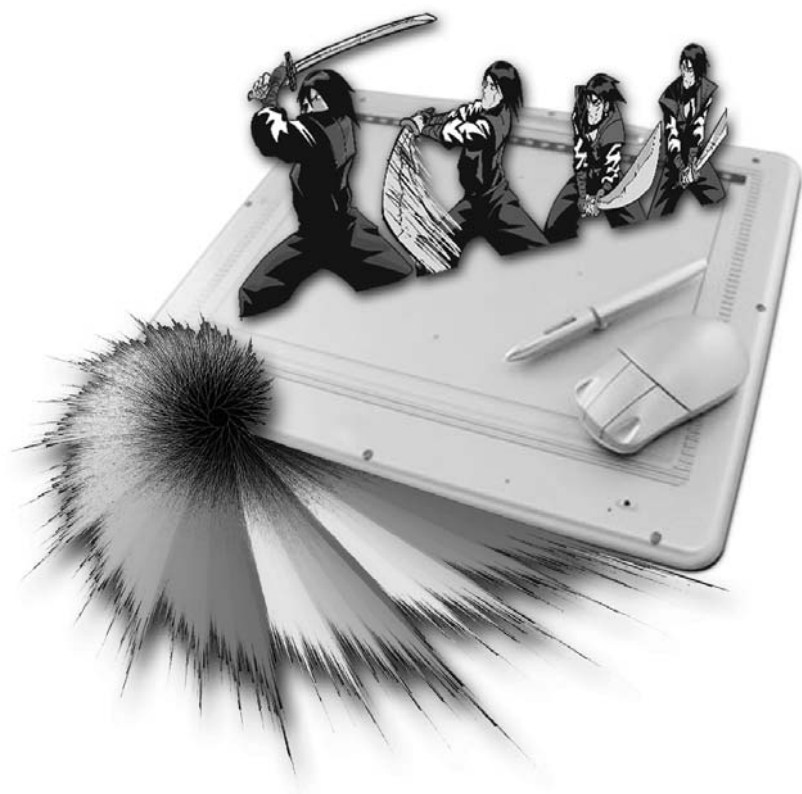


Adobe FLASH CS4



ÍNDICE

CAPÍTULO 1

- INICIANDO O FLASH7
- IMAGENS VETORIAIS.....8
- IMAGENS DE BITMAP.....8

CAPÍTULO 2

- ÁREA DE TRABALHO DO FLASH CS4.....10
- CRIANDO UM NOVO DOCUMENTO13
- PROPRIEDADES DO DOCUMENTO14
- SALVANDO O DOCUMENTO15
- ABRINDO UM DOCUMENTO16

CAPÍTULO 3

- FERRAMENTAS DE VISUALIZAÇÃO19
- FERRAMENTAS DE SELEÇÃO.....20

CAPÍTULO 4

- RETÂNGULOS E OVAIS.....23
- LINHAS E CURVAS27
- MÃO LIVRE29
- TRANSFORMANDO OBJETOS.....32

CAPÍTULO 5

- ALTERANDO CORES36
- CORES PRÉ-DEFINIDAS37
- CRIANDO CORES38
- TRABALHANDO COM PREENCHIMENTOS39
- OBTENDO E APAGANDO CORES.....41

CAPÍTULO 6

- INSERINDO TEXTO.....45
- IMPORTANDO ARQUIVOS.....47
- CONVERTENDO BITMAP PARA GRÁFICO VETORIAL.....48

CAPÍTULO 7

- RÉGUAS52
- GRADE.....54
- ALINHANDO OBJETOS PELAS GRADES54

CAPÍTULO 8

- ALINHANDO.....57
- AGRUPANDO.....59
- DESAGRUPANDO.....60

CAPÍTULO 9

- CAMADAS (LAYERS).....62
- CENAS.....64

CAPÍTULO 10

- DEFINIÇÃO DE ANIMAÇÃO.....67
- ANIMAÇÕES QUADRO A QUADRO.....67
- ADICIONANDO QUADROS (FRAMES).....68
- APAGANDO QUADROS (FRAMES).....68
- LIMPANDO QUADRO-CHAVE.....69

CAPÍTULO 11

- DEFINIÇÕES DE SÍMBOLOS.....72
- CRIANDO SÍMBOLOS.....72

CAPÍTULO 12

- INTERPOLAÇÃO DE MOVIMENTO.....75
- LAYERS GUIDE (CAMADAS GUIA).....75
- CAMADA MÁSCARA.....77
- TWEENING SHAPE.....81

CAPÍTULO 13

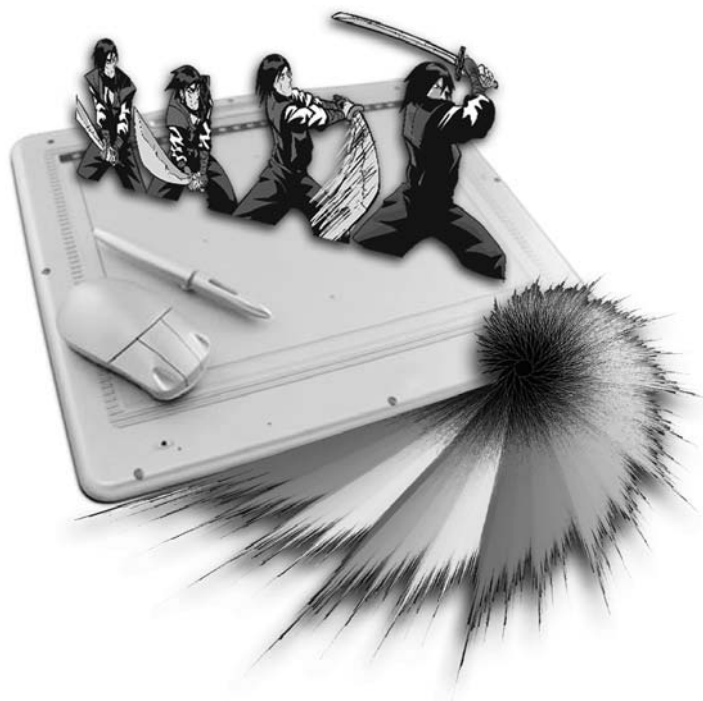
- CRIANDO BOTÕES.....84
- ADICIONANDO SOM AO FILME.....89
- ADICIONANDO AÇÕES EM QUADROS (FRAMES).....90

CAPÍTULO 14

- TUTORIAL.....93

CAPÍTULO 15

- REPRESENTAÇÕES NA LINHA DO TEMPO.....103
- COMENTÁRIOS EM QUADROS.....104
- BIBLIOTECA.....104
- PUBLICANDO (ARQUIVO EXECUTÁVEL).....105

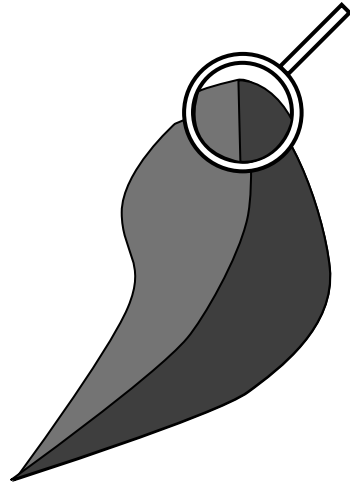


CAPÍTULO 1

IMAGENS VETORIAIS

As Imagens Vetoriais são construídas através de linhas e curvas denominadas **Vetores**, possuindo também propriedades de cores e posições bem definidas. Essas imagens são melhores porque permitem mais tipos de animações e deixam o arquivo final (.swf) menor.

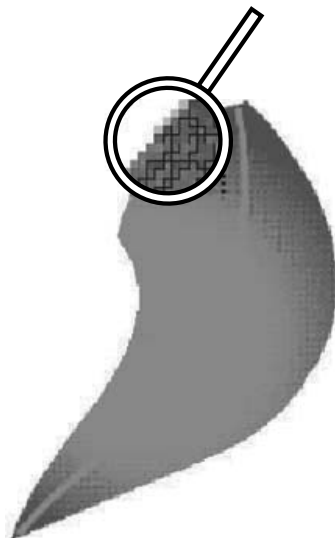
Obs: As cores são bem definidas e é possível visualizar a transição de cada cor.

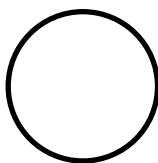


IMAGENS DE BITMAP

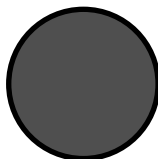
As Imagens Bitmap distinguem as formas através de pontos dispostos em uma grade que vão mudando de cor gradativamente, denominados de **Pixels**.

Obs: As cores da folha não são bem definidas, pois temos diferentes cores em vários grupos de pixels, portanto não é possível visualizar a transição de cada cor.





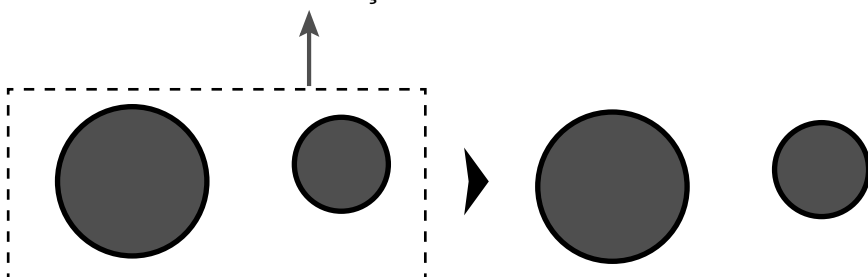
Para selecionar o contorno, clique uma vez sobre ele.



Para selecionar o preenchimento e o contorno, clique duas vezes sobre o preenchimento.

Para selecionar um ou mais objetos no palco, pressione o botão esquerdo do mouse, mantenha pressionado e arraste como na figura abaixo:

Caixa de seleção



Subselection tool 

: Esta ferramenta permite modificar os objetos através de pontos. Esses pontos são chamados de **Pontos de Controle**.

Para modificar um objeto, selecione o contorno de uma oval com a ferramenta **Subselection**. Note que os pontos de controle serão exibidos nos cantos da oval.


Com o mouse sobre os pontos de controle, clique e arraste para definir uma nova forma ao círculo.

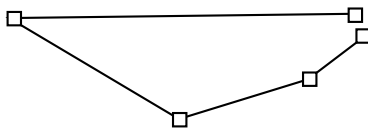


Lasso Tool 

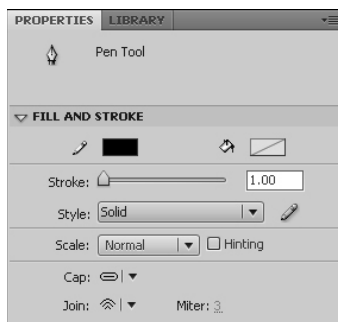
: É utilizado para selecionar objetos com formas irregulares. Para selecionar objetos irregulares com essa opção, clique em uma posição inicial de seleção e contorne o objeto a ser selecionado.



Pen Tool  : desenha caminhos retos e suaves curvas através de pontos.



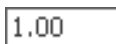
Ao seleccionar a ferramenta **Pen Tool**, as seguintes propriedades serão exibidas no **Inspetor de propriedades**.



Define a cor da linha.



Define a cor de preenchimento.



Define a espessura da linha.



Define o estilo da linha.

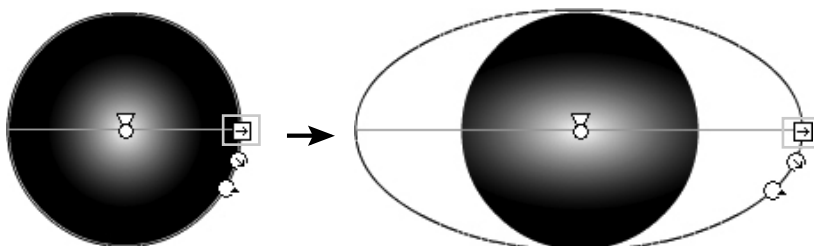


Define as linhas com estilo e espessura personalizada.

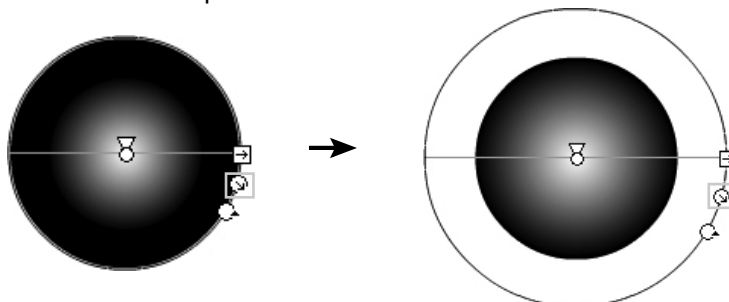
CAMINHOS RETOS

Com a ferramenta **Pen Tool** selecionada, posicione o cursor do mouse no palco e clique onde desejar que o caminho tenha início. Feito isso, a primeira âncora do caminho será definida, em seguida, clique onde desejar que ele termine. Continue clicando para dar continuidade à reta. Para completar um caminho aberto, dê um duplo clique no último ponto do caminho.

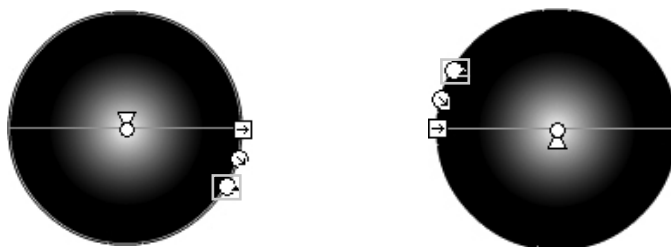
Obs: Com a tecla Shift pressionada, o ângulo dos caminhos serão múltiplos de 45°.



3 - Com este círculo é possível definir a intensidade da luz como um todo.

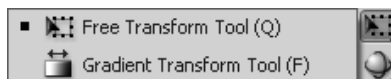


4 - Com este círculo é possível rotacionar o gradiente ou o bitmap.

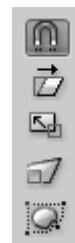


Já com a ferramenta **Free Transform** poderemos transformar objetos, grupos, instâncias ou blocos de texto livremente.

Para isso, crie um objeto no palco e, em seguida, clique na ferramenta **Free Transform**.



Veja que novas opções surgem na barra de ferramentas, Agora selecione o objeto.

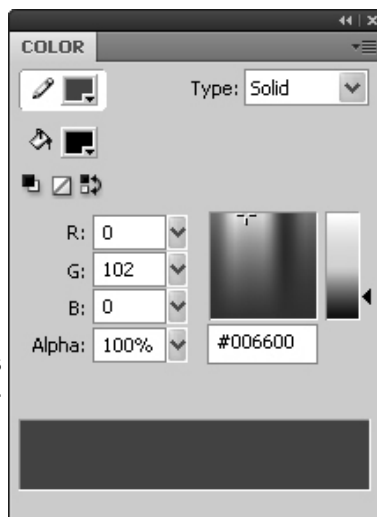


O painel **Color** possui várias opções, confira abaixo algumas delas:


Type: Solid ▾ **Type:** Define o tipo do preenchimento.

R: 0 ▾
G: 102 ▾
B: 0 ▾ **Color Value:** Define valores para criar (modificar) a tonalidade da cor.

Alpha: 100% ▾ **Alpha Value:** Define a porcentagem da transparência.



Esses botões possuem as seguintes funções, respectivamente:

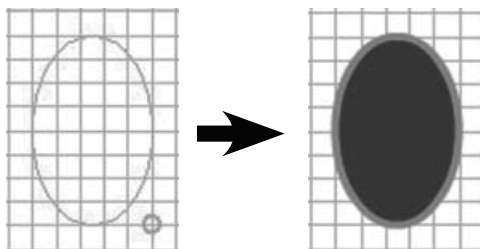
 **Black and White:** Selecione preto para o contorno e branco para o preenchimento. **No Color:** Essa opção fica ativa somente na criação de um novo objeto, onde ele é criado sem preenchimento e contorno.

Swap Colors: Faz uma inversão das cores, ou seja, o preenchimento passa a ser contorno e o contorno passa a ser preenchimento.

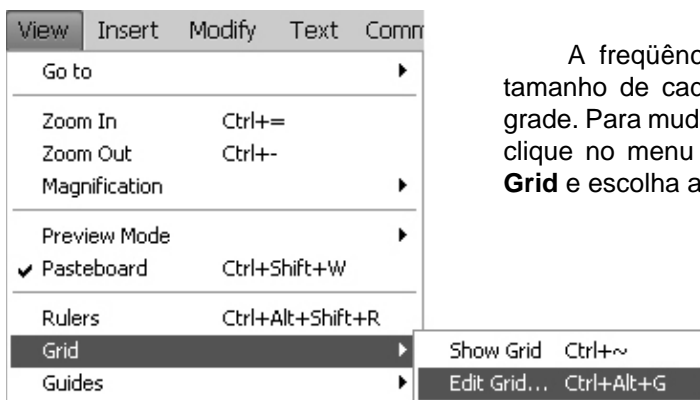
TRABALHANDO COM PREENCHIMENTOS

Para selecionar um preenchimento transparente, de cor sólida, gradiente ou bitmap, use o **Painel Color Mixer**, que permite criar e editar preenchimentos de gradiente e outros.

Com a opção **Snap to Grid** selecionada é possível alinhar e criar os objetos através das grades.

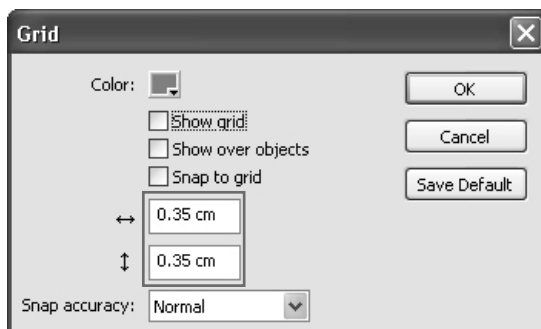


FREQÜÊNCIA DA GRADE



A freqüência da grade é o tamanho de cada “**quadrado**” da grade. Para mudar essas medidas, clique no menu **View**, depois em **Grid** e escolha a opção **Edit Grid**.

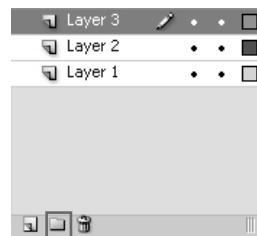
Na janela que abrir, você poderá escolher a cor (**Color**), a exibição (**Show Grid**), o alinhamento dos objetos (**Snap to Grid**), e a largura/altura da grade (em destaque).



Ao configurar, clique no botão **OK** para que suas configurações tenham efeito.

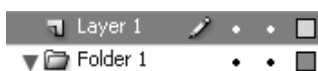
ORGANIZANDO CAMADAS

Para melhor organização das camadas use uma **Pasta** de maneira que as camadas sejam exibidas em forma de cascata. Para criar uma pasta clique no botão **Insert folder**.

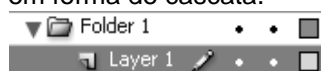


Para inserir uma camada dentro da pasta, clique no **Layer** a ser inserido e arraste para cima da pasta.

Camada fora da pasta.

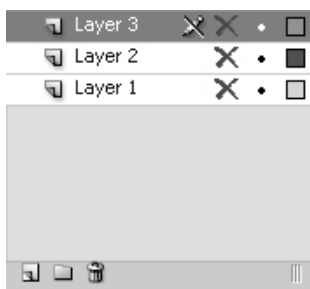


Camada dentro da pasta, em forma de cascata.

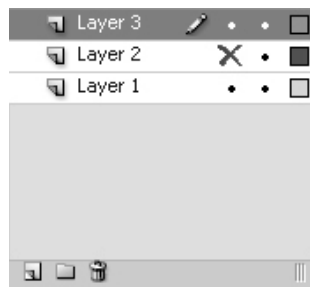


OCULTANDO CAMADAS

Ao ocultar uma camada os seus elementos não serão exibidos. Para ocultar/exibir todas as camadas, clique no botão **Show / Hide all layers** e para ocultar/exibir apenas uma camada, clique sobre o **círculo preto** em baixo do botão **Show / Hide all layers** da camada respectiva.



Obs: Todas as camadas estão ocultas.



Obs: Apenas a camada 2 está oculta.

DEFINIÇÕES DE SÍMBOLOS

Símbolos são elementos reutilizáveis que podem ser usados com o documento. Após atribuir um objeto como símbolo, ele fica armazenado na biblioteca. Símbolos diminuem o tamanho do arquivo, porque mesmo utilizando-o várias vezes no documento, o **Flash CS4** faz uma referência apenas ao armazenado na biblioteca. A utilização dos símbolos é vantajosa, pois não é preciso criar várias vezes o objeto que se repete na animação, sendo possível modificar uma instância (símbolo inserido) sem alterar o símbolo original. O **Flash CS4** possui três tipos de símbolos:

GRAPHIC (símbolos gráficos): São utilizados em imagens estáticas e nas peças reutilizáveis de animação, ligadas a linha do tempo. Esses símbolos funcionam em sincronismo com a linha do tempo. Controles interativos e de sons não funcionam em animações de símbolos gráficos.

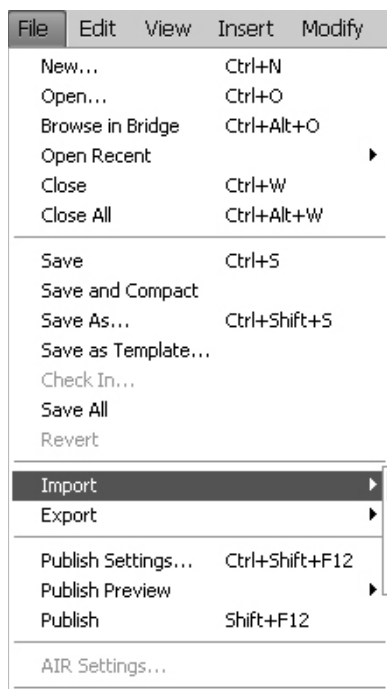
BUTTON (símbolos de botões): São utilizados para criar botões interativos (em um filme) que responderão a qualquer ação do mouse (clique, sobreposição, etc.). Define os gráficos associados à cada estado do botão (Up, Down e Press) e em cada ação de instância do botão (estados e ações detalhados mais à frente), podem conter animações em estados diferenciados.

MOVIE CLIP (símbolos de clipe de filme): São utilizados para criar animações reutilizáveis. Esses clipes de filmes possuem sua própria linha do tempo, que é reproduzida independentemente da linha do tempo do filme principal. Podem ser considerados como 'mini-filmes' que possuem características próprias, como controles interativos, sons, etc. Dentro de um símbolo é possível inserir instâncias para a criação de botões animados como: botão de opções, menus Pop-Up's ou descrições de botões que respondam às ações do mouse.

CRIANDO SÍMBOLOS

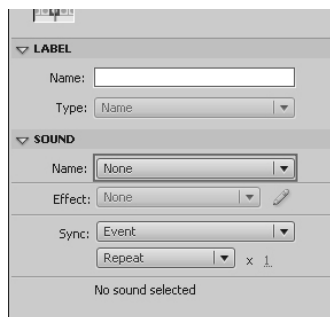
É possível criar símbolos a partir de objetos selecionados ou símbolos vazios e importar ou gerar o conteúdo no modo de edição de símbolos. Os símbolos podem ter todas as funções que o **Flash CS4** pode proporcionar, inclusive de animação. Procure utilizar a animação em símbolo quando você tiver uma ação repetitiva, como pode ocorrer em um texto ou um logotipo animado.

ADICIONANDO SOM AO FILME



Para inserir um som ao filme, primeiro importe o arquivo **Mp3** ou **Wav**, na barra de menus, na guia **File**, clique na opção **Import** e, em seguida, **Import to Stage**, especifique o arquivo e clique em **Abrir**.

Selecione o quadro (frame) que deseja inserir o som. Nas **propriedades** localize o botão **Name em Sound** (em destaque) e selecione o arquivo de som a ser utilizado. Quando o quadro (frame) que foi inserido o arquivo de som for executado, a música também será executada.



Effect: Cria efeitos de som como trocas de canais, grades, sincronias com eventos, loops, sendo possível personalizar esses efeitos na opção **Custom**.

Edit (lápiz): Um painel de edição do efeito selecionado é aberto.

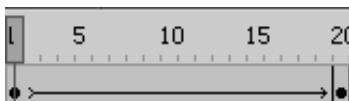
Sync: Sincroniza um som à um determinado período.

Loop: Cria repetições para os sons.

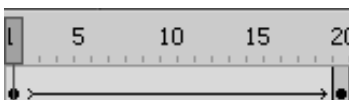
REPRESENTAÇÕES NA LINHA DO TEMPO



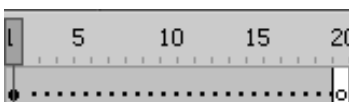
A interpolação **Motion** possui fundo azul claro.



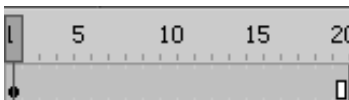
A interpolação **Shape** possui fundo verde.



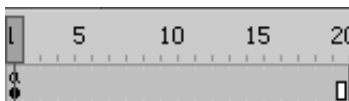
A linha tracejada indica que não há um quadro (frame) final.



O quadro (frame) chave é indicado por um ponto preto. Os quadros (frames) de cor cinza claro que ficam após o quadro chave (frame), possuem o mesmo conteúdo.



O “a” indica que foi atribuída uma ação ao quadro com o painel ações.



A bandeira vermelha indica que foi atribuído um rótulo ou um comentário (frame label).

