somente a letra F + F8 + symbol : F ;
behavior : graphic
6. Selecione somente a letra L e usando a ferramenta balde, pois a palavra deixou de ser texto e é uma imagem e pinte de azul
7. Mantenha o L selecionado + F8 + symbol : L ;
behavior : graphic
8. Selecione somente a letra A e usando a ferramenta balde, pois a palavra deixou de ser texto e é uma imagem e pinte de amarelo
9. Mantenha o A selecionado + F8 + symbol : A ;
behavior : graphic
10. Selecione somente a letra S e usando a ferramenta balde, pois a palavra deixou de ser texto e é uma imagem e pinte de laranja
11. Mantenha o S selecionado + F8 + symbol : S ;

behavior : graphic

12. Selecione somente a letra H e usando a ferramenta balde, pois a palavra deixou de ser texto e é uma imagem e pinte de verde

13. Mantenha o H selecionado + F8 + symbol : H ;
behavior : graphic

14. Selecione a linha do tempo = 1 + botão direito do mouse + Copy Frame

15. Clique no ícone Add Layer quatro vezes , pois a palavra tem quatro letras e como já tínhamos um layer, precisamos de mais três layers

14. Selecione a linha do tempo = 1 de cada layer recém-criado separadamente + botão direito do mouse + Paste Frame (Colar Frame)

15. Clique duas vezes sobre o primeiro layer e renomeie para F

16. Clique duas vezes sobre o segundo layer e renomeie para L

17. Clique duas vezes sobre o terceiro layer e renomeie para A

18. Clique duas vezes sobre o quarto layer e renomeie para S

19. Clique duas vezes sobre o quarto layer e renomeie para H

20. Selecione a linha do tempo = 50 dos quatro layers + F6 para inserir keyframe

21. Clique no ícone olho para esconder o layer L , A , S, H

22. Selecione a linha do tempo = 1 do layer F

23. Selecione na área de trabalho as letras L , A , S, H + delete

24. Selecione a linha do tempo = 50 do layer F

25. Selecione na área de trabalho as letras L , A , S, H + delete

26. Mantendo a linha do tempo 1 coloque a letra F na parte superior à direita da tela

26. Clique na linha do tempo = 1 + botão direito do mouse + Create Tweening

27. Clique na folha lilás (Add Guide)

28. Clique no ícone Edit Multiple Frames (Editar múltiplos frames)

29. Na linha do tempo ao clicar o ícone Edit Multiple Frames aparecerá um marcador em cinza que deve ser arrastado para cada eixo da animação, isto é , um para linha do tempo = 1 e o outro para linha = 50

30. Selecione a letra F nas duas posições

31. Selecione a ferramenta imã
32. Selecione a ferramenta Pencil (Lápis) e desenhe o caminho por onde passará a bola , iniciando dentro do sinal (+) de um A e terminando no eixo (+) do outro A
33. Windows + Controller para abrir o Controlador e aperte play para testar a movimentação da letra A , caso não tenha feito a movimentação desenhada por você + Ctrl + Z e volte a desenhar o caminho novamente
34. Sempre ao terminar o Add Motion Guide + desativar o ícone Edit Multiple Frames
35. Esconda também o Layer : Guide F
36. Repita o mesmo procedimento com as outras letras, encodendo sempre os layers das letras que não esteja trabalhando, siga as instruções dos itens 20 ao 33, selecionando em cada letra na linha do tempo = 1 com posições diferentes.
37. Terminando todas as letras clique no olho para visualizar todos os layers
38. Salve sua animação, neste caso , teste7.fla
39. Ctrl + Enter

Obs.: Caso sua animação fique repetindo indefinidamente, clique com o botão direito do mouse sobre o keyframe de Nº 50 da layer F, vá até PROPRIEDADE + ACTIONS agora clique no sinal de + e clique em STOP.

O efeito Add Motion Guide é a maneira que você cria os caminhos por onde passará sua animação ,mas para que ocorra o Add Motion Guide, você deve criar primeiramente o Motion Tweening (conforme mencionamos no capítulo anterior)

Teste Nº 6 - Trabalhando com Add Motion Guide

1. Desenhe um RETÂNGULO
2. Clique na ferramenta Arrow (Seta), clique duas vezes sobre o RETÂNGULO para selecionar todo o RETÂNGULO (contorno e preenchimento)
3. Aperte a tecla F8 para transformar o RETÂNGULO em símbolo
4. Abrirá uma Caixa de Diálogo:

Name: RETÂNGULO

Behavior: graphic

5. Selecione a linha do tempo = 60
6. Insira um keyframe na linha do tempo = 60 ou tecla F6 ou botão direito do mouse + Insert + Keyframe
7. Quando se insere um keyframe, estamos repetindo o objeto do frame anterior
mas para que haja animação devemos mudar a posição do objeto referente a linha do tempo = 60, no caso o RETÂNGULO para outra posição
8. Selecione a linha do tempo = 1 botão direito do mouse + Create Motion Tweening, para inserir o efeito tweening motion, observe que na linha do tempo entre a linha 1 até 59 foi exibido uma tarja lilás o que significa que nesta etapa da animação há um Tweening Motion
9. Clique na folha lilás (Add Guide)
10. Clique no ícone Edit Multiple Frames (Editar múltiplos frames)
11. Na linha do tempo ao clicar o ícone Edit Multiple Frames aparecerá um marcador em cinza que deve ser arrastado para cada eixo da animação, isto é, um para linha do tempo = 1 e o outro para linha = 60
12. Clique na ferramenta Pencil (Lápis) escolha o modo Smooth (traçado suave)
13. As duas bolas devem estar selecionadas
14. Selecione a ferramenta imã
15. Desenhe o caminho por onde passará a bola, iniciando dentro do sinal (+) de uma das bolas e terminando no eixo (+) da outra bola
16. Sempre ao terminar o Add Motion Guide + desativar o ícone Edit Multiple Frames
17. Caso queira ocultar o caminho desenhado clique sobre a ferramenta Lápis, ao lado do desenho do OLHO, na guia Layer.
18. Salve sua animação, neste caso, teste6.fla
19. Teste-a com o CTRL + ENTER

cap6

Trabalhando com efeitos Shape Hints

O ADD SHAPE HINTS tem a função de transformar um elemento em outro. Seus atributos são:

Tipos de Mistura (Blend Type)

Distributive - Os desenhos dos frames do meio da animação ficam irregulares e suaves.

Angular - os desenhos dos frames do meio da animação mantém as linhas e os cantos Easing (Aceleração).

1. Desenhe um RETÂNGULO no Keyframe 1 no flash e tecla F8 para convertê-lo a Library dê o nome de QUADRO marque a opção graphic
2. Selecione a ferramenta Arrow (Seta)
3. Selecione a imagem + Ctrl + B ou Modify + Break Apart para desagrupar a imagem.
4. Insira um keyframe na linha do tempo = 50
5. Deselecione o RETÂNGULO
6. Digite sobre a imagem: T E S T A N D O em VERDANA, 38 e pinte de azul
7. Clique sobre a O RETÂNGULO e delete
8. Selecione o texto + Ctrl + B ou Modify + Break Apart para transformar o texto em bitmap
9. Selecione a linha do tempo = 1 até 49
10. Botão direito do Mouse + Properties + Tweening + Shape + Angular
11. Salve sua animação como teste10.fla
12. Ctrl + Enter

Em alguns casos o movimento poderá não ficar perfeito, por causa dos formatos das imagens inicial e final.

Exercícios

1. Com a ferramenta de texto, escolha o tamanho de 100 e digite o número 6.
2. Desagrupe o texto digitado clicando com a Seta sobre o número e pressionando Ctrl+B, ou vá até o menu Modify e selecione a opção Break Apart.
3. Crie a segunda imagem, da mesma forma que fizemos com o nº "6", sendo que agora digite o número 12.
4. Dê um clique duplo sobre o primeiro Keyframe da sequência para abrir a caixa de diálogo Frame Properties.
5. Na guia Tweening da caixa de diálogo, vá até o menu Tweening e selecione a opção Shape.
6. Clique em OK. Teste sua animação.

Add Shape Hints com Polígono

1. Desenhe um CÍRCULO
2. Clique na ferramenta Arrow (Seta) selecione o contorno do CÍRCULO e delete
3. Selecione a linha do tempo = 40 + F6 para inserir um Keyframe
4. Clique na ferramenta do imã para desativar
5. Desenhe um TRIÂNGULO sobre o CÍRCULO (Obs.. O Retângulo deverá ter outra cor.
6. Selecione as partes restantes do CÍRCULO e o contorno do TRIÂNGULO e delete
7. Selecione a linha do tempo = 1 até 39. Botão direito do Mouse + Properties + Tweening + Shape + Distributive
9. Selecione a linha do tempo = 1
10. Modify + Transform + Add Shape Hints será exibido uma bola amarela com letra A
11. Arraste o A para alguma parte do CÍRCULO
12. Clique sobre A + botão direito do mouse + Add Hints (Adicionar Hints)
13. Será exibido uma bola amarela com a letra B
14. Arraste o B para outra parte do CÍRCULO
15. Repita os passos acima para adicionar mais hints C , D
16. Selecione a linha do tempo = 40
17. Será mostrado uma bola verde D no meio do polígono, arraste para extremidade cada hints
18. Salve sua animação como teste11.fla
19. Para testar sua animação tecle Ctrl + Enter

cap8

Trabalhando com Botões no Flash

È quase que impossível navegar por uma web, com que você possa se deparar com os famosos botões, são variados em formatos podendo ser quadrado, redondo, oval, triangular entre outros. Muito variável também em termos de recursos, comportamentos etc.. A Equipe da Macromedia não poderia deixar de colocar recursos fantásticos para criação de botões.

Os botões são objetos que correspondem a eventos do mouse (como cliques ou a simples passagem do ponteiro sobre o botão), propiciando ações dentro do filme. Podem conter Movie Clips com animações, que mudarão de

comportamento de acordo com a movimentação ou o evento do mouse, podem controlar a seqüência de uma animação, alterar a seqüência da animação de um Movie Clip, ligar ou desligar animações, sons, enviar e-mail, chamar do Flash ou páginas da Internet.

Criando um simples Botão

1. Desenhe um RETÂNGULO simulando um botão. Selecione o RETÂNGULO, vá até menu Insert e selecione a opção Convert to Symbol. Surgirá a caixa de diálogo Symbol Properties. Dê o nome botão de: TESTE e marque a opção Button no menu Behavior.

2. Vamos editar o botão recém criado. Clique com o botão direito do mouse sobre o desenho do botão e selecione Edit. O Flash passará à tela de edição de botões. Observe a linha do tempo: Os quadros são mais largos, e os primeiros quadros estão denominados como Up, Over, Down e Hit.

Up É o botão em no estado natural, sem qualquer modificação

Over Ou seja quando o usuário passar o mouse sobre ele, podemos colocar sons, outros botões, eventos a serem disparados quando passarmos o mouse sobre ele.

Down Define a imagem, o som ou os eventos associados ao botão, caso ele seja acionado por um clique do mouse.

Hit: Determina a área clicável do mouse, geralmente se coloca um chapado preto.

O quadro 1º contém o desenho criado do RETÂNGULO, e será usado pelo Flash como o estado UP (normal) do botão.

3. Clique sobre o estado OVER e arraste para direita até que selecione todos os estados do botão. Clique com o botão direito e selecione Insert Keyframe para criar keyframes nos três quadros.

4. Clique sobre o 2º quadro Over, e altere a cor do botão. Este estado do botão serve para quando o usuário passar por cima dele. Clique no balde e escolha a cor AZUL. Clique sobre o RETÂNGULO para colorí-lo

5. Clique sobre o 3º quadro Down, e altere a cor do botão. Este estado do botão serve para quando o usuário

clique no botão. Clique no balde e escolha a cor VERMELHO. Clique sobre o RETÂNGULO para colorí-lo

6. Clique sobre o 2º quadro Hit, e altere a cor do botão. Este estado do botão determina a área clicável do botão. Clique no balde e escolha a cor PRETO. Clique sobre o RETÂNGULO para colorí-lo. (Esta etapa não é visível no filme)

7. Para ver o botão em ação, volte ao filme principal. Para voltar ao filme, vá até o menu Edit e selecione Edit Movie, ou selecione no menu suspenso no canto superior direito, acima da Linha do Tempo.

8. Salve como: teste16.fla

Para que o comportamento do botão fique ativo no ambiente de desenvolvimento, vá até o menu Control e selecione Enable Buttons. Agora passe o mouse sobre o botão e clique sobre ele para ver o resultado.

Exercícios

1. Window + Library + Options + New Symbol
2. Name: teste
Behavior : button
3. Desenhe um RETÂNGULO verde
4. Clique duas vezes sobre o retângulo para selecionar o fundo e o contorno
5. Ctrl + D ou Edit + Duplicate para duplicar o retângulo
6. Use as setas do teclado para arrastar a réplica do RETÂNGULO para fora.
7. Modify + Transform + Scale and Rotate
8. Scale : 50 ; Rotate : 0
9. Com as setas do teclado arraste a réplica do RETÂNGULO para o meio do primeiro RETÂNGULO.
10. Selecione os dois retângulos + Ctrl + G ou Modify + Group para agrupar os dois RETÂNGULOS, tornando-as um só.
11. Digite em AMARELO tipo VERDANA no botão a palavra EXIT
12. Selecione o botão + Ctrl K para centralizar no sinal (+) o símbolo teste
13. Vertical + Align + selecione o terceiro botão ;
Horizontal + Align + selecione o terceiro botão ;

- Match Size + selecione o primeiro botão (x) ;
(x) marque Align to Page
14. Selecione a linha do tempo os estágios Over, Down e Hit
 15. F6 ou Insert + Keyframe
 16. Selecione na linha do tempo o estágio Over
 17. Modify + Transform + Scale and Rotate
 18. Scale: 100 Rotate: 0
 19. Selecione somente a palavra EXIT
 20. Selecione a ferramenta de Texto e troque a cor para VERMELHO
 21. Selecione na linha do tempo o estágio Down
 22. Modify + Transform + Scale and Rotate
 23. Scale: 40 Rotate: 0
 24. Selecione somente a palavra EXIT
 25. Selecione a ferramenta de Texto e troque a cor para verde
 26. Não altere o estágio HIT
 27. Clique Scene 1 para voltar a Cena principal
 28. Dê o CTRL + L para abrir a biblioteca e arraste uma cópia do botão para tela principal no caso se chama TESTE
 29. Salve o arquivo como teste13.fla
 30. Ctrl + Enter para testar sua animação