



FLASH CS5

INTRODUÇÃO

O **Flash CS5** é uma ferramenta profissional utilizada na criação de elementos para a web, com alta qualidade em criação multimídia, principalmente de imagens vetoriais animadas, podendo também conter imagens e importar sons e bitmaps.

O **Flash CS5** é utilizado em sites para criação de controles de navegação (menus), logotipos animados, animações com som sincronizado e até websites mais complexos. Você pode rapidamente dar movimento às páginas da web, com imagens animadas e efeitos de textos. Os filmes são imagens vetoriais compactas, contudo, o seu download é rápido e o dimensionamento pode ser de acordo com as configurações de tela (tamanho da tela) do usuário.

Com as ferramentas do **Flash CS5** é possível criar figuras de alta qualidade a partir do zero, possibilitando a aplicação de animações e interações complexas sem programação de scripts complicados.

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1.....	
• Área de trabalho do Flash CS5.....	8
• Criando e configurando um novo documento.....	14
• Exercícios.....	19
CAPÍTULO 2.....	
• Ferramentas de visualização.....	23
• Ferramentas de seleção.....	25
• Exercícios.....	28
CAPÍTULO 3.....	
• Retângulos e ovais.....	30
• Linhas e curvas.....	35
• Mão livre.....	37
• Transformando objetos.....	40
• Exercícios.....	43
CAPÍTULO 4.....	
• Inserindo texto.....	47
• Importando arquivos.....	50
• Convertendo bitmap para gráfico vetorial.....	51
• Exercícios.....	55
CAPÍTULO 5.....	
• Alterando cores.....	58
• Ferramenta preenchimento.....	61
• Obtendo cores.....	66
• Exercícios.....	69

CAPÍTULO 6.....

- Réguas e guias.....72
- Grades.....74
- Alinhando e distribuindo.....77
- Agrupando e desagrupando.....79
- Exercícios.....80

CAPÍTULO 7.....

- Linha do tempo.....82
- Quadro-chave.....84
- Criando símbolos.....87
- Criando botões.....90
- Interpolação de movimento.....96
- Tweening shape.....97
- Exercício.....99

CAPÍTULO 8.....

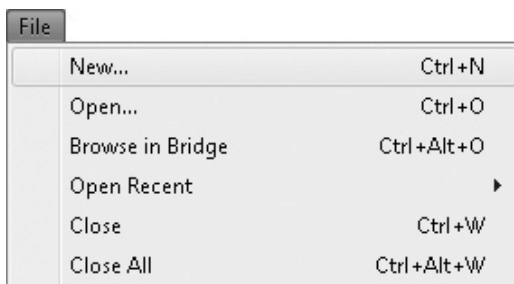
- Camadas ou layers.....101
- Camada máscara.....105
- Biblioteca.....109
- Cenas.....110
- Exercícios.....112

CAPÍTULO 9.....

- Adicionando som ao filme.....114
- Criando nomes de instâncias.....116
- Adicionando ações.....116
- Publicando.....118
- Tutorial.....121
- Exercícios.....126

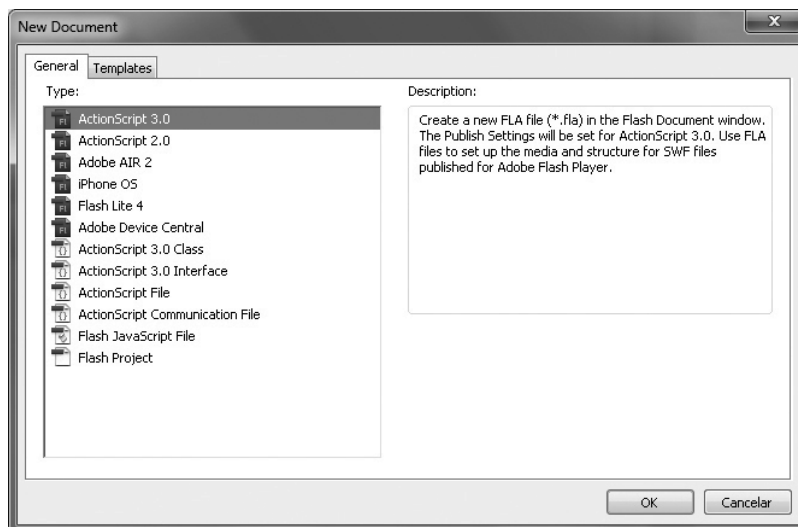
CRIANDO E CONFIGURANDO UM NOVO DOCUMENTO.....

Para criar um novo documento, clique no menu **File** e, em seguida, escolha a opção **New** ou pressione **Ctrl + N**.



CONHECENDO A TELA

Depois de escolhida a opção **New**, uma janela será aberta, onde será possível abrir um arquivo novo ou um modelo através da guia **Templates**.



Escolha o tipo de documento que deseja criar e clique no botão .

EXERCÍCIOS.....

6) Para que serve o Hand Tool?


7) Explique a diferença entre o Reduce e o Enlarge:

8) Qual é a diferença entre o Zoom – Pré e o Zoom através do menu?

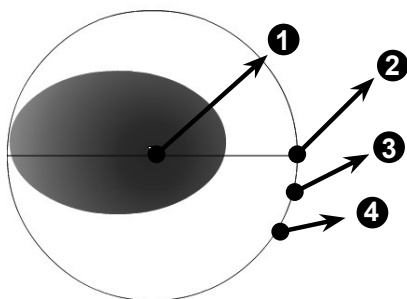
9) Para que servem as ferramentas abaixo e quais são os seus nomes?



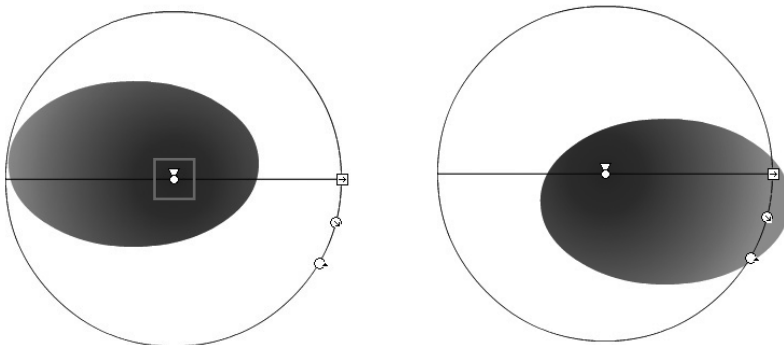
TRANSFORMANDO OBJETOS.....

Com a ferramenta **Fill Transform tool**  é possível modificar o tamanho, a direção ou centro de preenchimento de gradientes ou bitmaps inseridos.

Para isso, selecione a ferramenta **Fill Transform tool** e clique no objeto preenchido com gradiente ou bitmap. Note que ao clicar no objeto, um arco com três círculos e um quadrado irão aparecer. Cada um possui uma função diferente.



1 - Com este círculo é possível reposicionar o pivô do gradiente, podendo mover o ponto de luz do preenchimento por todo o objeto.



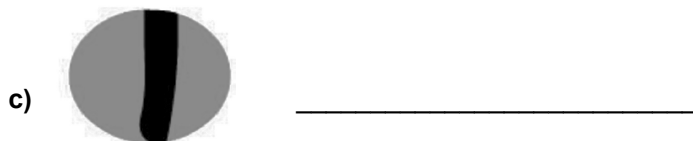
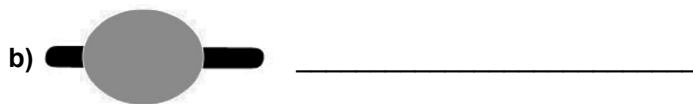
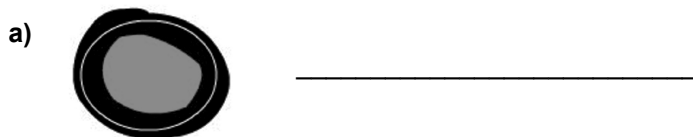
Flash CS5

12) Descreva o passo a passo para criar um caminho reto com a ferramenta Pen Tool:

13) É possível fazer desenhos como se estivesse desenhando em um papel com as próprias mãos. Existem duas ferramentas que possibilitam essa ação:

- a. Pencil Paint, que é o lápis e a Brush tool, que é o pincel.
- b. Pencil tool, que é o lápis e a Paint tool, que é o pincel.
- c. Pencil tool, que é o lápis e a Brush tool, que é o pincel.
- d. Pencil Brush, que é o lápis e a Brush tool, que é o pincel.

14) Descreva a função dos comandos ilustrados nas figuras abaixo:



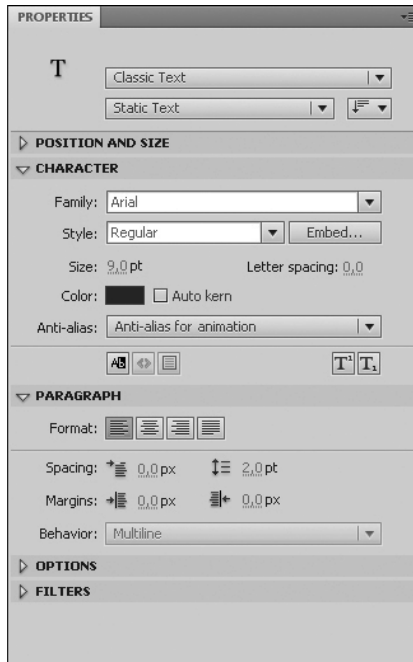
INSERINDO TEXTO.....

Se utilizar texto nos filmes do **Flash**, poderá definir o tamanho, a fonte, o espaçamento, a cor e o alinhamento. Poderá transformar o texto em um objeto, girar, redimensionar, inclinar e inverter e ainda editar os caracteres. Os filmes podem conter caixas de textos para a entrada de dados pelo usuário ou para exibir o texto que pode ser atualizado dinamicamente.

Ao trabalhar com arquivos **.Fla**, o Flash substitui, se necessário, as fontes do filme por outras fontes instaladas no seu sistema.

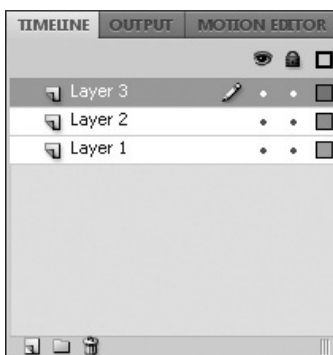
É possível criar textos na horizontal e na vertical através da ferramenta texto.

O padrão do programa é na horizontal. Para alternar essa opção, clique no botão da ferramenta **Texto** e, em seguida, no botão **Change Orientation of text** no **Inspetor de Propriedades**.



CAMADAS OU LAYERS.....

Pense nas camadas como uma pilha de folhas transparentes de acetato. Os elementos poderão ser separados em camadas para conseguir modificá-los e manuseá-los facilmente com maior segurança. Para editar uma camada ela deverá estar **ativa**, ou seja, selecionada.



Quando se inicia um documento novo no **Flash CS5**, ele apresenta apenas uma camada, porém, é possível inserir quantas camadas quiser, pois elas não aumentam o tamanho do arquivo. Além de inserir, você também poderá ocultar e apagar camadas.

CRIANDO CAMADAS

Para inserir uma nova camada, clique no botão **Insert Layer**.

