

AMOSTRA FLASH 4

SUMÁRIO

- I. INTRODUÇÃO
- II. INICIANDO O FLASH 4
- III. FLASH EDITOR
- IV. TIMELINE
- V. BARRA DE FERRAMENTAS (TOOLBAR)
- VI. STAGE
- VII. TEXTO
- VIII. CRIANDO OBJETOS
- IX. LIBRARIES
- X. BOTÕES
- XI. GRÁFICOS
- XII. MOVIE CLIPS
- XIII. SCALE ROTATE
- XIV. EXPORTANDO IMAGENS
- XV. ANIMAÇÃO
- XVI. ANIMANDO SOBRE UMA LINHA
- XVII. SCENE
- XVIII. TECLAS DE ATALHO
- XIX. EXEMPLOS DA PASTA DOCUMENTOS
- XX. PUBLICAR
- XXI. ENDEREÇOS
- XXII. TERMO DE USO

INTRODUÇÃO

O Flash 4 foi desenvolvido inicialmente com outro nome (Future Splash Animator), a Macromedia comprou o FutureSplash, mudou seu nome para Flash.

Certamente o Flash se destaca no mundo da animação para Web.

O Flash 4 fornece aos Web Designers imagens gráficas com maior controle. Não estando limitado a criação de animações para sua página, e sim incluindo elementos de navegação, como menus, imagens, botões, etc.

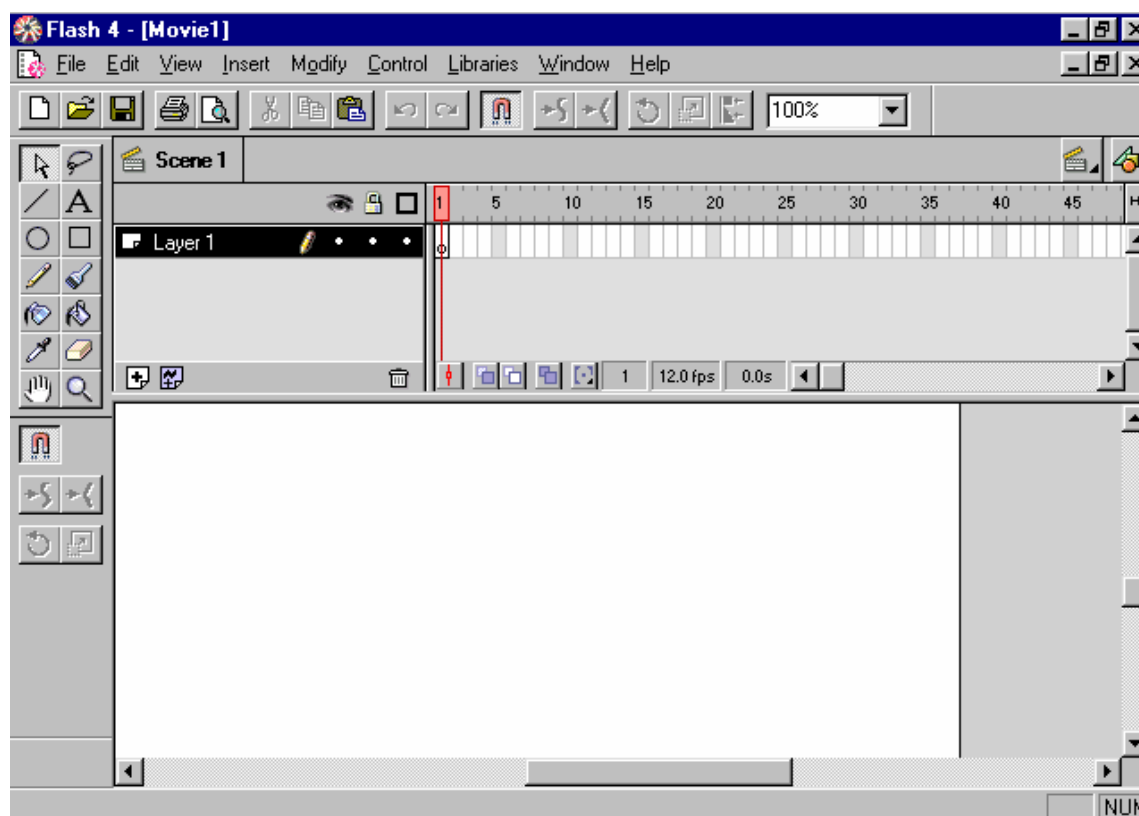
INICIANDO O FLASH 4

Para iniciar o programa Flash 4 clique em:

Iniciar/Programas/Macromedia Flash 4/Flash 4

FLASH EDITOR

O Flash Editor oferece paletas, Libraries, janelas e ferramentas para realizar seu trabalho. O Flash Editor é sua área de trabalho.



Para abrir um novo documento clique em:

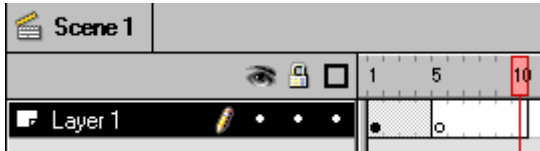
File/New

Abre-se um novo documento em branco

Para salvar um documento clique em:

TIMELINE

Timeline representa cada, cena, quadro e camada que compõem o filme. Clique em qualquer quadro na Timeline e você será levado até ele.



Você pode ocultar a Timeline Pressionando as teclas [Ctrl] + [Alt] + [T].

BARRA DE FERRAMENTAS (TOOLBAR)















A barra de ferramentas permite criar e manipular objetos para animação.



A barra de ferramentas contém todas as ferramentas necessárias para você desenhar, editar e manipular objetos.

Para ativar a barra de ferramenta clique no menu Window/Toolbar.

Vejam quais são estas ferramentas.

Seta			Laço
Linha			Texto
Oval			Retângulo
Lápis			Pincel
Lata de tinta			Balde de tinta
Conta-gotas			Apagador
Mão			Lente de aumento

Ao clicar em uma dessas ferramentas, ferramentas adicionais irão surgir.

STAGE

A Stage contém todos os elementos gráficos utilizados na criação de seu filme.

No menu *Modify/Movie* você pode controlar a aparência, tamanho, cor de fundo da Stage.



TEXTO

Para inserir texto em seu filme utilize a (**A**) ferramenta texto.

Formate o tamanho da fonte, cor, estilo, alinhamento, etc, utilizando o menu para formatação.




CRIANDO OBJETOS

O Flash permite que você importe objetos de outros programas de imagens gráficas para seu filme Flash.

Porém às vezes você necessita criar um objeto simples para utilizar em seu filme.

Desenhar imagens utilizando...



Para desenhar imagens utilizando () a ferramenta lápis, modifique Pencil Mode caso seja necessário, cor do traço, espessura e estilo.




A ferramenta lápis () exibe ferramentas adicionais, com modificadores para a linha.

Straighten	Retificação, lados retos e cantos agudos.
Smooth	Curvas suaves.
Ink	Curvas e segmentos de linha



Imagem no Modo Smooth

Dica: Se estiver usando a ferramenta lápis e quiser desenhar uma linha reta, mantenha pressionada a tecla [Shift] enquanto desenha.


Utilizando () a ferramenta retângulo para tornar os cantos arredondados.

Apostilas

Retângulo modo Default

Apostilas

Retângulo com cantos arredondados

Utilizando () a ferramenta laço será possível recortar partes de uma imagem.

Selecione a ferramenta laço, clique na...



LIBRARIES

Você pode inserir gráficos, sons, botões e clipes em seu filme.

Utilize o menu Libraries para inserir símbolos, botões, sons e clipes.

BOTÕES

Você pode inserir um botão que abra uma nova página ou um novo filme.

Para inserir um botão que abra uma nova página clique em:

Guias

Clique na Guia "Actions".

Clique na seta abaixo do botão [+].

Selecione a opção *Get URL*.

No espaço reservado para URL digite o nome do arquivo que deseja abrir.

Você também pode criar botões para abrir outros filmes.

Exemplo: "Movie1.swf"

GRÁFICOS

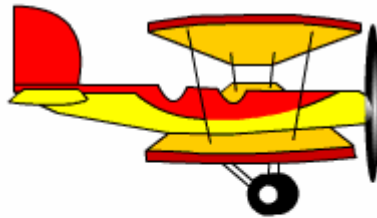
Para inserir uma imagem gráfica em seu filme, clique em:

Escolha uma imagem para inserir em seu filme e arraste-a para a área Stage

MOVIE

Escolher filme

Escolha o filme que mais lhe agrada e arraste para a área do Stage.



SCALE/ ROTATE

Ao desenhar um objeto, seja ele um retângulo, um oval ou ao mesmo quando inserir um botão ou gráfico às vezes pode ser necessário girar em ângulos diferentes ou mesmo reduzir e aumentar o tamanho do objeto.



Rotate



EXPORTANDO IMAGENS

Para importar uma imagem gif, jpg, bmp...

Porém às vezes será necessário exportar uma imagem do Flash para seu programa editor de imagens favorito.

Para exportar uma imagem

Salve a imagem no formato que mais lhe agrada para ser utilizada mais tarde em suas animações Flash ou gravadas para outras finalidades.

ANIMAÇÃO

Criar animação quadro a quadro é trabalhoso. Os arquivos criados serão grandes. Uma maneira de facilitar este processo é usando o processo denominado...

Insira um gráfico

Exemplo. Bird



Clique no Frame 5, clique em *Insert/ Creat Motion Tween* e desloque a imagem do pássaro um pouco para dentro da área do Stage.

Clique no Frame 10 e desloque ainda mais a imagem do pássaro para o lado direito da área do Stage.

Clique com o botão direito do Frame de número 21 e clique em *properties*. Defina *Actions* para *Stop*.