

f L A S H 3.0

Tutorial em Português

Exercícios passo à passo

Autor : Beto Marques - 1999

webmaster@betomarques.com

ÍNDICE

01 – FERRAMENTAS DO FLASH	03
02 – CONCEITOS IMPORTANTES	03
03 – FERRAMENTAS DO MENU	04
04 – CAIXA DE FERRAMENTAS	06
05 – OUTRAS FERRAMENTAS	06
06 – LIBRARY (BIBLIOTECA)	06
07 – FERRAMENTA > SETA	07
08 – FERRAMENTA > TEXTO	07
09 – FERRAMENTAS > LÁPIS & NANKIN	07
10 – FERRAMENTAS > PINCEL & BALDE	08
11 – FERRAMENTAS > BORRACHA & CONTA GOTAS	08
12 – FERRAMENTAS > ZOOM & LAÇO	09
13 – ATALHOS DO FLASH	09
14 – EFEITO TWEENING MOTION	09
15 – SÍMBOLOS	12
16 – EFEITO TWEENING MOTION GUIDE	13
17 – BOTÕES	16
18 – ACTIONS > AÇÕES DOS FRAMES	21
19 – COMO IMPORTAR UMA IMAGEM DE OUTRO PROGRAMA	22
20 – EFEITO TRANSPARÊNCIA	24
21 – SOM	26
22 – EFEITO TWEENING SHAPE	28
23 – SCENES (CENAS)	30
24 – AFTERSHOCK 2.0 Como inserir um arquivo Flash em um documento HTML	30
25 – EFEITO MÁSCARA	35
26 – BANDWIDTH PROFILER - Como otimizar as animações	37
27 – MOVIE CLIP	38
28 – BOTÕES AVANÇADOS	40
29 – ACTION > TELL TARGET	43
30 – JAVASCRIPT COM FLASH	49
31 – EFEITO FRAME IS LOAD	50
32 – ACTION > FS COMMAND	57
33 – LOAD MOVIE & UNLOAD MOVIE	58
34 – EFEITO EM 3D NO FLASH	59
35 – ACTION > MOUSE EVENTS	59
36 – RELATÓRIO DE UMA ANIMAÇÃO	63
37 – STANDALONE PLAYER Como transformar um arquivo em flash em executável	63
38 – PROBLEMAS COM PLUGIN	64
39 – CONSIDERAÇÕES FINAIS E DICAS	64

FLASH 3.0

O Flash 3.0 é um programa que faz animações e é aceito nas versões do Internet Explorer 3.0 ou superior , Netscape versão 4.5 ou superior , sendo que com Windows 98 não precisa instalar plugin, pois ele já vem embutido. Nas versões do Netscape anterior a versão 4.5 é necessário a instalação de plugin para que rode os arquivos em flash.

1 - FERRAMENTAS DO FLASH

- **Canvas** (Área de trabalho) – é o corpo da tela onde são feitas as animações em Flash
- **Menu** do Flash
- **Timeline** (Linha do tempo) - View > Timeline
- **Rullers** (Réguas na horizontal e vertical) – View > Rullers
- **Grid** (Grades que auxiliam a disposição da animação na área de trabalho) – View > Grid
- **Barra de ferramentas** – São os ícones para acesso as ferramentas do Flash
- **Caixa de ferramentas**
- **Auxiliares das ferramentas** - Para cada ferramenta selecionada na caixa de ferramentas há alguns auxiliares que auxiliam a execução da ferramenta
- **Layers** (Camadas)
- **Scenes** (Cenas) - View > Tabs (cria uma primeira pasta de Scene = Cena)

2 - CONCEITOS IMPORTANTES

O Flash possui uma **linha do tempo** , que é a janela com várias colunas e algumas linhas, que fica acima da área de trabalho. As linhas representam os layers e as colunas os frames.

Frames representam os quadros da animação , cada quadro representa uma única posição da cena. Uma seqüência de quadros, a uma determinada velocidade cria o efeito de uma animação, uma animação é uma seqüência de quadros (frames).

Layers são camadas de uma cena e que são representados na linha do tempo pelas “ bolas “ (bola branca, bola azul , e sem bola) ; cada layer funciona como uma folha transparente sobre a cena e que desenhamos a animação . Layer 1 está acima dos demais layers e assim sucessivamente....

Em cada frame pode conter : **Action** (Ação) , **Sound** (Som) e **Tweening**

Para visualizar os Frames : View > Show Frames ou à direita da linha do tempo > Modify Frame View

Para acessar o menu de Layers : Clique no botão Modify Layer à direita do nome da layer na Timeline

Para acessar o menu de Frames : Clique em qualquer frame de qualquer layer na Timeline.

Modify Layer (botão ao lado direito do layer) :

1. Clique com o botão direito do mouse :
2. **Current** (lápis) – layer corrente que está sendo feito
3. **Normal** (mão branca) – layer que já foi feito
4. **Locked** (cadeado) – para trancar layer já feito de modo que ele não possa ser alterado acidentalmente
5. **Hidden** (X) – para esconder um layer
6. **Show All** – para exibir todos os layers
7. **Locked Others** – para trancar os outros layers
8. **Hidden Others** – para esconder os outros layers

3 - FERRAMENTAS DO MENU

File = Arquivo para criar, abrir e salvar animações em Flash

- File > Import ou Ctrl + R para importar imagens de outros programas e sons
- File > Export Movie ou Ctrl + Alt + Shift + S para exportar animação
- File > Export Image para exportar imagem

Edit = Editar objetos ou cenas em uma animação.

- Edit > Copy ou Ctrl + Alt + C para copiar animação
- Edit > Paste ou Ctrl + Alt + V para colar animação

View = Visualizar

- View > Goto determina a cena que será editada
- View > Outlines para visualizar os contornos
- View > Fast (desativa o Anti-aliases e exibe todas as cores e linhas do desenho ; é a melhor maneira para trabalhar)
- View > Antialias
- View > Antialias Text
- View > Timeline para visualizar a linha do tempo
- View > Work Area para visualizar a área de trabalho
- View > Rulers para visualizar as régua
- View > Tabs para visualizar a pasta das Cenas
- View > Grid para visualizar a grade
- View > Snap para visualizar a ferramenta imã

Insert= Inserir para inserir exemplos da biblioteca (library), camadas (layers) na cena corrente

- Insert > Create Symbol ou F8 para criar símbolos
- Insert > Layer para criar camadas
- Insert > Motion Guide para criar animação “ Add Motion Guide”
- Insert > Frame ou F5 para criar quadros da animação
- Insert > Delete Frame ou Shift + F5 para deletar o quadro
- Insert > KeyFrame ou F6 para criar chave de quadro “ bola azul “
- Insert > Blank KeyFrame ou F7 para criar chave de quadro “ bola em branco “
- Insert > Clean Keyframe ou Shift + F6 para criar chave “ sem nada” no quadro
- Insert > Scene para inserir Cena
- Insert > Show Shape Hints para exibir os hints quando estiver usando o Efeito Shape

Modify = Modificar para modificar os objetos de uma animação .

- Modify > Instance para modificar a instância de um símbolo
- Modify > Scene para modificar Cena
- Modify > Movie ou Ctrl M para modificar Animação
- Modify > Kerning (para modificar o espaço entre as letras)
- Modify > Transform >Scale and Rotate ou Ctrl + Alt + S para aumentar o objeto ou rotacioná-lo
- Modify > Transform > Rotate Left para rotacionar para esquerda
- Modify > Transform > Rotate Right para rotacionar para direita
- Modify > Transform > Rotate Vertical para rotacionar para Vertical
- Modify > Transform > Rotate Horizontal para rotacionar para Horizontal
- **Modify > TraceBitmap** usar este recurso com arquivos provenientes de outros programas

Control = Controle para controlar a animação .

- Control > Test Movie ou Ctrl + Enter para testar Animação
- Control > Teste Scene ou Ctrl + Alt + Enter para testar Cena
- Control > Loop Black para voltar o loop
- Control > Play All Scenes para tava tocar todas as cenas
- Control > Enable Actions ou Ctrl + Alt + A para ativar as Ações
- Control > Enable Button ou Ctrl + Alt + B para ativar os Botões
- Control > Mute Sounds ou Ctrl + Alt + M para desativar sons

Libraries (Biblioteca do Flash)

- Buttons (Botões)
- Graphics (Gráficos)
- Movie Clips
- Sounds (Sons)

Window = Janela

- Windows > Toolbars para controlar a exibição das barras de ferramentas
- Windows > Color para acionar a exibição da ferramenta Cor > Gradiente

- Windows > Inspector para exibir as coordenadas numéricas de um objeto
- Windows > Output *****
- Windows > Library ou Ctrl + L para exibir a biblioteca criada por você

Help = Ajuda

- Help > Flash Help Topics ou F1 (Tópicos de Ajuda sobre o Flash)
- Help > Guide Tour (Tour sobre o uso do Flash)
- Help > Lessons (Lições para você exercitar o Flash)
- Help > Samples (Exemplos de Flash)

4 - CAIXA DE FERRAMENTAS

Arrow = Setas	Text Tool = Texto
Pencil = Lápis	Ink Bottle = Nankin
Brush = Pincel	Paint Bucket = Balde de Tintas
Eraser = Borracha	Dropper = Conta Gotas
Zoom = Lente de Aumento	Lasso = Laço

5 - OUTRAS FERRAMENTAS DO FLASH

Layers = Camadas
Layer Guide = Guia da Camada
Timeline - Tempo decorrido
Velocidade
Frame Atual
<ol style="list-style-type: none"> 1. Nº do frame em qual a linha do tempo está posicionada 2. Velocidade da animação 3. Tempo decorrido da sua animação até o exato momento
* Caso dê dois clique sobre a velocidade abrirá automaticamente o Modify > Movie

Onion Skin = Casca de Cebola
Onion Skin Outlines = Contorno da Casca de Cebola
Edit Multiple Frames = Editar Múltiplos Frames
Modify Onion Markers = Marcadores da Casca de Cebola

6 - BIBLIOTECA (LIBRARY)

A library é a biblioteca do itens associados a animação

- Para abrir a Library do Flash > **Libraries > Buttons , Graphics , Movie Clips e Sounds** e escolha a opção desejada

- Para abrir sua **Library Windows > Library**

Símbolos	Bitmap	Som	Play	Menu da Biblioteca
Status do Símbolo				
Previsão do Símbolo				
Lista dos Símbolos				

7 - FERRAMENTA SETA

1. Clique na ferramenta **Arrow** (Seta)
2. Abrirá na parte de baixo as ferramentas auxiliares da Seta : Imã, Suave, Aresta, Rotação, e Escala.
3. **Snap** = Imã (Snap pode ser ativado ou desativado)
4. Ferramentas Auxiliares do Arrow :
 - Smooth - Suavizar o contorno
 - Straighten - Angular o contorno ou as arestas
 - Rotate - Rotacionar , alterar o tamanho e alinhar objeto
 - Scale - Ajuste do Zoom

Observação : O imã controla a quebra e a conexão de linhas durante a modelagem. Clique no Imã para ativá-lo ou desativá-lo, e então arraste sua extremidade para a posição horizontal.

8 - FERRAMENTA : TEXTO

1. Clique na ferramenta **Texto**
2. Abrirá na parte de baixo as ferramentas auxiliares do Texto : Fonte, Tamanho da Fonte, Cor do Texto , Alinhamento, Estilo (Negrito e Itálico) e o de Parágrafo.

9 - FERRAMENTAS LÁPIS E NANKIN

1. Clique na Ferramenta **Pencil** (Lápis)
2. Abrirá na parte de baixo as ferramentas auxiliares do Lápis
3. Pencil Mode = Formas de Lápis
4. Line Color = Linha de Cor
5. Line Tickness = Espessura da Linha
6. Line Style = Estilo da Linha

Se clicar em Pencil Mode = Formatas de Lápis abrirá as ferramentas auxiliares :

- Straighten = para desenhar linha reta
- Smooth = para desenhar à mão livre
- Ink = para desenhar com Nankin

- Oval = para desenhar círculo ou oval
- Rectangle = para desenhar quadrado ou retângulo
- Line = para desenhar linha
- Escolha retângulo como formato do lápis. Desenhe um quadrado.

1. Clique na Ferramenta **Nankin**
2. Abrirá na parte de baixo as ferramentas auxiliares do Nankin
3. Pencil Mode = Formas de Lápis
4. Line Color = Linha de Cor
5. Line Tickness = Espessura da Linha
6. Line Style = Estilo da Linha

10 - FERRAMENTAS PINCEL E BALDE

Brush = Pincel	
Brush Mode = Estilo do Pincel	Pressão
Fill Color = Cor do Pincel	
Brush Size = Tamanho do Pincel	
Brush Shape = Formato do Pincel	
Lock Fill = Cadeado do Degradê	
Paint Bucket = Balde	
Fill Color = Cor de Preenchimento	
Gap Size = Tamanho do vão	
Lock Fill = Cadeado de Preenchimento	Transform Fill = Transformação do Preenchimento

Clique na ferramenta do **Balde**

Clique na ferramenta auxiliar **Gap Size** = Tamanho do Vão

Clique na ferramenta auxiliar **Transform Fill** : Gradiente radial e linear

Para editar um degrade radial:

1. Selecione o Balde de Tinta e ative a Edição de Preenchimento.
2. Selecione a esfera. Quatro alças aparecerão no círculo de marcação da esfera:

- Alça Central
- Alça de Distorção
- Alça de Redimensionamento
- Alça de Rotação

11 - FERRAMENTAS : BORRACHA E CONTA GOTAS

1. Clique na Ferramenta **Eraser** (Borracha)
2. Abrirá na parte de baixo as ferramentas auxiliares da Borracha :

3. Eraser Mode = Modo de Apagamento
4. Eraser Shape = Forma de Borracha
5. Faucet = Torneira (limpa áreas fechadas de preenchimento)

1. Clique na Ferramenta **Dropper** (Conta Gotas)
2. Abrirá na parte de baixo as ferramentas auxiliares de Conta Gotas

12 - FERRAMENTAS : ZOOM , LAÇO E IMÃ

Clique na ferramenta **Zoom**

1. Clique na Ferramenta **Lasso** (Laço)
2. Abrirá na parte de baixo as ferramentas auxiliares do Laço :
3. Magic Wand = Varinha Mágica
4. Magic Wand Properties = Propriedades da Varinha Mágica
5. Snap = Imã (quando ativado atrai dois objetos)

13 - ATALHOS NO FLASH

A > Arrow (Ferramenta de Seleção)

T > Text (Cursor texto)

P > Pen Tool (Lápis)

M > Magnifier (Zoom)

M + Alt > Zoom (-)

Barra de espaço > Carrega a janela. Efeito semelhante ao mover as barras de rolagem da área de trabalho

Mover elemento + CTRL > Duplica o elemento (shape, group, botão, symbol, movie, bitmap...)

F1 > Help

I > Ink (contorno dos shapes)

B > Brush (Pincel)

U > Paint (Balde de preenchimento)

E > Eraser (Borracha)

D > Dropper (Captura atributos de preenchimento)

L > Lasso para seleção

14 – EFEITO TWEENING MOTION

O efeito Tweening : Motion é a animação em linha reta de dois Frames (Quadros)

- Bola Branca = Blank key frame ; não há objeto nenhum nesta posição

- Bola Azul = key frame ; um layer com conteúdo que pode representar uma nova posição na sequência. Key frames são frames chaves que representam alguma alteração na animação.
- Bola Azul acrescida de Seta Vermelha = Key Frame com Tweening
- Bola Azul acrescida de Riscos em Preto = Key Frame com Som

◀ **COMO FAZER TWEENING MOTION**

1. Veja exemplo anexo : **motion_simples fla**
2. Usando a ferramenta auxiliar do Pencil , desenhe uma bola
3. Usando a ferramenta Balde pinte a bola
4. Observe que abaixo da linha do tempo foi exibido uma Bola Azul (Key Frame)
5. Selecione toda a bola > F8 para criar um símbolo : name = **bola** e behavior = **graphic**
6. Clique no mouse com o botão direito na mesma linha deste layer na linha do tempo = 30
7. Insert > KeyFrame ou F6 criando outra Bola Azul (KeyFrame)
8. Mova a bola do keyframe da linha 30 para direita
9. Selecione a linha 1 até 29
10. Com o botão direito do mouse : Selecione Properties (Propriedades)
11. Escolha Tweening > Motion
12. Observe que ficou uma linha vermelha entre os dois keyframes
13. Ctrl + Enter e teste sua animação

PROPRIEDADES DO TWEENING MOTION :

Rotate (Rotação) : Automatic (Automático) ; Clockwise (Sentido Horário) ; Counterclockwise (Sentido anti-horário)
Easing (Aceleração)

◀ **ESTRELA COM EFEITO**

1. Veja exemplo anexo : **estrela fla**
2. Windows > Library
3. Clique na seta preta da Library > Create Symbol
4. Name : **estrela** e behavior : **graphic**
5. Desenhe um retângulo
6. Pinte de um cor
7. Delete as bordas
8. Com a ferramenta Pencil > Line , faça um triângulo
9. Delete as partes indesejáveis e as bordas
10. Selecione o triângulo
11. Ctrl + D para fazer uma cópia do triângulo
12. Arraste a cópia para fora

13. Selecione o segundo triângulo > Modify > Transform > Scale and Rotate
14. Rotate = 60
15. Faça a mesma coisa com a 3ª, 4ª, 5ª e 6ª cópias respectivamente, mudando somente o Rotate para 120, 180, 240, 300
16. Movimente os triângulos para formar uma estrela
17. Selecione tudo > F8 > criando outro símbolo
18. Name : **estrela1** behavior : **movie clip**
19. Insira outro keyframe na linha 50
20. Selecione a linha 1 até 49 > Tweening > Motion > Clockwise = 999
21. Clique na seta azul para fechar a edição do símbolo
22. Windows > Libray
23. Selecione **estrela1** (movie clip) e arraste para área de trabalho
24. Insira frame na linha do tempo = 50
25. Ctrl + Enter e teste sua animação

COMO ALINHAR UM TEXTO

1. Clique na ferramenta Text e digite um texto
2. Edit > Select All
3. Clique na ferramenta Arrow (Seta)
4. Modify > Align ou Ctrl + K

CANTOS ARRENDODADOS

1. Faça um retângulo e deixe vazio dentro.
2. Acione o SNAP (Imã) e desenhe um pequeno círculo partindo do interior da aresta do retângulo.
3. Delete as linhas indesejáveis .

COMO ADICIONAR UM KEY FRAME NO INÍCIO

1. Não pode ter tweening
2. Posicione a linha do tempo no 1º frame + F5 e vá pressionado F5 até na posição desejada
3. Posicione na nova posição do frame = Insert Key Frame
4. Volta ao primeiro frame e selecione objeto do frame
5. Delete

**** Atalho para frames na linha do tempo :**

- **F5 para aumentar a duração da animação**
- **Shift + F5 para diminuir a duração da animação**

COMO EDITAR UM GRUPO

1. Desenhe dois objetos e selecione-os
2. Modify > Group
3. Clique duas vezes fora dos objetos para desativar a seleção

Group é um recurso usado para fazer criação da sua animação ;
Não é símbolo e nem é exportado como desenho

◀ COMO ROTACIONAR UM TEXTO

1. Veja exemplo anexo : **texto_rotac.fla**
2. Digite a palavra FLASH em verde > Arial Black > fonte = 36
3. Selecione o texto > F8 > símbolo > name = texto1 ; behavior = graphic
4. Insert key frame na linha do tempo = 40
5. Selecione a linha do tempo = 1
6. Selecione o texto > Modify > Transform > Flip Horizontal
7. Selecione a linha 1 até a 40 > Properties > Tweening > Motion
8. Insira um layer abaixo
9. Insira um keyframe deste novo layer na linha 41
10. Digite palavra FLASH em vermelho > Arial Black > fonte = 36
11. Selecione o novo texto > F8 > símbolo > name = texto2 ; behavior = graphic
12. Selecione a linha do tempo = 80 deste novo layer
13. Selecione a linha do tempo = 41 deste novo layer
14. Selecione o texto > Modify > Transform > Scale and Rotate
15. Scale = 500 e Rotate = 0
16. Usando a seta do teclado mova o texto para parte de baixo até que desapareça completamente
17. Selecione a linha do tempo 41 até 79 > Properties > Tweening > Motion
18. Clique na linha do tempo = 80 > Properties > Action > + > Stop
19. Ctrl + Enter e teste sua animação

15 - SÍMBOLOS

COMO CRIAR SÍMBOLOS

1. Desenhe um objeto
2. Edit > Select All ou Selecione-o com a ferramenta Arrow (Seta)
3. Insert > Create symbol ou F8

PARÂMETROS DE SÍMBOLOS

1. Selecione o Símbolo > Properties
2. Clique pasta **Definition** (Definição)
3. No item **Behavior** (tipos de símbolos)
 - Graphic** – Símbolo Gráfico para objetos
 - Button** – Símbolo Botão para criar botões
 - Movie Clip** - Símbolo de um Clip de uma animação

INSTÂNCIA DE UM SÍMBOLO GRÁFICO

1. Na pasta **Definition** (Definição)
2. No item **Behavior** = Graphic
3. No item **Play Mode Options** (Opções para Rodar o símbolo)
 - Loop** – rodar animação
 - Play once** – rodar animação uma vez
 - Single Frame** – frame simples
4. Clique na pasta **Color Effects** (Efeitos para colorir símbolo)

INSTÂNCIA DE UM SÍMBOLO BOTÃO

1. Na pasta **Definition** (Definição)
2. No item **Behavior** = Button
3. No item **Tracking Options** (Opções do Cursor)
 - Track as Menu** (Cursor como Menu)
 - Track as Menu Item** (Cursor como Item do Menu)
4. Clique na pasta **Color Effects** (Efeitos para colorir símbolo)
5. Clique na pasta **Actions** (Ações do botão)

INSTÂNCIA DE UM SÍMBOLO MOVIE CLIP

1. Na pasta **Definition** (Definição)
2. No item **Behavior** = Movie Clip
3. No item **InstanceOptions** (Opções da Instância)
 - Instance Name** (Nome da Instância)
4. Clique na pasta **Color Effects** (Efeitos para colorir símbolo)

16 – EFEITO TWEENING MOTION GUIDE

Motion Guide é a forma avançada do Tweening Motion , ou seja , a animação em dois Frames (Quadros) com movimentação feitas à mão

◀ MOTION GUIDE SIMPLES

1. Veja exemplo anexo : **guide fla**
2. Desenhe uma bola
3. Selecione-a
4. Insert > Creat Symbol ou F8
5. Name = bola e bahavior = graphic
6. Insira um keyframe na linha 40
7. Com a linha 40 selecionada, mova a bola para a direita
8. Selecione a linha do tempo 1 até 39
9. Com o botão direito do mouse > Properties > Tweening > Motion
10. Clique no ícone Modify Layer (ao lado direito do layer 1)
11. Selecione Add Motion Guide (Adicionar Guia para Animação)
12. Abrirá um layer abaixo Tweening = Motion = (x) Orient to path direction

13. Clique no Botão = Edit Multiple Frames (acima do layer 1)
14. Na linha do tempo aparecerá duas setas cinzas
15. Arraste uma para linha do tempo 1 e a outra para linha do tempo 40
16. Clique na ferramenta Pencil > ferramenta auxiliar Smooth
17. Desenhe o caminho por onde você deseja que passe animação; sendo que começa no eixo inicial e termina no eixo final de cada bola
18. Ctrl + Enter e teste sua animação

Observações :

Os ajustes de Easing dentro do Motion :

- In = começa mais lento e acelera no final
- Out = começa rápido e desacelera no final

O path que você desenhar tem que ter as seguintes especificações :

- Não ser um polígono fechado
- Sempre juntar o eixo inicial ao eixo final

Para melhorar a suavidade do movimento = aumentar = marca do tempo = F1

◀**TEXTO COM ADD MOTION GUIDE**

1. Veja exemplo anexo : **guide1.fla**
2. Ao lado da Scene1 > clique em **12.0 fps** e coloque background = preto
3. Renomeie o layer de “A”
4. Digitar a palavra AMOR em azul e com fonte Arial Black e tamanho 48
5. Selecione o texto > Modify > BreakApart
6. Com o texto se transformou em imagem
7. Selecione a letra A > ferramenta balde e pinte de vermelho
8. Deselecione a letra A
9. Selecione a letra M > ferramenta balde e pinte de roxo
10. Deselecione a letra M
11. Selecione a letra O > ferramenta balde e pinte de verde
12. Deselecione a letra O
13. Selecione a letra R > ferramenta balde e pinte de branco
14. Deselecione a letra R

15. Selecione a letra A > F8 > name = A ; behavior = graphic
16. Selecione a letra M > F8 > name = M ; behavior = graphic
17. Selecione a letra O > F8 > name = O ; behavior = graphic
18. Selecione a letra R > F8 > name = R ; behavior = graphic
19. Windows > Library e veja todos os símbolos criados

20. Selecione a linha do tempo 1
21. Edit > Copy Frames ou Ctrl + Alt + C
22. Insira um layer abaixo
23. Clique na linha 1 deste layer > Edit > Past Frames ou Ctrl + Alt + V

24. Renomeie o layer de “M “
25. Insira um layer abaixo
26. Clique na linha 1 deste layer > Edit > Past Frames ou Ctrl + Alt + V
27. Renomeie o layer de “O “
28. Insira um layer abaixo
29. Clique na linha 1 deste layer > Edit > Past Frames ou Ctrl + Alt + V
30. Renomeie o layer de “R”
31. Clique no ícone Modify Layer > Current do layer “A“ que aparecerá o lápis
32. Clique no botão lápis novamente > Hidden Others para esconder os outros layers
33. Delete as letras M O R
34. Insira um keyframe na linha 40
35. Selecione a linha 1 e arraste a letra A para o lado de cima à direita
36. Clique no ícone Modify Layer > Current do layer “M“ que aparecerá o lápis
37. Clique no botão lápis novamente > Hidden Others para esconder os outros layers
38. Delete as letras A O R
39. Insira um keyframe na linha 40
40. Selecione a linha 1 e arraste a letra M para o lado de cima à esquerda
41. Clique no ícone Modify Layer > Current do layer “O“ que aparecerá o lápis
42. Clique no botão lápis novamente > Hidden Others para esconder os outros layers
43. Delete as letras AM R
44. Insira um keyframe na linha 40
45. Selecione a linha 1 e arraste a letra O para o lado de baixo à direita
46. Clique no ícone Modify Layer > Current do layer “R“ que aparecerá o lápis
47. Clique no botão lápis novamente > Hidden Others para esconder os outros layers
48. Delete as letras AM O
49. Insira um keyframe na linha 40
50. Selecione a linha 1 e arraste a letra R para o lado de baixo à esquerda
51. Volte ao layer A
52. Selecione a linha 1 até 39 > Properties > Tweening > Motion
53. Repita o mesmo procedimento com os outros layers dando Tweening > Motion
54. Clique no ícone Modify Layer > Current do layer A que parecerá o lápis
55. Clique no novamente ícone Modify Layer > Hidden Others do layer A para esconder os outros layers
56. Clique no ícone Modify Layer > Add Motion Guide
57. Clique no ícone Edit Multiple Frame (ícone vermelho)
58. Aparecerá a seta cinza na linha do tempo
59. Arraste uma seta para linha do tempo 1 e a outra para linha 40
60. Clique na ferramenta Pencil > ferramenta Smooth

61. Desenhe o caminho por onde irá passar a letra A ; lembrando-se que deve iniciar no eixo do símbolo e terminar no eixo do outro frame
62. Ctrl + enter e teste a movimentação da letra A
63. Ctrl + F4 para voltar a área de trabalho
64. Repita o mesmo procedimento dos itens 54 à 62 para as outras letras
65. Ctrl + Enter e teste sua animação

17 - BOTÕES

OS BOTÕES NO FLASH TEM 4 ESTÁGIOS

1. **Up** = como o botão aparece sem o mouse
2. **Over** = como o botão aparece quando o mouse passa por cima do botão
3. **Down** = como o botão aparece quando você clica no botão
4. **Hit** = define a área " clicável " do botão, ou seja, a área em que ele é acionado

COMO FAZER BOTÕES

1. Desenhe um botão
2. Selecione o desenho
3. Transforme o desenho em símbolo Insert > Create Symbol ou F8
4. Control > Enable Button
5. Selecione a opção "Button" para transformá-lo em um botão
6. Clique duas vezes sobre o desenho para editar o botão ou Ctrl+E
7. Clique em Edit
8. Clique na Timeline no estágio Down para criar um keyframe ou F6
9. Ctrl+E de novo para voltar a edição da animação
10. Clique duas vezes no ícone ; clique Actions
11. Selecione "Get URL", e coloque a URL que você deseja que o usuário visite quando clicar no botão ; caso queira fazer um link para email : <mailto:abc@provedor.com.br>

COMO FAZER UM DESENHO DE BOTÃO NO FLASH

1. Desenhe um retângulo
2. Selecione os quatro cantos
3. Ctrl D
4. Arraste para fora do quadrado e redimensiona para menor
5. Sobreponha sobre o maior
6. Transform > Fill
7. Para o retângulo maior = aumente a bola para dar efeito
8. Para o retângulo menor = diminua a bola para dar efeito
9. Clique em cada linha do retângulo menor e delete

ANIMAÇÃO PARA QUADRO – BOTÃO

- 1) Selecione o desenho
- 2) Insert = Creat Symbol = F8
- 3) Abrirá uma Caixa de Diálogo : Symbol Properties
- 4) No item Name digite o nome do botão
- 4) Marque (Buttons)
- 4) Clique sobre imagem com o mouse pressionando o botão direito
- 5) Selecione Edit
- 6) Up | Over | Down | Hit
- 7) Hit
- 8) Insert Key Frame
- 9) Selecionar parte desejada do frame
- 10) Insert Key Frame
- 11) Over
- 12) Insert Keyframe
- 13) Clique no Botão azul (à direita na parte de cima) para voltar o desenho original
- 14) Control > Enable button
- 15) Control > Test Movie ou Ctrl + Enter
- 16) Control > desativar Enable button

Obs. O símbolo sempre tem um (+) no meio da imagem quando está sendo editada.

ACÕES DO BOTÃO

- **None** - default
- **Play** – Ativa a Cena Corrente
- **Stop** – Para a animação
- **Next Frame** – Ir para o próximo frame
- **Previous Frame** – Ir para o frame previsto
- **Next Page** – Ir para um frame específico na próxima Cena
- **Previous Page**- Ir para um frame específico para uma Cena Prevista
- **Toggle High Quality**
- **Goto** – Ir de um frame específico para uma Cena Scene
- **Get URL** – Ir para uma determinada página (URL ou Email)
- **Goto and Play** – Ir de um frame específico para uma Cena Específica e rodar animação
- **Get URL and Goto** – Exibir uma URL numa janela específica e depois ir para um frame determinado na Cena
- **Get URL, Goto and Play** - Exibir uma URL numa janela específica e depois ir para um frame determinado na Cena e rodar animação
- **Stop All Sounds**- parar todos os sons

◀ BOTÃO - I : BOTÃO SIMPLES

1. **Veja exemplo anexo : botao1 fla**
2. Desenhe um botão
3. Selecione o botão : Edit > Select All
4. Insert>Create Symbol ou F8
5. No item Behavior (x) Button
6. Clique sobre o desenho pressionando o botão direito do mouse
7. Ou clique duas vezes sobre o desenho
8. Selecione > Properties
9. Clique em Edit
10. Aparecerá os 4 Estágios de um botão UP , OVER , DOWN e HIT
11. Clique sobre HIT > Insert Key Frame ou F6
12. Clique sobre OVER > Insert Key Frame ou F6
13. Modify > Scale and Rotate
14. No item Rotate digite 85
15. Library > Sound (Escolha um Som) ou File > Import (Importe um Som)
16. Arraste o Som escolhido para cima do desenho do botão
17. Clique sobre DOWN > Insert Key Frame ou F6
18. Pinte o botão de outra cor
19. Library > Sound (Escolha outro Som) ou File > Import (Importe outro Som)
20. Clique na Seta Azul para voltar ao Formato Original
21. Ctrl + Enter e teste sua animação

Nas propriedades de um símbolo > Color Effect

1. **Brightness** - mais ou menos brilho
2. **Tint** – pintar o objeto
3. **Alpha** – dar tonalidade na cor
4. **Special** – modificar cor

BOTÃO - II : BOTÃO COM EFEITO

1. Desenhe um botão
2. Edit > Select All
3. F8 para criar símbolo
4. Name : botão 2
5. Behavior : button
6. Clique OK
7. Clique duas vezes sobre o desenho para editar o botão
8. Clique em Edit
9. Clique em Hit > F6
10. Clique em Over > F6
11. Usando as ferramentas do Flash aumente as bordas da parte cima e de baixo
12. Mude de Cor e insira som
13. Clique em Down > F6

14. Usando as ferramentas do Flash diminua a borda da parte de cima levando para baixo
15. Mude de Cor e insira som
16. Clique na seta azul para desativar a edição do botão
17. Clique com o botão direito do mouse pressionado > Properties
18. Color Effect > Alpha em 30%
19. Actions > + > Get URL
20. Digite : exer1.htm
21. Control > Enable Buttons
22. Ctrl + Enter ou Control > Test Movie
23. Volte a Área de Trabalho e clique duas vezes sobre o botão
24. Clique em Edit
25. Insira novo layer
26. Desenhe um retângulo em vermelho maior que o botão (do lado esquerdo)
27. Selecione o retângulo vermelho e F8
28. No estagio Hit > F6
29. No estagio Over > F6
30. No estagio Down > F6
31. No estagio Hit selecione o quadrado e delete
32. No estagio Over digite um texto
33. No estagio Down digite outro texto
34. Clique na seta azul
35. Ctrl + Enter

BOTÃO III

1. Desenhe um botão e dê o nome de botão 1
2. Selecione o botão e F8 ; button > Name = Botão 1
3. Dê nome ao layer = Bola 1
4. Insira keyframe > F6 na linha do tempo = 10
5. Insira blank keyframe na linha do tempo = 13
6. Ponha cursor antes do último frame > F5 até a linha do tempo = 20
7. Insert > Keyframe ; Insira novo frame e dê nome de Entrada
8. Desenhe um retângulo
9. Selecione o retângulo > F8 > Button > Name : Retângulo 1
10. Dê 3 keyframe
11. No último keyframe : Modifty > Scale and Rotate > 200%
12. Arraste o desenho para parte de baixo (do lado direito)
13. Insira blank keyframe na linha do tempo = 10
14. Insira blank keyframe na linha do tempo = 13
15. Ponha cursor antes do último frame > F5 até a linha do tempo = 20
16. Clique no frame Bola 1 > Insert > Frame
17. Dê nome ao layer = Bola 2
18. Dê Blanck KeyFrame
19. Dê KeyFrame na linha do tempo =2
20. Windows > Library > Botão 1 e coloque ao lado da Bola 1
21. Insira keyframe na linha do tempo = 11
22. Insira blank keyframe na linha do tempo = 13

23. Clique no frame Bola 2 > Insert > Frame
 24. Dê nome ao layer = Bola 2
 25. Dê Blank KeyFrame
 26. Dê KeyFrame na linha do tempo =3
 27. Windows > Library > Botão 1 e coloque ao lado da Bola 2
 28. Insira keyframe na linha do tempo = 12
 29. Insira blank keyframe na linha do tempo = 13
 30. Clique no frame Bola 3 > Insert > Frame
 31. Dê o nome ao frame de Action
 32. Na linha do tempo = 1 > Blank Keyframe > Properties > Action > Stop
 33. Na linha do tempo = 4 > Blank Keyframe > Properties > Action > Stop
 34. Na linha do tempo = 10 > Blank Keyframe > Properties > Action > Play
 35. Na linha do tempo = 11 > Blank Keyframe > Properties > Action > Play
 36. Na linha do tempo = 12 > Blank Keyframe > Properties > Action > Play
 37. Na linha do tempo = 13 > Blank Keyframe > Properties > Action > Play
 38. Na linha do tempo = 20 > Blank Keyframe > Properties > Action > Go to > Label > flash1.htm
 39. Clique no frame Action > Insert > Frame
 40. Dê o nome de Comentários
 41. Na linha do tempo = 1 > Blank Keyframe > Properties > Label > Comment > Name : Input
 42. Na linha do tempo = 10 > Blank Keyframe > Properties > Label > Comment > Name : Output
- Na linha do tempo = 14 > Blank Keyframe

◀ BOTÃO COM SETA SEGUE E VOLTA

1. **Veja exemplo anexo : botao_segue fla**
2. Windows > Library > Create Symbol
3. Graphic e name = **modelo**
4. Desenhe um pequeno retângulo e pinte
5. Selecione o objeto > Ctrl + K para alinhar os objetos
6. Vertical > Align > terceiro botão
7. Horizontal > Align > terceiro botão
8. Match Size > marque X
9. Marque : Align to page
10. Windows > Library > Create Symbol
11. **Button e name = botaosegue**
12. Arraste do Library > modelo para área de trabalho
13. Digite do lado de fora do retângulo : SEGUE
14. Selecione o objeto > Ctrl + K para alinhar os objetos
15. Vertical > Align > terceiro botão
16. Horizontal > Align > terceiro botão
17. Match Size > marque X
18. Marque : Align to page
19. Faça keyframe nos estágios : Over , Down e Hit

20. Windows > Library > Create Symbol
- 21. Button e name = **botao Volta****
22. Arraste do Library > modelo para área de trabalho
23. Digite do lado de fora do retângulo : VOLTA
24. Selecione o objeto > Ctrl + K para alinhar os objetos
25. Vertical > Align > terceiro botão
26. Horizontal > Align > terceiro botão
27. Match Size > marque X
28. Marque : Align to page
29. Faça keyframe nos estágios : Over , Down e Hit
30. Clique na seta azul da edição dos símbolos e volte a área de trabalho principal
- 31. Digite em Arial Black com tamanho 48 = **Cena 1****
- 32. Faça um keyframe na linha do tempo = 40**
- 33. Clique sobre a linha do tempo = 40 > Properties > Action > Stop**
34. Windows > Library e arraste o botão SEGUE
35. Clique no botão segue > Properties > Action > On MouseEvent (x) Press
36. Mantendo a Action aberta clique em + Goto > Cena 2 e marque Go and Play
37. Insert > Scene para inserir nova cena
- 38. Digite em Arial Black com tamanho 48 = **Cena 2****
- 39. Faça um keyframe na linha do tempo = 40**
- 40. Clique sobre a linha do tempo = 40 > Properties > Action > Stop**
41. Windows > Library e arraste o botão VOLTA
42. Clique no botão segue > Properties > Action > On MouseEvent (x) Release
43. Mantendo a Action aberta clique em + Goto > Cena 1 e marque Go and Play
44. Ctrl + Enter e teste sua animação

18 – ACTIONS - AÇÕES DE UM FRAME

- **Go to** = Ir para
Parâmetros do Go to :
Frame : () Frame – ir para o Frame X
 () Label -
 () Next Frame – ir para o próximo Frame
 () Previous Frame
Control : () Go to and Play – ir para e ative animação
- **Play** = Ativar a animação (não tem nenhum parâmetro)
- **Stop** = Parar a animação (não tem nenhum parâmetro)
- **Toggle High Quality** = Para ativar ou desativar o anti aliasing (serrilhamento); (não tem nenhum parâmetro)
- **Stop All Sounds** = Desativar todos os Sons (não tem nenhum parâmetro)
- **Get Url** = Ir para determinada página
Parâmetros do Get Url :
URL : digite a página determinada
Windows : este parâmetro é usado quando a página está em frame :

_self (abre na própria página)
_blank (abre uma nova janela no monitor)
_parent se a página estiver no mesmo diretório no servidor
_top (abre sobre a página original)

Link para email : digite : <mailto:abc@provedor.com.br>”

Usando JavaScript :

Para abrir a página da Macromedia, digite no campo Get URL:

javascript:window.open("http://www.macromedia.com")

- **FS Command** = Comando que roda numa aplicação
Parâmetro do FS Command : Command and Arguments
- **Load Movie** = Carrega o Movie ; é muito útil para a velocidade do download , essa ação faz com que o swf carregue outro swf , isto é , se a sua página tem uma animação depois um menu , é melhor faze-los separados e no final da animação colocar um load movie
- **Unload Movie** = caso se use o Load Movie, para não carregar o Movie
- **Tell Target** = é um recurso que controla as ações de um movie clip no movie principal ou para criar botões liga e desligada em caso do uso de sons
Parâmetro : Begin Tell Target (Iniciar Tell Target) :
Target (Alvo)
- **Is Frame Loaded** = O Frame está carregado
Parâmetro : Is Frame Loaded
Scene
Frame : () Number () Label
- **On Mouse Event** = Eventos do Mouse

19 – COMO IMPORTAR IMAGENS DE OUTROS PROGRAMAS

As extensões aceitas : **bmp , gif , png , wmf, eps e dxf** . O **jpg** é aceito, mais pelo fator de compressão quando no Flash se dá um Break Apart para se tornar vetorial ela perde muito a resolução , por isto é aconselhável a não usá-lo. A melhor resolução é **png** para imagens importadas. O **wmf** aumenta muito o arquivo , e a melhor compressão de imagens no flash é a **swf** (do próprio flash)

Observações :

1. Quando você importa um arquivo ele vem com bitmap > perde qualidade e cresce o tamanho do movie.

2. Não vale a pena vetorizar na maiorias dos casos no flash , pois perde a resolução ; uma maneira seria antes de importar, salvar sua imagem num editor de imagens como bmp e depois importar para o Flash
3. Quando você copia (Ctrl+C) do Corel/Free Hand e cola (Ctrl+V) no flash , ele vem com o vetorial, a qualidade fica boa mas também fica muito grande o movie
4. Use as ferramentas de desenho do Word 97 que com elas podem fazer desenhos 3d , e quando você copia e cola no flash o arquivo vem bem pequeno :
No Word - criei um quadrado e ativei o 3D > Ctrl + C > Flash3 > Ctrl + V > Modify > Break Apart duas vezes ou Ctrl + B e agrupe a imagem Ctrl + G
Caso faça um desenho chapado no Flash copie e cola no Word 97 e use as ferramentas de desenho e coloque em 3d
5. No Corel – as imagens feitas no Corel em WMF (Windows Meta File).
6. No Photoshop – as imagens devem ser feitas em GIF
7. No Freehand - as imagens devem ser feitas usando o comando ANIMATE do Xtras e depois exporta para SWF e importa no Flash 3

COMO IMPORTAR UMA GIF DE OUTRO PROGRAMA

1. File > Import
2. Existem quatro opções para trabalhar com uma imagem importada :
Background
Usar dentro do desenho uma gif
Vetorizá-lo
Quebrá-lo para simular transparência
3. Selecione toda a imagem importada
4. Ctrl B ou Modify > Break Apart

Observação : Quando se importar uma imagem ela logo será inserida na sua Library ;

1. Clique em **Windows > Library** ou Ctrl + L
2. Caso queira substituir esta imagem por outra, clique no pop-up (seta) da Library e escolha a opção properties
3. Clique no item Import e importe a imagem que irá substituir a que foi inserida anteriormente
4. Clique OK

USANDO COMO BACKGROUND

1. File = Import o background
2. Arrasta para o canto superior (do lado esquerdo) e com a tecla da seta para fazer os ajustes necessários
3. Para alterar o background da imagem : Modify > Movie

COMO VETORIZAR UM BITMAP

1. Modify > Trace Bitmap
2. Abrirá uma Caixa de diálogo : **Trace Bitmap**
 - **Color Threshold** para controlar a sensibilidade do trace aos meio tons, ou seja, quanto mais alto o valor, mais o seu vetorial se aproximara do número de cores existentes no bitmap.
 - **Minimum area** - é a área mínima para o trace ; quanto menor valor , menor será os detalhes que esteja trabalhando com uma imagem .
 - **Curve fit** – é a definição de como trace interpretará as curvas da imagem que pode ser : Pixels , Very Tight (Muito Apertado) , Tight (Apertado) , Normal , Smooth (Suave) , Very Smooth (Muito Suave) .
 - **Corner Threshold** – é a definição dos cantos das curvas da imagem que pode ser : Many Corners (Muitos Cantos) , Normal e Few Corners (Poucos Cantos)

Observação : Quanto maior a resolução do seu bitmap e mais contraste de cores houver, melhorar será para o Flash traçar as curvas .

RECURSO PARA OTIMIZAR AS CURVAS DE UMA IMAGEM

Modify > Curves > Optimize ou Ctrl + Alt + Shift + C ; elimina as curvas desnecessárias

Observação : A qualidade de uma imagem importada para o Flash e depois exportada com extensão swf , em algumas vezes, geram manchas ou distorções indesejáveis ; para contornar isto :

1. File > Export Movie
2. Abrirá uma caixa de diálogo :
3. No item JPEG Quality se controla o nível de compressão JPEG

20 – EFEITO TRANSPARÊNCIA

USANDO O BREAK APART PARA SIMULAR TRANSPARÊNCIA

1. File > Import
2. Selecione a imagem
3. Ctrl B ou Modify > Break Apart
4. Clique na ferramenta Lasso
5. Clique na Segunda varinha mágica
6. Abrirá uma Caixa de Diálogo :
7. No item Threshold (Abertura) = 10 ; querendo mais precisão reduza o numero.
8. No item a suavidade (Smoothing) (Suavidade) normal
9. Clique na primeira varinha,
10. Clique nas áreas que você quer retirar de sua figura ;
11. Selecione a área que deseja fazer simular transparência
12. Clique Delete

USANDO TRACE BITMAP PARA SIMULAR TRANSPARÊNCIA

1. Outra forma para simular transparência : para vetorizar Modify > Trace Bitmap
2. Deletar as imagens da imagem da mesma forma
3. Clique fora da figura para deselegionar

Observação :

1. Para dar efeito fundo transparente : crie sua animação com um fundo preto e salva ;
2. Só funciona em Windows e Internet Explorer versão 4.0 em diante ;
3. As cores aceitas para transparência no Flash são as cores que estão na paleta de cores do Flash.
4. No código html colocar os parâmetros :

<PARAM NAME="wmode" VALUE="transparent">

◀ **TEXTO COM EFEITO ALPHA**

1. Veja exemplo anexo : **textoalpha fla**
2. Coloque um fundo escuro como background
3. Crie um layer : Texto 1
4. Digite um texto com uma cor diferente do background
5. Selecione todo o texto > F8 (x) Movie Clip
6. Edit = Color Effects = Alpha
7. Vai fazendo frame por frame começando com Alpha = 10%
8. O último frame = 100 %
9. Insira Tweening entre todos os frames
10. Selecione todos os Frames Edit > Copy Frame ou Ctrl + Alt + C
11. Insira um KeyFrame após o último frame
12. Edit > Paste Frame ou Ctrl + Alt + V
13. Insira Blank Keyframe ou F7
14. Insira outro Layer : Texto 2
15. Repita o mesmo processo feito com o texto 1
16. Ctrl + Enter e teste sua animação

VETORIZANDO UMA IMAGEM

Isto serve para transformar um arquivo de imagem em arquivo flash ; sem Break Apart não se pode vetorizar e vice-versa.

1. Moditify > Trace Bitmap ; quanto menor o color Threshold melhor será a definição.
2. Clique OK
3. Desenhe
4. Com o botão direito = Select All
5. Clique F8 para criar símbolo

CRIAR IMAGEM TRANSPARENTE NO COREL

1. Criar um gif transparente no COREL e importá-lo no Flash com o fundo realmente transparente.
2. Crie um desenho
3. As áreas que queira deixar transparente, coloque um preenchimento em preto;
4. Mandar exportar a imagem no COREL para *.gif;
5. Selecione > Transparente
6. Clique OK
7. Aparecerá três botões : um desses botões é um conta gotas.
8. Clique no conta gotas
9. Na imagem original e clique na cor preta onde queira que fique transparente.
10. Clique OK
11. Importe no Flash

Informações sobre background transparente:

<http://www.macromedia.com/support/flash/how/subjects/wless2/wless02.html>

21 - S O M

COMO COLOCAR SOM NUM LAYER

1. O Flash só aceita sons com extensões wav e avi
2. Libraries > Sounds
3. Selecione o som
4. Arraste para o desenho e não para o frame

Caso queira importar um som de outro arquivo :

1. File = Import
2. Window = Library

COMO IMPORTAR E EDITAR SOM

1. Clique com o botão direito sobre o arquivo wav.
Escolha a opção abrir, e não reproduzir.
No menu do gravador de som escolha Editar > Propriedades de áudio
Na janela que vai abrir, lá embaixo clique em Personalizar.
Aí vai abrir outra janela... Escolha Formato PCM aí embaixo escolha os atributos, use 11.000 hz para efeito e 22.000 hz para música e escolha a opção com menos kb/s.
Escolha aplicar e salve
2. Import = Sound (wav)
3. Insert = Sound
4. Sound = seta para baixo e clique no som que foi importado

- Fade in = o som vai aumentando devagar
- Fade out = o som vai diminuindo devagar
- Custom = para que você defina
- Loop = digite a quantidade de repetição do som
- Zoom in = out = para ver melhor a janela do som e movimentando as guias do som para cima e para baixo para dar um efeito nas duas caixas de som

Exemplo :

No primeiro quadrado = 1 guia permanece onde está e a segunda desce

No segundo quadrado = 1 guia desce e a Segunda permanece onde está

Som em Stream = o som fica presa a linha do tempo ao parar a execução da animação para-se o som.

Som em Event o som é executado quando a animação passa no keyframe onde ele esta., mas continua tocando até o final da música, mesmo que a animação tenha já sido toda executada.

PROPRIEDADES DO SOM

1. Libraries > Sounds ou Window > Library
2. Selecione o som desejado
3. Abrirá Caixa de Diálogo : Sounds
4. Clique na Seta para baixo = Properties e defina a exportação e a compressão do som
5. **Sound** : especifica o nome do arquivo
6. **No rodapé** : 1º botão = parar ; 2º botão = tocar ; 3º botão = zoom + ; 4º botão = zoom - ; botão do relógio = exibe na linha do tempo em segundos a duração do som e no botão do filme = exibe na linha do tempo em quantos frames roda o som
7. Aumentar e diminuir o volume do som : quando você está na caixa de edição de som , nela pode controlar alguns efeitos de fade-in e fade out nestes sons :
 - No quadrado sobre a linha do som ,clique ao lado esquerdo do quadrado para gerar outro.
 - Mova esta novo quadrado para o começo, no nível mais baixo para criar um fade-in.
 - Faça o inverso no final do som para o fade-out.
 - Fade in é o som entrando aos poucos
 - Fade out é o som abaixando aos poucos
 - No item **Syn** (Sincronização) : o Event é o default do Flash , isto é o som continua até o final
 - No item **Syn** : o **Stream** fica preso a timeline (linha do tempo) , isto é, o som termina quando para de rodar a animação

Observação : O melhor formato para Wav - 22 kHz - 16 bits MONO - PCM ou ADPCM , pois apresenta uma relação mais aprimorada entre Qualidade X Kbytes. Para som incidental usar 11 kHz

PROGRAMA QUE TRANSFORMA MIDI EM WAV

<http://www.goldwave.com> O programa chama-se GoldWave

22 - EFEITO TWEENING SHAPE

O Tweening Shape a imagem tem que ser vetorizada e não pode ser transformada símbolo e apesar de ser mais lento em imagens bitmaps, dá um efeito interessante quando aplicado em números e depois de transformados em símbolos. Cria Efeitos Morph na qual formas suaves dentro de novas formas em se tratando de animações complexas de imagens bem pequenas. Tweening shapes só é usado em elementos desagrupados

1. Selecione dois KeyFrames da Imagem que queira fazer Shape
2. Properties > **Shape**
3. No item **Blend Type** (Tipos de Mistura) há duas opções:
 - Distributive** (Distributivo) cria uma animação na qual tamanhos intermediários são mais brandos e mais irregulares
 - Angular** cria uma animação que preserva a aparência dos cantos e das linhas retas nos tamanhos intermediários

Shape (x) Dissolution

In – animação para dentro

Out – animação para fora

Reverse Frame – Loop Completo

Tweening > Shape > Angular fica melhor em formar que tenham muitos cantos, dobras e linhas retas, assim a animação fica melhor, para os traços não "quebrem" muito.

Tweening > Shape > Distributive pega as formas no meio da animação e as deixa mais suaves, mas muito irregulares e na maior parte das animações, não faz diferença; só fará diferença em animações que contenham muitos cantos e retas

EFEITO SHAPE HINTS

1. Faça uma animação usando Shape
2. Selecione o primeiro Keyframe na sequência do Shape
3. Modify > Transform > Add Shape Hints ou Ctrl + H
4. Automaticamente aparecerá um círculo vermelho no objeto
5. O último Keyframe do Shape aparecerá um círculo verde
6. Mova o Shape Hint para o ponto no último shape que poderia corresponder o primeiro ponto que você marcou
7. Ctrl + Enter
8. Para adicionar outros Shape Hint aparecerão outras letras b, c, d ...

Durante a criação do Shape Hints existe as seguintes opções :

1. **View > Show Shape Hints** para visualizar todos os Shape Hints ; o layer e o Keyframe que contém shape hints devem ser o corrente para que os Hape Hints sejam visualizados ; para remover um Shape Hint , desative este estágio
2. **Modify > Transform > Remove All Hints** para remover todos os Hints

◀ **SHAPE COM QUATRO ESTÁGIOS**

1. Veja exemplo anexo : **shape1.fla**
2. Desenhe um quadrado em vermelho 6 x 6
3. Desenhe o círculo em verde
4. Desenhe um triângulo em azul fazendo uma estrela
5. Desenhe um triângulo maior em azul
6. Insira um frame na linha 100
7. Insira um layer acima
8. Desenhe sobre o triângulo maior em azul e pinte da mesma cor
9. Insira Blank Keyframe na linha 25
10. Desenhe sobre o quadrado em vermelho e pinte da mesma cor
11. Insira Blank Keyframe na linha 50
12. Desenhe sobre a estrela e pinte da mesma cor
13. Insira Blank Keyframe na linha 75
14. Desenhe sobre a bola e pinte da mesma cor
15. Copie o Frame na linha 1 e cole na linha 100
16. Esconda a layer das linhas
17. Selecione da linha 1 até 99 > Properties > Tweening > Shape
18. Ctrl + Enter e teste sua animação

◀ **SHAPE HINTS**

1. Desenhe um quadrado
2. Retire as bordas
3. Insira um Keyframe na linha do tempo = 5
4. Seleccionada a linha do tempo = 5
5. Ative o botão Snap (Imã)
6. Desenhe um triângulo dentro do quadrado usando a ferramenta Pencil (Lápis) com linha reta
7. Observe que a linha tem que fechar o desenho do triângulo
8. Selecione a ferramenta seta e selecione a parte que queira retirar
9. Clique em delete
10. Faça o mesmo com a outra parte a ser retirada
11. Selecione a linha do tempo 1 até 4 > Properties > Tweening > Shape
12. Selecione o quadrado do primeiro keyframe
13. Clique em Modify > Transform > Add Shape Hints ou Ctrl + H

14. Aparecerá uma bola vermelha com a letra **a** e arraste a bola a até a parte de baixo do lado esquerdo
15. Clique sobre o botão **a** com o mouse direito pressionado e Add Hints
- 16.** Aparecerá a bola **b**
17. Arraste a bola **b** para o lado de cima
18. Insira outro Hints ; bola **c**
19. Arraste a bola **c** a até a parte de baixo do lado direito
20. Posicionar hints no sentido horário
21. Selecione o triângulo do segundo keyframe
22. Mova as bolas c, b e a que estão na cor verde na mesma proporção usada anteriormente , mas desta vez devem ser posicionados no sentido anti-horário
23. Ctrl + Enter e teste sua animação

23 - CENAS = SCENES

Para fazer uma animação no flash com mais de uma cena.

1. Insert > Scene
2. Aparecerá uma pasta do lado direito da tela > Scene 2
3. Caso queira inserir outra cena > clique na pasta Scene 2 > **Insert Scene** > criará a Scene 3
4. Caso queira mudar o nome da Cena > clique na pasta da Scene 2 > **Properties** > e digite o nome desejado

24 - AFTERSOCK 2.0

Aftershock é um programa que permite configurar as animações em Flash os arquivo fla transformando-os em arquivo.swf para inserir nas páginas HTML, gerando javascript para identificar o browser, a existência de plugin, e etc . um arquivo swf, pois ele compacta todos os layers, action, tweenings, etc.

COMPOSIÇÃO DOS PARÂMETROS DO AFTERSHOCK 2.0

SCRIPTING

1) **Scheme** (Esquema) - Cada opção do Scheme é uma predefinição para rodar a animação

Default

Add Banner (Adicionar Banner)

User Choice (Escolha do Usuário)

Shockwave Only (**Somente Shockwave**) > **recomendado que se use esta opção**

Use Java (Uso de Java)

Custom

2) **Media Types** (Modelos Mídias)

ShockWave Plugin / Active x Control - Selecione essa opção caso queira que seu arquivo em flash rode usando o plug-in ou ActiveX no navegador do usuário, caso ele tenha instalado.

Flash Player Java Edition - Selecione se quiser usar o Flash Player em Java , caso o usuário não tenha o plug-in e seja necessário

Static or Animated Gif (Gif animada ou estática que substitui a animação em Flash, caso o usuário não tenha plugin)

3) **User Preference** (Preferência do Usuário)

Allow user Cookie to Set Media Type - permite ao usuário um Cookie para adaptar ao Modelo Mídia; este ajuste adiciona um código no HTML que verifica com um cookie as preferencias do usuário para rodar a animação (com plugin ou ActiveX controle, como um java applet, como um GIF, ou como o que esta apropriado para cada situação) e ajusta um cookie se nenhum existe.

Caso selecione a opção **Create Links to Choose Media Type** (Cria Links para escolha do Modelo Mídia) - para que o AfterShock automaticamente gere links para que o usuário faça a escolha.

4) **Instalation**

Active x Control on Internet Explorer (rodar plugin para Internet Explorer) - Adiciona as tags <OBJECT> e <EMBED> necessárias para usar plugin do flash para rodar a animação.

Plugin on Netscape Communicator (dar opção ao usuário para puxar o plugin do Flash caso ele esteja usando o Netscape e não tenha o plugin) - Instala automaticamente o plugin do flash quando o browser do visitante for o Netscape Navigator 4.0 ou versão inferior

5) **JavaScript**

Enable Browser Scripting and FSCommand (Ativar Script do Browser e do FSCommand) - Habilita script do Browser e cria a função FSCommand em JavaScript e VBScript para receber comandos do Flash.

PAGE LAYOUT

1) **Dimensions** (Dimensões) : Width e Height - Largura e altura da animação em flash (pixels)

Mach Movie - Preenche automaticamente a altura e largura com as dimensões do filme

2) **Alignment** (Alinhamento) - Selecione "Percentage" se quiser colocar as dimensões da animação em porcentagem relativa a área útil do browser

3) **Hyperlinks – List URL's used in file.swf** (Lista de URL's usadas no arquivo.swf) - Gera uma lista das URLs usadas pelos GetUrl's e armazena em um comentário no fonte do

HTML. Esta lista permite que as ferramentas da verificação de links vejam e verifiquem se os links estão corretos

4) **Text – List Text used in file.swf** (Lista de Textos usados no arquivo.swf) - Gera uma lista do texto usado na animação em flash e armazena em um comentário no fonte do HTML. Esta lista deixa os sistemas de busca verem e indexarem o texto.

SHOCKWAVE

1) **Background** (Cor do Fundo) - Escolha a cor de fundo do html

2) **Match Movie** - Clique nesta opção para que a cor seja a mesma que a definida no filme

3) **Play back** - Coloca na tag <embed>, respectivamente, os parâmetros play, loop, menu e device font. Para cada opção checada, o AfertShock ajusta o parâmetro como TRUE ou FALSE.

- **Paused at Start** (Parado no Começo) - Para que a animação fique parada no primeiro frame quando carregar
- **Loop** (Quantas vezes irá rodar) - Deixa a animação em Loop , isto é, volta para o início quando chegar ao fim
- **Display Menu** (Exibir Menu) - Habilita que apareçam as opções no menu de controle da animação se clicar com o botão direito do mouse no mesmo.
- **Device Font** (Dispositivo da fonte)

4) **Quality** (Qualidade) : Low (Baixa) ; Auto Low ; Auto High ; High (Alta) ; define qual a qualidade da animação se exibirá quando carregada.

Low ou High para qualidade baixa ou alta, respectivamente. Use low quando for mais importante a velocidade do filme do que a qualidade e vice-versa.

Auto Low e Auto High servem para dar prioridade para baixa ou alta resolução, respectivamente, mas mudam automaticamente a qualidade para que a velocidade não seja prejudicada.

Recomendável a opção : High

5) **Windows Mode**

Windows (Janelas) - Ajusta o valor de parâmetro de WMODE como WINDOW e roda a animação no próprio retângulo da janela em uso. Este ajuste fornece normalmente o desempenho o mais rápido da animação.

Opaque Windowsless (Janelas Opacas) - Ajusta o valor de parâmetro de WMODE a OPACO. Use este ajuste se você quiser mover elementos atrás das animações em flash (por exemplo : Usando DHTML) e não os quiser mostrar completamente.

Transparent Windowsles (Janelas Transparentes) - Ajusta o parâmetro de WMODE a TRANSPARENTE. Use este ajuste para fazer o fundo do HTML aparecer nas partes transparentes da animação e pode ficar mais lento caso você faça o ajuste.

6) **Scale** (Escala)

Default (Show All) – Mostra todas as escalas ,ou seja , faz o visível toda a animação na área especificada ao manter a relação de aspecto original da animação.

No border – nenhuma borda ; funciona como o Show All, mas não permite que as bordas apareçam.

Exact fit – a animação será encaixada na janela do browser de quem estiver vendo, se por um acaso, a animação tiver 300x300, ela ocupará todo o espaço, mesmo que distorça a animação. Ajusta a animação para encaixar exatamente com o tamanho da janela, não mantendo as proporções originais da animação o que causará uma distorção

7) **Alignment** (Alinhamento)

ALTERNATIVE IMAGE (Imagem Alternativa)

1) **Gif Type** : Static (Imagem Estática) e escolha no item frame a imagem que irá ser Estática caso não tenha plugin do Flash

2) **Gif Animated** (Imagem Animada) e escolha entre que frames rodará a animação caso não tenha plugin do Flash

3) **Width** (Largura) e **Height** (Altura) que a animação exibirá na página HTML

4) **Interlace** (Entrelaçar) - Faz a imagem ir aparecendo conforme for sendo carregada, no sentido de cima para baixo.

5) **Dither** - Tenta preservar a aparência do original . Esta opção está deselecionada por default, permitindo que as cores contínuas desloquem as cores seguras do browser o mais próximo se necessário.

6) **Transparent** (Transparente) - Define o gif como transparente, permitindo ver o fundo da página nas áreas não coloridas

7) **Smooth** (Suave) - Suaviza as bordas das imagens

JAVA

1) **Use Java on** (Usar Java em) - Determina se a versão de Java da sua animação que está sendo usada em todos os browsers Java-permitidos, ou somente naqueles com suporte robusto a Java (geralmente na versão 4.0 e browsers mais elevados). Se você escolher uns browsers mais novos com suporte robusto a Java, a imagem alterna do GIF estará usada no lugar da versão de Java de seu filme para usuários com browsers mais velhos e nenhum plugin do flash.

Newer Browsers with Robust Java Support (Os mais recentes Browsers com Suporte em Java)

All Java Enabled Browsers (Todos os Browsers que tenham habilitados os arquivos em Java)

2) **Class File Location** (inserir um arquivo Java (arquivo.class) que substitua o arquivo.swf) - Determina o path para o arquivo Flash.class que o Java precisa para rodar a animação em Flash.

3) **Class Files** (Arquivos das Classes) - Determina como as os arquivos .class são comprimidos e empacotados.

Para assegurar-se de que os arquivos estejam disponíveis ao número maior dos usuários, selecione todas as 3 opções : Flash.cab, Flash.jar e Flash.zip

1. Packaged in Cab File for Internet Explorer (Pacote do Arquivo Cab para o Internet Explorer)
2. Packaged in Jar File for Netscape 4 (Pacote do Arquivo Jar para o Netscape 4)
3. Packaged in Zip File for Netscape 3 (Pacote do Arquivo Zip para o Netscape 3)

Mas observe que quando transferir sua animação para o servidor , tem que levar os arquivos Flash.cab, Flash.jar e Flash.zip; nem todos os "host" deixam transferir o arquivo .jar por questões de segurança.

Observação : use (width) 550 X (height) 400 , pois dá uma proporcionalidade muito boa para as configurações de tela mais comuns: 640X400 e 800X600.

COMO INSERIR UM ARQUIVO SWF EM UM DOCUMENTO HTML

1. Abra o AfterShock 2.0
2. Clique no primeiro ícone : Add Shockwave
3. Procure o **arquivo.swf** que queira inserir num documento html
** Todas as vezes que damos Ctrl + Enter e testamos uma animação, ela cria um arquivo com o mesmo nome com extensão swf ; exemplo : beto.fla >>> beto.swf
4. Veja pastas do lado direito
5. **Scripting**
Scheme > Only Shockwave
Media Types > Shockwave Plug-in / Active X Control
Installation > Active X Control on Internet Explorer e Plug-in on Netscape Communicator
6. **Page Layout**
Deixe como está !
7. **Shockwave**
Quality > High
8. **Alternative Image**
Deixe como está !
9. **Java**
Desmarque todos os itens
10. **Clique no ícone Save (disquete) e salve seu documento em html ; ele cria automaticamente um script**
11. Dê um nome para sua página com extensão htm

12. Ele abrirá automaticamente seu browser

Observações : Caso queira mudar algum comando em HTML abra os recursos do documento e modifique manualmente ; quando for enviar a página para seu Servidor : enviar o documento em **HTML e o arquivo.swf** que esteja inserido na mesma. **Nunca envie o arquivo fla !**

25 - MÁSCARA

Mask Layers ou Layers de máscara são partes da animação na qual se pode definir partes visíveis e invisíveis , ou seja, é necessário que haja dois layers : o primeiro será a parte do objeto que será exibido e o segundo será exibido somente quando a mascara passar sobre ele.

◀ EFEITO SPOTLIGHT

1. Veja exemplo anexo : **spot fla**
2. Nomeie o layer de **texto**
3. Desenhe um quadrado e pinte de cinza
4. Retire as bordas
5. Selecione o quadrado > Ctrl + K
6. Vertical > Align > marque terceiro botão
7. Horizontal > Align > marque terceiro botão
8. Match Size > marque o botão da cruz
9. (x) Align to Page
10. Digite : Testando ; em Arial Black , cor preta e tamanho 28
11. Selecione o Texto > Ctrl + K
12. Vertical > Align > marque terceiro botão
13. Horizontal > Align > marque terceiro botão
14. Match Size > marque o botão do X
15. (x) Align to Page
16. Selecione o texto > F8 > Name = texto ; behavior = graphic
17. Insira um frame na linha 40 > F5
18. Insira um layer acima
19. Nomeie o layer de **spot**
20. Clique no lápis desde layer > botão à direita > Modify Layers > Hidden Others para esconder o layer texto
21. Desenhe uma bola pintada de azul
22. Selecione a bola > F8 > Name = bola ; behavior = graphic
23. Clique no lápis desde layer > botão à direita > Modify Layers > Show All para mostrar o layer texto
24. Arraste a bola para antes da palavra Testando
25. Insira um keyframe na linha 40 e arraste a bola para depois da palavra Testando
26. Selecione a linha do tempo 1 até 39 deste layer > Properties > Tweening > Motion
27. Selecione a linha do tempo 1 deste layer (Spot)
28. Clique no lápis desde layer > botão à direita > Modify Layers > Mask

29. Clique no **botão 12.0 fps** e mude a cor do background para preto
30. Ctrl + Enter e teste sua animação

Observações :

- Para fazer uma animação com máscara, deve haver sempre de dois layers
- A máscara deve ficar no layer superior, e o objeto deve estar no layer inferior
- Para selecionar o layer como mask, selecione o botão ao lado do nome do layer e selecione Mask
- Ao selecionar a opção mask, automaticamente o layer imediatamente inferior fica na máscara
- Para visualizar o efeito funcionando, o layer Mask deve estar Trancado (Locked)

◀ **TEXTO EM DEGRADÊ**

1. Veja exemplo anexo : **texto_degrade fla**
2. Digite um texto
3. Insira um layer abaixo
4. Faça um retângulo
5. Pinte em degradê
6. Ative o primeiro layer
7. Clique no pop-up e selecione mask

◀ **MÁSCARA COM TEXTO**

1. Veja exemplo anexo : **maskara1 fla**
2. Digite um texto
3. Selecione o texto > F8 e crie um símbolo gráfico : texto
4. Faça outro keyframe na linha do tempo = 40
5. Arraste o texto no segundo keframe para direita
6. Insira Motion
7. Insira novo layer na parte de cima
8. Desenhe um retângulo e pinte por onde irá passar o texto
9. Clique no pop-up e selecione mask
10. Ctrl + Enter e teste sua animação

◀ **MÁSCARA COM PADRONAGEM**

1. Veja exemplo anexo : **maskara2 fla**
2. Desenhe uma padronagem
3. Insira outro keyframe na linha do tempo 40
4. Selecione tudo e agrupe a padronagem Ctrl + G
5. Insira outro keyframe na linha do tempo 40

6. Insira outro layer acima
7. Digite o texto
8. Selecione o texto > F8 e crie um símbolo gráfico
9. Insira outro keyframe na linha 40
10. Arraste o texto para um lado direito
11. Selecione a linha 1 até 40 ref. layer do texto > Tweening > Motion
12. Clique no pop-up e selecione mask
13. Ctrl + Enter e teste sua animação

26 - BANDWIDTH PROFILER

PARA VISUALIZAR ESTA FERRAMENTA BANDWIDTH PROFILER

1. Ctrl + Enter para rodar sua animação
2. View > Bandwith Profiler

Band width profiler visualiza todo o conteúdo dos frames de uma animação, mostrando as imperfeições que podem prejudicar o download da animação , a velocidade do modem que você especificar

- Cada barra clara e barra escura é um frame individual da animação
- O tamanho da barra escura corresponde ao tamanho do frame em bytes
- Se a barra está acima da linha vermelha, a animação deve esperar que o frame seja carregado
- No modo streaming exibe uma região verde que mostra os número de frames carregados durante a exibição do corrente frame
- Para efetuar ajustes na animação :
 - Control > Show Streaming para ativar ou desativar determinada barra
 - View > Streaming Graph para visualizar qual frame será a causa das pausas
 - View > Frame by Frame para visualizar o tamanho de cada frame

PARÂMETROS DA BANDWIDTH PROFILER

Movie (Animação)

Dim = Dimensão em pixels

Fr rate = quantos frames por segundo

Size = Tamanho em KB

Duration = duração de 1 frame por segundo

Preload é o tempo que vai demorar para baixar na web , ou seja todos os frames por segundo

Settings (Ajustes)

Bandwidth seleciona o tipo de modem

State (Estado)

Como reduzir o tempo de download de um arquivo.swf

- Para ver o tamanho e o tempo de download com diversas conexões: 14,4 , 28,8 , 33,6 56 ISDN, etc usando o recurso de Bandwidth Profile do Flash 3.
- Para reduzir o tempo de donwload : use sucessivos if frame is load ou usando varios movies usando load movie.

27 - MOVIE CLIP

COMO CRIAR UM MOVIE CLIP

1. Windows > Library > Create Symbol
2. Name : dê um nome ; behavior marque (x) **movie clip**
3. Faça seu movie clip normalmente usando vários keyframe
4. Clique na seta azul (à direita da tela) para sair da edição do movie clip e voltar a área de trabalho
5. Mantendo Windows > Library aberta
6. Arraste o movie clip para área de trabalho
7. Ctrl + Enter e teste sua animação

Exemplo de Movie Clip

1. Na animação principal tem um botão e nesta animação que tem um load movie no actions
2. Insira um keyframe logo após este keyframe onde se encontra o botão, que deve ficar com 2 frames exatamente iguais um seguido do outro
3. No segundo keyframe edite as propriedades do botão e mude na parte " Definitions" de button para graphic e coloque single frame.
4. Volte no frame anterior e adicione um Goto next frame antes do Load movie no botão, o que era:

```
On(Release)
    Load Movie
End On
```

Deve ficar:

```
On(Release)
    Goto and Stop /*next frame*/
    Load Movie
End On
```

Quando o usuário apertar o botão, a animação avança um frame, neste frame o botão estará desativado, e então carrega a animação

COMO TRANSFORMAR UM ARQUIVO.FLA EM MOVIE CLIP

1. Selecione os frames de todos layers que queira transformar em movie clip e aplique Copy Frames.
2. Crie um novo arquivo > Insert > Create Symbol > novo símbolo tipo movie clip
3. Dê um nome a este símbolo.

Outra maneira :

1. Criar uma cena nova e na única frame da única layer insira uma instância do símbolo criado a partir da Library .
2. Teste a cena.
3. Se tudo estiver rodando perfeitamente , delete a cena original.

◀ **BARRA DE ROLAGEM**

1. Veja exemplo anexo **rolagem fla**
2. Crie um símbolo gráfico com o texto que vai rolar na barra de rodagem
3. Insira um keyframe na linha 2
4. Insira um keyframe na linha 30 e movimente o texto para a parte de cima
5. Insira motion entre a linha 2 e 29
6. Insira um layer acima
7. Na linha 1 > blank keyframe > action > Go to Next Frame
8. Na linha 2 > blank keyframe > action > Stop
9. Na linha 31 > blank keyframe > action > Go to Previous Frame
10. Volte ao layer do texto e clique na linha 30
11. F5 para a linha andar uma vez até a linha 31

2ª PARTE - SUBIR

1. Crie um novo símbolo como movie clip e arraste a seta > Circle with arrow
1. Insira a seta e a selecione > modify > Flip Horizontal
2. Modify > Scale and Rotate > Rotate = 90 (Seta para Cima)
3. Crie um layer acima
4. Na linha blank keyframe > **Action > Stop**
5. Insira outra blank keyframe na linha 2 > Action >
6. **Tell Target > target = ../rolar**
7. **Go to Previous Frame**
8. Insira outra blank keyframe na linha 3 > **Action > Go to and Play > number = 2**
9. Insira a frame na linha 4
10. Clique no símbolo seta > Properties > Actions
11. **On Mouse Events > Press and Drag Over**
12. **Go to and Play > number = 2**
13. **On Mouse Events > Press and Drag Out**

14. Go to and Stop > number = 1

3ª PARTE - DESCER

1. Crie um novo símbolo como movie clip e arraste a seta > Circle with arrow
2. Insira a seta e a selecione
3. Modify > Scale and Rotate > Rotate = 90 (Seta Para Baixo)
4. Crie um layer acima
5. Na linha blank keyframe > Action > Stop
6. Insira outra blank frame na linha 2 > **Action >**
7. **Tell Target = target = ../rolar**
8. **Go to Next Frame**
9. Insira outra blank keyframe na linha 3 > **Action > Go to and Play > number = 2**
10. Insira a frame na linha 4
11. Insira a frame no layer da seta na linha 4
15. Clique no símbolo seta > Properties > Actions
16. **On Mouse Events > Press and Drag Over**
17. **Go to and Play > number = 2**
18. **On Mouse Events > Release and Drag Out**
19. **Go to and Stop > number = 1**

4ª PARTE

1. Crie um novo símbolo
2. Insira o o símbolo do texto como Movie Clip
3. Clique sobre o texto > Properties
4. Edit > **Definition > Instance Options = rolar**
5. Insira as duas setas
6. Desenhe um retângulo por onde irá passar o texto e pinte da mesma cor
7. Insira máscara
8. Volte para área principal e insira o símbolo do texto/seta
9. Insira a frame no layer da seta na linha 4
10. Ctrl + Enter e teste sua animação

28 - BOTÕES AVANÇADOS

EFEITO PARA BOTAO

1. Coloque para cada instância de botão ativo em uma layer diferente
2. Crie keyframes onde há só um botão ou
3. Desative o botão por meio de uma forma com preenchimento sólido (símbolo tipo: "gráfico") que deve ficar no movie carregado, cobrindo perfeitamente a área Hit do botão a ser desativado (que está no movie básico). Depois, clique 2 vezes sobre a instância do gráfico e mude o seu comportamento ("behavior") para botão ("button"). Use uma instância para cada botão a ser desativado e repita tudo de novo.

BOTÃO INVISÍVEL

- Um botão invisível é aquele que não tem nada no estágio Up
- Pode-se fazer o efeito de aproximação fazendo um botão invisível com um frame Hit em forma de círculo – só as bordas e sem preenchimento - no seu movie duplique várias vezes esse botão e vá diminuindo o tamanho dele e centralize o botão através Ctrl + K

COMO FAZER BOTÃO INVISÍVEL

1. Crie um símbolo chamado Teste e behavior = button
2. Deixe os estágios Up, Over e Down vazios
3. No estágio Hit faça um quadrado
4. Feche a edição do botão (seta azul)
5. Window < Libray e selecione o símbolo botão chamado Teste que está invisível
6. Arraste o símbolo para a área de trabalho
7. Ele aparecerá na cor ciano claro
8. Ctrl + Enter e teste sua animação

BOTÃO AVANÇADO : CINCO ESTÁGIOS "REPLACEMENT METHOD"

1. Windows > Library > Create Symbol
2. Name : invisível ; behavior : button
3. Selecione o estágio Up e desenhe o botão
4. Insira Keyframe nos estágios Over , Down e Hit
5. Insira um frame depois do estágio Up que é quinto estágio do botão
6. Selecione o estágio Hit e apague a figura que apareceu igual à do estágio Hit
7. Insira e alinhe a imagem da figura que escolheu para substituir o botão eliminado
8. No frame específico da barra de navegação , modifique o comportamento da instância do botão a ser desativado para "graphics" e o Play Mode para "Single Frame" e "Start Frame:"
9. Não precisa editar a ação

BOTÃO AVANÇADO

1. Criar 3 Movie Clips , sendo que um deles seja diferente dos outros dois
2. Escreva um texto no botão
3. Uma transparência de esfera gráfica
4. Dois arquivos de som para os estágios OVER e DOWN
5. Desenhe um círculo e pinte
6. Insert>Create Symbol
7. Na Caixa Das Propriedades do Símbolo
8. No item Name : digite Botão em Espiral
9. No item behavior (x) Button
10. Em cada Estágio vá acrescentando layers abaixo de desenhando formas diferentes para seu botão

◀ BOTÃO COM MÁSCARA

1. Veja exemplo anexo : **botao_mascara.fla**
2. Windows > Library > Create Symbol
3. **Name : texto ; behavior : graphic**
4. Digite :
CLIQUE AQUI PARA
OBTER INFORMAÇÕES
DE NOSSOS SERVIÇOS ...
NOSSOS CLIENTES ...
PROMOÇÕES ...
E AS ÚLTIMAS NOVIDADES !!!!
5. Selecione o texto > Ctrl K para alinhar
6. Vertical > Align (x) terceiro botão
7. Horizontal > Align (x) terceiro botão
8. Match Size marque (x)
9. Marque Align to Page
10. Windows > Library > Create Symbol
11. **Name : máscara ; behavior : movie clip**
12. Selecione o símbolo texto e arraste para a área de trabalho do símbolo máscara
13. Selecione o texto > Ctrl K para alinhar
14. Vertical > Align (x) terceiro botão
15. Horizontal > Align (x) terceiro botão
16. Match Size marque (x)
17. Marque Align to Page
18. Insira um keyframe na linha do tempo 40 e arraste o tempo para cima
19. Selecione a linha do tempo 1 até 39 > Properties > Tweening > Motion
20. Insira um layer acima do texto
21. Desenhe um retângulo por onde irá passar o texto e pinte de branco
22. Selecione o retângulo de modo que ele esteja no início do texto
23. Clique no ícone Modify Layer (ao lado dos layers) > Mask
24. Windows > Library > Create Symbol
25. **Name : botão ; behavior : button**
26. Desenhe uma bola e pinte
27. Selecione o texto > Ctrl K para alinhar
28. Vertical > Align (x) terceiro botão
29. Horizontal > Align (x) terceiro botão
30. Match Size marque (x)
31. Marque Align to Page
32. Insira um keyframe nos estágios Over , Down e Up
33. Selecione o estágio Over
34. Windows > Library e arraste o movie clip máscara para o lado do botão
35. Feche a edição dos botões (seta azul) do lado de cima à direita
36. Arraste da Library o botão para área de trabalho
37. Ctrl + Enter e teste sua animação

29 - TELL TARGET

Tell Target envia ações para uma determinada instância de um símbolo. Instância é uma cópia de um símbolo que pode ser modificada tantas vezes forem necessárias, sem alterar a original.

BOTÃO PLAYER PARA TRÁS USANDO TELL TARGET

1. Crie um movie-clip com o nome clip1 e de sua única instância que rode animação
2. Delete as layers da animação original e insira uma instância e atribua o nome de **clip1**
3. Crie um outro movie clip com o nome **clip2**, sem nenhuma imagem ou desenho, e com tantas keyframes quantas as do movie clip1.
4. Em todos os frames do clip2 com exceção do último, use a seguinte ação:

```
Begin Tell Target (/mclip1)
  Goto Previous Frame
End Tell Target
```

Coloque Stop no primeiro frame do clip2, mas não no clip1.

- No último frame do clip1, coloque a ação:

```
Begin Tell Target (/mclip2)
  Goto Frame 2 and Play
End Tell Target
```

Não precisa colocar Stop depois do End Tell Target

- No último frame do mclip2 coloque a ação:

```
Begin Tell Target (/mclip1)
  Goto Frame 1 and Play
End Tell Target
```

Não precisa colocar Stop depois do End Tell Target

◀ BOTÃO ANIMADO USANDO TELL TARGET

1. Veja exemplo anexo : **target1 fla**
2. Libraries > Movie Clip
3. Insira um movie clip : Flish Movie Clip
4. Libraries > Button
5. Selecione o peixe > Ctrl + D para duplicar o peixe e arraste para baixo do visor

6. Selecione o **primeiro peixe** > Properties > Definition
7. No item **Instance Name** : digite **peixe1**
8. Selecione o **segundo peixe** > Properties > Definition
9. No item **Instance Name** : digite **peixe2**

10. Insira um botão : Dial
11. Selecione o Dial > Modify > Transform > Scale and Rotate
12. Scale = 50 e Rotate = 0
13. Selecione o Dial > Ctrl + D para duplicar o botão Dial e arraste para o lado do peixe2
14. Selecione novamente o Dial > Ctrl + D para duplicar e arraste para o lado do peixe2

15. Selecione o botão **Dial do peixe 1**
16. F8 > e crie um novo símbolo : Name= **Dial2** ; behavior = movieclip
17. Clique duas vezes sobre o Dial 2 > Edit
18. Com o símbolo Dial 2 aberto para ser reeditado
19. Insira um keyframe na linha do tempo 2
20. Selecione a linha do tempo 1 > Properties > Action > Stop
21. Mantendo a linha do tempo 1 selecionada
22. Clique no botão Dial 2 > Properties > Action
23. On Mouse Events ; (x) Release
24. Tell Target ; em target digite : ../peixe1
25. Stop
26. Selecione End Tell Target e clique em +
27. Go to ; marque (x) Next Frame

Ficará assim :

```

On ( Release )
  Begin Tell Target
    Stop
  End Tell Target
  Go to Next Frame
End On

```

28. Selecione a linha do tempo 2
29. Clique no botão Dial 2 > Properties > Action
30. On Mouse Events ; (x) Release
31. Tell Target ; em target digite : ../peixe1
32. Play
33. Selecione End Tell Target e clique em +
34. Go to ; marque (x) Previous Frame

Ficará assim :

```

On ( Release )
  Begin Tell Target
    Play
  End Tell Target
  Go to Previous Frame

```

End On

35. Selecione o primeiro botão Dial do peixe2
36. Properties > Action
37. On Mouse Events ; (x) Release
38. Tell Target ; em target digite : **/peixe2**
39. Stop

Ficará assim :

On (Release)
Begin Tell Target
Stop
End Tell Target
End On

40. Selecione o segundo botão Dial do peixe2
41. Properties > Action
42. On Mouse Events ; (x) Release
43. Tell Target ; em target digite : **/peixe2**
44. Play

Ficará assim :

On (Release)
Begin Tell Target
Play
End Tell Target
End On

45. Ctrl + Enter e teste sua animação

◀ TELL TARGET SINCRONIZADO

1. Veja exemplo anexo : **target2 fla**
2. Libraries > Movie Clip
3. Selecione o **Star Spinning** e arraste para área de trabalho
4. Arraste o mesmo movie clip mais três vezes > totalizando quatro Star Spinning
5. Selecione o segundo Star Spinning > Properties > Color Effects
6. Tint > e pinte de verde
7. Selecione o terceiro Star Spinning > Properties > Color Effects
8. Tint > e pinte de azul
9. Selecione o quarto Star Spinning > Properties > Color Effects
10. Tint > e pinte de roxo

11. Selecione a estrela vermelha > Properties
12. Definition > Instance Name : **estrela1**

13. Seleccione a estrela verde > Properties
- 14.** Definition > Instance Name : **estrela2**
15. Seleccione a estrela azul > Properties
- 16.** Definition > Instance Name : **estrela3**
17. Seleccione a estrela roxa > Properties
- 18.** Definition > Instance Name : **estrela4**

19. Seleccione a linha do tempo = 1 > Properties > Action
20. Tell Target ; target : **/estrela1**
21. Stop
22. Seleccione End Tell Target
23. Insira outro Tell Target ; target : **/estrela2**
24. Stop
25. Seleccione End Tell Target
- 26.** Insira outro Tell Target ; target : **/estrela3**
27. Stop
28. Seleccione End Tell Target
29. Insira outro Tell Target ; target : **/estrela4**
30. Stop

31. Windows > Library
32. Clique na seta preta > Create Symbol
- 33. Name : invisível ; behavior = movie clip**
34. Neste símbolo não irá desenhar nada, ele servirá apenas para comandar as ações do Tell Target
35. Insira Blank keyframe na linha 15
36. Insira Blank keyframe na linha 30
37. Insira Blank keyframe na linha 45
38. Insira Frame na linha 60

39. Seleccione a linha do tempo 1 > Properties > Action
40. Tell Target ; target : **/estrela1**
41. Play
42. Seleccione a linha do tempo 15 > Properties > Action
43. Tell Target ; target : **/estrela3**
44. Play
45. Seleccione a linha do tempo 30 > Properties > Action
- 46.** Tell Target ; target : **/estrela4**
47. Play
48. Seleccione a linha do tempo 45 > Properties > Action
49. Tell Target ; target : **/estrela2**
50. Play
51. Clique na seta azul (à direita da tela) para fechar a edição do símbolo
52. Mantendo Windows > Library aberta
53. Seleccione o movie clip > invisível e arraste para o centro da tela
54. Ctrl + Enter e teste sua animação

◀ BOTÃO - MENU HIERÁRQUICO

1. Veja exemplo anexo **hierarquico fla**
2. Crie seis botões
3. Primeiro botão = cadastro
4. Segundo botão = serviços
5. Terceiro botão = clientes
6. Quarto botão = pesquisa
7. Quinto botão = histórico
8. Sexto botão = promoção
** **Todos os seis botões acima com estágios Up , Over, Down , Hit**
9. Crie três botões
10. Primeiro botão = Item1
11. Segundo botão = Item2
12. Terceiro botão = Item 3
** **Todos os três botões acima com estágios Up e Hit**
13. Na área de trabalho (canvas) insira os botões : Item1, Item2 e Item3
- 14. Nomeie o layer como menu**
15. Insira keyframe na linha do tempo 10 , 20 e 30
16. Insira Frame na linha do tempo 40

17. Insira uma layer acima do menu
18. Nomeie o layer como **submenu**
19. Insira blank keyframe na linha do tempo 10
20. Insira os botões : **cadastro e serviços** ao lado do botão item1

21. Insira blank keyframe na linha do tempo 20
22. Insira os botões : **clientes e pesquisa** ao lado do botão item2
23. Insira blank keyframe na linha do tempo 30
24. Insira os botões : **histórico e promoção** ao lado do botão item3

25. Insira um layer acima do submenu
- 26. Nomeie o layer como label/ação**
27. Insira blank keyframe na linha do tempo 10, 20 e 30
28. Insira frame na linha do tempo = 40

29. Selecione o blank keyframe na linha do tempo = 1
Properties > **Label = início e Action = Stop**
30. Selecione o blank keyframe na linha do tempo = 10
Properties > **Label = item1**
31. Selecione o blank keyframe na linha do tempo = 20
Properties > **Label = item2**
32. Selecione o blank keyframe na linha do tempo = 30
Properties > **Label = Item3**

33. Selecione a linha do tempo 1 do layer menu
Clique sobre o botão item1 > Properties
On Mouse Events (x) Release
Go to Stop e Label = **item1**
34. Selecione a linha do tempo 1 do layer menu
Clique sobre o botão item2 > Properties
On Mouse Events (x) Release
Go to Stop e Label = **item2**
35. Selecione a linha do tempo 1 do layer menu
Clique sobre o botão item3 > Properties
On Mouse Events (x) Release
Go to Stop e Label = **item3**

36. Selecione a linha do tempo 10 do layer menu
Clique sobre o botão item1 > Properties
On Mouse Events (x) Release
Go to Stop e Label = **início**
37. Selecione a linha do tempo 10 do layer menu
Clique sobre o botão item2 > Properties
On Mouse Events (x) Release
Go to Stop e Label = **item2**
38. Selecione a linha do tempo 10 do layer menu
Clique sobre o botão item3 > Properties
On Mouse Events (x) Release
Go to Stop e Label = **item3**

39. Selecione a linha do tempo 20 do layer menu
Clique sobre o botão item1 > Properties
On Mouse Events (x) Release
Go to Stop e Label = **item1**
40. Selecione a linha do tempo 20 do layer menu
Clique sobre o botão item2 > Properties
On Mouse Events (x) Release
Go to Stop e Label = **início**
41. Selecione a linha do tempo 20 do layer menu
Clique sobre o botão item3 > Properties
On Mouse Events (x) Release
Go to Stop e Label = **item3**

42. Selecione a linha do tempo 30 do layer menu
Clique sobre o botão item1 > Properties
On Mouse Events (x) Release
Go to Stop e Label = **item1**
43. Selecione a linha do tempo 30 do layer menu
Clique sobre o botão item2 > Properties
On Mouse Events (x) Release
Go to Stop e Label = **item2**

44. Selecione a linha do tempo 30 do layer menu
Clique sobre o botão item3 > Properties
On Mouse Events (x) Release
Go to Stop e Label = **inicio**

30 - FLASH COM JAVASCRIPT

COMO INICIAR UMA FUNÇÃO JAVASCRIPT NO FLASH

1. Crie seu JavaScript no documento HTML
2. Abra o Flash
3. Crie um botão e arraste para área de trabalho
4. Clique no botão > Properties > Action
5. **Get URL** ; no item URL : **javascript:windows.open()**

Javascript – abrir uma nova Janela

Ao clicar um botão , abrir uma nova janela do browser com uma nova URL

1. Faça uma Action > Get URL
Get URL **<javascript:AbreJanela(>javascript:AbreJanela()**

2. No arquivo Html que contém o arquivo Flash coloque as seguintes linhas:

```
<script language="JavaScript"><!--  
function AbreJanela() {  
window.open('EnderecoDaSuaJanela','NomeDaSuaJanela','toolbar=no/yes,location=no/yes,directories=no/yes,status=no/yes,menubar=no/yes,scrollbars=no/yes,resizable=no/yes,width=TamanhoEmPixels,height=TamanhoEmPixels')  
}  
// --></script>
```

Ou seja

```
<html>  
<head>
```

```
<SCRIPT LANGUAGE="JavaScript">  
function abrejanela(){  
    cyber=window.open('Pagina_em_flash.htm', 'Nome_da_janela',  
    'toolbar=no,location=no,directories=no,status=no,menubar=no,  
    scrollbars=yes,resizable=no,copyhistory=no,height="100%",width="100%")  
}  
</SCRIPT></head>
```

```
<body>
```

`
Clique aqui para abrir uma nova janela`

`</body></html>`

** No Internet Explorer a nova janela não é aberta em Fullscreen. (tela toda), basta apertar o botão de maximizar ; no Netscape funciona sem problemas

COMO FAZER SEU FILME IR PARA O FRAME 20 E COMEÇAR A RODAR :

```
<javascript>  
flashObj = (navigator.appName=="Netscape") ? document.index : index;  
flashObj.TGotoFrame('_flash0', 20);  
flashObj.TPlay();  
</javascript>
```

Exemplo de páginas com JavaScript e ASP

<http://freeflight.cockpit.be/bertoflash>

<http://www.altern.org/bertoflash/bertomai.htm>

<http://freeflight.cockpit.be/bertoflash/fa.asp>

32 – EFEITO FRAME IS LOADED

FRAME IS LOADED

1. Selecione o frame no linha do tempo e escolha Modify = Frame
2. Clique Actions na Caixa Frame Properties
3. Escolha Is Frame is Load no menu Actions
4. Digite o número do frame e escolha frame label para ser checado
5. Escolha a Scene do frame no menu Scene
6. O resultado poderia ser algo assim :

Se o frame é carregado
Funcione
If Frame is Load é carregado

Outra forma :

Suponha que você deseja fazer o download no início que vai de 5 ao 100 frame

1. No frame 1 coloque Action Play
2. No frame 4 coloque Go to (and Play) apontando para o frame 1
3. No frame 3 coloque If Frame is Load e nas opções indique o frame e scene que você deseja, que neste caso é o frame 100
4. No frame 3, entre Action Frame is Load e End Frame is Load insira uma outra Action , neste caso Go to (and Play) para frame 5
5. O Flash passo pelo frame 3 e testa se o frame 100 já estiver carregado. Caso negativo passa para o frame 4 onde encontra uma Action que leva ao frame 1 novamente, permanecendo em loop. Quando chega no frame 3, o frame 100 já está carregado e ele passa ao frame 5 continuando a animação.

◀ CARREGANDO IMAGENS

1. Nomeie o layer = efeito ; digite o texto : Imagem Carregando
2. Insert > Keyframe na linha = 10
3. Na linha 1 = mova o texto para o alto (no lado esquerdo)
4. Modify > Rotate and Scale > Scale = 10
5. Selecione linha 1 até a linha 9 > Properties > Tweening > Movie
6. Clique na linha = 1 > Properties > Actions
7. Is Frame is Loaded :
Scene = Scene 1
Frame = number : 13
8. Go TO :
Scene = Scene 1
Frame = number : 2
Control = (x) Go to and Play
9. Insira um novo layer abaixo > titulo
10. Na linha 10 > Insert > Keyframe > Faça o título
11. Insert > Keyframe na linha 20
12. Volte a linha 10
13. Selecione todo o título > F8 > Name : abertura
14. Modify > Scale and Rotate > 10
15. Arraste para o lado esquerdo
16. Selecione linha 10 até linha 19 > Properties > Tweening > Movie
17. Selecione a linha 2 > Properties > Action > +
18. Go to > Scene = Scene 2 ; Frame number = 111
19. Selecione a linha 111 > Properties > Action > + > Play
20. Selecione a linha 150 > Properties > Action > + > Stop
21. Insira um layer abaixo do layer 1
22. Nomeie de comentários
23. Selecione a linha do tempo deste layer > Properties > Label > (x) comment
24. E digite : neste exemplo a Cena 2 tem 150 frames
25. Clique na orelha das Cenas do lado direito da tela e selecione Scene 1
26. Digite : Imagem carregando ...

◀ **IMAGEM CARREGANDO**

1. Insert > Scene
2. Aparecerá umas pastas do lado direito da tela
3. Vamos trabalhar primeiramente na Scene 2
4. Clique em 12.0fps duas vezes e coloque o background em azul escuro
5. Digite : Testando o Efeito Frame is Loaded
6. Clique na linha do tempo = 1 > botão direito > Properties > Action > + > Stop
7. Clique na linha do tempo =2 > botão direito > Insert Blank Frame
8. Insira Blank Keyframe na linha do tempo = 40 e depois na linha = 110
9. Selecione a linha 40 até a 110 > e Insira Blank Keyframe
10. Insira um keyframe na linha 111
11. Desenhe uma bola
12. Selecione a bola > F8 > Symbol : name = bola ; behavior = graphic
13. Arraste a bola para o lado de cima à esquerda
14. Insira um keyframe na linha 150
15. Arraste a bola para baixo à direita
16. Selecione a linha 111 até 149 > Properties > Tweening > Motion

◀ **FRAME IS LOADING**

1. Veja exemplo anexo **load fla**
2. Layer = **foto**
3. Digite : Imagem Carregando ...
4. Libraries > Movie Clip
5. Animated Asteric e arraste objeto para área de trabalho
6. Clique sobre o Objeto > Properties > Color Effects > Tint e pinte o objeto de azul
7. Insira keyframe ou F6 na linha do tempo = 36
8. Selecione : carregando imagem e delete e digite : está quase ...
9. Insira frame ou F5 na linha do tempo = 50
10. File > Import e insira uma foto
11. Clique sobre a linha 36 com o botão direito do mouse > **Label**
12. Digite em name : **vai** e marque label
13. Clique sobre a linha 50 com o botão direito do mouse > **Label**
14. Digite em name : **foto** e marque label
15. Insira frame ou F5 na linha 70
16. Insira um layer acima do layer foto e nomeie de **controle**
17. Insira keyframe na linha 19 e 35
18. Insira frame ou F5 na linha 70
19. Clique sobre a linha 19 com botão direito do mouse
20. Properties > Actions > +
21. Is Frame is Load e (x) label = foto
22. Actions > +

23. Go to e (x) , label = vai e (x) Go to and Play
24. Clique sobre a linha 35 com botão direito do mouse
25. Properties < Actions > +
26. Go to , frame = 1 e (x) Go to and Play
27. Ctrl + Enter e teste sua animação

◀ **EXEMPLO COM DUAS CENAS**

1. Neste exemplo serão criadas duas Cenas
2. CENA I
3. Insert > Scene CENA 2
4. Scene 1> Properties > Scene Properties > Name : Efeito
5. Scene 2> Properties > Scene Properties > Name : Primeira Parte

CENA 1 – Efeito

1. Nomeie o layer : inicio
2. Insert > Blank Keyframe na linha 1
3. Na linha = 7 , insira Insert > Keyframe ou F6
4. Faça um desenho e selecione-o > F8
5. Dê o nome de símbolo : teste
6. Na linha = 12 > F6 e mude a posição do desenho
7. Insira outro Keyframe na linha 13 e digite : A imagem está quase carregando
8. Insira outro Keyframe na linha 20
9. Selecione Keyframe entre a linha 7 e 12
10. Properties > Tweening > Motion
11. Na barra cinza ref. a este layer > Add Motion Guide
12. Foi criado automaticamente um layer com risco em azul claro
13. Acione as ferramentas Onions e arraste as setas cinzas entre a linha 7 e 12
14. Clique na ferramenta Pencil e selecione Pencil Mode
15. Faça a trajetória entre as duas imagens unindo os pontos + de cada imagem
16. Desative as Onions
17. Clique a linha cinza do layer Motion Guide > Hidden para esconder este layer
18. Insira novo Layer = Mensagem
19. Digite um texto : Imagem Carregando na linha =1
20. Na linha = 20 insira Clear Keyframe
21. Salve seu trabalho

CENA 2 – Primeira Parte

13. Nome do layer : Texto com imagens
14. Digite textos e coloque imagens
15. Insira na linha do tempo = 2 > Blank Keyframe
16. Insira outra Blank Keyframe na linha do tempo = 40
17. Insira outra Blank Keyframe na linha do tempo = 60

18. Selecione a linha do tempo 40 à 60 > Insert > Blank Keyframe
19. Na linha do tempo = 61; dê Keyframe > F6 e inicie outro desenho
20. File > Import > alguma imagem
21. Nomeie o Layer = Teste 2
22. Modify > Break Apart ou Ctrl B
23. Clique na ferramenta Lasso
24. Clique na Segunda varinha mágica
25. Abrirá uma Caixa de diálogo :
26. No item Threshold (Abertura) = 10 ; para maior precisão reduza o Theshold
27. No item Smoothing (Suavidade) deixa em normal
28. Clique na primeira varinha
29. Clique nas áreas que você queira retirar parte da figura para simular transparência
30. Clique Delete
31. Outra forma para simular transparência : para vetorizar Modify > Trace Bitmap
32. Deletar partes da imagens da mesma forma mencionada anteriormente
33. Faça outras animações até a linha 89
34. Na linha 90 dê Keyframe
35. Salve seu trabalho

CENA 1 – Efeito

1. No layer início
2. Na linha = 1 > Properties > Action > Is Frame is Load
Scene : Primeira Parte (x) number = 90
Action > Go to
Go to Play > Scene : Primeira parte (x) number = 1 (x) Go to and Play
3. Na linha 20 > Properties > Go to
Go to Play > Scene : Efeito (x) number = 1 (x) Go to Play
4. No layer Mensagem
5. Na linha = 1 > Properties > Label
Name : Imagem Carregando (x) Comemmt

CENA II – Primeira Parte

36. Na linha =1 > Properties > Action > Stop
37. Na lina = 2 > Properties > Action > Go To > Scene = Primeira Parte
Frame : (x) number = 60
38. Na linha = 60 > Properties > Action > Stop
39. Na linha = 61 > Properties > Action > Play
40. Na linha = 90 > Properties > Action > Stop
41. Clique sobre o frame > F5 até a linha do tempo = 20
42. Clique no 1 frame > Properties > Label : Label = Imagem Carregando
43. Digite o texto : Imagem Carregando
44. Salve seu arquivo e teste a animação

1. Veja exemplo anexo : **porcentagem.fla**
2. Clique em 12.0 fps e em background coloque preto e (x) Show Grid
3. Nomeie o layer = **retângulo**
4. Desenhe o retângulo em branco sem preencher a cor de fundo
5. Digite na parte de cima 10% e 100 %
6. Digite na parte de baixo : Imagem Carregando ...
7. Insira um keyframe na linha do tempo = 10
8. Insira um layer abaixo e nomeie de **preenchimento**
9. Desenhe em vermelho um pequeno quadrado que corresponda 10% do preenchimento
10. Pinte o pequeno quadrado em vermelho
11. Insira keyframe na linha 2
12. Selecione a quadradinho em verde > Ctrl + C
13. Ctrl + D e arraste a copia para ficar ao lado o 1º quadrado
14. Insira outros keyframe conforme mencionado acima até preencher os 100% do retângulo
15. Fazendo todos keyframe até a linha 10
16. Selecione a linha 1 até 10 > Properties > Tweening
17. Desative o Grid
18. Salve e teste > Ctrl + Enter

2ª Parte

1. Abra o Word e digite textos em 3D
2. Ctrl C
3. Volte ao Flash
4. Insert > Scene
5. Nomeie a 1ª Cena = Barra e a 2ª Cena = Animação
6. Na linha 1 da Cena Animação > Ctrl + D
7. Na linha 200 > Insert > Blank Key Frame = F7
8. Selecione da linha 2 até a 199 > F7
9. Insira Action > Stop na linha 1 e linha 200
10. Volta a Cena Barra
11. No layer = Preenchimento
12. Na linha 1 > Action > Is Frame Loaded > Scene = Animação
Frame = 20
Action > Go to > Go and Play > Scena = Barra
Frame = 1
13. Nas demais linhas frame : 40 , 60 200 como Is Frame Loaded
14. Nas demais linhas frame : 2 , 3 10 como Go and Play

3ª Parte

1. Crie um novo arquivo
2. Digite seu email azul
3. Keyframe na linha 5 > azul mais claro

4. Keyframe na linha 10 > azul mais claro
5. Keyframe na linha 15 > verde mais claro
6. Keyframe na linha 20 > verde mais escuro
7. Keyframe na linha 25 > verde escuro
8. Selecione da linha 1 até 25 > Properties > Tweening
9. Selecione o desenho > F8 > Movie Clip > Name = email
10. Windows > Library
11. Volte a Cena 2 do arquivo porcentagem.fla
12. Insira o movie clip = email
13. Properties > Action > Get Url > mailto:webmaster@betomarques.com

FRAME IS LOADED VÁRIAS VEZES NA MESMA ANIMAÇÃO

1. Insira keyframe da linha do tempo 1 até 20 frames
2. Em cada dois keyframe, coloque uma imagem de porcentagem
3. Ficará assim
 - Keyframe 1 e 2 = 10%
 - Keyframe 3 e 4 = 20%
 - Keyframe 5 e 6 = 30% e assim sucessivamente
4. Selecione o frame 1 > Properties > Actions
 - IF FRAME IS LOADED ; Frame = 30
 - GO TO AND PLAY ; Frame = 3
 - END IF
5. Selecione o frame 2 > Properties > Actions
 - GO TO AND PLAY ; Frame= 1
6. Selecione o frame 3 > Properties > Actions
 - IF FRAME IS LOADED ; Frame = 40
 - GO TO AND PLAY ; Frame = 5
 - END IF
7. Selecione o frame 4 > Properties > Actions
 - GO TO AND PLAY ; Frame = 3
8. Selecione o frame 5 > Properties > Actions
 - IF FRAME IS LOADED ; Frame = 50
 - GO TO AND PLAY ; Frame = 7
 - END IF
9. Selecione o frame 6 > Properties > Actions
 - GO TO AND PLAY ; Frame = 5
10. Selecione o frame 7 > Properties > Actions
 - IF FRAME IS LOADED ; Frame = 60
 - GO TO AND PLAY ; Frame = 9
 - END IF
11. Selecione o frame 8 > Properties > Actions
 - GO TO AND PLAY ; Frame = 7

OUTRO EXEMPLO

Suponhamos uma animação de 500 frames e quer a animação apareça só depois do frame 300 carregado .

- Selecione o frame 3
Properties .> Action = Go and Play
Scene = Scene 1
Frame = 5 Wait for frames 297 extra Frames
- Selecione o frame 4
Properties > Action = Go and Play
Scene = Scene 1
Frame = 2

Conclusão : a animação entrará em loop até que o frame 300 tenha sido carregado e à partir daí o frame 5 funcione normalmente

32- ACTION : FSCOMMAND

FS Command é um comando que a “string” pode ser enviada para um interpretador e na qual os argumentos são solicitados conforme o comando especificado

PARÂMETROS DO FSCOMMAND : COMANDOS & ARGUMENTOS

Quit > sem argumentos
FullScreen > true/false
AllowScale > true/false
ShowMenu > true/false
Exec > path

COMANDO PARA QUE A ANIMAÇÃO SAIA NA TELA TODA

1. No primeiro frame defina uma Action > FSCCommand
 2. Na Janela Command : Fullscreen
 3. Na janela Argument : True
-
-

COMANDO PARA QUE A ANIMAÇÃO APAREÇA EXATAMENTE NO TAMANHO QUE FOI CRIADA

4. No primeiro frame defina uma Action >FSCCommand
 5. Na Janela Command : Allowscale
 6. Na janela Argument : False
-
-

33- ACTION : LOAD MOVIE & UNLOAD MOVIE

Load Movie carrega uma animação num determinada URL

UnLoad Movie remove a animação em um determinado trecho da animação corrente

Há duas formas tradicionais de se desabilitar uma instância de botão com Load Movie ou não :

1. Sobreponha complemente a área Hit da instância do botão indesejado pela área HIT da instância de outro botão
2. Crie uma keyframe na layer em que está a instância do botão indesejável e elimine-a ou substitua-a por um gráfico (na keyframe criada). Pode colocar este gráfico na 5a. frame do botão e no keyframe desejado, mude o comportamento da instância do botão por gráfico

Observações :

1. O load movie permite que você carregue um outro movie (.swf) por cima do seu movie já no browser .
2. O movie clip e como um movie que já fica em looping (padrão) que pode usar para fazer animações
3. O item Template só está disponível quando o Flash Generator estiver instalado no seu computador. O template originalmente é para a utilização do Flash 3 com o Flash Generator, que manipula bancos de dados no ambiente servidor e gera um arquivo Flash a partir de um template. Mas a Macromedia gerou uma versão diferente para trabalhar com isto, uma espécie de kit com o Flash 3 e um componente adicional somente para gerar os templates. No Flash 3 apenas, sem utilidade alguma.
4. Quanto se usa ação como Load Movie, precisa informar o nome do arquivo .swf e o Level (nível) em que deseja carregar.
5. Quando usa Unload Movie, basta especificar o Level (nível) em que se encontra.
6. Quando carrega uma animação no mesmo nível em que já outra animação, este será substituído pelo nova.
7. Para descarregar todas as animações, exceto uma , pode usar uma única instância de botão (ou ação de frame) e com um único "On release" declarar vários "Unload Movies" (especificando só os níveis).

Como abrir um arquivo SWF dentro de outro

Para abrir um swf dentro de outro, adicionando uma ação, por exemplo, a um botão, através do Load Movie. Os argumentos são:

- URL: nome do arquivo flash que deseja carregar exemplo : beto.swf
- Level #: a animação principal tem o level =0. , caso nomeie outra animação com level=1, por exemplo, ele será exibido em cima da animação principal e assim por diante.

34 - EFEITO EM 3D NO FLASH

1. Faça um objeto no 3D Max
2. Rotacione o objeto algumas vezes
3. Configure o programa para salvar cada quadro da animação em um arquivo diferente com extensão tiff
4. Renderize
5. O numero de arquivos criado será igual ao número de quadros da animação.

3. Abra o Flash
4. Windows > Library > Create Symbol
5. Name : digite 3d ; behavior Movie Clip
6. File > Importe (Ctrl+R) todos os arquivos criados da seguinte maneira
7. Insira a Imagem 1 no frame da linha do tempo = 1
8. Selecione a Imagem 1 > Modify > Trace Bitmap
Nos itens Color Threshold e Minimum Area coloque valores pequenos para que imagem fique mais leve
9. Insira blankframe na linha do tempo = 2
10. Insira a Imagem 2 no frame da linha do tempo = 2
11. Selecione a Imagem 2 > Modify > Trace Bitmap
12. Insira blankframe na linha do tempo = 3
13. Insira a Imagem 3 no frame da linha do tempo = 3
14. Selecione a Imagem 3 > Modify > Trace Bitmap
15. Insira blankframe na linha do tempo = 4
16. Insira a Imagem 2 no frame da linha do tempo = 4
17. Selecione a Imagem 4 > Modify > Trace Bitmap
18. Clique na seta azul (à direita da Tela) para fechar a edição do movie clip
19. Windows > Library > e arraste o símbolo 3d para a área de trabalho
20. Ctrl + Enter e teste sua animação

35 – ACTION : MOUSE EVENTS

Mouse Events são eventos que devem ocorrer e que satisfaçam certas condições tais como :

1. **Press** - pressionar,
2. **Release** - clicar dentro da área botão (default do Flash) ; a ação é exercida quando aperta o botão no estágio Down
3. **Release Outside** - clicar fora da área do botão
4. **Roll Over** - passar por cima do botão ; usado em menus com submenus (Track as Menu)
5. **Roll Out** - sair de cima do botão ; acontece quando o cursor sai de cima do estágio Hit do botão
6. **Drag Over** - clicar em qualquer parte e arrastar para dentro do botão
7. **Drag Out** - clicar dentro do botão e arrastar para fora do botão

◀ BOTÃO BOLA MENU

1. Veja exemplo anexo : **bola_menu.fla**
2. Insert > Scene
3. Clique na pasta Scene 2 > Properties > digite : apresentação
4. Clique na pasta apresentação > Insert Scene
5. Clique na Scene 3 > Properties > digite : serviços
6. Clique na pasta serviços > Insert Scene
7. Clique na Scene 3 > Properties > digite : cadastro

8. Volta a **Cena Apresentação**
9. Digite na área de trabalho Apresentação
10. Selecione o keyframe na linha do tempo = 1 > Properties > Definition
11. Label : digite : apresentação
12. Insira um keyframe na linha do tempo = 20
13. Selecione a linha do tempo = 20 > Properties > Action > Stop

14. Volta a **Cena Serviços**
15. Digite na área de trabalho Serviços
16. Selecione o keyframe na linha do tempo = 1 > Properties > Definition
17. Label : digite : serviços
18. Insira um keyframe na linha do tempo = 20
19. Selecione a linha do tempo = 20 > Properties > Action > Stop

20. Volta a **Cena Cadastro**
21. Digite na área de trabalho Cadastro
22. Selecione o keyframe na linha do tempo = 1 > Properties > Definition
23. Label : digite : apresentação
24. Insira um keyframe na linha do tempo = 20
25. Selecione a linha do tempo = 20 > Properties > Action > Stop

26. Windows > Library > Create Symbol
27. **Name : Apresentação ; behavior = graphic**
28. Digite : Apresentação em preto , Arial Black , tamanho = 16
29. Selecione o texto > Ctrl K para alinhar
30. Vertical Align marque o terceiro botão
31. Horizontal Align marque o terceiro botão
32. Match Size marque em (X)
33. Marque (x) Align to Page
34. Windows > Library > Create Symbol

35. **Name : Serviços ; behavior = graphic**
36. Alinhe símbolo conforme mencionado acima

37. Windows > Library > Create Symbol
38. **Name : Cadastro ; behavior = graphic**

39. Alinhe símbolo conforme mencionado acima
40. Windows > Library > Create Symbol
- 41. Name : bola ; behavior = graphic**
42. Desenhe uma bola e pinte com uma cor degradê
43. Alinhe símbolo conforme mencionado acima

44. Windows > Library > Create Symbol
- 45. Name : seleção ; behavior : button** que servirá para marcar o menu a ser clicado
46. Insira um blank keyframe no estágio Over
47. Clique no ícone 12.0 fps e marque (x) Grid para exibir as grades
48. Exibida as grades desenhe um retângulo iniciando do lado direito na parte de cima do sinal (+) ; o retângulo deve ocupar 10 grades x 1 e pinte de azul
49. Insira um keyframe no estágio Hit e pinte o retângulo com um azul mais claro

50. Windows > Library > Create Symbol
- 51. Name : botao1 ; behavior : button**
52. Insira um blank keyframe no estágio Hit
53. Arraste o símbolo bola para a edição do símbolo botao1
54. Selecione o botão1 > Ctrl K para centralizar

55. Windows > Library > Create Symbol
- 56. Name : área; behavior : button** que será uma área onde estará todos os símbolos
57. Insira um blank keyframe no estágio Hit
58. Desenhe um retângulo que ocupe 20 grades x 10
59. Pinte de amarelo e retire as bordas
60. Selecione o retângulo > Ctrl K para centralizar

- 61. Name : menu ; behavior = movie clip**
62. Arraste o símbolo bola
63. Selecione o texto > Ctrl K para alinhar
64. Vertical Align marque o terceiro botão
65. Horizontal Align marque o terceiro botão
66. Match Size marque em (X)
67. Marque (x) Align to Page
68. Nomeie o layer de **bola**
69. Insira um frame > F5 na linha do tempo = 2

- 70. Insira um layer abaixo e nomeie de submenu**
71. Insira um blank keyframe na linha do tempo = 2
72. Arraste os símbolos : Apresentação , Serviços e Cadastro para o lado direito da bola
- 73. Insira um layer abaixo e nomeie de preenchimento**
74. Insira blank keyframe na linha do tempo = 2
75. Arraste o símbolo seleção para cima da Apresentação
76. Arraste o símbolo seleção para cima de Serviços

77. Arraste o símbolo seleção para cima da Cadastro

78. Selecione o símbolo seleção que está sobre Apresentação

79. Properties > Action

80. On Mouse Events > Release

81. Tell Target ; no campo target digite : ../

82. Go to and Play ; Label digite : apresentação ; (x) Go and Play

83. Selecione o símbolo seleção que está sobre Serviços

84. Properties > Action

85. On Mouse Events > Release

86. Tell Target ; no campo target digite : ../

87. Go to and Play ; Label digite : serviços ; (x) Go and Play

88. Selecione o símbolo seleção que está sobre Cadastro

89. Properties > Action

90. On Mouse Events > Release

91. Tell Target ; no campo target digite : ../

92. Go to and Play ; Label digite : cadastro ; (x) Go and Play

93. Insira um layer abaixo e nomeie botão1

94. Insira na linha do tempo = 1, o símbolo botão1 > Properties > Stop

95. Insira um keyframe na linha do tempo = 2

96. Clique no ícone lápis ao lado do layer botão > Hidden Others para esconder os outros layers

97. Clique na linha do tempo = 1

98. Selecione a bola1 > Properties > Action

99. On Mouse Events > Release

100. Go to Next Frame

101. Clique na linha do tempo = 2

102. Selecione a bola1 > Properties > Action

103. On Mouse Events > Release

104. Go to and Stop > Frame = 1

105. Insira um layer abaixo e nomeie de fundo

106. Insira um blank keyframe na linha do tempo = 2

107. Desenhe um retângulo do tamanho do símbolo de preenchimento

108. Clique no lápis do lado do layer fundo > Hidden Others para esconder os outros layers

109. Pinte o retângulo com outra tonalidade de azul

110. Retire as bordas do retângulo

111. Clique no lápis do lado do layer fundo > Show All para exibir os outros layers

112. Insira um layer abaixo e nomeie de área

113. Insira um blank keyframe na linha do tempo = 2

114. Insira o símbolo área para cima da animação

115. Clique sobre o símbolo área > Properties > Action

116. On Mouse Events > Roll Over e Drag Over
117. (+) Go to and Stop

118. Voltar para área principal de trabalho > clique na seta azul para terminar a edição de símbolos
119. Nomeie o layer 1 = menu e arraste o símbolo **menu** para dentro da área de trabalho
120. Insira um keyframe na linha do tempo = 10
121. Clique na linha do tempo = 10 > Properties > Action > Stop
122. Clique sobre a bola > Properties > Definition > Instance Name = menu
123. Ctrl + Enter e teste sua animação

36 - RELATÓRIO DA ANIMAÇÃO

COMO FAZER UM RELATÓRIO SOBRE SUA ANIMAÇÃO

Este artifício serve para você dar uma restaurada na sua animação de modo a diminuir o tamanho em k

1. No Flash
2. Abra o arquivo teste.swf
3. **File = Export Movie (x) Generate Size Report** = que vai criar um arquivo, no caso teste.txt , para você fazer uma verificação na animação afim de retirar os excessos desnecessários

37 - FLASH EXECUTÁVEL

O executável stand alone do Flash, que no Windows se chama algo como swflash32.exe é aquele programa que mostra suas animações localmente fora do browser.

Na versão 3 do Flash > **File > Create Projector** > salva seu arquivo como .exe

Para que a animação apareça na tela toda Action > FSCommands> Fullscreen > Value true

1. Transforme sua animação fla em swf
2. Abra o arquivo swf no Stand-alone Flash Player
3. File > Create Projector
4. Nomeie o arquivo executável

** O programa Stand-alone Flash Player vem junto com o Flash 3 : diretório chamado Players > SwFlsh32.exe

** Como depois de pronto o executável, se teclar "Esc" ele restaura a janela do "standalone".

- Por exemplo : um arquivo executável que não tem nada com o Flash
Utilize o FSCCommand e Command = Exec
Na janela de Arguments = programa.exe

COMO CRIAR UM BOTÃO EXIT (SAIR)

1. Crie um botão exit chamado SAIR para sair da apresentação executável
2. Clique sobre o botão > Action > **FSCCommand** > **Command** = **Quit**

COMO CLICAR EM UM BOTÃO PARA FECHAR O EXECUTÁVEL E ABRIR OUTRO EXECUTÁVEL

3. Crie um botão
4. Action > **FSCCommand** > **Command** > **Exec** ; **Argument** > caminho para o aplicativo a ser aberto
Action > **FSCCommand** > **Comamand** > **Quit**

38 - PROBLEMAS COM PLUGIN DO FLASH

1. Se seu Browser for Netscape inferior 4.5, ele vai direcionar para a página do plugin, e preciso fechar o Netscape e rodar o programa que você baixou da Macromedia que é o shockwave_installer.exe. Depois você abre o Netscape e entre numa página que tenha animações em Flash
2. Se seu Browser for Internet Explorer versão inferior a 4.0 caso não abra uma página em Flash Clique em exibir -> Opções ;
 - Clique na orelha segurança;
 - Na caixa conteúdo ativo marque todas;
 - Aperte o botão "Nível de segurança";
 - Selecione a segurança Media;
 - Pronto feche as janelas e confirme tudo.
 - Abra um arquivo em flash para testar

39 - DICAS E OBSERVAÇÕES FINAIS

TUTORIAL SOBRE BOTÕES

<http://www.FlashCentral.com/Tech/Buttons/Toggle.htm>

<http://www.insomniac.com/AAL/tut-fl/index.shtml>

http://www.macromedia.com/support/flash/ts/documents/advanced_buttons.htm

<http://www.users.bigpond.com/xtian/main.html>

<http://www.users.bigpond.com/xtian/floatmenu.html>

F.A.Q. DO FLASH

<http://www.flasher.net/faq>

<http://www.flasher.net/flashpad.html>

SONS

<ftp://ftp.htc.dk/pub/WAV>

- O termo Shockwave se refere aos plug-ins e controles ActiveX para Director, Flash e Authorware, para a Web.

PROGRAMAS PARA DIVIDIR IMAGEM

1) Programa freeware chamado PictureDicer : <http://www.ziplink.net/~shoestring/dicer01.htm>

2) Programa Fireworks da Macromedia : <http://www.macromedia.com/fireworks>

ASSINATURA DIGITAL

<http://www.digimarc.com> - faz a assinatura digital (watermark) para proteger seus trabalhos e eles oferecem também serviços gratuitos

Exemplo : <http://www.blueorange.com.br/sig/sig.html>

TUTORIAL SOBRE FLASH

<http://www.flasher.net/zine/3>

<http://freeflight.cockpit.be/bertoflash>

COMO INCLUIR TEXTO A PARTIR DO WORD

Para incluir os arquivos em doc como bitmap

1. Abra o documento no Word
2. Pressione a tecla < Print Screen > do teclado (ela fica em cima da tecla < Insert >)
3. O conteúdo da tela é transformado num bitmap, e copiado para a área de transferência
4. Abra o Flash, e aperte < Ctrl + V >

Importando os arquivos em doc

1. Abra o Flash
2. File > Import
3. Especificar no tipo de arquivos "all formats"

4. Localize a arquivo e o importe
5. Aparecerá uma mensagem avisando que este formato de arquivo não é compatível Confirme e o arquivo será introduzido no Flash

Usando uma janela de texto do Word

1. Coloque o texto desejado em uma janela de texto do Word.
2. Selecionar a janela como um todo e copiar no Flash com Ctrl C e Ctrl V

COMO TRAZER IMAGEM PARA FRENTE

Se os elementos estiverem no mesmo layer é só selecionar :

- Para ir para frente e ativar:
Modify > Arrange > Bring To Front ou Control+Shift+Up
- Para ir para baixo :
Modify > Arrange > Send To Back ou Control+Shift+Down

Se estiverem em layers diferentes é só arrastar o layer para cima ou para baixo do layer do outro objeto

EFEITO VIBRAR OBJETO

1. Veja exemplo anexo : **vibrar fla**
2. Windows > Library > Create Symbol
3. **Name : texto ; behavior = graphic**
4. Digite um texto > Ctrl K para centralizar
5. Windows > Library > Create Symbol
6. **Name : vibrar ; behavior = movie clip**
7. Arraste o símbolo texto para edição do movie clip
8. Ctrl K para centralizar
9. Nomeie o layer de **cima**
10. Selecione a linha do tempo = 1 > Edit > Copy Frames
11. Insira um layer abaixo e nomeie de **meio**
12. Selecione a linha do tempo = 1 > Edit > Paste Frames
13. Insira um layer abaixo e nomeie de **abaixo**

14. Selecione layer **cima** e dê um keyframe na linha do tempo = 20
15. Clique no lápis ao lado layer **cima** > Hidden Others para esconder os outros layers
16. Selecione a linha do tempo = 20 e movimente o texto para o alto e para direita
17. Selecione a linha do tempo 1 até 19 > Properties > Motion > Tweening

18. Selecione layer **meio** e dê um keyframe na linha do tempo = 20
19. Neste layer não há Tweening Motion

20. Selecione layer **abaixo** e dê um keyframe na linha do tempo = 20
21. Clique no lápis ao lado layer **abaixo** > Hidden Others para esconder os outros layers

22. Selecione a linha do tempo = 20 e movimente o texto para baixo e para esquerda
23. Selecione a linha do tempo 1 até 19 > Properties > Motion > Tweening
24. Clique no lápis ao lado layer **abaixo** > Show All para exibir os outros layers
25. Clique na seta azul para terminar a edição do símbolo : vibrar
26. Arraste o símbolo vibrar para área de trabalho
27. Ctrl + Enter e teste sua animação