

APOSTILA 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. PUBLICAR
- XX. ENDEREÇOS
- XXI. 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.

Se você necessita de animação que prenda a atenção de todos, e botões para linkar URLs então o Flash 4 é o programa indicado.

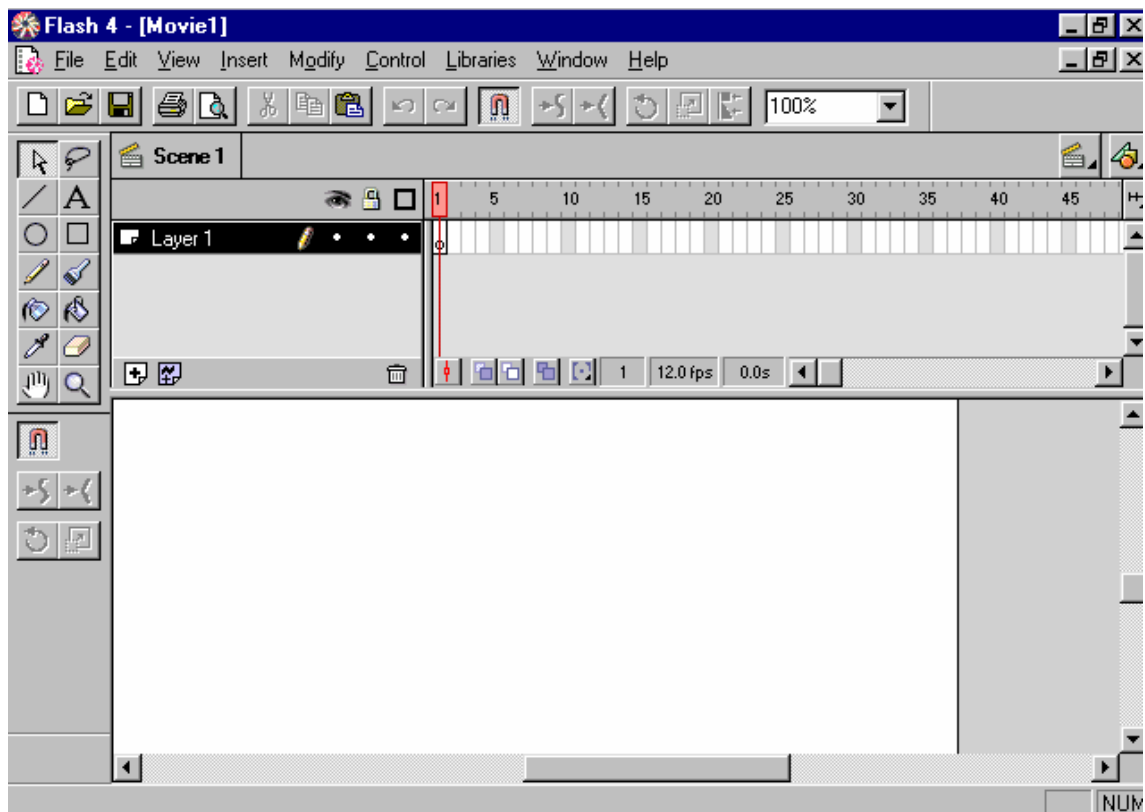
INICIANDO O FLASH 4

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:

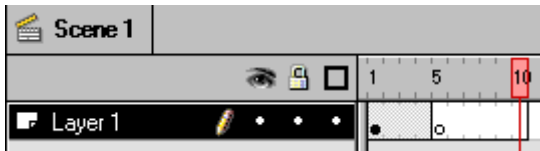
File/New

Abre-se um novo documento em branco

Para salvar um documento clique em:

File/Save 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].
Pressione as mesmas teclas e a Timeline retorna.

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.

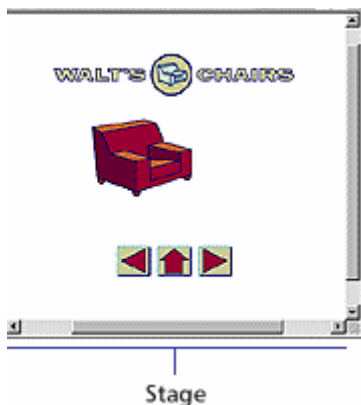
Vejam quais são estas ferramentas.

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.



Clique no local desejado no Stage para inserir o texto.

Para cada formato de texto diferente a ser inserido em seu filme, aplique primeiro a formatação e logo após digite o texto desejado.

CRIANDO OBJETOS


O Flash permite que você importe objetos de outros programas de imagens gráficas para seu filme Flash. Para isso clique em File/Import.

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

Para desenhar linhas utilizando () a ferramenta linha, escolha a cor, espessura e estilo da linha.



Clique na área do Stage e arraste até o local desejado

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



Clique na área do Stage e arraste até o local desejado


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. Selecione a ferramenta retângulo. No menu Line Color, selecione None. Selecione uma cor em Fill Color. Clique no botão Round Rectangle Radius para abrir a caixa de diálogo, insira o valor 12 e clique em "OK". Clique na área do Stage e arraste até o local desejado




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 imagem e arraste sobre a área que deseja remover, solte o botão do mouse e desloque a imagem para outra área da Stage.



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:

Libraries/Buttons

Escolha a forma que mais lhe agrada, clique na imagem e arraste para o local desejado no Stage.

Clique no botão direito do botão e selecione properties...

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.
Exemplo: "apostilas.htm"
Em Window selecione "_top"
Clique em "OK".

Você também pode criar botões para abrir outros filmes.
Exemplo: "Movie1.swf"

GRÁFICOS

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

Libraries/Graphics

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

MOVIE

Clique Libraries/Movie Clips para abrir a janela Movie Clips.

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.

Scale

Para reduzir ou aumentar o tamanho ou largura de um objeto, clique neste objeto com o botão direito do mouse. Selecione Scale.

Clique nas abas laterais, aumente ou reduza as dimensões do objeto.



Rotate

Para girar um objeto, clique neste objeto com o botão direito do mouse. Selecione Rotate.

Clique nas abas laterais e gire o objeto no ângulo desejado.



EXPORTANDO IMAGENS

Para importar uma imagem gif, jpg, bmp, etc, clique em File/ Import...

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

Para exportar uma imagem

Clique em File/ Export 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 tweening. Processo que o Flash cria uma série de imagens para realizar a ação determinadas vezes.

Insira um gráfico

Exemplo. Bird



Clique em Libraries/Graphics

Selecione Bird e arraste para o Stage.

Posicione a imagem do pássaro no canto esquerdo da tela.

Se preferir pode ser meia imagem dentro da área do Stage.

Clique no Frame 20.

Clique em Insert/Frame.

Serão incluídos 20 quadros.

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 no Frame 15 e desloque a imagem para o final da área do Stage.

E finalmente no Frame 20 deixe apenas o rabinho do pássaro na área do Stage.

Para testar a animação clique em Control/Test Movie.

Você pode adicionar mais um Frame a está seqüência para parar a animação.

Clique Insert/Frame.

Clique com o botão direito do Frame de número 21 e clique em properties.

Defina Actions para Stop.

ANIMANDO SOBRE UMA LINHA

Crie um novo documento Flash. File/New.

Clique no Frame 20.

Clique em Insert/Frame

Serão criado 20 quadros de animação.


No Frame1 insira um botão. Libraries/Button.

Exemplo: Globe

Clique no Frame 20 e posicione o botão na parte superior direita.

Clique no Frame1 e posicione o botão na parte inferior esquerda.

Clique em  Add Guide Layer.

Com camada de guia selecionada, utilize  a ferramenta lápis para desenha curvas suaves que levem o globo do movimento inferior esquerdo ao superior direito.

Faça os testes necessários clicando em Control/Test Movie.

Note que o Globo faz os movimento programado por você quando desenhou as curvas utilizando a ferramenta lápis.

SCENE

Cenas são partes de uma animação, como capítulo de um livro. As cenas ajudam a você organizar seu filme quando este é muito longo.

A janela Scene Inspector torna fácil deletar certas cenas, criar novas cenas e organiza-las.


Com tudo é capaz ao estar criando cenas distintas à animação na rodar como planejado.

Crie um novo documento Flash

File/New

Renomeie Layer1 (dê um clique duplo) para Animação1.

Clique no Frame 40, clique em Insert/Frame

Clique no botão  Add Layer.

Renomeie Layer 2 (dê um clique duplo) para Animação2.

Clique no Frame 40, clique em Insert/Frame

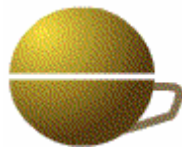
Selecione o Layer 2 já renomeado para Animação2
Clique em Libraries/Movie Clips
Dê um clique duplo em Suport Graphics File, selecione Chaser Light On.
Arraste para o Stage posicione no centro.
Clique com o botão direito do mouse sobre o objeto e mude Scale.
Este objeto deve ficar parecido com um Sol.



Clique na Layer Animação1.
Insira o seguinte objeto.
Libraries/Movie Clips/ Biplane.



Crie mais uma Layer (+) Add Layer.
Renomeie para Animação3
Insira o seguinte objeto nesta Layer (Animação3)
Libraries/ Graphics/Venutian Cup



Modifique Scale para que ambos objetos de modo que fiquem menor que o Sol.

Se você rodar a animação (Control/Test Movie) verá que a xícara do Et abre e fecha, o Sol está parado e somente a hélice se movimenta no avião.
Se até aqui algo deu errado em sua animação, tente rever este projeto novamente, do contrário prossiga.

Revisando
Animação1 objeto = biplane
Animação2 objeto = Chaser Light On
Animação3 objeto = Venutian Cup

Desloque a xícara e o avião para esquerda um pouco abaixo do objeto do Sol. Vamos fazer uma animação do avião perseguindo a xícara espacial e ambos farão um loop (uma volta) sobre o Sol.

Selecione a xícara.

Clique no Frame5 do Layer Animação3, clique em Insert/Creat Motion Tween.

Desloque apenas um pouco a xícara.

Faça o mesmo com o avião que nunca deve ultrapassar a xícara.

Clique no Frame5 da Layer Animação1, clique em Insert/Creat Motion Twenn.

Desloque apenas um pouco o avião.

Repita esta operação para o Frame 10 de ambos Layer (Animação1 e Animação3).

Você deve girar o objeto Biplane para um ângulo que o deixe na vertical como se o avião estivesse subindo.

Clique no Frame 15 da Layer Animação3. Desloque a xícara para fazer uma subida rumo ao loop sobre o Sol.

Faça o mesmo com o avião.

Clique no Frame 15 da Layer Animação1. Desloque o avião que neste momento deve estar com a calda inclinada para baixo e o bico apontado para cima.

Completo os próximo quadro (frame) 20, 25,30, 35, 40.

Sempre fazendo com que a xícara faça um loop antes do avião e após completá-lo desloque-a para o lado direito do Stage.

Você não trabalhou com o Layer Animação2 porque o Sol não se movimenta tão rápido como um avião ou mesmo uma xícara espacial. Deve ficar parado.

Após terminar o último quadro (Frame 40).


Insira uma nova cena.

Insert/Scene.

Insira mais um Layer nesta nova cena (Scene2), clique em  Add Layer.

Renomeie Layer1 para Animação4

Renomeie Layer2 para Animação5

Copie o objeto (Biplane) avião da ( Scene 1) Scene1 para o Layer Animação4 da Scene2.

Copie o objeto (Venutian Cup) do Layer Animação3 (Scene1) e cole quatro ou cinco vezes no Layer Animação5 (Scene2)

A nova cena (Scene2) mostra o avião se encontrando com várias xícaras espaciais. O final e com você.

Mas você pode ver esta e outras animações na pasta Documentos da apostila Flash4.

TECLAS DE ATALHO

Algumas teclas de atalho para comando.

Ctrl + N	Novo documento
Ctrl + W	Fechar arquivo
Ctrl + S	Salvar Arquivo
Shift + F12	Publicar
Ctrl + Enter	Testar Movie
Ctrl + Alt + Enter	Testar Scene
Ctrl + Z	Desfazer ação
Ctrl + 1	Visualização 100%
Ctrl + Shift + O	Abrir Library
Ctrl + Alt + I	Object Inspector

PUBLICAR

Para publicar seu filme Flash e envia-lo para Internet o Flash faz todo o serviço para você criando um arquivo com extensão. Swf.

Seu documento Flash quando criado recebe extensão .fla. Que pode ser editado mais tarde.

Para criar um filme para ser utilizado na Internet, selecione seu documento com extensão .fla.

Clique em:

File/Publish

O Flash se encarrega de criar o filme e o arquivo com extensão .html para ser visualizado nos Navegadores (Internet Explorer ou Netscape Communicator).

Veja a seguir o arquivo com extensão .html criando pelo Flash. Que você pode editar acrescentar código na página html.

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Movie2</TITLE>
</HEAD>
<BODY bgcolor="#FFFFFF">
<!-- URL's used in the movie-->
<A HREF=Movie1.html></A> <A HREF=Movie1.swf></A> <!-- text used in the movie-->
<OBJECT classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000"
codebase="http://active.macromedia.com/flash2/cabs/swflash.cab#version=4,0,0,0"
ID=Movie2 WIDTH=550 HEIGHT=400>
<PARAM NAME=movie VALUE="Movie2.swf"> <PARAM NAME=quality VALUE=high> <PARAM NAME=
VALUE=#FFFFFF> <EMBED src="Movie2.swf" quality=high bgcolor=#FFFFFF WIDTH=550 HEIGHT=
TYPE="application/x-shockwave-flash"
PLUGINS PAGE="http://www.macromedia.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=Sho
</OBJECT>
</BODY>
</HTML>
```

Após criar o arquivo html e seu filme Flash o visitante de seu site poderá clicar com o botão direito do mouse na animação e aumentar ou diminuir o zomm da animação, reduzir qualidade da animação, rebobinar animação, avançar animação ou ser levado à página da Macromedia criadora do programa Flash.

Para ter o seu trabalho publicado na Internet será necessário enviar os arquivos Flash para o servidor que hospeda seu site.

Exemplo de nome de arquivos:

Movie1.swf e Movie1.html