

LIÇÃO 1: INTRODUÇÃO AO FLASH E SUAS FERRAMENTAS DE DESENHO

OBJETIVOS

Quando você terminar esta lição, você entenderá:

- as principais partes da área de trabalho do Flash
- como usar o Palco
- o papel dos quadros, das camadas e da linha de tempo na construção de uma animação
- como as linhas e as formas interagem
- como a ferramenta Lupa ajuda, aumentando ou reduzindo sua visualização de um elemento no Palco
- o básico quanto à aplicação de cor no Flash
- o valor da paleta de Cores Web Safe
- as vantagens do texto sem aliases

e você terá aprendido:

- como desenhar com a ferramenta Lápis e usar seus modificadores
- como selecionar modo, cor, espessura e estilo da linha
- como selecionar, mover, girar e modificar um elemento de desenho
- como selecionar e aplicar cor a uma forma, preenchimento ou linha
- como criar e aplicar um gradiente linear
- como salvar um conjunto de cores
- como usar as ferramentas Lata de tinta e Pincel e seus modificadores
- como usar a ferramenta Texto para adicionar texto a um desenho

A ÁREA DE TRABALHO DO FLASH 4

A figura 1-1 mostra a área de trabalho do Flash 4. Dependendo do outro software que você usar, o Flash 4 poderá lhe parecer familiar ou desconcertantemente novo. No Flash, a área aberta de trabalho é chamada de Palco. A metade esquerda da barra de menu é padrão em muitos aplicativos Windows. A barra de ferramentas de desenho e as Camadas poderão fazê-lo recordar de ferramentas que você tenha usado em softwares de desenho e de desenho livre. Isso é proposital, para facilitar, para os artistas gráficos, a adoção dessa nova ferramenta. A menos que você use o Director da Macromedia, você nunca viu quadros ou linha de tempo antes—você vai usá-las para animações.

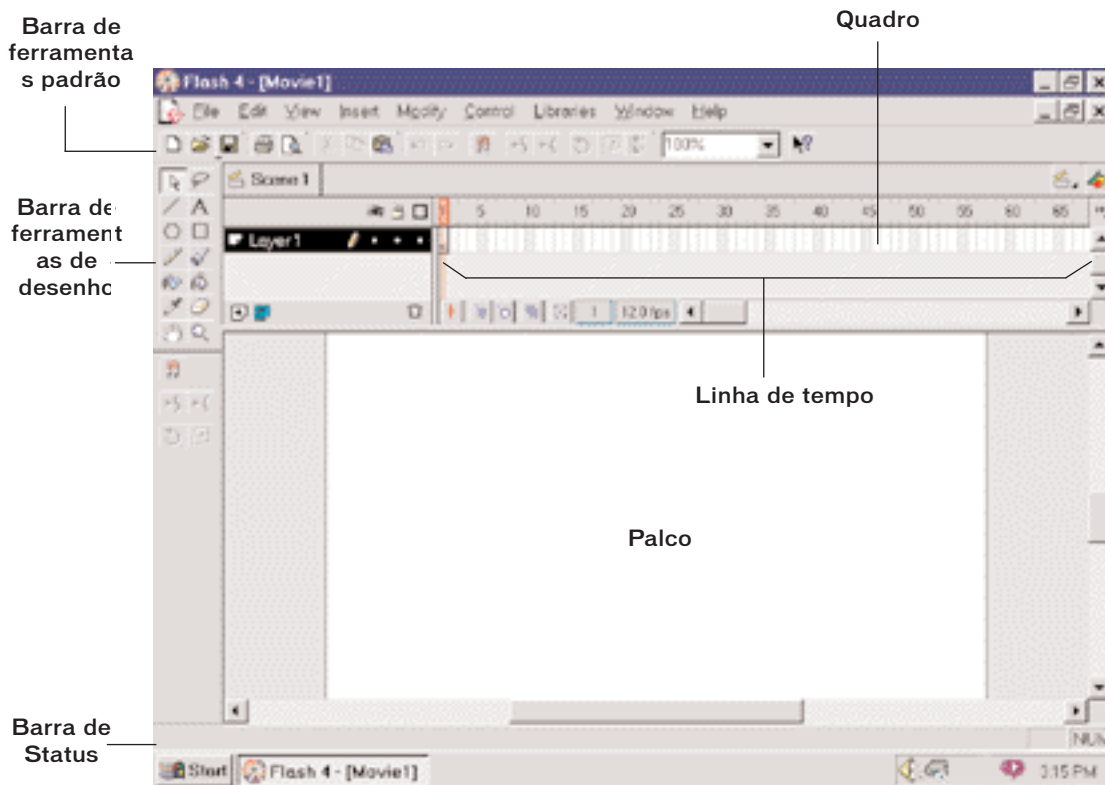


Figura 1-1
A área de trabalho do Flash 4.

QUADROS

Uma animação é constituída por uma série de quadros. Cada imagem altera de quadro para quadro para que, quando os quadros forem passados rapidamente diante de seus olhos, o visualizador veja a figura em movimento. Se a alteração em cada imagem for pequena e os quadros se moverem rapidamente, o movimento—como o de um filme—terá uma aparência suave. Qualquer produto desenvolvido com o Flash é uma série de quadros. Um arquivo Flash é chamado de filme.

PALCO

O Palco é a área de trabalho para compor os quadros individuais no filme. Você poderá desenhar diretamente no Palco ou arranjar trabalho ilustrativo importado.

CAMADAS

Pense nas camadas como uma pilha de transparências de acetato. Você pode separar seus elementos das ilustrações em camadas para modificá-los e manuseá-los mais fácil e seguramente. Você poderá usar as camadas generosamente, pois elas não aumentarão significativamente seu arquivo Flash. A pilha de camadas para um quadro de sua animação é chamada de cel.

LINHA DE TEMPO

A linha de tempo é uma grade onde você coordena a cronometragem de animação e monta o trabalho ilustrativo.

A janela Linha de tempo exibe cada quadro de um filme. Cada camada aparece na linha de tempo como uma linha separada.

BARRA DE FERRAMENTAS PADRÃO

O lado esquerdo de sua barra de ferramentas parece com a barra de ferramentas padrão em muitos aplicativos, com ícones para Novo, Abrir, Salvar, Imprimir e Visualizar impressão. Você aprenderá a reconhecer e a usar os outros ícones nessas lições.

BARRA DE FERRAMENTAS DE DESENHO

Se você já usou um pacote de softwares de desenho, você reconhecerá muitas das ferramentas na barra de ferramentas de desenho. Você começará a usar estas ferramentas nos próximos exercícios.

BARRA DE STATUS

A barra cinza na parte inferior da janela do Flash fornece valiosa avaliação. Se você posicionar seu cursor sobre um dos ícones de ferramentas da barra de ferramentas de desenho, a barra de status exibirá uma pequena mensagem explicando o uso da ferramenta. Você poderá exibir ou ocultar a barra de status selecionando ou cancelando a seleção Janela > Status do menu Barra de ferramentas.

EXERCÍCIOS

APRENDENDO A DESENHAR NO FLASH 4

Nesse segmento você aprenderá como usar as ferramentas de desenho no Flash, desenhando um barco a vela. Você ficará surpreso ao ver como as ferramentas de desenho do Flash ajudam a esconder o fato de você “não saber desenhar”. Com os novos Modos pincel do Flash, até mesmo quem só sabe rabiscar poderá colorir dentro das linhas. Por outro lado, se você gostar de desenhar, você vai fazer a festa!

Obs.: Você aprenderá a animar seu barco a vela na lição 3.

Se você desenhar uma linha cruzando outra, as duas serão cortadas e segmentadas no ponto de cruzamento.

O mesmo acontecerá quando você desenhar uma linha através de uma forma preenchida ou de um traço de pincel. Essa regra se aplica às linhas desenhadas com as ferramentas Linha, Lápis ou Pincel.

A ferramenta Lápis tem modos que alteram sua maneira de funcionar. No modo Acertar, você pode facilmente desenhar uma linha reta mantendo o cursor pressionado e arrastando. Selecione as propriedades da ferramenta Lápis dos modificadores de Ferramentas antes de desenhar.

Para usar o modo de desenho Acertar:

1. Selecione a ferramenta Lápis clicando no ícone do Lápis na barra de ferramentas à esquerda de sua tela. É o quarto ícone do topo da barra de ferramentas, do lado esquerdo (Veja a figura 1-2). Você também poderá pressionar o P no teclado.

Quando a ferramenta Lápis for selecionada, um conjunto de modificadores de Ferramentas aparecerá na parte de baixo da barra de ferramentas.

2. Do Seletor de modo lápis, selecione o modo de desenho Acertar. Ele se parece com degraus.

3. Selecione preto como a cor da linha.

O modificador de Cor da linha **embaixo da caixa de seleção de Modos linha** mostra a cor da linha atualmente selecionada. O ícone ao lado do botão de cores não é clicável; é um lembrete de que a cor selecionada será aplicada a uma linha.

4. Dê dois cliques no modificador de Cor da linha para abrir a paleta de Cores. Clique para selecionar qualquer cor.

A cor que você selecionar determinará a cor de qualquer linha que você desenhar com a ferramenta Lápis até que você a mude.

5. Mantenha a Espessura da linha em 1.0 pontos e mantenha o Estilo da linha em Solid.



Figura 1-2

A barra de ferramentas de desenho, com a ferramenta Lápis selecionada.

Obs.: Linhas sólidas geralmente aparecem melhor na Web.

6. Mova seu cursor para a área de trabalho. No Flash, a área de trabalho é chamada de **Palco**. O cursor se parece com um Lápis.
7. Pressione o botão do mouse e mantenha-o pressionado enquanto o arrasta para desenhar o casco do barco (Veja a figura 1-3). Se você liberar o mouse, antes de completar o desenho, pressione o botão e mantenha-o pressionado enquanto arrasta o cursor Lápis novamente para continuar a linha. Observe que a ferramenta Lápis continua selecionada. Não é necessário se certificar de fechar a forma, mas observe que a ferramenta Lápis “vai ajudá-lo” a conectar as linhas se elas estiverem próximas umas das outras.

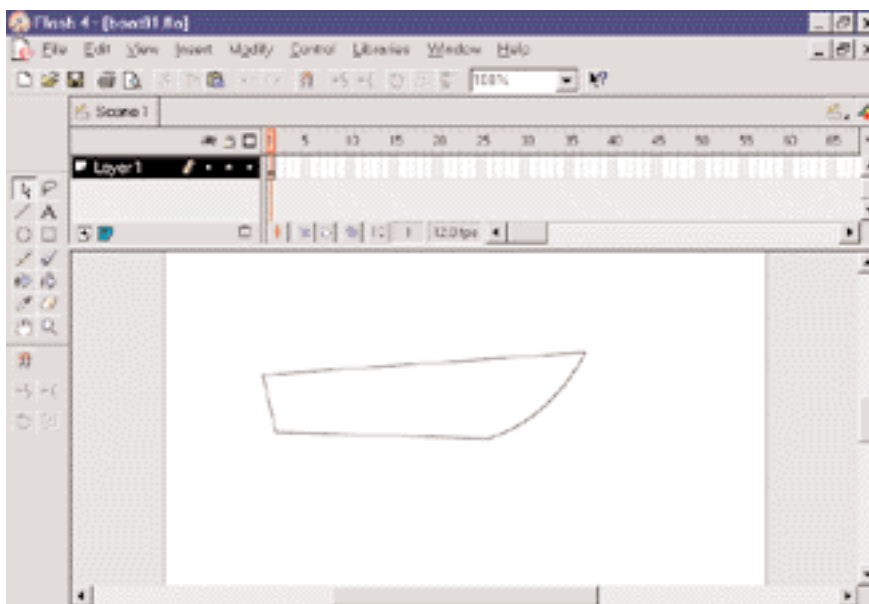


Figura 1-3
Desenho do casco com o Lápis.

8. Selecione Arquivo, **Salvar como** para salvar o barco na pasta **My Work**. Os arquivos Flash são chamados de filmes e têm a extensão .fla. Seu barco ainda não se parece muito com um filme, mas você o animará na Lição 3. Salve seu arquivo como boat.fla.

Você pode usar a ferramenta Lupa para ver qualquer parte de seu desenho mais de perto. A ferramenta Lupa parece uma lente de aumento com um sinal de mais no centro do vidro. Clicando repetidamente com a ferramenta Lupa no modo Aumentar, você poderá aumentar seu desenho para que você possa editá-lo pixel a pixel. Para ampliar uma área específica do desenho, desenhe uma moldura de caixa de seleção em volta da área, com a ferramenta Lupa no modo Aumentar.

A ferramenta Lupa no modo Reduzir é uma lente de aumento com o sinal de menos no centro do vidro.

A ferramenta Lupa no modo Reduzir mostra uma versão menor de seu desenho.

Para aumentar seu desenho:

1. Selecione a ferramenta Lupa da barra de ferramentas de desenho. A ferramenta Lupa no modo Aumentar tem um sinal de mais para indicar que ela fará os objetos aparecerem maiores.
2. Clique no desenho para aumentá-lo ou crie uma moldura de caixa de seleção com o cursor da ferramenta Lupa para definir, mais precisamente, a área que você deseja aumentar. Mantenha o cursor pressionado e arraste-o diagonalmente do canto superior esquerdo para o canto inferior esquerdo da área.
Você verá um retângulo contornando (delineando) a área. Libere o cursor.
3. Para reduzir o tamanho do desenho, selecione a ferramenta Lupa no modo Reduzir do modificador de Ferramentas ou mantenha pressionada a tecla Alt (PC) ou a **Option** (Mac) enquanto você clica no desenho com a ferramenta Lupa.

A lente de aumento agora tem um sinal de menos para mostrar que ela afasta os objetos de você.

Você poderá usar a ferramenta Seta para corrigir ou melhorar as linhas de seu barco. O Flash não usa alças para redefinir a forma das linhas. Utilize a ferramenta Seta para estender uma linha ou alterar sua direção ou use-a para estender uma curva, alterar sua direção ou aumentar ou reduzir seu tamanho (Veja a figura 1-4).



Figura 1-4
*Redefina a forma de seu
desenho com a ferramenta
Seta.*

Para redefinir a forma de seu desenho:

1. Abra boat.fla na pasta My Work ou na pasta Lesson1. Conforme você se aproxima de um segmento de linha, o cursor Seta se alterará para um cursor com um modificador curvo. Utilize-o para criar ou modificar uma curva.
2. À medida em que você se aproxima de um ponto final, o cursor Seta se altera para um cursor com um modificador de ângulo reto. Utilize-o para estender uma linha ou alterar sua direção.
3. Para criar pontos finais adicionais (quebrar uma linha), pressione a tecla **Ctrl** (PC) ou a tecla **Cmd** (Mac) e arraste em qualquer ponto na linha.

Obs.: Você cria o ponto final com um cursor Seta com um modificador curvo. O cursor alterará para uma seta reta quando você liberar o mouse.

4. Selecione **Editar, Desfazer para apagar as alterações que não sejam melhorias.**

A ferramenta Retângulo fornece uma maneira rápida e precisa de criar quadrados e retângulos. Você deverá especificar a cor e a largura da linha antes de desenhar. Por enquanto, aceite o preenchimento que estiver definido. Você colorirá o mastro na próxima lição.

Para criar um mastro com a ferramenta Retângulo:

1. Crie um mastro com a ferramenta Retângulo, mas ao invés de desenhar o mastro no lugar correto do casco, desenhe-o para um lado do Palco. O cursor Linha parece uma cruz. Para desenhar a forma, mantenha seu cursor pressionado e arraste para baixo e levemente para a direita.
2. Antes de poder girar e mover o mastro para a posição correta, você deverá selecioná-lo. Primeiro, selecione a ferramenta Seta da barra de ferramentas.
O cursor parece uma seta com um retângulo pontilhado à sua direita.
3. Desenhe uma moldura de caixa de seleção em volta do mastro colocando o cursor à esquerda e acima do mastro. Mantenha o cursor pressionado e arraste-o diagonalmente para a direita e abaixo do mastro. Libere o cursor.
O contorno do mastro deverá parecer listrado.
4. Com o mastro selecionado, selecione a ferramenta Girar do canto inferior esquerdo da barra de ferramentas.
Oito pequenos círculos vazios aparecem em um retângulo circundando o mastro. Essas são as alças que você usará para girar o mastro.

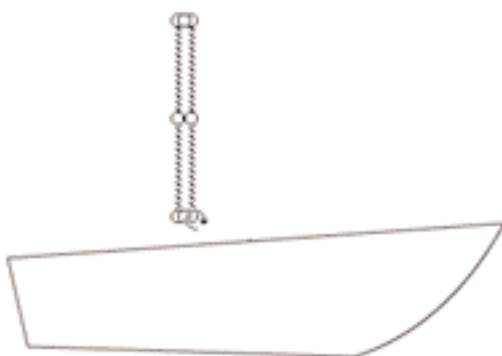


Figura 1-5

Girando o mastro.

5. Quando você mover o cursor Seta sobre um dos círculos de canto, o cursor alterará para quatro setas em círculo. Essa é a ferramenta Girar (Veja a figura 1-5). Clique e arraste a alça circular vazia na direção que desejar para girar o mastro.
Quando você tiver alcançado o giro desejado, libere o botão do mouse.
6. Usando a ferramenta Seta, clique e arraste o mouse para a posição correta. O cursor Seta alterará para duas setas cruzadas quando for posicionado corretamente para mover um objeto.



Figura 1-6

Desenhe a vela com a ferramenta Lápis no modo Suave.

Para criar uma vela para seu barco:

1. Utilize a ferramenta Lápis no modo Suave para desenhar uma vela para seu barco (Veja a figura 1-6).
2. Utilize a ferramenta Seta para redefinir a forma da vela.
3. Utilize a ferramenta Seta para desenhar uma moldura de caixa de seleção para selecionar a vela.
4. Gire a vela se necessário e coloque-a em posição.
5. Salve seu trabalho na pasta My Work como boat2 fla.

O BÁSICO DE CORES

Antes de desenhar ou preencher uma forma, selecione uma ferramenta e a cor que você deseja usar para desenhar ou preencher. **Você poderá selecionar cores para linhas ou preenchimentos da paleta de Cores.**

No próximo exercício, você usará a ferramenta Lata de tinta (quinto ícone do topo da barra de ferramentas na coluna da direita) para adicionar cor ao seu barco. O atalho de teclado é U. O ícone ao lado do modificador de Cor de preenchimento parece com um preenchimento gradiente, mas o ícone não é clicável; ele está lá para lembrá-lo que a cor que você selecionar será aplicada a um preenchimento.

Obs.: A paleta de Cores padrão do Flash contém 216 matizes e tonalidades Web Safe. Essas 216 cores são compatíveis com os principais navegadores tanto nos Macs como nos PCs. As cores adicionais são geradas através de pontilhamento, aproximando a cor especificada a um padrão de pixels de cores Web Safe. Enquanto as cores criadas por pontilhamento talvez funcionem bem para fotos, as ilustrações com áreas sólidas de cores pontilhadas não são bem definidas e claras.

Você poderá tornar as cores transparentes. Você também poderá criar novas cores e gradientes. Cada arquivo Flash tem sua própria paleta de Cores.

Para preencher o casco com cor:

1. Abra seu arquivo boat2.fla ou abra boat2.fla da pasta Lesson1. Selecione a ferramenta Lata de tinta e veja o modificador de Cor de preenchimento (na seção modificador de Ferramentas da barra de ferramentas) para ver qual cor está atualmente selecionada para preenchimentos. Clique no modificador de Cor de preenchimento.

A paleta de Cores se abre.

2. Selecione uma cor de madeira dourada para o casco (é a terceira cor da direita na nona linha de cores).

O modificador de Cor de preenchimento alterará para a cor que você selecionar.

Até que você tenha alterado a seleção de cor, qualquer preenchimento que você aplicar usará essa cor, independentemente da ferramenta que você estiver usando (ferramenta Oval, Retângulo, Lata de tinta ou ferramenta Pincel). Para alterar o preenchimento de um objeto, selecione o objeto. Então, selecione a ferramenta Lata de tinta, selecione uma nova cor e preencha o objeto novamente.

Se o contorno de sua forma não estiver completamente fechado, você poderá preenchê-la. Utilize o modificador de Tamanho da lacuna para especificar qual tamanho de lacuna deverá ser ignorado. As formas completamente fechadas serão exibidas mais rapidamente portanto, não use esse modificador a menos que você precise dele.

3. Clique no **modificador de Tamanho da lacuna da Lata de tinta** abaixo do modificador de Cor de preenchimento. Do menu pop-up, selecione o tamanho da lacuna que você precisa.

Com **Não fechar lacunas** selecionado, o modificador de Tamanho da lacuna parece um círculo fechado. Com Fechar lacunas pequenas selecionado, o círculo no modificador de Tamanho da lacuna terá uma pequena lacuna nele.

4. Mova o cursor Lata de tinta para o **Palco** e clique dentro do casco do barco.

O casco é preenchido com cor.

5. Certifique-se que a Lata de tinta ainda esteja selecionada. Selecione a cor que você deseja da

- paleta de Cores e então clique no mastro.
O mastro é preenchido com cor.
6. Salve seu arquivo como boat3 fla.

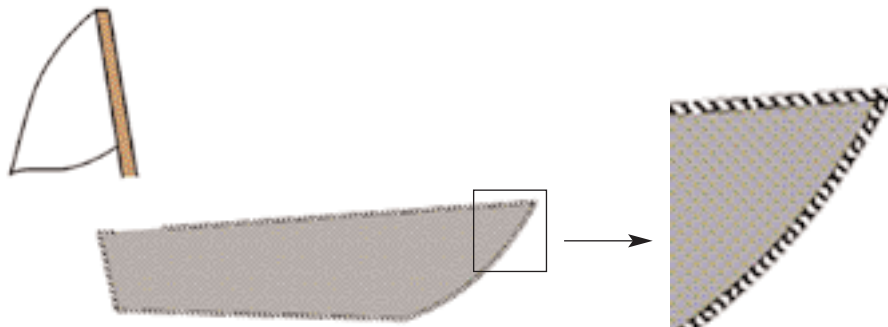


Figura 1-8

Dê dois cliques no casco para selecionar tanto o preenchimento como o contorno.

MOVENDO UM OBJETO PREENCHIDO

Mover um objeto preenchido pode ser surpreendente. Mesmo em uma forma criada com a ferramenta Retângulo ou a ferramenta Oval, o preenchimento e a linha são elementos separados. É fácil verificar que você somente selecionou e moveu o preenchimento, deixando o contorno da forma para trás.

Para mover um objeto preenchido:

1. Clique dentro do casco para selecioná-lo. Então, pressione o botão do mouse e mantenha-o pressionado enquanto arrasta para mover o casco para a direita.
Observe que somente o preenchimento se moverá (Veja a figura 1-7). Pressione **Ctrl+Z** (PC) ou **Cmd+Z** (Mac) para desfazer.

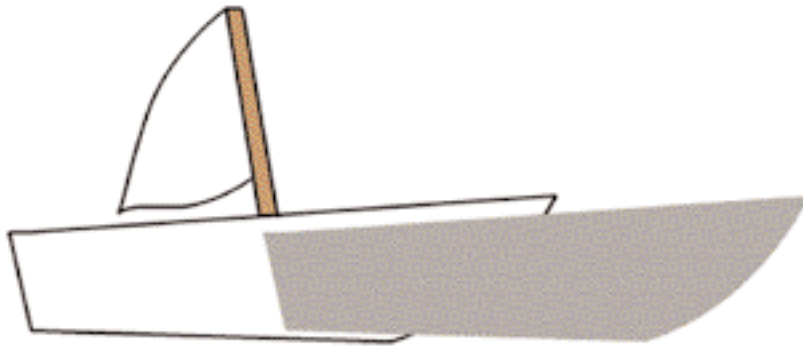


Figura 1-7

Um único clique no casco seleciona somente o preenchimento; quando você move a forma, o contorno é deixado para trás.

2. Dê dois cliques no casco. Certifique-se que o preenchimento pareça quadriculado e o contorno pareça listrado (Veja a figura 1-8). Pressione o botão do mouse e mantenha-o pressionado enquanto arrasta o casco para a direita.
O objeto foi temporariamente agrupado e se moverá como se fosse um só.
3. Utilize Desfazer para desfazer seus movimentos.

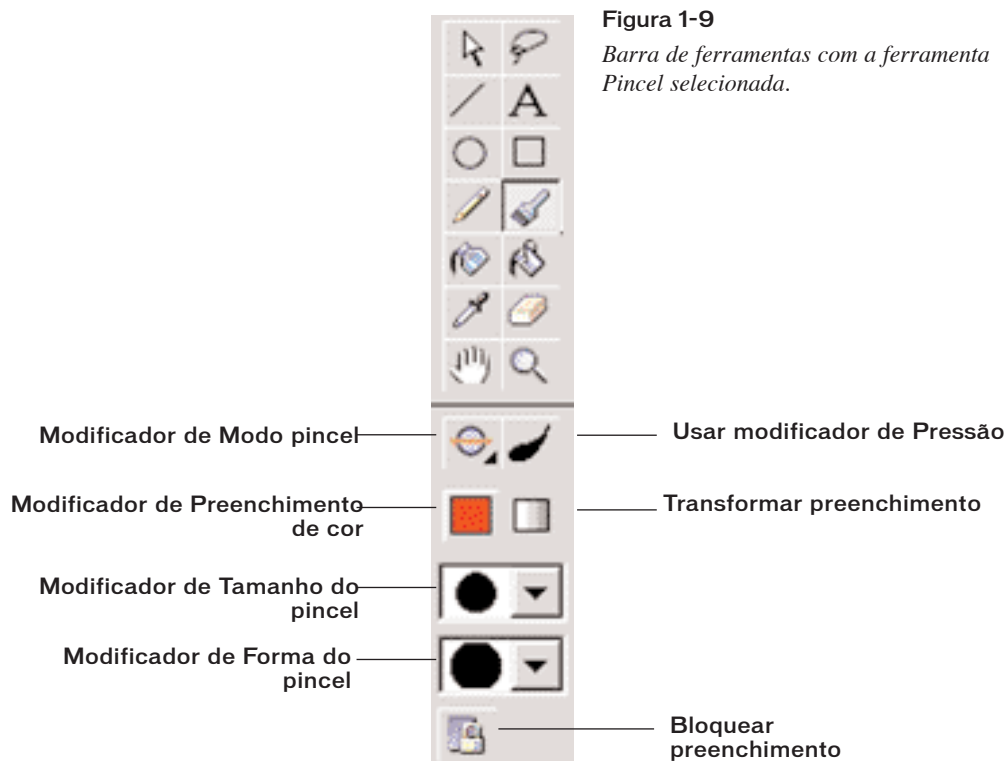
MELHORANDO O DESENHO

Agora que você tem um barco básico, você deseja personalizá-lo. Primeiro, você poderá usar a ferramenta Pincel para adicionar uma listra decorativa. Depois, você poderá criar e aplicar um preenchimento gradiente à vela e modificar a cor da sua linha. Finalmente, você poderá adicionar as escotilhas. Você poderá adicionar escotilhas vazias utilizando o novo botão Incolor do Flash 4 e depois usando a opção Transparência para adicionar escotilhas com janelas transparentes.

Divirta-se com este próximo exercício. No final, você poderá decidir manter os traços de pincel que você adicionou para personalizar o casco ou você poderá usar [Arquivo > Reverter](#) para voltar para a última versão salva do barco-a versão que você está abrindo agora.

Para personalizar o casco:

1. Abra seu arquivo boat3 fla ou abra boat3 fla da pasta Lesson1. Utilize a ferramenta Seta para selecionar o casco.
2. Selecione a ferramenta Pincel. É o quarto ícone de cima para baixo da barra de ferramentas na coluna da direita (Veja a figura 1-9).



- Clique no modificador de Modo pincel na parte inferior da barra de ferramentas e selecione Pintar dentro do menu pop-up.
O modo Pintar dentro assegura que você possa colorir dentro das linhas do casco.
- Selecione uma cor que contraste com a cor do casco de seu barco.
O ícone ao lado do modificador de Cor de preenchimento não é clicável; ele serve para lembrá-lo que a cor que você selecionar será um preenchimento, pois as linhas criadas com o Pincel são preenchimentos.

5. Selecione um tamanho pequeno de pincel.

Para ver os tamanhos disponíveis, clique na seta para baixo no modificador de Tamanho do pincel para abrir o menu pop-up.

6. Selecione uma forma do pincel. Clique na seta para baixo no modificador de Forma do pincel e selecione a quinta forma do pincel, que parece uma coluna vertical.

7. Mova o cursor Pincel para o Palco.

O tamanho e a forma do cursor refletem suas escolhas de tamanho e forma do pincel.

8. Para desenhar, pressione o botão do mouse e mantenha-o pressionado enquanto o arrasta. Desenhe uma listra decorativa no casco, permitindo que seu traço de pincel continue até depois da borda do casco (Veja as figuras 1-10 e 1-11).

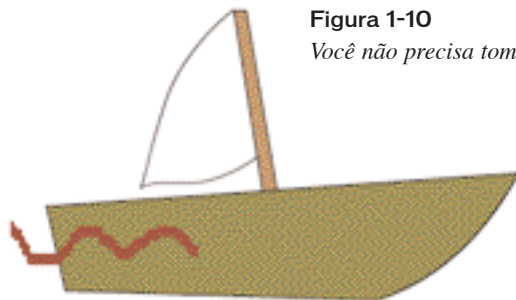


Figura 1-10

Você não precisa tomar cuidado ao pintar dentro das linhas.

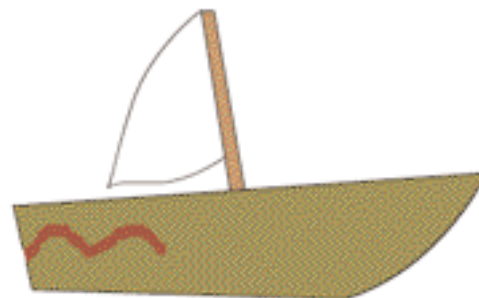


Figura 1-11

No modo Pintar dentro, o Flash exclui qualquer marca que ultrapassar a forma selecionada.

Obs.: Você pode pressionar a tecla Shift e mantê-la pressionada, enquanto você pinta para limitar o traço do pincel a uma linha reta horizontal.

9. Libere o botão do mouse e veja o Flash limpar seu trabalho.

Se você desejar alterar a cor da sua listra, você poderá selecionar outra cor e preencher o traço do pincel usando a Lata de tinta. Se você desejar drenar uma cor ao invés de substituí-la por outra, você poderá usar o novo modificador de Torneira da ferramenta Apagador, que drena a cor de seu traço de pincel ou de qualquer preenchimento ou linha. No próximo exercício, você drenará a cor de seu traço de pincel, só para ver como essa ferramenta funciona. Depois, você usará o Sombreador para testar e corresponder a cor do casco e preencher o espaço novamente com a Lata de tinta.

Para drenar a cor:

1. Selecione a ferramenta Apagador e o modificador de Torneira.
A torneira funciona como um sifão, drenando a cor de um preenchimento.
2. Usando o cursor Torneira, clique no traço do pincel.
A cor é drenada, deixando uma feia marca branca no lado do casco (Veja a figura 1-12).

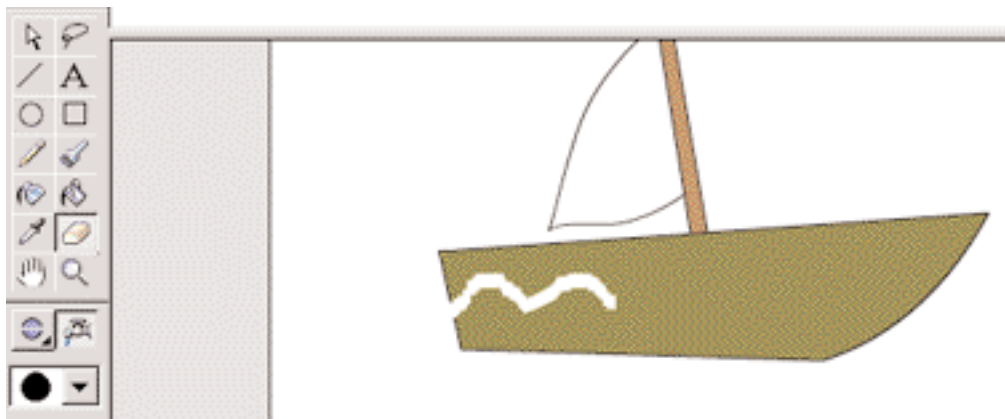


Figura 1-12

Utilize o novo modificador de Torneira para drenar uma cor de preenchimento de uma forma.

3. Para preencher a marca branca, você precisa se certificar que você pode fazer a correspondência exata da cor do casco. O Flash fornece uma ferramenta que permite que você faça isso: o Sombreador (D). Selecione o **Sombreador** e clique na porção colorida do casco.
O modificador de Cor de preenchimento exibe a cor do casco selecionada.
4. Agora, selecione a ferramenta Lata de tinta e preencha a marca branca com cor. Talvez você tenha que selecionar Preencher lacunas grandes ou médias do modificador de Tamanho da lacuna.

Obs.: Se você tiver áreas muito pequenas para preencher, lembre-se de clicar com a ponta da tinta do cursor Lata de tinta.

Se sua decoração não tiver melhorado, selecione Arquivo > **Reverter** para voltar para a última versão salva do desenho. Se você gostar de sua decoração, salve-a.

5. Salve seu arquivo como boat4 fla.

No próximo exercício, você aplicará um preenchimento gradiente à vela. Um preenchimento gradiente gradualmente muda de um matiz para outro ou de uma tonalidade para outra. Em um gradiente radial, a alteração de matiz ou tonalidade se move em direção a um ponto central ou se afasta dele. Os gradientes lineares se movem em uma linha reta de um matiz para outro ou de uma tonalidade para outra.

Para aplicar um preenchimento gradiente:

1. Abra boat4.fla da pasta My Work ou da Lesson1. Utilize a ferramenta Seta para selecionar a vela.
2. Selecione a ferramenta Lata de tinta e clique no modificador de Cor de preenchimento para abrir a paleta de Cores. Então, clique no botão do topo que parece uma pequena paleta ou selecione Janela > **Cores**.

A janela Cor é aberta.

3. Clique na guia Gradiente e depois clique no botão Novo.

Uma cópia do último gradiente criado no sistema aparecerá como a última das opções de gradiente.

Agora você modificará esse “novo” gradiente.

4. Abaixo da pequena seleção de gradientes no lado superior esquerdo da caixa de diálogo, localize a barra de Definição de cor—ela tem dois ponteiros de cor para modificar um gradiente.

Os ponteiros de cor definem onde as cores se alteram em um gradiente.

5. Clique no ponteiro de cor da esquerda na barra de Definição de gradiente e clique na amostra de cor para ver a paleta de Cores. Selecione um marrom médio da paleta de Cores, como é visto na figura 1-13.

A cor, no ponteiro de cor da esquerda, se altera para um marrom avermelhado.

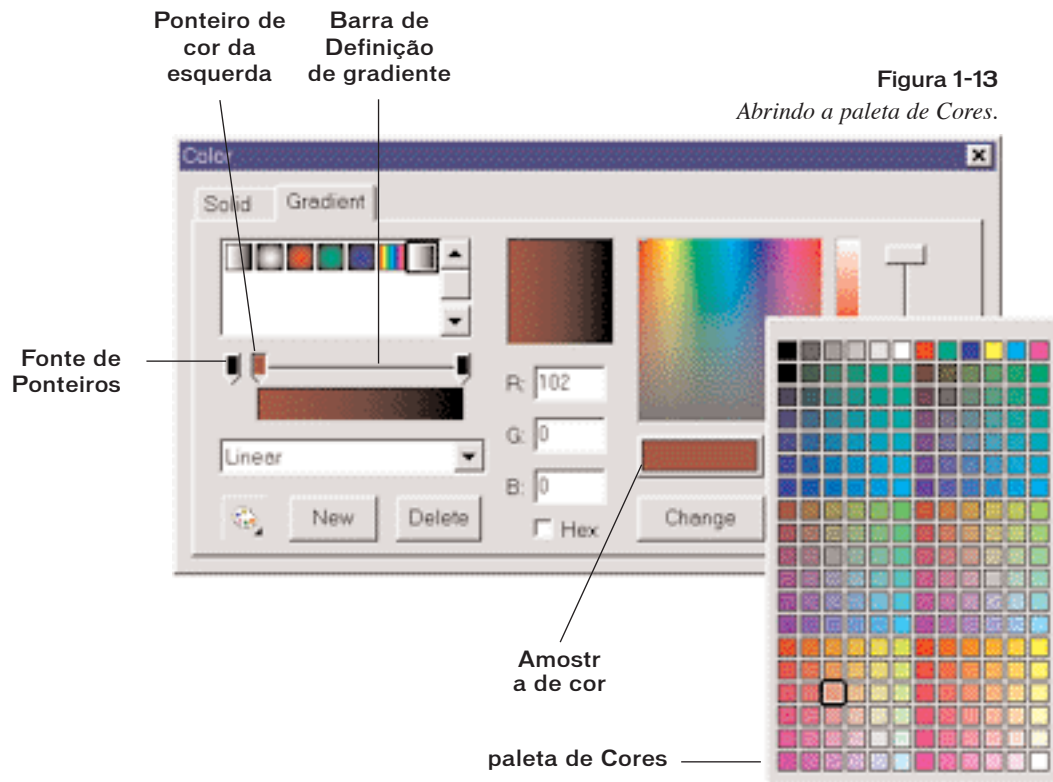


Figura 1-13

Abrindo a paleta de Cores.

6. Clique no ponteiro de cor da direita na barra de Definição de gradiente. Selecione uma cor damasco dourado da paleta de Cores (Veja a figura 1-14).

A cor no ponteiro de cor da direita se altera para uma cor damasco dourado.

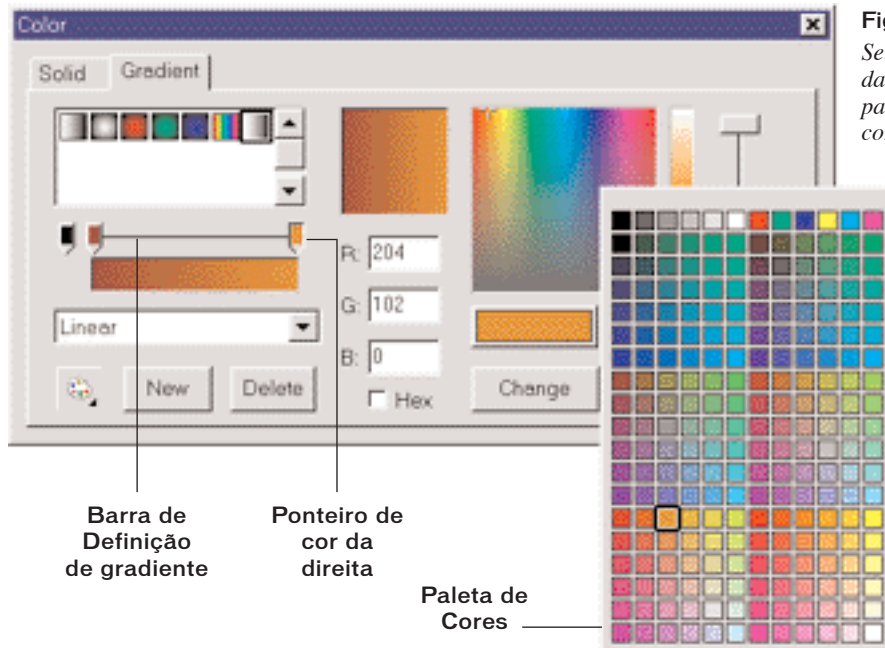


Figura 1-14

Selecione uma cor damasco dourado para o ponteiro de cor da direita.

7. No menu suspenso abaixo da barra de Definição de gradiente, mude de Radial para Linear.

8. Mova o ponteiro de cor da direita ao longo do controle deslizante.

Observe como o gradiente altera mais gradualmente ou mais abruptamente, de uma cor para outra, conforme você move o ponteiro de cor.

Você criou um novo gradiente. Você pode salvar esse gradiente para poder usá-lo mais tarde.

9. Clique no botão Alterar. Seu novo gradiente substitui o preenchimento gradiente copiado que você adicionou previamente.

Quando você clicar no botão Alterar, qualquer alteração que você tenha feito na barra de Definição de gradiente será aplicada ao gradiente atualmente selecionado.

10. Salve seu arquivo como boat5.fla na pasta de arquivos My Work.

Obs.: Não clique no botão Alterar para selecionar uma nova cor. O botão Alterar salva sua cor para o botão de tinta selecionado. Se você clicar no Alterar acidentalmente, você não poderá desfazer o erro com Editar > Desfazer.

Como a paleta de Cores está armazenada nos seu arquivos Flash (novo no Flash 4), você poderá usar Arquivo > Reverter para voltar para a última versão salva de seu arquivo e da sua paleta de Cores. É por isso que salvar antes de abrir a janela Cor e depois de ter criado uma nova cor ou gradiente, talvez seja uma boa idéia.

Mais duas opções estão disponíveis no Flash 4 para selecionar as cores de um gradiente. Agora você poderá experimentá-las.

Figura 1-15

A opção Salvar cores no menu pop-up.

Para selecionar as cores para um gradiente usando o espaço de cor:

1. Na janela Cor, clique no botão Novo.

Uma cópia do gradiente que você acaba de criar será adicionada à seleção.

2. Clique no ponteiro de cor da esquerda e então clique no espaço de cor (acima da amostra de cor e do botão Alterar). Selecione uma cor apontando e clicando em qualquer lugar no espaço de cor.

A amostra de cor e o ponteiro de cor da esquerda exibem a cor que você selecionou.

A janela Cor atual exibe uma visualização do gradiente até agora. Termine de criar o gradiente usando a segunda opção, caixas de texto RGB, como no próximo exercício.

Para selecionar as cores para um gradiente especificando uma cor nas caixas de texto RGB:

1. Clique no ponteiro de cor da direita e digite os seguintes números nas caixas de texto RGB: R: 232, G: 23, B: 201.

A amostra de cor e o ponteiro de cor da direita alteram para um rosa forte. A janela de cor atual mostrará como o gradiente mudou.

Obs.: Saturação total de uma cor é 255; Nenhuma saturação é 0.

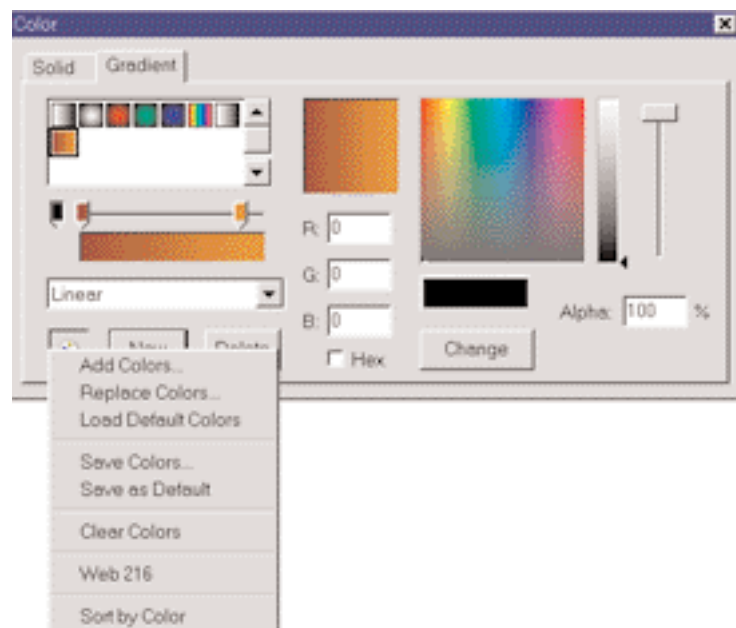
2. Arraste outro ponteiro de cor da fonte de ponteiros e selecione uma terceira cor do espaço de cor. Se o ponteiro de cor estiver definido em preto, você não poderá selecionar outra cor do espaço de cor a não ser que você deslize a barra de matiz para cima, para clarear a cor.
3. Ajuste os ponteiros de cor para controlar a transição de uma cor para outra.
4. Clique no botão Alterar para salvar seu gradiente no “novo” botão de gradiente que você adicionou.

Obs.: As cores que você criar serão salvas dentro de seu arquivo Flash. Por precaução—ou se você acha que talvez você queira usar algumas das cores sólidas e gradientes que você criar—você poderá salvar o conjunto de cores em um arquivo separado para ser reutilizado ou recarregado quando necessário.

5. Clique no botão, no canto inferior esquerdo da janela Cor, e selecione Salvar cores do menu pop-up (Veja a figura 1-15).

A janela Exportar amostra de cor se abre.

6. Encontre a pasta My Work e salve sua paleta de Cores nela como boat.clr.



Você pode usar os gradientes que você cria e salva como você faria com os gradientes embutidos. No próximo exercício, você usará o primeiro gradiente que você criou para adicionar cor à vela de seu barco. Usando a ferramenta Transformar gradiente, você poderá efetuar outros ajustes no local.

Para aplicar seu gradiente:

1. Abra boat5.fla na pasta de arquivos My Work ou na pasta Lesson1 e selecione a Lata de tinta. Clique no modificador de Cor de preenchimento para abrir a paleta de Cores e, então, selecione seu gradiente na parte de baixo da paleta.
2. Clique no botão Fechar (X) no canto superior direito da janela Cor.
3. O cursor ainda deverá parecer uma Lata de tinta. Caso contrário, clique no ícone Lata de tinta novamente. Certifique-se que o modificador para Bloquear **preenchimento** não esteja selecionado (ele está na parte de baixo à esquerda dos modificadores de Lata de tinta). Mova o cursor para o **Palco**. Começando no topo da vela, pressione o cursor e mantenha-o pressionado enquanto arrasta uma linha para a parte inferior esquerda da vela (Veja a figura 1-16.)
Essa linha especifica onde começa e termina o gradiente e define o ângulo do preenchimento linear. Libere o cursor para preencher a vela com cor.

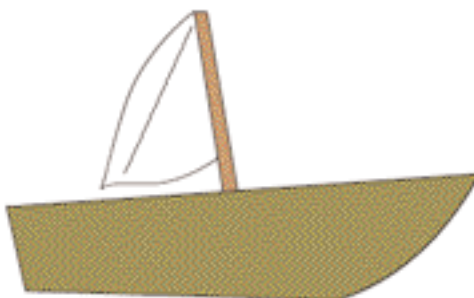


Figura 1-16

Arraste uma linha com o cursor Lata de tinta para definir a direção do preenchimento linear.

Para alterar a cor da linha utilizando o Tinteiro:

1. Selecione primeiro a vela, clicando na linha em uma borda da vela com a ferramenta Seta. **Clique com Shift (PC) ou com Cmd (Mac)** para selecionar as duas linhas nas outras bordas da vela. O contorno da vela deverá parecer listrado.
2. Selecione a ferramenta Tinteiro da barra de ferramentas (quinta ferramenta para baixo, à esquerda) e selecione uma cor que complemente o preenchimento gradiente da vela.
3. Mova o cursor Tinteiro para o **Palco** e clique na vela.
A cor da linha altera para a cor que você selecionou no passo 2.
4. Salve seu arquivo como boat6.fla e feche o arquivo.

Como esse é um luxuoso barco a vela, você precisará adicionar escotilhas. A ferramenta Oval, como a ferramenta Retângulo, desenha e preenche a forma ao mesmo tempo. Antes de desenhar a forma, selecione e defina os modificadores de Ferramentas para as cores das linhas e dos preenchimentos e selecione qualquer modificador de Modos de ferramentas que desejar.

Quando você selecionar sua cor de preenchimento no próximo exercício, utilize o novo botão Incolor do Flash 4 no canto superior esquerdo da paleta de Cores. Essa seleção incolor permite que você desenhe um círculo ou retângulo sem preenchimento ou sem contorno.

Para desenhar uma escotilha “vazia”:

1. Abra boat6 fla da pasta My Work ou da pasta Lesson1 e selecione a ferramenta Oval. Selecione uma cor mogno escuro como a cor da linha e 2 pontos para a largura da linha.
2. Clique no modificador de Cor de preenchimento para abrir a paleta de Cores. Ao invés de uma cor, selecione o quadrado vazio no canto superior esquerdo da paleta.
O modificador de Cor de preenchimento tem um X nele ao invés de uma cor.

Obs.: Os ícones ao lado das duas caixas de seleção de Cor servem para lembrá-lo que a caixa superior seleciona a cor da linha e a caixa inferior seleciona a cor do preenchimento.

3. Mova o cursor Oval para o **Palco**. Ele parece uma cruz. Pressione a tecla **Shift** (PC) ou a tecla **Cmd** (Mac) e mantenha-a pressionada enquanto você mantém o botão do mouse pressionado e o arrasta para fazer um círculo perfeito.

Parece que você desenhou um círculo marrom escuro no barco, mas não foi só isso que aconteceu.

Obs.: Lembre-se que quando você desenha uma linha em uma forma sólida, ela corta essa forma.

4. Clique dentro do círculo. Uma forma circular é selecionada.
5. Pressione o botão do seu mouse e mantenha-o pressionado enquanto arrasta a forma circular para fora do barco, como é visto na figura 1-17.
Você “recortou” uma seção do casco e criou uma escotilha.



Figura 1-17
Recortar uma seção do casco para criar uma escotilha.

Obs.: Se você tivesse selecionado um preenchimento colorido, você teria substituído a cor de preenchimento do barco pela cor de sua forma circular. Como você selecionou um preenchimento incolor (nenhum preenchimento), o contorno de seu círculo agirá como um cortador de biscoitos e recortará uma forma circular do casco.

6. Você não precisa da forma circular que você cortou do casco. Clique nela e pressione Delete para excluir essa forma.

Você poderá enxergar através de sua escotilha vazia para ver as ondas atrás do barco. Por diversão, você agora fará duas escotilhas com janelas transparentes pelas quais você poderá enxergar através.

Para desenhar uma escotilha com uma janela transparente:

1. Selecione a ferramenta Oval. Selecione uma linha da cor mogno escuro de dois pontos e um preenchimento cinza claro.
A paleta de Cores se abre.
2. Clique no botão no topo que parece uma pequena paleta.
A janela Cor se abre.
3. À direita da janela Cor está o controle deslizante alfa. Esse controle deslizante (ou a caixa de texto alfa %) controla o grau de transparência de sua cor. Conforme você deslizar o controle deslizante para baixo, a cor ficará cada vez mais transparente. Mova o controle deslizante alfa para **51%**.
A amostra de cor exibe um padrão de grade para indicar que a cor atual é transparente. Esse padrão de grade não aparecerá no seu desenho (Veja a figura 1-18).

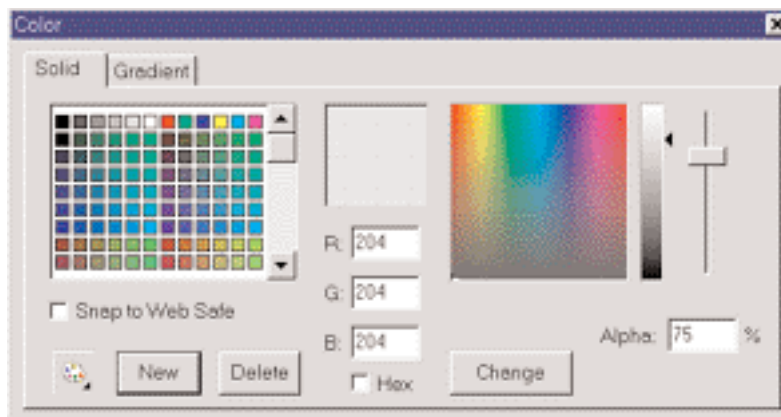


Figura 1-18

Mova o controle deslizante alfa para selecionar o grau de transparência de sua cor.

4. Desenhe mais duas escotilhas no casco, como na figura 1-19. Mais tarde, quando você colocar um oceano atrás do barco, você poderá enxergá-lo através das três escotilhas, mas água só espurrará pela escotilha aberta que você desenhou primeiro.



Figura 1-19

Desenhe duas escotilhas transparentes no casco.

AGRUPANDO OBJETOS

Como você estará movendo o barco conforme você vai posicionando-o entre as ondas, talvez seja mais conveniente você agrupar todas as partes do barco para que fique fácil selecioná-las e movê-las.

Para agrupar objetos:

1. Selecione o barco inteiro.

Um contorno listrado aparecerá em volta de cada parte.

2. Selecione **Modificar > Agrupar**.

O contorno listrado agora circunda o barco inteiro. Se você pressionar o botão do mouse e o mantiver pressionado enquanto arrasta o casco, o barco se moverá como uma unidade.

Obs.: Quando objetos são agrupados, você não pode selecionar um deles e modificá-lo a não ser que primeiro você selecione **Modificar > Desagrupar** para separá-los.

3. Seu barco está quase completo. Salve-o como boat7 fla e feche o arquivo.

Agora é hora de adicionar texto ao desenho.

UTILIZANDO A FERRAMENTA TEXTO

A ferramenta Texto fornece texto real que permanece selecionável e mantém seus atributos de texto mesmo quando adicionado a uma forma gráfica. Por exemplo, você pode selecionar uma fonte e tamanho da fonte e aplicar atributos como negrito e itálico.

Obs.: O novo e poderoso recurso de texto editável do Flash 4 é uma adição importante aos seus recursos interativos, que estão além do escopo desta lição. Texto editável pode ser usado para formas, senhas, variáveis e interação com o usuário.

Você pode inserir texto comum de duas maneiras. Você pode selecionar a ferramenta Texto e clicar uma vez no Palco onde você deseja inserir uma linha de texto. O Flash cria uma caixa de texto com uma alça circular de redimensionamento.

Conforme você digitar, a caixa de texto se alargará. O texto não mudará de linha automaticamente, mas você poderá criar linhas de quebra usando a tecla Enter (PC) ou a tecla Return (Mac). No exercício final para essa lição, você usará esse método para digitar o nome do seu desenho.

O segundo tipo de bloco de texto tem uma largura fixa e é usado para blocos de texto maiores. Você seleciona a ferramenta Texto e a utiliza para desenhar um retângulo para conter seu texto. O Flash cria uma caixa de texto com uma alça quadrada de redimensionamento. O texto que você digita muda de linha automaticamente e a caixa se expande, linha por linha, à medida que você precisa de mais espaço.

Para usar a ferramenta Texto:

1. Abra seu arquivo boat7.fla ou abra boat7.fla da pasta Lesson1. Selecione a ferramenta Texto da barra de ferramentas (segunda de cima para baixo na coluna da direita). O atalho de teclado é A (Veja a figura 1-20).
2. Clique na seta na caixa Fonte para ver opções de fontes. Selecione **Arial**.
3. Selecione **22 pontos** no menu pop-up Tamanho da fonte.
4. Selecione uma cor para cor de texto. O A à direita da caixa de seleção de Cores não é clicável; é um lembrete que a cor que você selecionar será aplicada ao texto.
5. Deixe o estilo de parágrafo alinhado à esquerda selecionado.
6. Mova o cursor Texto para o Palco (o cursor parece uma linha transversal com a letra A). Em um espaço vazio no **Palco**, clique no botão do mouse para criar uma caixa de texto.

Figura 1-20

A barra de ferramentas com a ferramenta Texto selecionada.

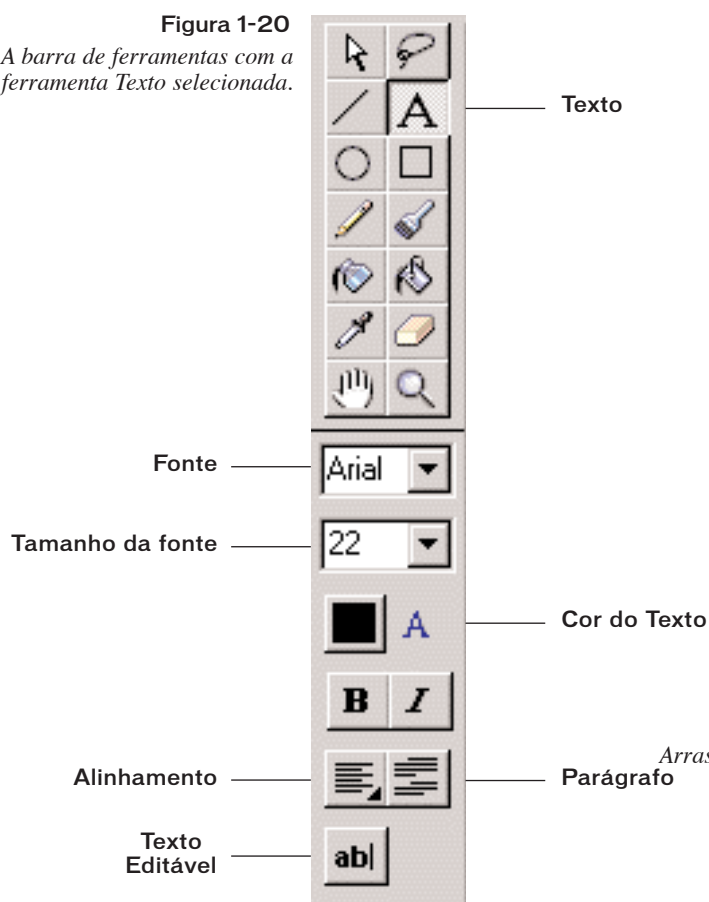


Figura 1-22

Arraste uma alça de canto da caixa de texto para colocar seu texto proporcionalmente

7. A altura da caixa de texto é determinada pelo tamanho de tipo que você selecionou. A largura do bloco de texto aumenta à medida que você digita. Digite My Boat na caixa de texto para denominar seu barco (Veja a figura 1-21). Clique no **Palco** para cancelar a seleção da caixa de texto.



Figura 1-21

Digite o nome do seu barco na caixa de texto.

Você pode usar a ferramenta Seta para colocar o texto em escala. Certifique-se de usar uma alça de canto para evitar distorcer o texto. As alças centrais puxam o texto em uma única direção, portanto elas só serão úteis para efeitos especiais.

8. Selecione a ferramenta Seta e clique no ícone Escala, no lado inferior direito da barra de ferramentas.

Uma moldura de caixa de seleção com oito alças quadradas circundará o texto.

Obs.: Como as letras são redondas e os pixels são quadrados, é inevitável que o texto—especialmente em tamanhos grandes—pareça irregular na tela do computador. O Flash tem a capacidade de suavizar as curvas no seu texto quando ele cria o arquivo Flash Player. O Flash também pode suavizar as curvas de outros objetos redondos no seu filme. Essa função é chamada Sem aliases. Sem aliases “borrará” a borda da curva à qual for aplicado para que ela pareça mais suave.

Quando você publicar seu filme, você decidirá se aplica o texto sem aliases no arquivo Flash Player. Se você tiver a intenção de usar essa opção, você talvez desejará verificar o efeito selecionando Visualizar > Texto sem aliases. Desligue Sem aliases depois de completar a verificação pois ele diminui a velocidade da exibição.

9. Clique em uma alça de canto e arraste para deixar a caixa de texto no tamanho certo para caber na proa do barco (Veja a figura 1-22). Pressione o botão do mouse e mantenha-o pressionado enquanto arrasta o texto para a posição correta.
10. Com a ferramenta Seta selecionada, clique no ícone Girar. **Uma moldura de caixa de seleção com oito alças circulares circunda seu texto.** Posicione o cursor sobre uma das alças circulares em um canto da seleção. O cursor se alterará para setas circulantes. Pressione o botão do mouse e mantenha-o pressionado enquanto o arrasta para girar a caixa de texto até que ela se alinhe com a borda superior do barco.

Obs.: Para obter aptidões adicionais de manuseio de texto, manipule o texto no FreeHand e exporte-o como um filme Flash.

11. Você completou seu barco. Salve-o como boat8 fla e comemore!

TAREFA DA SEÇÃO

- Desenhe um peixe, usando a ferramenta Lápis no modo Acertar. Será um peixe angular de arte moderna. Utilize a ferramenta Seta para redefinir a forma de seu peixe e então selecione-o e gire-o.
- Desenhe uma bandeira para o topo de seu mastro, utilizando a ferramenta Lápis no modo Suave.
- Selecione e aplique uma nova cor para o barco e crie e aplique um novo gradiente para a vela.
- Utilizando as ferramentas de sua escolha da barra de ferramentas de desenho, desenhe uma forma simples, como uma caixa, uma pipa ou um balão. Preencha essa forma com cor.
- Selecione a ferramenta Pincel e experimente outras cores e outros formatos e tamanhos de pincel. Experimente os outros modos de pintura. Utilize o Desfazer para voltar para o traço do pincel que você preferir.

LIÇÃO 2: CAMADAS, ARTE IMPORTADA, SÍMBOLOS E OCORRÊNCIAS

OBJETIVOS

Quando você terminar essa lição, você entenderá:

- camadas e suas propriedades básicas
- formatos para importar trabalhos ilustrativos
- seleção por cor e as definições da Vara de Condão
- a diferença entre um símbolo e uma ocorrência
- o que existe na Biblioteca e como ela é organizada
- a diferença entre editar no Palco e na janela de edição de símbolo

e você terá aprendido:

- como criar, nomear, ocultar e bloquear camadas
- como desenhar uma forma fechada com a ferramenta Linha e melhorá-la com a ferramenta Seta
- como copiar e colar entre camadas
- como extrair um conjunto de cores de um GIF importado
- como definir o segundo plano de um filme
- como utilizar a Vara de Condão para fazer uma seleção
- como importar arquivos de imagens de bitmaps para o Flash
- como utilizar Desmembrar para tornar um bitmap editável e como rastrear um bitmap
- como importar um arquivo de formato filme Flash do FreeHand
- como converter trabalho ilustrativo em um símbolo e como os símbolos mantêm arquivos Flash pequenos
- como abrir um arquivo Flash como uma biblioteca
- como organizar e ordenar sua biblioteca
- como editar símbolos e modificar ocorrências

EXERCÍCIOS

CAMADAS

Pense nas camadas como uma pilha de transparências. Você pode separar seus elementos gráficos em camadas para modificá-los e manuseá-los mais facilmente (e com maior segurança). Você pode usá-las generosamente pois elas não aumentam seu arquivo significativamente. As camadas são controladas pelo painel à esquerda da Linha de tempo (Veja a Figura 2-1).



Figura 2-1

Controlando camadas usando a Linha de tempo.

Camadas podem ser bloqueadas ou desbloqueadas. Quando uma camada é bloqueada, um ícone de cadeado aparece na coluna Cadeado. Linhas e formas não podem ser desenhadas, selecionadas ou modificadas em uma camada bloqueada. Para bloquear camadas, clique na Alternância de cadeado no topo do lado esquerdo da Linha de tempo.

Camadas podem ser visíveis ou ocultas. Quando uma camada é visível, um ponto é exibido na coluna Olho. Quando uma camada é oculta, um X vermelho é exibido na coluna Olho. Para tornar todas as camadas visíveis, clique na Alternância do olho no topo à esquerda da Linha de tempo. Clique novamente para desbloquear as camadas.

Antes de trabalhar em uma camada, você deve selecioná-la como a camada ativa. Um ícone do Lápis ao lado do nome da camada indica que a camada é a camada ativa atual onde todo o desenho acontece.

Você separará os elementos de seu trabalho ilustrativo em camadas. A primeira camada, onde você criou o barco a vela, será chamada “boat.” Você adicionará uma camada para cada objeto. Como o oceano sobreporá o barco, é essencial colocar o barco e o oceano em camadas diferentes. Quando uma forma sobrepõe outra, a forma de cima elimina o preenchimento da forma de baixo. A eliminação de Cor de preenchimento não é só aceitável mas desejável em uma imagem estática, mas se o barco deve subir e descer com as ondas, a imagem deve permanecer intacta pois a área de sobreposição se moverá e mudará.

Para denominar uma camada:

1. Abra seu arquivo boat8.fla ou abra boat8.fla da pasta Lesson2.
2. Clique com o botão direito do mouse na **Camada 1** e selecione **Propriedades** do menu pop-up (ou selecione **Camada** do menu Modificar).

A caixa de diálogo Propriedades da Camada é aberta (Veja a Figura 2-2).

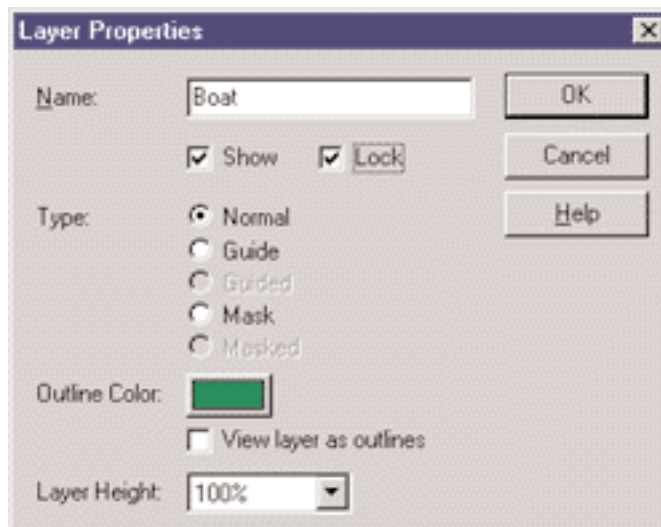


Figura 2-2
A caixa de diálogo Propriedades da Camada.

3. Na caixa Nome, digite Boat.
4. Abaixo da caixa Nome, selecione Bloquear. Deixe os outros padrões inalterados e clique em **OK**.
5. A camada agora tem um novo nome e um cadeado na coluna **cadeado**.

Para criar uma nova camada:

1. Para criar a Camada 2, selecione Inserir, **Camada** ou clique no ícone Adicionar camada na parte inferior do painel Camadas.
2. Dê dois cliques na Camada 2 para selecioná-la.
3. Denomine a camada digitando Ocean 1 na área destacada.

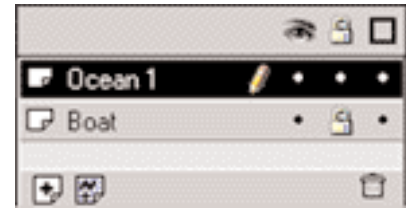


Figura 2-3

Ocean 1 é a camada ativa.

Na Figura 2-3, veja que a camada Boat está bloqueada e visível e a camada Ocean 1 está desbloqueada e visível.

O lápis na camada Ocean 1 indica que a camada está ativa.

Depois, desenhe uma forma fechada para o oceano. Certifique-se de fazer sua forma mais larga que o Palco para que você tenha espaço para ajustar a posição da forma mais tarde.

Para desenhar e preencher o oceano:

1. Selecione a ferramenta Linha da barra de ferramentas de desenho (Segundo ícone de cima para baixo na coluna da esquerda).
No **Palco**, o cursor da ferramenta Linha parece uma cruz.
2. Sob do barco, faça um ziguezague, começando um pouco depois da borda esquerda do **Palco**.
3. Pressione o cursor e mantenha-o pressionado enquanto arrasta a linha para cima. Libere o cursor, mas não o mova. Pressione o cursor e mantenha-o pressionado enquanto arrasta a linha para baixo. Libere o cursor, mas não o mova. Continue fazendo ziguezagues até um pouco depois da borda direita do **Palco** (Veja a Figura 2-4).

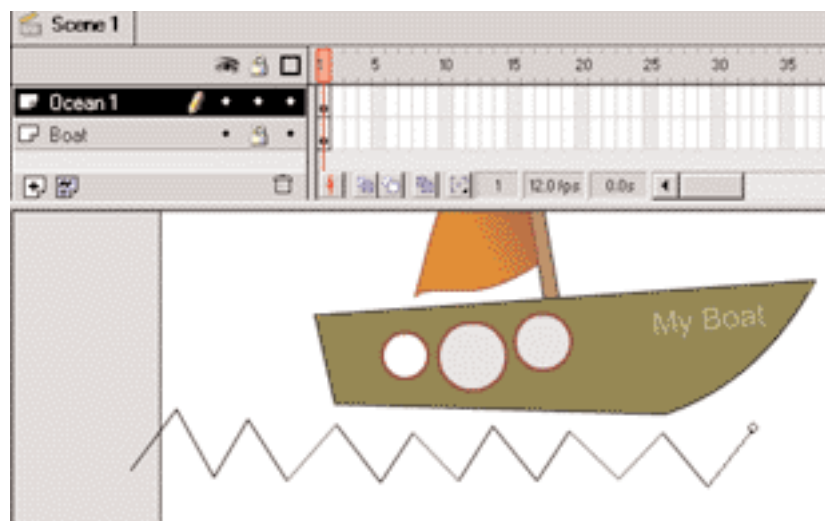


Figura 2-4

Um ziguezague de um lado ao outro do Palco.

4. Continue a linha para fazer uma forma fechada. Seu oceano deverá parecer com a Figura 2-5. Se necessário, utilize a ferramenta Seta para estender a parte mais baixa da forma ziguezague para a borda inferior do **Palco**.

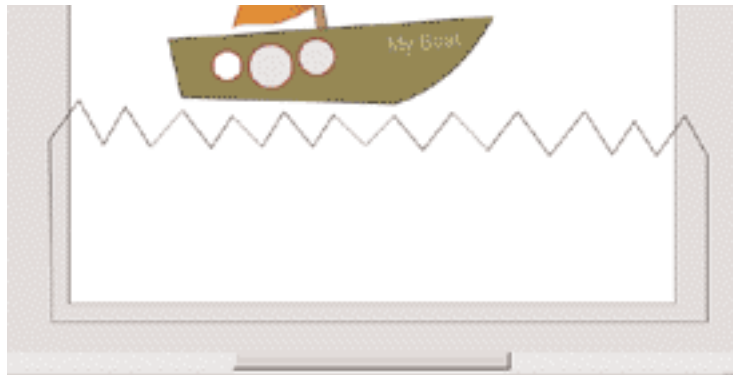


Figura 2-5
A forma do oceano completada.

Você precisa preencher o oceano com azul e torná-lo um pouco transparente. Então, você removerá a linha em volta da forma do oceano e formará os ziguezagues em ondas. O controle deslizante alfa controla o nível de transparência para uma cor. Você define o nível de transparência na janela Cor usando o controle deslizante alfa ou digitando um número na caixa de porcentagem alfa.

Para preencher e formar o oceano:

1. Selecione a ferramenta Lata de tinta da barra de ferramentas.
2. Clique no modificador de Cor de preenchimento para abrir a paleta de cores.
Selecione um azul marinho.
3. Clique no modificador de Cor de preenchimento para abrir a paleta de cores novamente. Dessa vez, clique no botão da janela Cor no topo da paleta de cores.
A janela Cor é aberta.
4. Na guia Sólido, localize o controle deslizante alfa à extrema direita. Coloque o controle deslizante em **85%** ou digite 85 na caixa de porcentagem alfa (Veja a Figura 2-6). Então, feche a janela Cor.

Obs.: Você também pode abrir a janela Cor selecionando Cores do menu Janela.

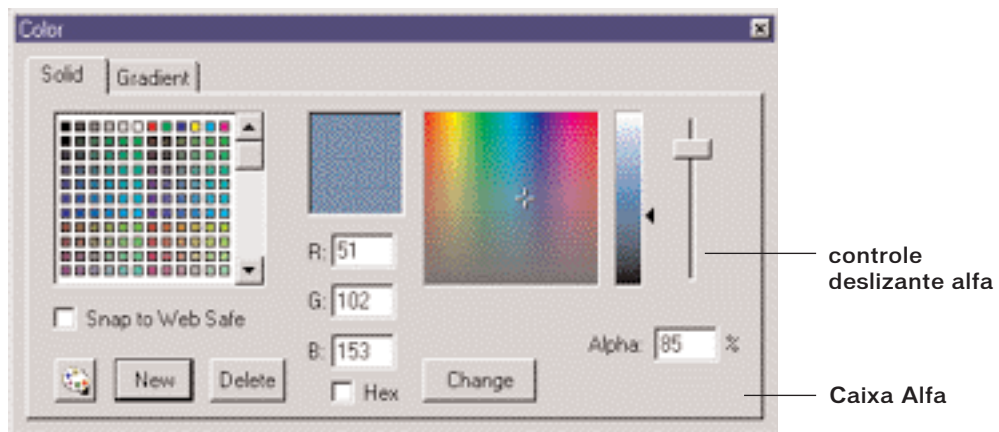


Figura 2-6
A janela Cor, com a porcentagem alfa definida em 85%.

5. Do seletor de modo Lata de tinta, selecione Fechar lacunas pequenas.
6. Usando o cursor Lata de tinta, clique dentro da forma zigzague para preencher o oceano com azul.
Como você fez o azul ficar transparente, você poderá ver o barco através das ondas.
7. Você não precisa mais da linha em volta do oceano. Altere para a ferramenta Seta e dê dois cliques na linha para selecioná-la. Então, pressione Delete para excluir a linha.

Obs.: Se a linha estiver quebrada em segmentos, você precisa selecionar cada segmento individualmente.

8. Utilize a ferramenta Seta com modificador de Curva para formar as ondas (Veja a Figura 2-7).
Conforme você se aproxima do lado direito da onda com o cursor Seta, o cursor se torna uma seta com um modificador de Curva. Posicione o cursor sobre a borda direita da onda, pressione o botão do mouse e mantenha-o pressionado enquanto arrasta, lentamente, o centro da borda um pouco para a esquerda para criar uma curva. (Se você mover seu cursor para a ponta da onda, o cursor muda para uma seta com um modificador de ângulo reto.)

Obs.: Para criar pontos finais adicionais, arraste com Ctrl (PC) ou com Cmd (Mac) para arrastar a linha no local onde você quer o novo ponto final.

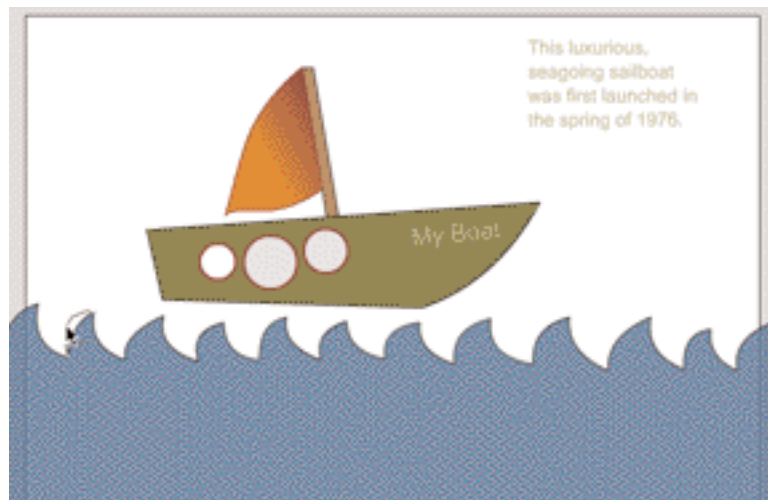


Figura 2-7
Formando as ondas com a ferramenta seta.

9. Salve seu arquivo como boat9.fla e feche o arquivo.

Obs.: Que outra ferramenta você poderia ter usado para criar as ondas? A ferramenta Lápis no modo Suave.

USANDO CAMADAS

É possível selecionar objetos em camadas múltiplas se aquelas camadas estiverem desbloqueadas. É útil selecionar múltiplas camadas quando você deseja alinhar elementos em várias camadas. Bloqueando camadas, você poderá controlar a seleção de elementos de seu trabalho ilustrativo. Quando você utiliza camadas, você pode efetuar alterações em um elemento mais facilmente, sem perturbar outros.

Animações do Flash complexas têm mais de 50 camadas, incluindo camadas para som e interação e ainda são pequenas o bastante para serem exportadas para a Web. Mesmo com as três camadas com as quais você trabalha nesse exercício, você precisará bloquear e desbloquear camadas e ocultá-las para trabalhar eficientemente.

Você pode ocultar todas as camadas, exceto a ativa, para simplificar o que você está vendo e focalizar no elemento que você está modificando. Quando formas se sobrepõem, você muitas vezes precisa ocultar uma ou mais camadas para ver a imagem toda na camada ativa, como no exercício seguinte. Você pode, então, fazer duas ou mais camadas visíveis mas você pode deixar apenas uma bloqueada e mover os elementos da camada ativa para o local correto, em relação aos elementos em outras camadas.

Nesse exercício, você criará uma segunda camada Ocean para que você possa posicionar o barco entre as duas camadas. Você não precisa desenhar uma segunda forma de oceano—você simplesmente pode recortar e colar a Ocean 1 em uma nova camada Ocean 2 e modificá-la, o que é mais rápido e fácil. Então, você ajustará a posição do Ocean 1, Ocean 2 e o barco. Antes de copiar o Ocean 1 para uma nova camada, pare um minuto para fazer uma experiência com bloquear e desbloquear e observe como o bloqueio afeta seleções.

Para colar de uma camada para outra:

1. Abra boat9.fla da pasta My Work ou da pasta Lesson2.
2. Bloqueie a camada Boat clicando no ponto branco na coluna Cadeado. O ponto branco é substituído por um cadeado. Oculte a camada Boat clicando no ponto branco na coluna Olho. Um X vermelho aparece na coluna Olho. O barco não está mais selecionado ou visível.
3. Clique na camada **Ocean** para selecioná-la. A forma do oceano está selecionada no **Palco** e parece estar cheia de pontos. Faça uma cópia do oceano pressionando **Ctrl+C** (PC) ou **Cmd+C** (Mac).
Você não usará a cópia até o passo 6.
4. Crie uma camada nova clicando no ícone Adicionar camada abaixo da lista de camadas.
5. Dê dois cliques na Camada 3 e digite o nome Ocean 2.
6. Com a camada **Ocean 2** selecionada e visível, cole sua cópia do oceano no **Palco** (Veja a Figura 2-8).

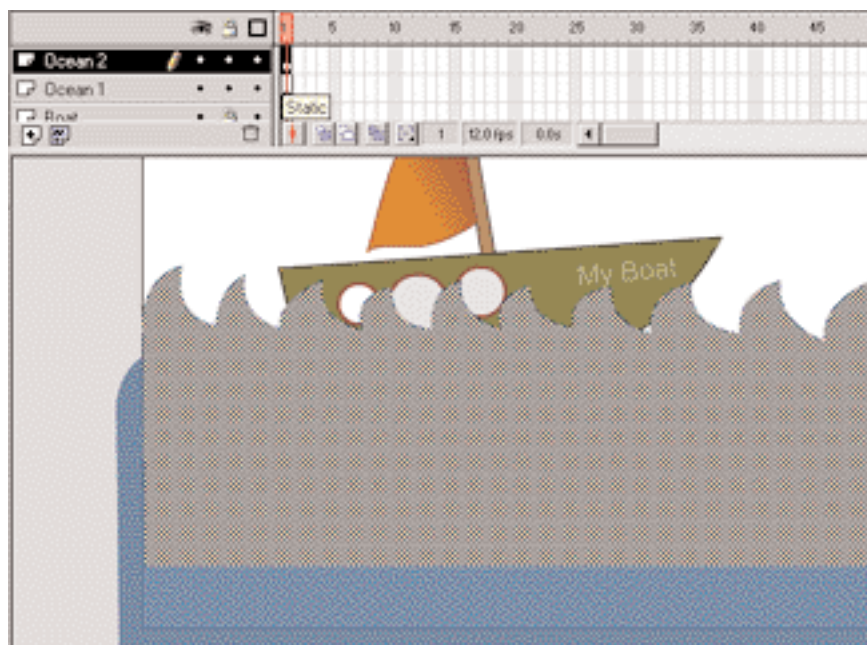


Figura 2-8

Colando uma cópia do Ocean 1 na nova camada Ocean 2.

7. Utilize a ferramenta Lata de tinta para preencher o oceano com uma cor azul marinho.
8. Pressione o botão do mouse e mantenha-o pressionado enquanto arrasta a camada **Ocean 2** para o fim da pilha de camadas.
Bloqueie a camada **Ocean 1** clicando no ponto branco na coluna Cadeado.
Ocean 1 deverá estar no topo da pilha.
9. Utilize a ferramenta Seta para posicionar **Ocean 2**.
10. Selecione o modificador de Escala e ponha o segundo oceano em escala para que seja mais alto que o **Ocean 1** mas profundo o bastante para chegar na parte inferior do **Palco**.
11. Ajuste a posição do **Ocean 2** até que suas ondas apareçam entre as ondas do **Ocean 1** (Veja a Figura 2-9). Bloqueie a camada **Ocean 2**.

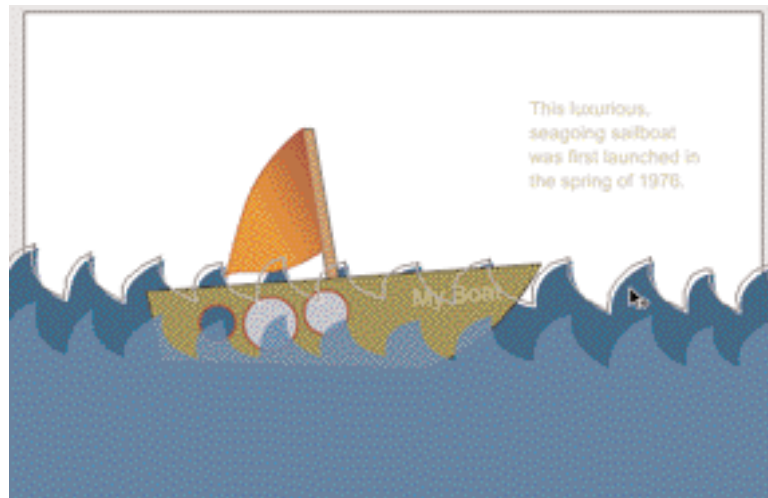


Figura 2-9

As ondas do Ocean 2 aparecem entre as ondas do Ocean 1.

12. Desbloqueie a camada Boat e faça-a ficar visível. Posicione o barco para que as ondas do **Ocean 1** se sobreponham a ele.
Você poderá ver o barco através das ondas do **Ocean 1** e você poderá ver o **Ocean 2** através das escotilhas do barco.
13. Salve seu trabalho como boat10 fla.

IMPORTANDO UM CONJUNTO DE CORES

A maneira mais fácil de importar um conjunto de cores é usando o Flash para extrair novas cores de uma imagem GIF e adicioná-las à paleta de cores existente ou padrão dentro de seu arquivo Flash.

Obs.: O GIF é um formato de bitmaps altamente compactado, mais apropriado para arte de linha e ilustrações simples com grandes áreas de cor sólida. Diferentemente das rotinas de compactação PKZIP ou Stuffit, a compactação GIF descarta dados, portanto os arquivos não podem ser restaurados às suas resoluções originais depois de serem compactados.

No próximo exercício, você extrairá novas cores de um GIF importado e, então, definirá a cor de segundo plano para seu filme.

Para importar um conjunto de cores:

1. Abra boat10.fla da pasta Lesson2.
2. Selecione Janela > **Cores**. Com a guia Sólido ativa, utilize a barra de rolagem para rolar para a parte de baixo da paleta de cores.
Você poderá ver o que acontece no passo 3.
3. Clique no botão no canto inferior esquerdo da janela como é visto na Figura 2-10. Ele parece uma paleta de artista.
Um menu pop-up aparece.

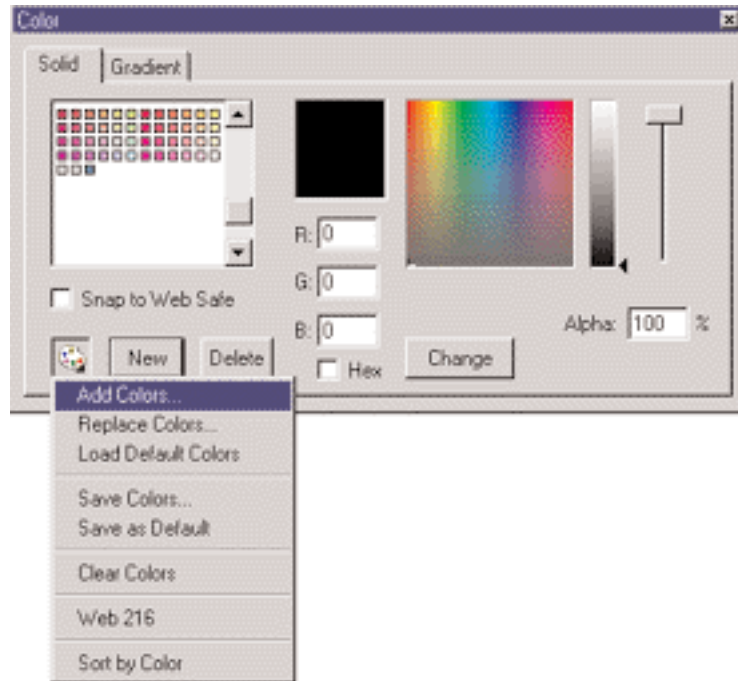


Figura 2-10
Do menu pop-up, selecione Adicionar cores.

4. Do menu pop-up, selecione Adicionar cores.
A janela Importar amostra de cor **é aberta**.
5. Na caixa Arquivos do Tipo, selecione o formato GIF.
6. Vá para a pasta Lesson2 e dê dois cliques em colorpalette.gif (Veja a Figura 2-11).

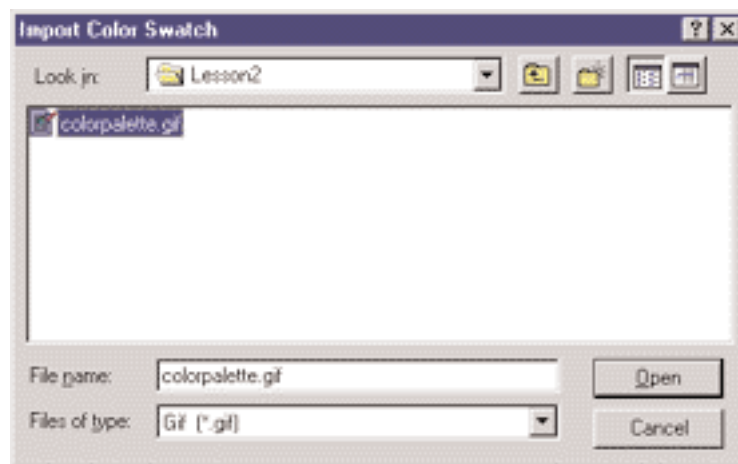


Figura 2-11
Dê dois cliques para importar colorpalette.gif.

Você deverá ver as novas cores aparecerem na parte inferior da paleta de cores, como na Figura 2-12.

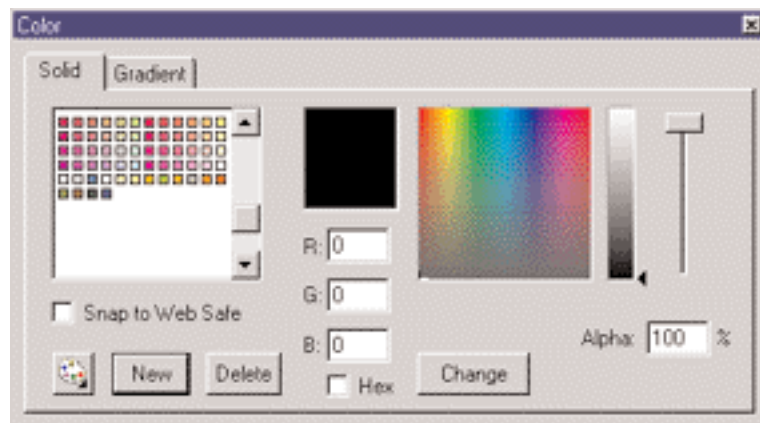


Figura 2-12

Novas cores encontradas no arquivo GIF são adicionadas à paleta de cores.

7. Feche a janela Cor e pressione **Ctrl+S** (PC) ou **Cmd+S** (Mac) para salvar seu arquivo.

As cores adicionadas são salvas como parte de seu arquivo Flash.

Agora você pode selecionar sua cor de segundo plano para seu filme das cores que você acaba de adicionar.

8. Selecione **Modificar > Filme** para abrir a caixa de diálogo Propriedades do filme e clique no botão Cor de segundo plano.
9. Selecione a cor amarela pálida que você acaba de adicionar (Veja a Figura 2-13).
O botão de cor muda para a cor que você selecionou.

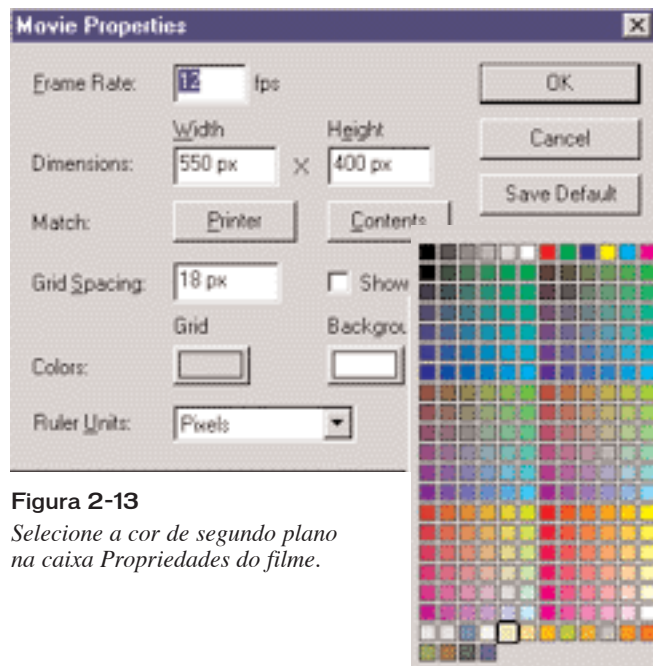


Figura 2-13

Selecione a cor de segundo plano na caixa Propriedades do filme.

10. Salve o arquivo como boat11.fla na pasta My Work.

USANDO ARTE CRIADA COM OUTRO SOFTWARE

Usando a função importar, você pode importar arte criada com outro software, tal como FreeHand, Fireworks, Photoshop e Illustrator. O Flash pode importar arquivos nos formatos JPEG e GIF que são largamente usados para ilustrações na Web. Ele também pode importar PNG (o formato nativo do Fireworks da Macromedia), SWF

(o formato do Flash Player) e EPS (Encapsulated PostScript). O FreeHand da Macromedia pode exportar trabalho ilustrativo como um arquivo SWF, o que o torna uma ferramenta ideal para ilustrações para artistas gráficos preparando trabalho ilustrativo para filmes Flash. Todos esses formatos estão disponíveis tanto na plataforma PC como na plataforma Mac.

Obs.: JPEG é um formato de bitmap para fotografias digitais, que pode ser compactado 0-100%. Ele também funciona bem com ilustrações complexas. Como a compactação GIF, a compactação JPEG está sujeita a perdas (dados são perdidos ou descartados durante a compactação, baseado na porcentagem de compactação que você selecionar).

Se você utiliza o FreeHand 8 para criar trabalho ilustrativo, você pode exportar o trabalho ilustrativo como um arquivo Flash Player. Como o arquivo é um arquivo vetorial, você pode colocar na escala que você precisa dentro do Flash.

No exercício seguinte, você importará uma imagem no formato JPEG de uma cena de praia e a rastreará para criar um efeito especial. Essa foto é uma foto comum de férias, mas você a transformará em uma ilustração interessante.

IMPORTANDO TRABALHO ILUSTRADO

Para importar uma imagem no formato JPEG:

1. Abra boat11.fla da pasta My Work ou da pasta Lesson6.
2. Adicione uma camada e denomine-a Beach. Certifique-se de que seja a camada ativa e que esteja visível (a camada ativa está realçada). Você verá um ícone do Lápis na coluna Olho e um ponto branco na coluna Bloquear.
Bloqueie e oculte todas as outras camadas. Você verá um cadeado na coluna Bloquear e um X vermelho na coluna Olho.
3. Selecione Arquivo > **Importar**. Na janela Importar (Veja a Figura 2-14), defina os Arquivos do tipo como imagem **JPEG (.jpg.)**.

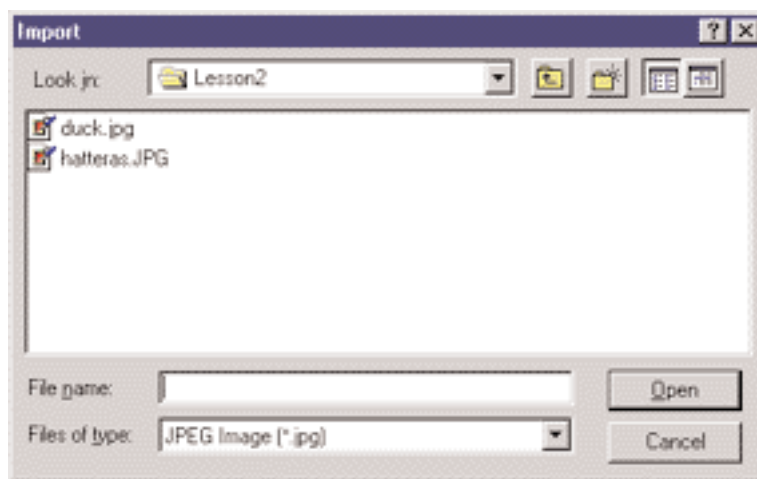


Figura 2-14
A janela Importar.

4. Procure na pasta Lesson2. Se você estiver trabalhando em um PC, você pode dar dois cliques em hatteras.jpg para importá-lo ou realçá-lo e clique em Abrir. Se você estiver trabalhando em um Mac, dê dois cliques em hatteras.jpg para adicioná-lo à lista Importar e, então, clique em Importar. Observe que a imagem tem um contorno listrado para indicar que ela está selecionada.

Obs.: Se você precisar centralizar o Palco na sua exibição, utilize a ferramenta Mão (o atalho de teclado é H). Pressione o botão do mouse e mantenha-o pressionado enquanto arrasta o Palco para centralizá-lo. Você pode utilizar a ferramenta Seta (A) para arrastar a imagem para o centro do Palco.

5. Selecione a ferramenta Seta e o modificador de Escala. Arraste as alças de canto da imagem para torná-la do tamanho do **Palco**. Arraste as alças centrais no topo e na base para efetuar pequenos ajustes finais à altura da imagem.
6. Salve seu arquivo como boat12.fla na pasta My Work.

RASTREANDO BITMAPS

Você pode criar efeitos interessantes rastreando um bitmap. Alguns bitmaps simples serão significativamente menores se você os rastrear como ilustrações vetoriais. Entretanto, bitmaps mais complexos serão maiores se rastreados com alguma precisão.

Para rastrear um bitmap:

1. Abra boat12.fla das pastas My Work ou Lesson2.

Verifique que a camada **Beach** esteja visível, desbloqueada e ativa. As outras camadas devem permanecer bloqueadas e invisíveis.

A camada **Beach** deve ter um ponto branco e um lápis nas colunas Olho e Bloquear. As outras camadas deverão ter cadeados na coluna Bloquear e Xs vermelhos na coluna Olho.

2. Utilize a ferramenta Seta para desenhar uma moldura de caixa de seleção em volta da foto da praia para selecioná-la. Então, selecione Modificar > **Rastrear bitmap**.

A imagem é cercada por um retângulo listrado, mostrando que ela está selecionada.

A caixa de diálogo Rastrear bitmap se abre (Veja a Figura 2-15).



Figura 2-15

A caixa de diálogo Rastrear bitmap.

3. Defina o Limite de cor em **50**, a **Área mínima** em **20 pixels**, o ajuste de curva em **Smooth** e **Cantos** em **Few Corners**. Então, clique em **OK**.

Uma mensagem aparece, indicando que **Rastrear bitmap** está em execução.

4. Quando o rastreamento terminar, selecione a ferramenta Seta e cancele a seleção da imagem da praia para ver os resultados.

A ilustração agora se parece com uma pintura da cena da praia (Veja a Figura 2-16).

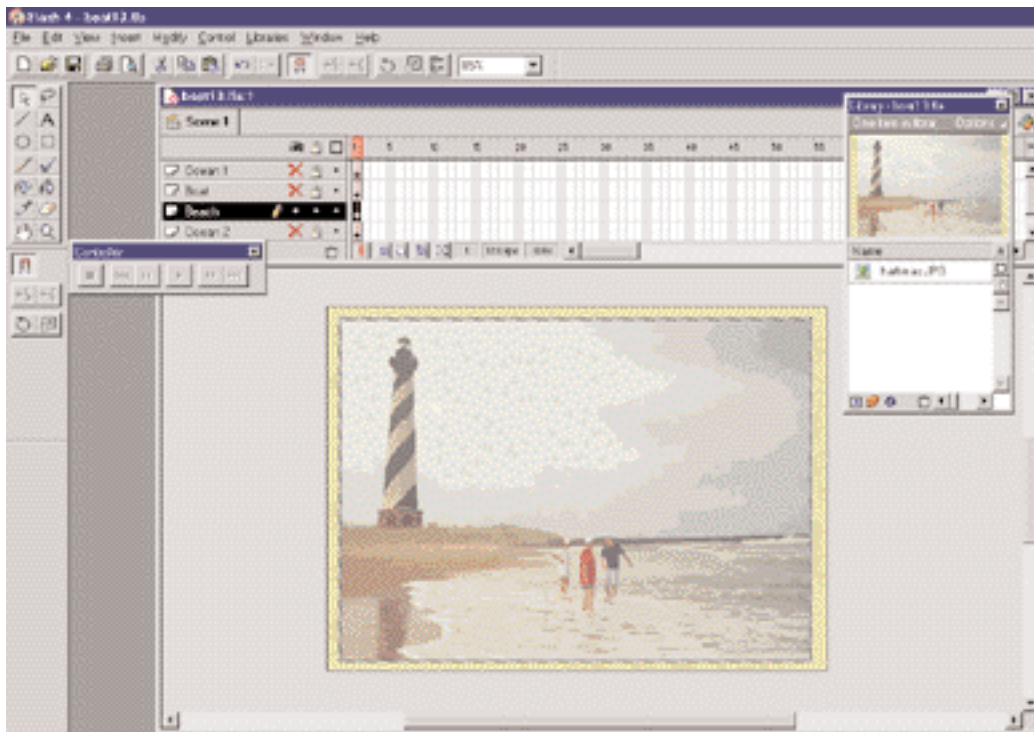


Figura 2-16

Uma ilustração vetorial criada com Rastrear bitmap.

Agora, agrupe os elementos na imagem para que não possam ser selecionados individualmente.

5. Utilize a ferramenta Seta para desenhar uma moldura de caixa de seleção em volta da ilustração da praia para selecioná-la. Então, selecione **Modificar > Agrupar**.

Selecione o modificador de Escala. Arraste os cantos da imagem para colocá-la em escala para que fique do tamanho do **Palco**.

Utilize as alças centrais para efetuar pequenos ajustes à altura da imagem.

6. Bloqueie e oculte a camada **Beach**. Salve seu arquivo como boat13 fla na pasta de arquivos My Work.

No seguinte exercício você importará uma imagem JPEG de um pato e vai editá-la, removendo o fundo branco para que você possa posicionar o pato no oceano.

Para editar um bitmap importado:

1. Abra boat13 fla da pasta My Work ou da pasta Lesson2.
2. Adicione uma camada e denomine-a de Duck. Certifique-se que esta é a camada ativa e que está visível (a camada ativa está realçada). Você deverá ver um ícone do Lápis na coluna Olho e um ponto branco na coluna Bloquear.
Bloqueie e oculte todas as outras camadas. Você deverá ver um cadeado na coluna Bloquear e um X vermelho na coluna Olho.
3. Selecione Arquivo > **Importar**. Na janela Importar, defina os Arquivos do tipo como imagem **JPEG (.jpg.)**.
4. Procure na pasta Lesson2. Se você estiver trabalhando em um PC, você pode dar dois cliques em duck.jpg para importá-lo ou realçá-lo e clique em Abrir. Se você estiver trabalhando em um Mac, dê

dois cliques em duck.jpg para adicioná-lo à lista Importar e, então, clique em Importar.



Figura 2-17

Preparando um bitmap importado para a edição.

Para se desfazer do fundo branco da imagem, primeiramente você a desmembra (você deve desmembrar um bitmap antes que ele possa ser editado). Para selecionar toda a área branca, você poderá utilizar o Laço Polígono da ferramenta Laço para definir uma área de seleção bastante precisa. Felizmente, com a figura do pato, o Laço Polígono não é necessário pois a cor do segundo plano é bastante diferente da cor do pato. A seleção inteligente de bitmaps da Vara de Condão da ferramenta Laço facilita a seleção de uma área por sua cor.

5. Selecione Modificar > **Desmembrar** (Veja a Figura 2-17) ou pressione **Ctrl+B** (PC) ou **Cmd+B** (Mac).

O pato e seu segundo plano é selecionado e toda a imagem aparece pontilhada.

6. Cancele a seleção do pato clicando em um espaço vazio no **Palco**. Selecione a ferramenta Laço e clique no Modificador de Propriedades da Vara de Condão **na parte inferior direita da barra de ferramentas**. Na caixa de diálogo **Definições da Vara de Condão**, defina o limite para **120** e a Suavização para **Pixels**, seguindo o exemplo na Figura 2-18.

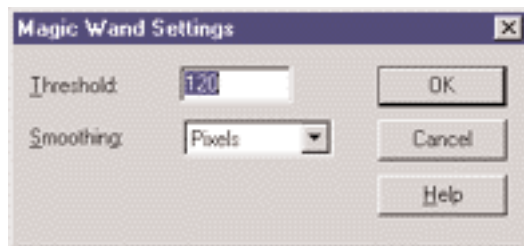


Figura 2-18

A caixa de diálogo Definições da Vara de Condão.

Obs.: Quanto mais alta for a definição do limite, mais abrangente será a seleção da Vara de Condão. Com a definição padrão do limite em 10 e Suavização definido em Suave, você obterá uma linha branca borrada em volta dessa imagem pois sua fina área de borda de pixels brancos e coloridos misturados não seria selecionado e excluído. O pato estará boiando na água azul, portanto uma borda branca borrada seria visível e chamaria a atenção.

A definição correta da Vara de Condão depende do tamanho e resolução da imagem. Experimentando, você encontrará a melhor combinação.

7. Selecione o Modificador de Vara de Condão (à esquerda do Modificador de Definições da Vara de Condão) e mova o cursor para o Palco. Quando estiver sobre a imagem, o cursor parecerá um bastão sinalizador.
8. Clique uma vez com a Vara de Condão em uma grande seção do fundo branco. A área fica realçada. Pressione a tecla Delete para excluir a área realçada.
9. Utilizando o cursor Vara de Condão, selecione as áreas brancas remanescentes e exclua-as (Veja a Figura 2-19). Se necessário, utilize as ferramentas **Lupa e Mão em zero nas pequenas áreas onde o segundo plano é “transparente”**. Com a ferramenta Laço e o Modificador de Vara de Condão ativos, realce e exclua cada uma dessas pequenas áreas.

Obs.: As bordas da imagem parecerão irregulares depois que o fundo branco tiver sido excluído, especialmente quando você aumentar a imagem com a ferramenta Lupa. Para verificar a imagem em tamanho 100%, selecione Visualizar > 100% ou pressione Ctrl+1 (PC) ou Cmd+1 (Mac). O Flash pode executar o Sem aliases na imagem quando você exportar o filme (sem aliases na imagem “borra” e suaviza as bordas da imagem).

10. Bloqueie a camada **Duck** e torne-a invisível.

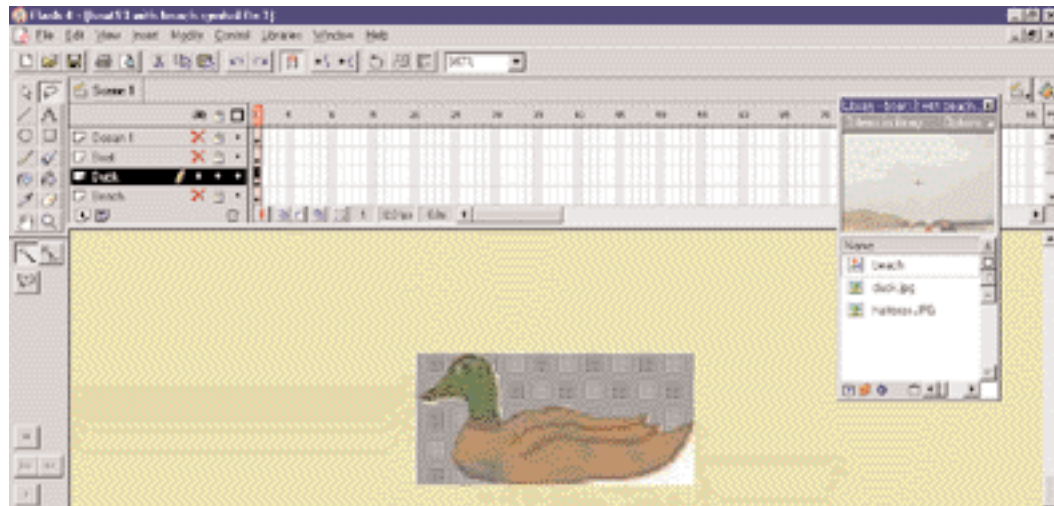


Figura 2-19

Usando a Vara de Condão para selecionar áreas do fundo branco.

11. Salve o arquivo como boat14.fla na pasta My Work.

IMPORTANDO ARQUIVOS FLASH PLAYER

O FreeHand da Macromedia pode exportar uma ilustração vetorial como um arquivo Flash Player (.swf). Esse é o melhor formato para exportar do FreeHand—a ilustração entra no Flash lindamente, sem fundo branco. Apesar de importá-la como um arquivo Flash Player, o arquivo se comporta como uma ilustração. Você pode aumentar a figura, sem perder sua nitidez e sem aumentar seu arquivo de filme e você pode desmembrá-la, da mesma maneira que você desmembrou a imagem JPEG. No próximo exercício, você importará a imagem do pato em formato SWF. Como o pato foi criado originalmente como uma imagem vetorial, ele terá uma aparência melhor no formato SWF. Ela também é bem pequena—somente 3KB.

Obs.: Você também pode exportar imagens criadas no Flash como arquivos SWF.

Para importar um gráfico no formato Flash Player:

1. Abra boat14 fla da pasta My Work ou da pasta Lesson2. Certifique-se que a camada Duck esteja ativa. Utilize a ferramenta Seta para mover o pato JPEG para o lado direito do **Palco**. Utilize a ferramenta Lupa com o modificador **Reduzir para ver o Palco inteiro**.
2. Selecione Arquivo > **Importar e selecione o formato Flash Player** (.swf) na caixa Arquivar como tipo.
Da pasta Lesson2, selecione duck.swf.
A imagem entra nítida, sem segundo plano.
3. Arraste o pato JPEG ao lado do pato SWF e utilize a ferramenta Lupa para ver mais de perto desenhando uma moldura de caixa de seleção em volta dos dois patos.
Observe que o pato SWF está visivelmente mais claro. Para um desenho de linha como esse pato, uma imagem vetorial é preferível a uma imagem de bitmaps.

Obs.: Este pato poderia ser facilmente criado com as ferramentas de desenho do Flash.

4. Exclua o pato JPEG do **Palco**.
5. Salve seu arquivo como boat15 fla na pasta My Work.

SÍMBOLOS E OCORRÊNCIAS

Um “símbolo” é um botão, uma animação ou uma imagem reutilizável. Por exemplo, digamos que sua animação mostre o veleiro em quase todas as quadros. O barco entra no Palco em um ponto e percorre uma trajetória

até sair do Palco. No Flash, você cria um símbolo de barco e o armazena na Biblioteca de Símbolos.

Cada vez que você usar o barco na animação, o Flash recupera aquele símbolo e o reutiliza.

O resultado é um arquivo de filme bem menor que carrega, abre e reproduz rapidamente.

Cada aparição de um símbolo no Palco ou aninhado dentro de outro símbolo é chamado de “ocorrência.” Você pode pôr quantas ocorrências do símbolo no seu filme quanto você desejar, sem aumentar significativamente o arquivo. Você pode utilizar Interposição de movimento (explicado na Lição 3) somente com símbolos.

Você pode criar símbolos de um trabalho ilustrativo que você cria no Palco dentro do Flash ou de um trabalho ilustrativo que você importar. O próximo exercício mostra como você pode criar um símbolo.

Para converter seu trabalho ilustrativo em um símbolo:

1. Abra boat15.fla na pasta My Work ou na pasta Lesson2. A camada Boat deve estar ativa e desbloqueada.

Agora você converterá a imagem do barco em um símbolo para que possa ser animada.

2. Com todo o barco realçado, selecione Inserir > **Converter em Símbolo** (ou pressione **F8**).

A caixa de diálogo **Propriedades do símbolo** se abre (Veja a Figura 2-20).

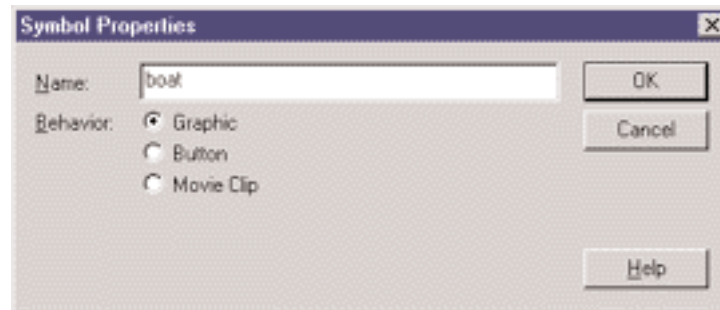


Figura 2-20

A caixa de diálogo Propriedades do símbolo.

3. Denomine o símbolo como Boat. Selecione Gráfico como o tipo de símbolo e clique em OK ou pressione Enter.
O barco não aparece mais pontilhado. Ele é circundado por uma linha de seleção listrada e tem uma cruz no centro.
4. Bloqueie a camada Boat e desbloqueie a camada Duck. Com o pato selecionado, pressione **F8** para convertê-lo em um símbolo. Denomine o símbolo como Duck. Selecione Gráfico como o tipo de símbolo e clique em OK ou pressione **Enter**.
5. Desbloqueie todas as camadas clicando no Cadeado no topo da Linha de tempo. Torne todas as camadas visíveis clicando no Olho no topo do painel Camadas. Agora, clique no barco e arraste.
Observe quão facilmente você pode selecionar e mover a imagem agora que ela foi convertida em um símbolo. Bloqueie e oculte todas as camadas exceto a camada Boat.
6. Selecione a ferramenta Apagador da barra de ferramentas de desenho e tente apagar o barco. Num primeiro momento parece que você o está apagando, mas ao liberar o cursor, você verá que o barco não pode ser apagado.
Depois de ter convertido um objeto em um símbolo, você somente pode editar o objeto na janela edição de símbolo.
7. Salve seu arquivo como boat16.fla na pasta My work.

A BIBLIOTECA

A biblioteca do Flash fornece uma lista editável de todos os bitmaps e sons que você importar bem como dos símbolos gráficos, de botões e clipes de filme que você criar dentro do Flash. A biblioteca pode ser ordenada de várias maneiras, e você só precisa clicar em um item para visualizar no topo do painel da Biblioteca. Você pode até mesmo ouvir um som ou executar uma animação na janela de visualização.

A biblioteca também funciona como um porta malas para transportar todas essas propriedades para um novo filme. Usando o Abrir como um recurso da Biblioteca, você pode facilmente transportar todos os seus símbolos e propriedades para um novo arquivo Flash e usar qualquer um ou todos eles. Os que você coloca no seu novo filme se tornam parte da biblioteca daquele filme.

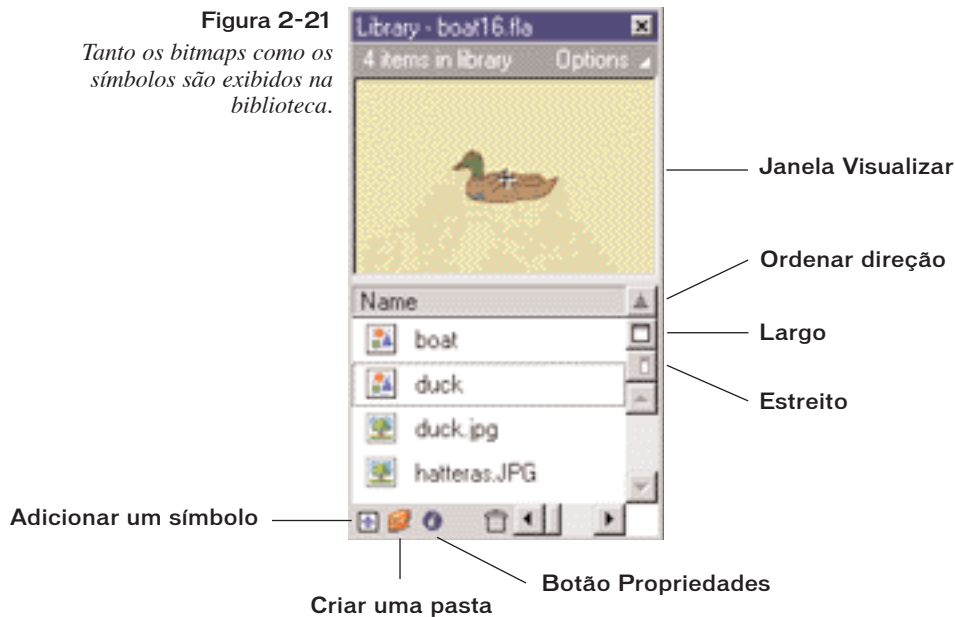
Para olhar dentro de sua biblioteca:

1. Em boat16 fla, selecione Janela > **Biblioteca** ou pressione **Ctrl+L** (PC) ou **Cmd+L** (Mac) para abrir a biblioteca.

Aparecerá uma lista dos itens que você importou para o arquivo Flash e dos símbolos que você criou (Veja a Figura 2-21). O ícone Bitmap é uma árvore; o ícone do símbolo de ilustrações é o desenho de um círculo, um quadrado e um triângulo.

Observe que você tem o pato na biblioteca como bitmap (a imagem JPEG) ou como um símbolo gráfico. Você também tem a imagem JPEG da praia. Você não converterá a imagem da praia em um símbolo a não ser que você decida usá-la mais de uma vez no seu filme.

Obs.: O ícone para o arquivo Flash Player que você importou tem o ícone do símbolo de ilustrações pois você o converteu em um símbolo de ilustrações.



2. Selecione o símbolo do barco e clique no botão Propriedades para abrir a caixa de diálogo Propriedades do símbolo, exibida na Figura 2-20. Selecione **Cancelar** para fechar a caixa de diálogo.
3. Clique no ícone Largo para expandir a janela Biblioteca e exibir todas as colunas (Veja a Figura 2-22).

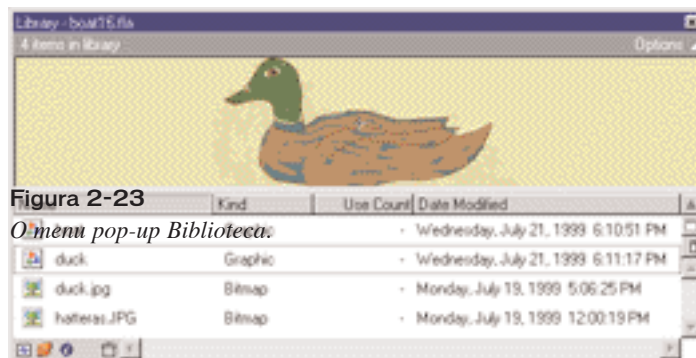


Figura 2-22
A janela Biblioteca expandida.

- A coluna **Tipo** indica o tipo de arquivo (bitmap, gráfico, clipe de filme, som).
- A coluna **Contagem de uso** mostra quantas vezes o item de biblioteca é usado nesse filme.
- A coluna **Última modificação** mostra a data na qual o item de biblioteca foi modificado pela última vez, que pode ser de auxílio no controle de versão. Se você sabe que o bitmap ou o som de origem foi editado desde que foi importado, você pode utilizar a função Atualizar no menu pop-up Opções para atualizar um arquivo importado.

ORGANIZANDO SUA BIBLIOTECA

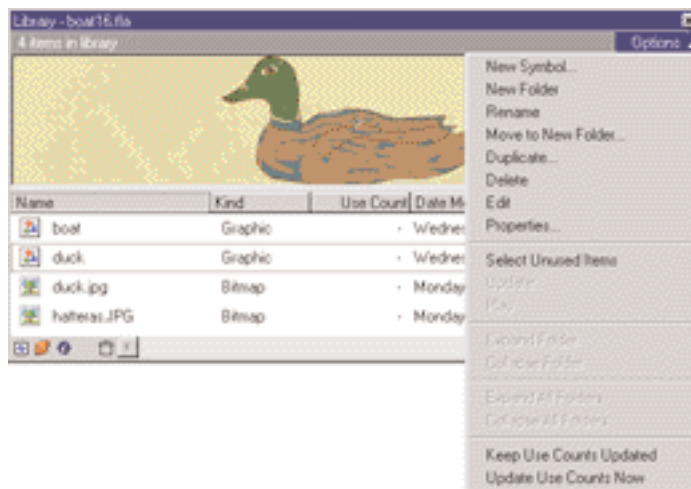
Com a janela Biblioteca expandida, você pode ordenar sua biblioteca por Nome, Tipo, Contagem de uso ou Data de modificação. Ordenar por Nome é útil para identificar arquivos duplicados desnecessários. Ordenar por Contagem de uso é útil para identificar quaisquer itens não usados que talvez sejam candidatos à exclusão. Você também pode selecionar todos os itens não utilizados com a função Selecionar itens não utilizados no menu pop-up Opções. Quando a biblioteca estiver organizada da maneira que você deseja, você poderá estreitar a janela novamente. Os seguintes exercícios o ajudarão a se familiarizar usando a biblioteca.

Para ordenar itens de biblioteca:

1. Clique no cabeçalho da coluna **Tipo** para ordenar os itens de biblioteca pelo tipo.
2. Clique no cabeçalho da coluna **Contagem de uso** para ordenar os itens de biblioteca pelo seu uso nesse filme.
3. Clique no cabeçalho da coluna **Data de modificação** para ordenar os itens de biblioteca pela data de modificação.
4. Clique no cabeçalho da coluna **Nome** para ordenar os itens de biblioteca pelo nome.
5. Clique no ícone Estreito para reduzir o tamanho da janela Biblioteca.

Para examinar e organizar sua biblioteca:

1. Clique com o botão direito do mouse (PC) ou com o **Cmd** (Mac) em um item de biblioteca para abrir um menu pop-up pelo qual você pode renomear, duplicar ou excluir o item ou até movê-lo para uma nova pasta (Veja a Figura 2-23). Feche o menu clicando em outro lugar.



2. Clique em Opções para abrir o menu pop-up. Então, selecione Nova Pasta.
Uma pasta sem título é adicionada à lista da Biblioteca.
3. Dê dois cliques na nova pasta e denomine-a como birds. Arraste todos os itens do pato para a nova pasta.
Agora você tem as bases de uma listagem hierárquica, como é visto na Figura 2-24.

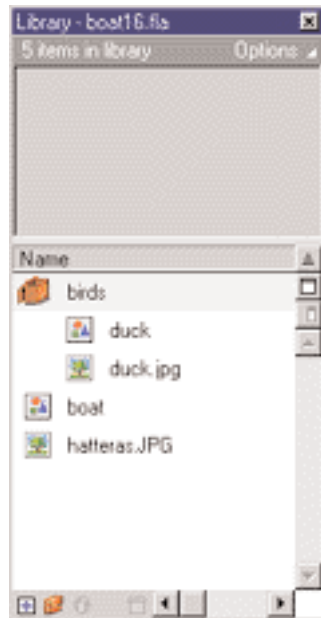


Figura 2-24

Usando pastas para organizar itens na biblioteca.

USANDO IMAGENS, SÍMBOLOS OU SONS DE OUTROS ARQUIVOS FLASH

Se você deseja reutilizar propriedades importadas ou criadas para outro filme, você pode usar Abrir como biblioteca do menu Arquivo.

Para abrir como biblioteca:

1. Selecione **Arquivo > Abrir como biblioteca**. Da pasta Lesson2, selecione audiosync fla.
2. Examine a Linha de tempo do seu filme depois de ter aberto audiosync fla como Biblioteca. Não foram adicionados novos quadros nem novas camadas ao seu filme.
3. Observe que a Biblioteca **Audiosync** é uma janela **Biblioteca separada**, não é unida à sua Biblioteca Boat. Agora você tem acesso a toda propriedade na Biblioteca **Audiosync**.

Obs.: Quando você exportar seu arquivo para um formato Flash Player (.swf), qualquer símbolo, bitmap e som não utilizados não serão exportados.

EDITANDO SÍMBOLOS

Você pode editar até mesmo um símbolo complexo, fazendo exclusões, adições e alterações. Você tem o uso da barra de ferramentas de desenho inteira na janela de edição de símbolo.

Alterar o símbolo alterará a cor de toda ocorrência no filme, a não ser que a propriedade Efeito da cor da ocorrência tenha sido alterada.

Nesse exercício, você alterará o barco na janela de edição de símbolo, colorindo o nome do barco na cor mogno escuro ao invés do verde oliva claro.

Para editar um símbolo:

1. Abra boat16.fla da pasta My Work ou da pasta Lesson2. Ative a camada do barco. Observe o ícone do Lápis ao lado do nome da camada. Uma ocorrência do barco aparece no **Palco**—a imagem que você converteu em símbolo, anteriormente na lição.
2. Selecione **Arquivo > Biblioteca** para abrir a biblioteca. Selecione o símbolo do barco. Pressione o botão do mouse e mantenha-o pressionado enquanto arrasta o símbolo até o Palco. Repita isso até que você tenha três ocorrências do símbolo do barco no Palco.
O último barco que você arrastou para o Palco é selecionado. Ele tem um retângulo listrado em volta dele e uma cruz no centro.
3. Para editar o símbolo do barco, selecione **Editar > Editar símbolos** ou pressione **Ctrl+E** (PC) ou **Cmd+E** (Mac).
Você também pode clicar com o botão direito do mouse (PC) ou com o **Cmd** (Mac) no símbolo e selecionar **Editar**.
A janela de edição de símbolo se abre. Observe que você agora tem duas guias no topo do painel Camadas: **Cena 1** e **Boat**. A guia **Boat** está realçada porque você está editando o símbolo do barco.
4. Utilize a ferramenta Seta para clicar no Palco de edição de imagem para cancelar a seleção do barco. Depois, ainda usando a ferramenta Seta, clique no nome do barco. Selecione a ferramenta **Texto** (T) e clique no modificador de Cor de preenchimento para abrir a paleta de Cores. Selecione a cor mogno.
5. Volte ao Palco selecionando **Editar > Filmar**, pressionando **Ctrl+E** (PC) ou **Cmd+E** (Mac) ou clicando na guia **Cena 1** (Veja a Figura 2-25).
Agora todas as três ocorrências do símbolo do barco têm um texto marrom ao invés de um texto verde. Exclua os dois outros barcos.



Figura 2-25

Clique na guia Cena 1 para fechar a janela de edição de símbolo.

6. Salve o arquivo como boat17.fla na pasta My work.

MODIFICANDO OCORRÊNCIAS

Cada ocorrência pode ser alterada. Nesse exercício, você fará dois patinhos diminuindo duas ocorrências do pato.

Para modificar uma ocorrência:

1. Abra boat17 fla da pasta My Work ou da pasta Lesson2.
2. Ative a **camada Duck**. Selecione **Janela > Biblioteca** para abrir a biblioteca ou pressione **Ctrl+L** (PC) ou **Cmd+L** (Mac).
3. Arraste mais dois patos para o Palco. Lembre-se de escolher o símbolo do pato e não a imagem JPEG de bitmaps. Com a ferramenta Seta, arraste uma moldura de caixa de seleção em volta dos dois patos para que ambos sejam selecionados. Selecione o modificador de Escala.

Um retângulo de alças quadradas circunda os dois patos.

4. Utilize uma das alças de canto para colocar os patos em escala proporcionalmente. Faça-os pequenos o bastante para parecerem filhotes. Libere o botão do mouse.
5. Torne visíveis o barco e as camadas do oceano, mas deixe-as bloqueadas. Posicione o pato no lado direito do Palco, com os dois patinhos atrás dele (Veja a Figura 2-26).

Agora você tem uma família passeando.

Obs.: A camada Duck deverá estar acima da camada Ocean 2 e abaixo da camada Boat. Se ela não estiver na posição correta, selecione a camada Duck e arraste-a até sua posição correta. (Você poderá precisar rolar para baixo para ver a camada Ocean 2. A barra de rolagem está na extrema direita da Linha de tempo.)

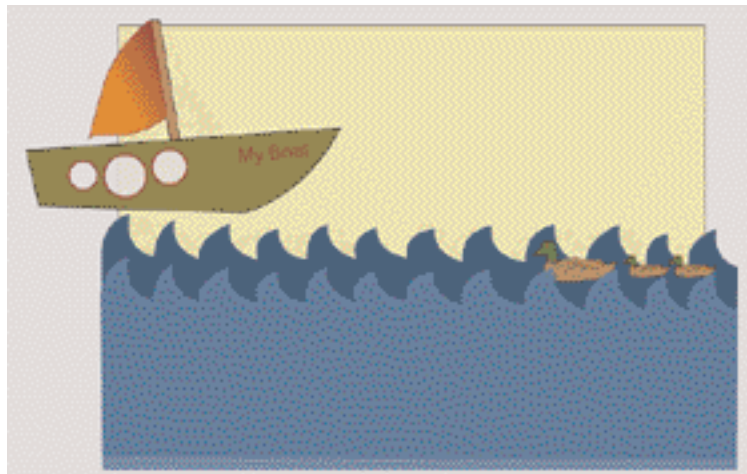


Figura 2-26

Posicionando seus patos em linha.

6. Salve seu arquivo como boat18 fla.

TAREFA DA SEÇÃO

- Crie uma camada Sky. Mova-a para trás das outras camadas colocando-a no fim da pilha.
- Crie uma camada Bird. Desenhe um pássaro e empoleire-o no topo do mastro. A camada Bird deverá estar acima da camada Sky.
- Crie uma camada Lighthouse. Importe um arquivo do farol no formato PNG e converta-o em símbolo. Posicione-o no Palco.
- Ordene a Biblioteca por tipo de arquivo.
- Exclua o bitmap hatteras da biblioteca.
- Crie uma nova pasta para a biblioteca.
- Posicione uma ocorrência do símbolo do farol no Palco e coloque-o em escala até que esteja da metade do tamanho. Selecione o tamanho que você deseja para sua cena e exclua a outra ocorrência.

LIÇÃO 3: ANIMAÇÃO

OBJETIVOS

Quando você terminar essa lição, você entenderá:

- arquitetura de Linha de tempo
- a diferença entre quadros-chave e Quadros de interposição
- a finalidade da Interposição de movimento e Interposição de forma
- como as Guias de movimento definem uma trajetória para o movimento de um objeto

e você terá aprendido:

- como usar ocorrências de um símbolo em um filme
- como criar quadros-chave para cada camada
- como gerar quadros entre quadros-chave com Interposição de movimento
- como criar uma Guia de movimento
- como testar um filme

ANIMAÇÃO

Uma animação é uma série de quadros. No tempo em que as animações não eram feitas em computador, os estúdios tinham duas classes de artistas. Os principais artistas desenhavam as poses essenciais (quadros-chave) que definiam um personagem ou objeto e a maneira daquele personagem ou objeto se mover.

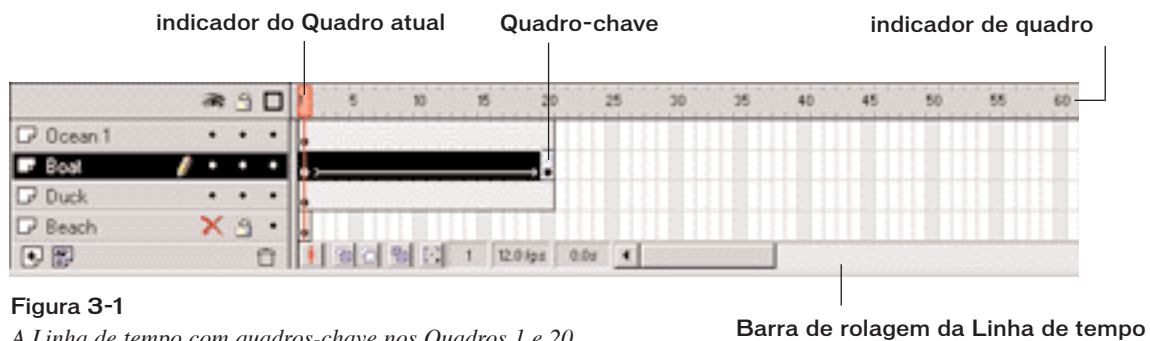
Para criar a ilusão de movimento suave, vários quadros adicionais tinham de ser desenhados para mover o personagem ou objeto de uma pose para a outra. O desenho dos “in-betweens”, como eram chamados esses quadros adicionais, era visto como um trabalho pouco qualificado. No Flash, você desenha, importa e compõe um trabalho ilustrativo para os quadros-chave. Usando a Interposição, o Flash, então, gera os quadros in-between automaticamente, de acordo com suas instruções.

QUADROS-CHAVE

Um bom escritor dá vida a um personagem com a narração de alguns detalhes. Os animadores não devem ser apenas ótimos observadores de como as coisas e as pessoas se movem, eles também devem desenhar algumas poses que capturem a essência de uma ação ou personagem. Essas poses essenciais são os quadros-chave para a animação. Os outros quadros são Interposições—transições de uma pose para outra.

A LINHA DE TEMPO

Você usa a Linha de tempo no Flash para organizar os quadros que compõem seu filme. Cada quadro no filme aparece na Linha de tempo, que parece com uma tabela no topo da janela principal do Flash. Cada camada ocupa uma linha da tabela e cada coluna da tabela representa um quadro. Observe que os quadros estão numerados em múltiplos de 5 no topo da Linha de tempo. Os quadros-chave estarão marcados com um ponto preto quando tiverem conteúdo e com um ponto branco quando estiverem vazios. A Figura 3-1 mostra a Linha de tempo com o indicador do Quadro atual no Quadro 1.



SÍMBOLOS E OCORRÊNCIAS

Antes que você possa criar uma Interposição de movimento, a arte que você vai animar deve ser convertida em um símbolo. Essa exigência diminui os arquivos Flash. Se a imagem for repetida com pequenas variações em 10 ou 100 quadros, o Flash terá pouco overhead adicional pois a imagem será armazenada uma vez, como um símbolo, e usada repetidamente. Cada uso em separado é uma “ocorrência”. Toda vez que você alterar um símbolo, a ocorrência também será alterada. Cada ocorrência tem suas próprias propriedades, que você poderá modificar para aquela única ocorrência.

INTERPOSIÇÃO DE MOVIMENTO

A utilização da interposição de movimento gera automaticamente os quadros de interposição necessários entre dois quadros-chave. O Flash somente executará a interposição de movimento se um símbolo for utilizado nos quadros-chave. Nos exercícios seguintes, você animará o barco a vela primeiramente posicionando dois quadros-chave na Linha de tempo. Depois, em cada quadro-chave, você posicionará uma ocorrência do barco a vela.

No primeiro quadro-chave, o barco a vela será posicionado na borda esquerda do Palco, pronto para fazer sua entrada. No segundo quadro-chave, que você colocará no Quadro 20, o barco a vela parecerá exatamente igual mas será movido para uma posição do outro lado do Palco.

Você poderia criar a animação quadro por quadro, criando os quadros de 1 a 20 copiando, colando e movendo a imagem. Ao invés disso, você usará a Interposição de movimento no exercício seguinte, para rapidamente gerar os quadros in-between que movem o barco a vela, em linha reta, de sua posição no Quadro 1 para a posição no Quadro 20.

Você pode refinar seus resultados adicionando ou subtraindo quadros e adicionando outros quadros-chave para as alterações intermediárias de posição.

EXERCÍCIOS

Para animar o barco a vela:

1. Abra boat18.fla da pasta Lesson3. Desbloqueie a camada Boat e torne-a visível e ativa, se necessário. Todas as camadas, exceto a camada **Beach**, deverão estar visíveis.

Em seguida, você estenderá a Linha de tempo para as camadas Ocean 1 e Ocean 2.

2. Clique no Quadro 20 da camada **Ocean 1**. Selecione Inserir > **Quadro** para inserir um quadro.
Na camada **Ocean 1**, os quadros de 1 a 20 estarão tingidos de cinza para indicar que são quadros estáticos. Cada quadro, agora, contém a imagem Ocean 1. O barco a vela desaparece pois o Quadro 20 da camada Boat ainda está vazio.
3. Clique com o botão direito do mouse (PC) ou **Cmd** (Mac) no Quadro 20 da camada **Ocean 2**. Selecione Inserir quadro do menu pop-up.
Na camada Ocean 2, os quadros de 1 a 20 estarão tingidos de cinza para indicar que são quadros estáticos. Cada quadro, agora, contém a imagem Ocean 2.
4. Clique com o botão direito do mouse (PC) ou **Cmd** (Mac) no quadro 20 da camada **Duck** e selecione Inserir quadro do menu pop-up.
Na camada **Duck**, os quadros de 1 a 20 estarão tingidos de cinza para indicar que são quadros estáticos. Cada quadro, agora, contém a imagem dos patos.

Obs.: Quando seu indicador de quadro estiver posicionado no Quadro 20, o barco não estará visível, pois ainda não existem quadros na camada Boat no Quadro 20.

Agora, você posicionará o barco em dois quadros-chave.

5. Selecione Quadro1 na camada **Boat**.
Você poderá ver o barco a vela e as duas formas de oceano.

Obs.: O primeiro quadro na Linha de tempo é sempre um quadro-chave. Observe que o ponto preto já está no Quadro 1, indicando que ele é um quadro-chave e que existe conteúdo no quadro.

6. Arraste o barco a vela para movê-lo para a borda esquerda do **Palco** (Veja a Figura 3-2).

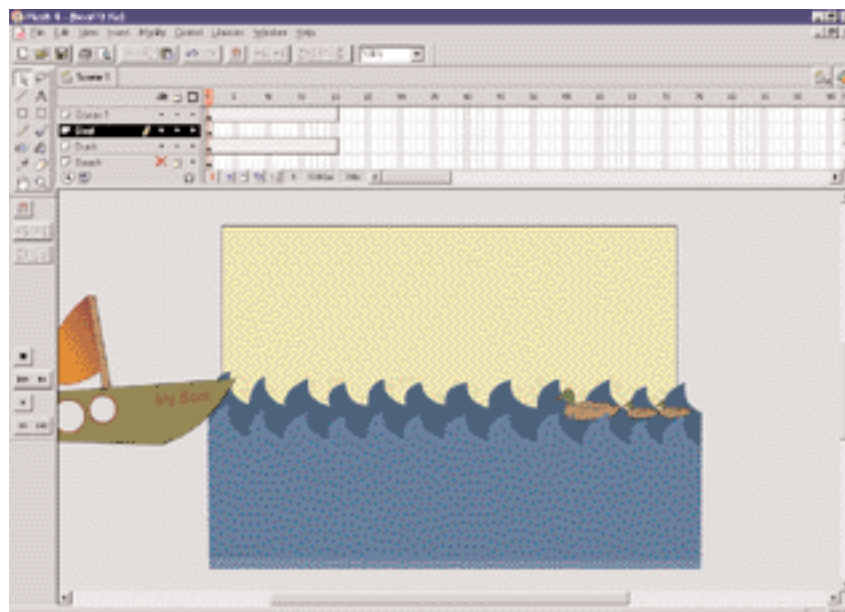


Figura 3-2

No Quadro-chave 1, o barco a vela está na borda esquerda do Palco.

7. Selecione o Quadro **20** e selecione **Inserir > Quadro-chave** (ou pressione **F6**). Arraste o barco a vela até que ele esteja prestes a sair do **Palco** à direita (Veja a Figura 3-3).

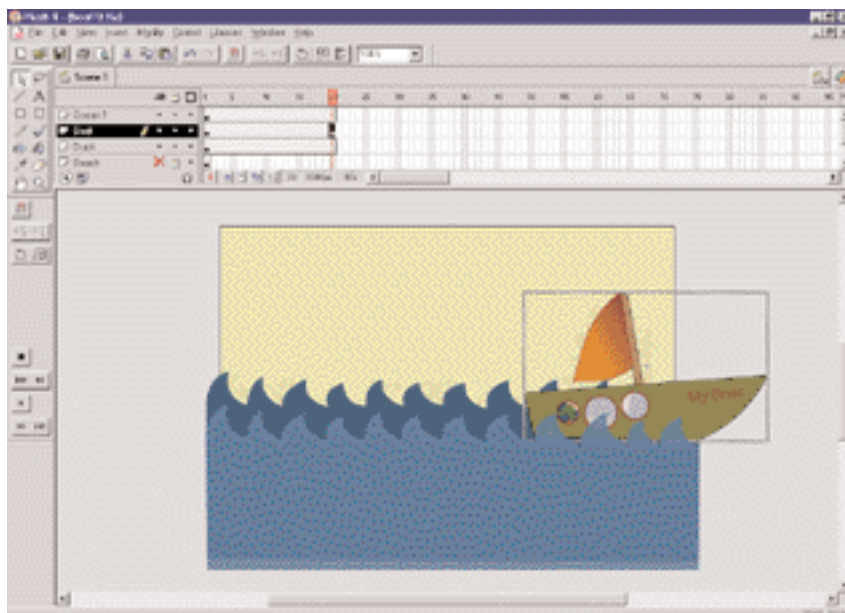


Figura 3-3

No Quadro-chave 20, o barco a vela está na borda da direita do Palco.

8. Selecione Quadros **1-20** e selecione **Inserir > Criar interposição de movimento**.

O Flash gera os quadros de interposição. Cancele a seleção dos quadros e observe que os quadros de interposição são azuis-claros para que você possa reconhecê-los facilmente. Uma seta se estende do quadro-chave 1 até o 20, mas o barco não se moveu (Veja a Figura 3-4).

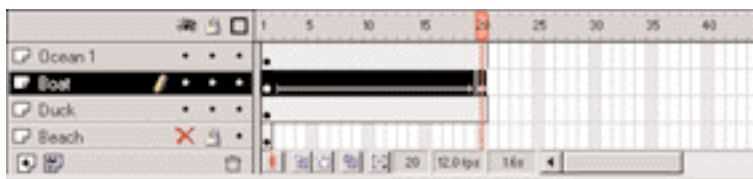


Figura 3-4

Sua Linha de tempo parecerá assim após o uso da Interposição de movimento.

9. Salve seu arquivo como boat19.fla, mas não o feche.

Parabéns! Você acabou de criar seu primeiro filme Flash.

REPRODUZINDO SEU FILME

Não só você poderá criar um filme no Flash, como você também poderá visualizá-lo ou executá-lo como um teste no formato Flash Player. Na visualização, o filme executa na área de trabalho. No teste, você realmente exporta o filme como Flash Player e o vê executar no modo tela cheia. Você tem três opções para controlar o filme: você poderá selecionar itens de menu do menu Controle, usar atalhos de teclado e abrir o controlador e usá-lo para rebobinar, parar e reproduzir o filme.

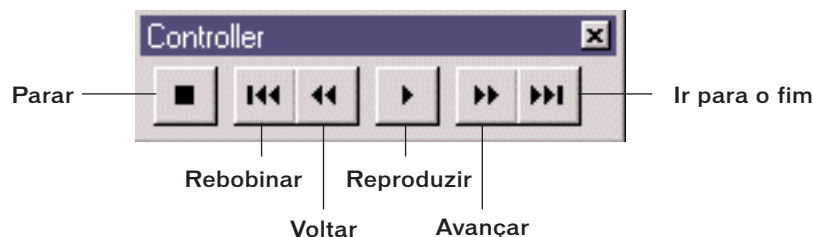
Para reproduzir o filme:

1. Certifique-se que o arquivo boat19.fla ainda esteja aberto. Para reproduzir o arquivo, abra o controlador selecionando Janela > **Controlador**.

O controlador aparecerá no Palco ou acima da barra de ferramentas. Arraste o controlador para um lugar conveniente na borda do **Palco** (Veja a Figura 3-5).

Figura 3-5

Use o controlador para rebobinar, reproduzir e parar seu filme.



Como um vídeo, seu filme deverá ser rebobinado antes de você reproduzi-lo. Rebobinar o filme redefinirá o indicador do Quadro atual para Quadro 1.

2. Clique no botão Rebobinar no Controlador para rebobinar o filme. Você também pode pressionar **Ctrl+Alt+R** (PC) ou **Cmd+Opt+R** (Mac).

Observe que o indicador do Quadro atual voltou para o primeiro quadro da Linha de tempo.

3. Clique no botão Reproduzir no controlador para reproduzir o filme. Você também pode usar Controle > **Reproduzir** ou pressionar **Enter** (PC) ou **Return** (Mac).

O barco se move da esquerda do Palco (seu primeiro quadro-chave) para a direita do **Palco** (seu quadro-chave no Quadro 20).

Viva!

4. Agora pressione **Enter** (PC) ou **Return** (Mac) para parar o filme se ele estiver reproduzindo repetidamente.
5. Feche boat19.fla.

CRIANDO UMA GUIA DE MOVIMENTO

Você pode usar uma Guia de movimento para tornar o movimento de uma imagem mais interessante ou realista. Uma Guia de movimento cria uma trajetória pela qual a imagem se moverá. A trajetória fornece uma Guia para o posicionamento da imagem nos quadros gerados quando você usa Interposição de movimento.

Ao invés de se mover em linha reta, você deseja que o barco a vela suba e desça as ondas. A primeira coisa a fazer é usar Papel de transparência para exibir vários quadros no Palco.

Para criar uma guia de movimento:

1. Abra boat19.fla na pasta My Work ou na pasta Lesson3.
2. Selecione o Quadro 20 da camada Boat. Clique em Editar vários quadros, o quarto ícone da esquerda para a direita, abaixo dos quadros na **Linha de tempo**. Clique no ícone **Papel de transparência**, o segundo ícone da esquerda para a direita, abaixo dos quadros na **Linha de tempo**.
No indicador de quadro no topo da Linha de tempo, dois marcadores papel de transparência aparecem.
3. Arraste o marcador Papel de transparência da esquerda para o Quadro 1 e o marcador Papel de transparência da direita para o Quadro 20.
Você pode ver toda a série de quadros. Os quadros-chave nos quadros 1 e 20 são opacos e os outros quadros são transparentes (Veja a Figura 3-6).

Ícone Papel de
transparência

Ícone
Editar
Vários
Quadros

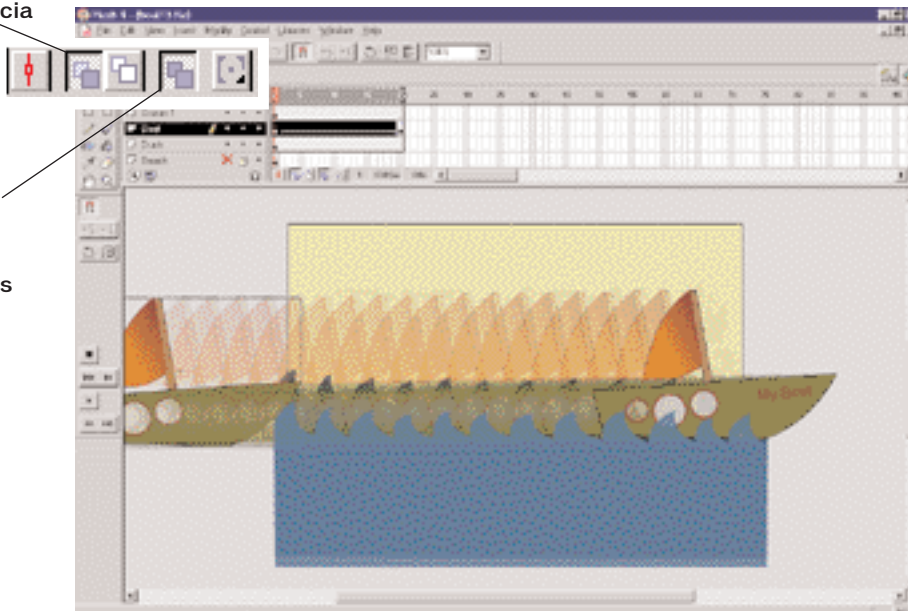


Figura 3-6

Veja vários quadros com Papel de transparência.

4. Clique com o botão direito do mouse (PC) ou **Cmd** (Mac) na camada **Boat** e selecione **Adicionar Guia de movimento** do menu pop-up.

Uma nova camada é criada acima da camada Boat. Observe as linhas tracejadas entre as duas camadas (mostrando que elas estão vinculadas) e o ícone Guia de movimento (um arco azul com um ponto laranja).

A camada é automaticamente nomeada : **Boat**.

5. Selecione o primeiro quadro da camada da guia e selecione a ferramenta Lápis da barra de ferramentas de desenho. Pressione o botão do mouse e mantenha-o pressionado enquanto arrasta para desenhar uma linha em ziguezague, do centro de uma ocorrência do barco ao centro da outra. (Sua animação pode se deslocar um pouco, indicando que as duas imagens de quadro-chave se encaixaram na Guia.)
6. A procissão de barcos agora se move para cima e para baixo ao longo do ziguezague (Veja a Figura 3-7).

Obs.: Sua Interposição de movimento está ativa e altera conforme você efetua alterações para a Guia de movimento ou seus quadros-chave.

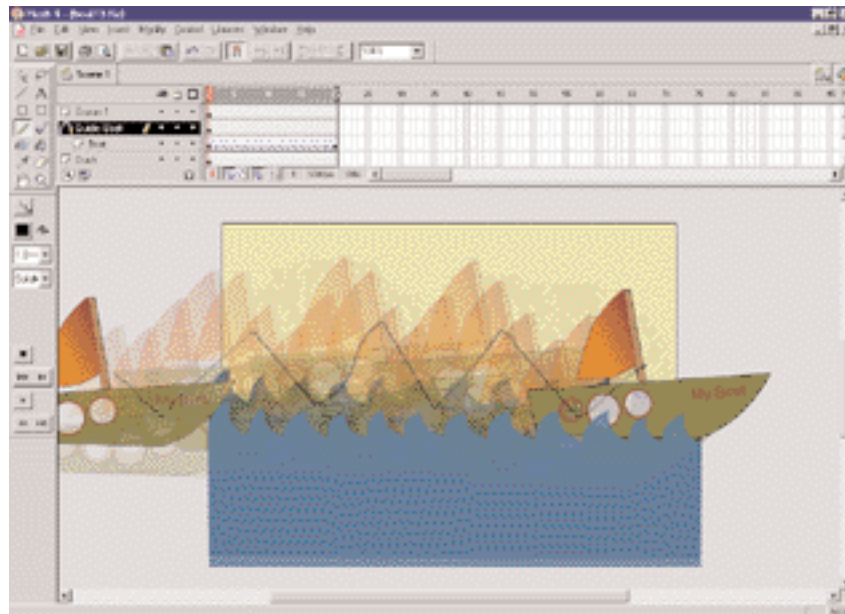


Figura 3-7
Alterando a trajetória do barco a vela.

7. Ative a camada **Boat**. A ocorrência do barco à esquerda do Palco é selecionada. Selecione a ferramenta Seta e o modificador Girar da barra de ferramentas de desenho. O retângulo de seleção que agora circunda o barco tem oito círculos ociosos ou alças.
8. Quando você posicionar seu cursor sobre uma das alças, ela muda para setas circulantes. Arraste as setas circulantes no canto do retângulo para girar o barco a vela até que ele esteja melhor alinhado com a trajetória da Guia de movimento.
9. Selecione a ocorrência do barco à direita e use a ferramenta Girar para girar a ocorrência até que ela esteja melhor alinhada à trajetória (Veja a Figura 3-8).
10. Clique com o botão direito do mouse (PC) ou **Cmd** (Mac) em um dos quadros de interposição e selecione Propriedades.
A caixa de diálogo Propriedades do quadro se abre.
11. Selecione a guia de Interposição e clique para selecionar **Orientar à direção da trajetória**. Isso fará a linha da base do seu barco ficar paralela à trajetória da Guia de movimento. Clique em OK para fechar a caixa de diálogo.
A orientação do barco segue a trajetória de movimento mais de perto porque você selecionou Orientar à trajetória.

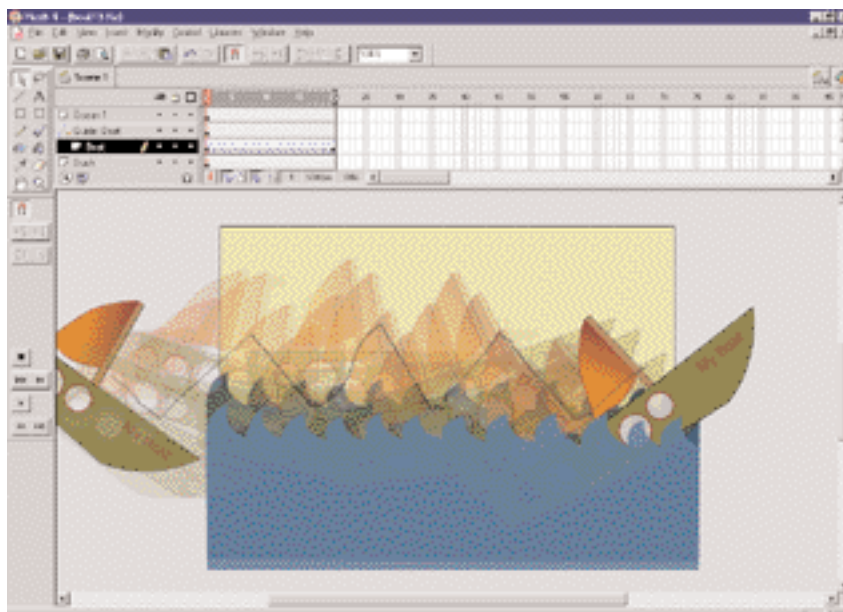


Figura 3-8
Girando o barco para alinhar à trajetória.

12. Clique nos ícones **Papel de transparência** e **Editar vários quadros** para desativar esses recursos.
13. Para reproduzir o filme em modo Tela cheia, selecione **Controle > Testar filme**. O Flash exporta seu filme como um arquivo Flash Player (.swf) e o reproduz.
Observe que você não vê a guia de movimento. Não é ótimo poder controlar a trajetória do barco?
14. Para parar o filme, pressione Enter. Para voltar ao arquivo .fla, clique no botão Fechar (X) no lado direito superior da janela na qual o filme foi reproduzido. (Não clique no botão Fechar acima dele para não fechar o Flash.)
15. Salve seu arquivo como boat20.fla na pasta My Work e feche o arquivo.

CRIANDO UMA INTERPOSIÇÃO DE FORMA

Uma Interposição de forma faz a transição (transforma) de uma forma em outra. No próximo exercício você converterá um símbolo gráfico em um símbolo de clipe de filme e o animará, usando Interposição de forma ao invés de Interposição de movimento. A Interposição de forma transforma uma forma em outra, em uma série de passos.

Uma Interposição de movimento deve ser feita entre duas, ou mais, ocorrências de um símbolo, cada uma posicionada em um quadro-chave na mesma camada. Uma Interposição de forma é diferente—ela deve ser feita entre duas imagens gráficas, não símbolos, na mesma camada.

Um símbolo de clipe de filme tem sua própria Linha de tempo que reproduz de maneira independente, independentemente do que está acontecendo na Linha de tempo principal do filme.

Obs.: Para ganhar tempo você usará ilustrações preparadas para essa lição.

Na Lição 4, “Cenas, Ações e Botões”, você usará esse clipe de filme para animar um botão.

Para criar uma Interposição de forma:

1. Abra **boat20.fla** da pasta Lesson3.
2. Selecione **Inserir > Novo símbolo**. Denomine o símbolo duck head button e selecione **Clipe de filme para seu comportamento**. Clique em **OK** (Veja a Figura 3-9).

A janela de edição de símbolo se abre. O Palco está vazio exceto por uma cruz no centro.

3. Dê dois cliques no nome da camada (Camada 1) e digite Tween para renomear a camada.

A camada exibe o ícone do Lápis para mostrar que está ativa.

4. Selecione o primeiro nome. Observe que, como sempre, o primeiro quadro é sempre um quadro-chave.
5. Selecione **Arquivo > Importar**. Do menu pop-up Arquivos do tipo, selecione **Flash Player (.swf)**. Da lista de arquivos, importe **duckhead.swf**.

A imagem é posicionada no **Palco**.

6. Selecione a imagem desenhando uma moldura de caixa de seleção em volta dela com a ferramenta Seta. Use o Inspetor de objetos para posicionar a imagem no centro do **Palco**.

7. Selecione Janela > **Inspetores > Objeto**.

O Inspetor de Objetos se abre.

8. Digite 0 para as coordenadas x e y e selecione Usar ponto central (Veja a Figura 3-10). Clique em Aplicar e deixe o Inspetor de objetos aberto.

A cabeça do pato pula para o centro do Palco.

Você deve desmembrar a imagem importada antes que ela possa ser usada para uma Interposição de forma.

9. Selecione **Modificar > Desmembrar**.
O contorno da imagem está listrado para mostrar que ela está selecionada. Os preenchimentos estão padronizados com pontos.
10. Selecione o Quadro 10. Clique com o botão direito do mouse (PC) ou **Cmd** (Mac) e selecione **o quadro-chave em branco** do menu de atalho.
O Palco está vazio. O círculo do quadro-chave no quadro 10 está vazio para mostrar que não tem conteúdo.

11. Selecione **Arquivo > Importar** e selecione **encircle.swf** da lista de arquivos SWF.

A imagem é importada e posicionada em uma nova camada.

12. Desenhe uma moldura de caixa de seleção com a ferramenta Seta para selecionar a imagem. Pressione **Ctrl+X** (PC) ou **Cmd+X** (Mac) para cortar a imagem.

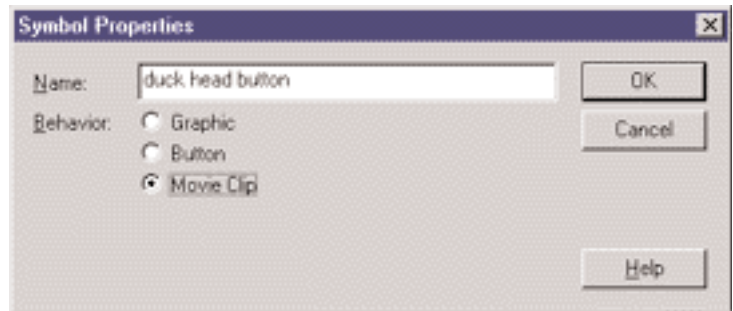


Figura 3-9
Criando um novo símbolo.

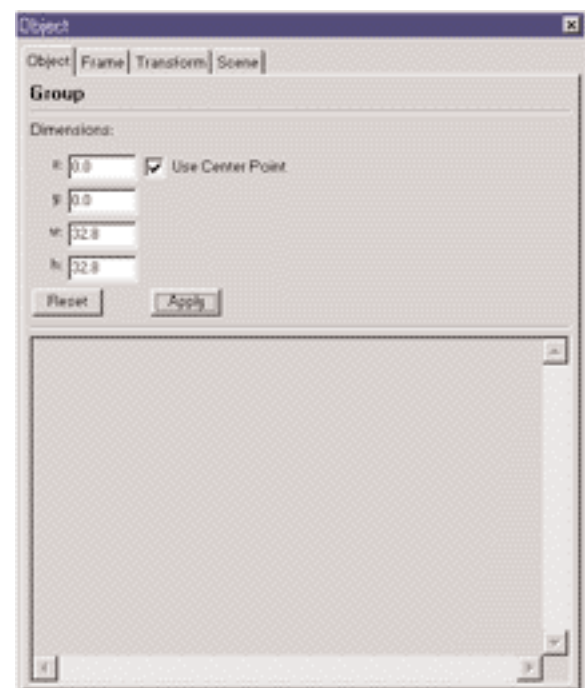


Figura 3-10
Centralizando uma imagem com o Inspetor de objetos.

13. Selecione o quadro-chave em branco na camada Tween. Pressione **Ctrl+V** (PC) ou **Cmd+V** (Mac) para colar a imagem circundada.
O círculo no quadro-chave está preenchido para indicar que agora tem conteúdo.
14. Com a imagem selecionada, selecione Usar ponto central no Inspetor de objetos e digite 0 para as coordenadas x e y.
A imagem pula para o centro do **Palco**.
15. Selecione **Modificar > Desmembrar** para preparar a imagem para a Interposição de forma.
16. Selecione Quadros 1-10 da camada Tween. Clique com o botão direito do mouse (PC) ou **Cmd** (Mac) e selecione Propriedades.
A caixa de diálogo Propriedades se abre.
17. Clique na guia de Interposição, **selecione Shape do menu pop-up Interposição** (Veja a Figura 3-11) e clique em **OK**.
Os quadros ficam verdes para indicar a Interposição de forma. Uma seta cruza os quadros apontando para o Quadro 10.

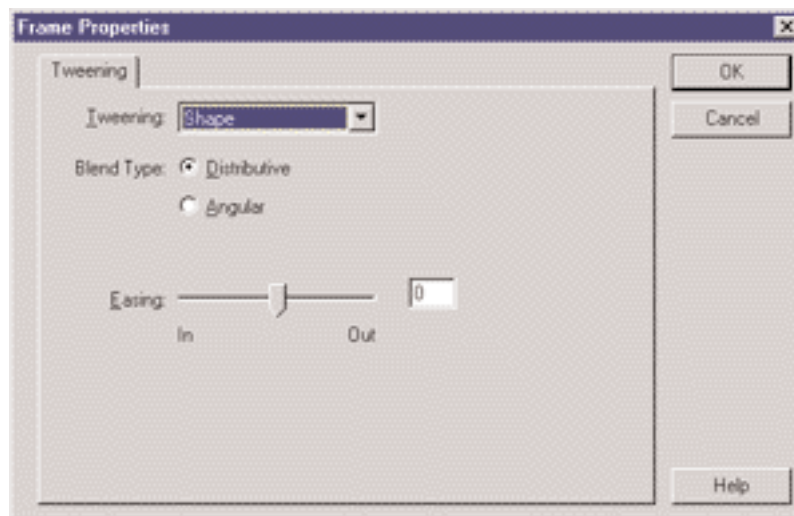


Figura 3-11
Selecionando a Interposição de forma.

18. No Controlador, clique no botão Rebobinar e depois no botão Reproduzir para reproduzir seu clipe de filme de interposição de forma.
A cabeça do pato se dissolve na ilustração circundada.
19. Salve seu arquivo como boat21.fla na pasta My Work.

TAREFA DA SEÇÃO

- Altere o filme para que o barco encontre turbulência. Dica: Na camada Boat, selecione um quadro entre os dois quadros-chave e selecione Quadro > Menu modificar. Altere Girar de Automático para Sentido horário e digite 3 para a quantidade de giros.
- Rebobine seu filme e reproduza-o. Reproduza-o em tela cheia.
- Traga a Linha de tempo de volta fechando a janela Testar filme ou selecionando Arquivo > Fechar.
- Anime os patos. Lembre-se de transformá-los em símbolo (ou símbolos) antes de fazer a animação. Se você animá-los separadamente, posicione cada um em uma camada separada. Salve os arquivos como ducks.fla.

LIÇÃO 4: CENAS, AÇÕES E BOTÕES

OBJETIVOS

Quando você terminar essa lição, você entenderá:

- porque desmembrar um filme em cenas economiza tempo
- os quatro estados de botão
- como ações tornam botões interativos

e você terá aprendido:

- como inserir uma cena
- como usar o Inspetor de cena
- como renomear uma cena e como alterar a ordem das cenas
- como anexar uma ação a um quadro
- como anexar uma ação a um estado de um botão
- como usar os comandos Parar e Ir para

EXERCÍCIOS

CENAS

Cenas fornecem uma maneira de dividir e dominar um grande projeto para que ele não fique fora de controle. Você pode usar cenas para organizar o filme tematicamente. Como cada cena tem suas próprias camadas e Linha de tempo, você trabalhará com trechos menores e mais manejáveis—especialmente importante quando você começar a revisar e a efetuar mudanças. Você pode facilmente ver quanto tempo desperdiçaria rolando por uma Linha de tempo com 1000 quadros ou mais de 50 camadas.

Cada cena também tem seu próprio trabalho ilustrativo, então, quando ele for compartilhado entre as cenas, certifique-se de usar símbolos. Sem símbolos, o trabalho ilustrativo deverá ser duplicado, tornando seu filme final maior e mais lento.

Nesse exercício, você criará uma cena para a ilustração da praia que você rastreou na lição 2.

Para usar cenas para organizar um filme:

1. Abra boat21.fla da pasta Lesson4.
2. Selecione Inserir > Cena para criar uma nova cena (Veja a figura 4-1).

Insert	Modify	Control	Lit
Convert to Symbol...		F8	
New Symbol...		⌘F8	
Layer			
Motion Guide			
Frame			
Delete Frame		F5	
		Shift F5	
Keyframe			
Blank Keyframe		F6	
Clear Keyframe		F7	
		Shift F6	
Create Motion Tween			
Scene			
Remove Scene			

Figura 4-1

Criando uma nova cena.

A nova cena tem um Palco vazio com o segundo plano amarelo claro selecionado para o filme, uma Linha de tempo vazia e uma camada vazia. A Biblioteca está inalterada. No topo da **Linha de tempo** está uma guia com o nome de uma nova cena, Cena 2 (Veja a figura 4-2).

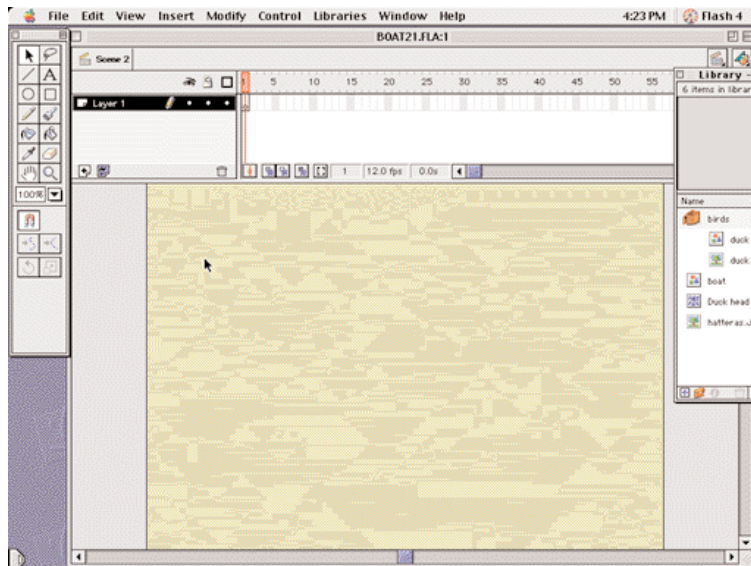


Figura 4-2

A nova cena tem uma Linha de tempo vazia e uma camada vazia.

3. Selecione o ícone Editar cena. Está no canto superior esquerdo da sua tela, acima da **Linha de tempo**.
 Parece com as claquetes usadas para indicar Tomada 1 quando se faz um filme.
 Duas cenas estão listadas no menu pop-up Edição de cena: Cena 1 e Cena 2.
4. Clique em Cena 1 no menu pop-up Edição de cena para voltar para Cena 1 (Veja a figura 4-3).

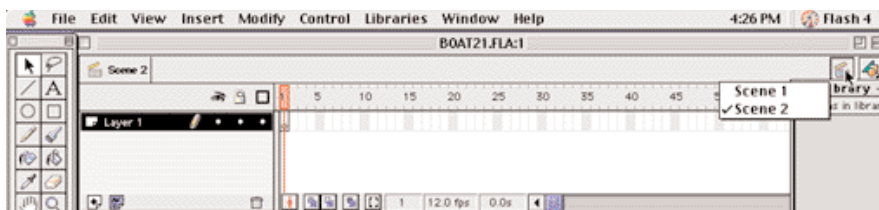


Figura 4-3

Clique em Cena 1 no menu pop-up Edição de cena para voltar para Cena 1.

5. Arraste para baixo na parte inferior da **Linha de tempo** para expandi-la até que você possa ver todas as seis camadas.
6. Clique no primeiro quadro da camada **Beach**.
7. Clique com o botão direito do mouse (PC) ou com **Cmd** (Mac) no quadro realçado e selecione Copiar quadros do menu pop-up (ou selecione **Editar > Copiar quadros**).

- Selecione Cena 2 no menu pop-up Edição de cena e selecione o primeiro quadro da Camada 1 (Veja a figura 4-4). **Clique com o botão direito do mouse (PC) ou com Cmd (Mac) e selecione Colar quadros** (ou selecione **Editar > Colar quadros**).

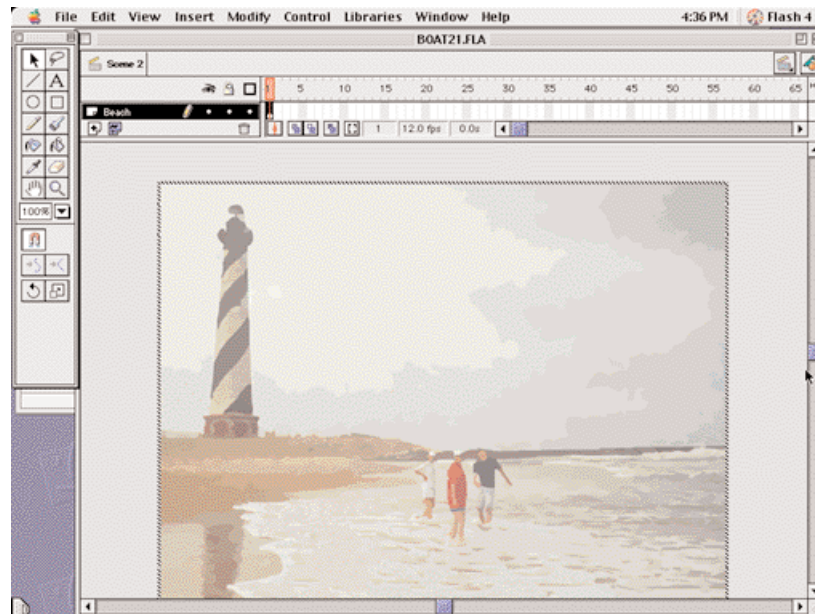


Figura 4-4

Selecione o primeiro quadro na Camada 1 de Cena 2.

- Salve como boat22.fla na pasta My Work. Feche o arquivo.

Para limpar Cena 1:

- Abra boat22.fla da pasta My Work ou da pasta Lesson4.
- Selecione Janela > **Inspetores > Cena**.
O Inspetor de cena se abre.
- Selecione Cena 1 do Inspetor de cena e selecione a camada Beach. Clique na Lixeira, na parte inferior da **Linha de tempo**, para excluir a camada (Veja a figura 4-5).

A camada Beach não será necessária na Cena 1.

Obs.: Apesar da camada Beach estar bloqueada, você pode excluí-la.

- Arraste a parte inferior da Linha de tempo para cima até que você veja somente cinco camadas da Linha de tempo.
- Salve seu arquivo como boat23.fla na pasta My Work. Feche o arquivo.

No próximo exercício, você renomeará as cenas e alterará

sua ordem no Inspetor de cena. Quando um filme é dividido em cenas, elas são executadas na ordem em que aparecem no Inspetor de cena.

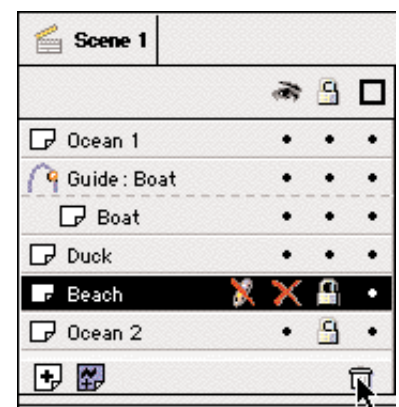


Figura 4-5

Clicar no botão Lixeira excluirá a camada selecionada.

Para renomear cenas e alterar sua ordem:

1. Abra boat23.fla na pasta My Work ou na pasta Lesson4.
2. Selecione Janela > **Inspetores > Cena e, então, realce a Cena 1.**
3. Clique no botão Propriedades. A caixa de diálogo propriedades da cena **se abre. Digite o novo nome da cena, Boat, na caixa de texto Nome e clique em OK** (Veja a figura 4-6).
O rótulo na guia acima das camadas agora exibe “Boat” (você talvez tenha que mover a caixa de diálogo Propriedades da cena para ver o rótulo).

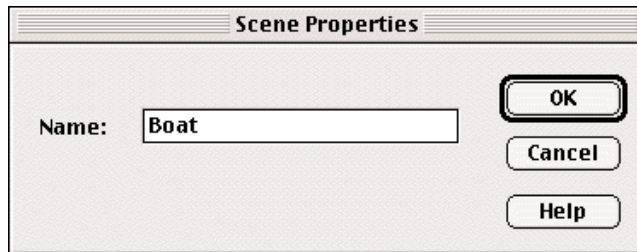


Figura 4-6

Digite Boat na caixa de texto Nome de Propriedades da cena.

4. No Inspetor de cena, realce Cena 2 e clique no botão Propriedades. A caixa de diálogo Propriedades da cena se abre. Digite o novo nome, beach, na caixa de texto Nome e clique em OK.
O rótulo na guia, acima das camadas, exibe “Beach.”
5. Posicione o cursor sobre “Beach” no Inspetor de cena. Pressione o botão do mouse e mantenha-o pressionado enquanto arrasta Beach para o topo da lista (Veja a figura 4-7).
Agora Beach é a primeira cena do filme.

Você adicionará quadros estáticos à Linha de tempo de Beach para que a imagem fique na tela tempo suficiente para ser vista.

6. Selecione Quadro **10** da camada Beach. Clique com o botão direito do mouse (PC) ou com **Cmd** (Mac) e selecione Inserir quadro (ou selecione Quadro do menu Inserir).
7. Salve o arquivo como **boat24.fla** na pasta My Work. Feche o arquivo.

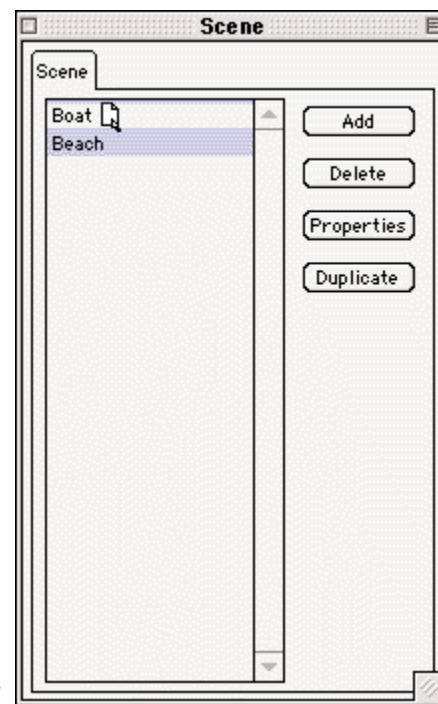


Figura 4-7

Arrastando a cena Beach para o topo da lista.

AÇÕES

Se o divertimento, no Flash, está na arte e nas animações, o poder está nas ações. Use ações para fazer algo acontecer quando o filme chegar a um determinado quadro ou quando o participante visualizador interagir com o filme pressionando um botão ou digitando informações em um formulário.

O Flash forneceu algumas ações simples que você pode configurar com um clique de mouse. No Flash 4, os profissionais de desenvolvimento têm o conjunto de ferramentas que necessitam para criar ações muito sofisticadas. Configurar ações sofisticadas exige conhecimento de programação e está além do escopo dessas lições.

No próximo exercício, você aprenderá a anexar uma ação a um quadro para que a ação seja ativada quando o filme chegar àquele quadro. Ações também são, muitas vezes, anexadas a botões para que quando o cursor passar por cima de um botão, a ação seja ativada.

Criar uma camada separada para ações, como a camada Actions and Labels no exercício abaixo, é uma boa idéia.

No filme terminado, o filme acaba no fim da cena Beach. Para reproduzir a cena Boat, o visualizador participante precisa clicar no botão Duckhead, que estará posicionado ao final da cena Beach. Nesse momento, seu filme não pára ao final da cena Beach, mas nesse exercício, você criará uma ação para parar o filme. Mais tarde você configurará o botão Duckhead para que ele inicie a próxima cena.

Para anexar uma ação a um quadro:

1. Abra boat24 fla na pasta My Work ou na pasta Lesson4.
2. Selecione Controle > **Reproduzir todas as cenas**. Então, pressione **Ctrl+Alt+R** (PC) ou **Cmd+Opt+R** (Mac) para rebobinar o filme e pressione **Enter** (PC) ou **Return** (Mac) para reproduzir todas as cenas no filme.
O filme reproduz, movendo da primeira cena (Beach) para a segunda cena (Boat) sem pausa.
3. Selecione a cena Beach do menu pop-up Cena.
Clique no ícone Adicionar uma camada na parte inferior da Linha de tempo. Ele parece um sinal de mais em uma folha de papel com um canto dobrado na parte inferior à direita.
4. Dê um duplo clique no nome da camada e renomeie-a Actions and Labels. Selecione o Quadro 10 da camada **Actions and Labels**. **Clique com o botão direito do mouse** (PC) ou com **Cmd** (Mac) e selecione Inserir **quadro-chave** (ou selecione **Quadro-chave** do menu Inserir).

Properties...	
Create Motion Tween	
Insert Frame	F5
Delete Frame	Shift F5
Insert Keyframe	F6
Insert Blank Keyframe	F7
Clear Keyframe	Shift F6
Select All	
Copy Frames	Opt ⌘C
Paste Frames	Opt ⌘V
Reverse Frames	
Synchronize Symbols	

Figura 4-8

Do menu pop-up, selecione Propriedades.

7. Selecione Parar. No painel Parâmetros, no lado direito da janela, Parar aparece em uma barra realçada com as palavras “Nenhum Parâmetro” embaixo. Clique em **OK**.

Obs.: Um parâmetro é uma instrução adicional adicionada à ação. Por exemplo, na sentença “Pare a um metro e meio da placa Pare,” um metro e meio e da são parâmetros, especificando onde parar. Algumas ações do Flash têm parâmetros, a ação Parar não tem.



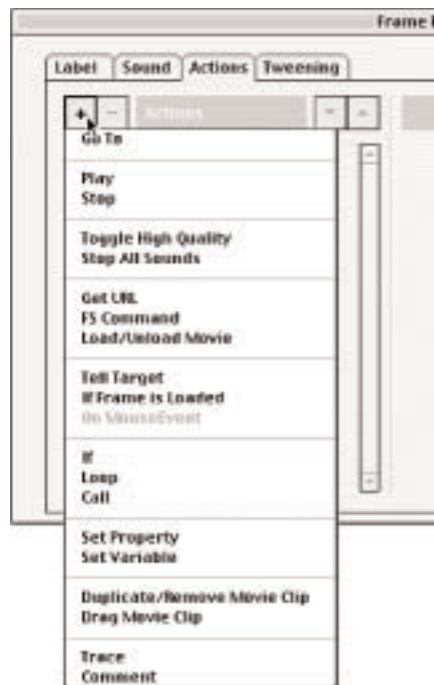
Figura 4-10

O a acima do ponto do quadro-chave mostra que o quadro contém uma ação.

5. Clique com o botão direito do mouse (PC) ou com **Cmd** (Mac) no Quadro 10 (ou selecione Modificar > Quadro). Do menu pop-up Quadro, selecione Propriedades (Veja a figura 4-8). A caixa de diálogo Propriedades do quadro se abre.
6. Selecione a guia Ações. Clique no botão Adicionar (+) para adicionar uma ação.

Um menu pop-up se abre, com opções de Ações (Veja a figura 4-9).

Figura 4-9
Clique no botão Adicionar (+) para adicionar uma ação.



O Quadro 10 tem um a acima do círculo vazio do quadro-chave, indicando que o quadro tem uma ação (Veja a figura 4-10).

Obs.: Ações são sempre inseridas em um quadro-chave.

8. Selecione **Controle > Ativar ações do quadro**. Rebobine e reproduza o filme. O filme pára no final da cena Beach (Quadro 10).
9. Salve seu arquivo como boat25.fla na pasta My Work. Feche a pasta.

BOTÕES

Parar o filme anexando uma ação a um quadro foi fácil. Agora você deseja adicionar navegação ao seu filme para que o usuário possa escolher avançar para a próxima cena. Você está pronto para botões. No próximo exercício, você fará um botão de um símbolo gráfico existente. Então, você editará a ilustração para que o botão tenha uma aparência diferente quando você mover seu cursor sobre ele, quando você clicar no botão e quando você liberá-lo. Mais tarde você adicionará uma ação ao botão.

Primeiro você fará uma cópia do símbolo do clipe do filme Duckhead e alterará o comportamento do símbolo de clipe de filme para botão.

Para fazer um botão:

1. Abra boat25.fla na pasta My Work ou na pasta Lesson4.
A cena da praia é aberta.
2. Clique no ícone Adicionar uma camada na parte inferior da Linha de tempo à esquerda.
Dê dois cliques no nome da camada para renomeá-la Duck Button.
3. Selecione Quadro 1 na camada **Duck Button**. **Selecione Inserir > Novo símbolo**. Denomine o novo símbolo como Duck Button e selecione **Botão como seu novo comportamento**.
A janela de edição de símbolo se abre, exibindo uma nova Linha de tempo com uma camada e um quadro-chave.

O botão Linha de tempo é diferente dos outros que você já viu. Ele tem quatro rótulos—Para cima, Sobre, Pressionado e Tocar—que correspondem aos quatro estados de botão, a seguir (Veja a figura 4-11).

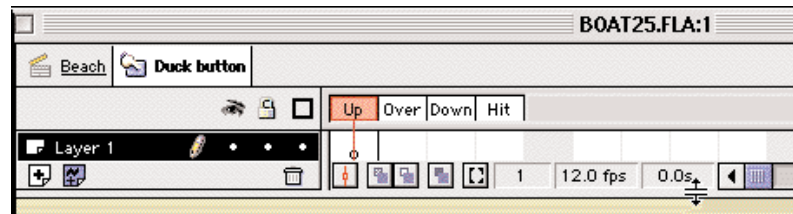


Figura 4-11

O botão Linha de tempo e quatro rótulos: Para cima, Sobre, Pressionado e Tocar.

- **Para cima:** O estado do botão quando ele estiver no Palco.
- **Sobre:** O estado ativado quando rolar sobre o botão com o cursor.
- **Pressionado:** O estado ativado quando você clicar no botão.
- **Tocar:** Define a área do botão que está ativa—ou seja, a área que você pode clicar para ativar a ação.

Primeiro, você precisa importar e centralizar a imagem duckhead.swf.

4. Selecione Arquivo > **Importar** e importe duckhead.swf da pasta Lesson4. Selecione a ferramenta Seta e desene uma moldura de caixa de seleção para selecionar a ilustração.
5. Selecione Janela > **Inspetores > Objeto**. Selecione Usar Ponto central e digite 0 para as posições x e y.
A ilustração é centralizada na cruz no centro do **Palco**.

Somente o primeiro quadro no botão Linha de tempo, rotulado Para cima, tem um quadro-chave. Você precisa adicionar quadros-chave aos outros quadros e você precisa modificar a ilustração para que o botão tenha uma aparência diferente nos diversos estados. Você pode deixar a ilustração como ela está para o estado Para cima. Para o estado Sobre, você alterará a cor da ilustração nos próximos passos. Então, no próximo exercício, você anima o estado Pressionado do botão com o clipe de filme de Interposição de forma que você criou na lição 3.

Primeiro, você precisa inserir um quadro-chave nos outros três quadros.

- 6. Selecione o quadro Sobre e pressione F6 para inserir um quadro-chave.
Um ponto preto aparece no quadro Sobre, indicando que ele é um quadro-chave e que tem conteúdo (a ilustração da cabeça do pato).
- 7. Selecione o quadro Pressionado e pressione F6 para inserir um quadro-chave. Selecione o quadro Tocar e pressione F6 para inserir um quadro-chave.
Agora você tem seus quadros-chave e cada um contém a ilustração Duck Button.

Lembre-se que o quadro Tocar é diferente dos outros, ele define a área na qual você pode clicar para ativar a ação. Você define a área Tocar desenhando um retângulo um pouco maior que o botão no Palco.

- 8. Selecione a ferramenta Retângulo com o preenchimento atualmente selecionado e desenhe um retângulo no Palco um pouco maior que a ilustração do botão.
- 9. Selecione o quadro Sobre e selecione a Lata de tinta (U) da barra de ferramentas de desenho. Clique no modificador de Preenchimento e selecione um azul claro acinzentado da paleta de cores.

A cor no modificador de Preenchimento altera para o azul que você selecionou.

- 10. Com a ilustração do pato selecionada, selecione Modificar > Desmembrar.

O preenchimento está pontilhado e as linhas estão listradas.

- 11. Agora, utilize a Lata de tinta para alterar o preenchimento para azul.

Essa ilustração é para o estado Sobre do botão; quando você mover o cursor sobre o botão, você verá o contorno do pato com um fundo azul (Veja a figura 4-12).

- 12. Agora você pode testar seu botão. Primeiro, feche a janela atual clicando na guia Beach, pressionando **Ctrl+E** (PC) ou **Cmd+E** (Mac) ou selecionando **Editar > Filme**.



Figura 4-12

A cor alterada do botão e do contorno para o estado Sobre.

Control	Libraries	Window	Help
Play			Return
Rewind			Option ⌘R
Step Forward			>
Step Backward			<
Test Movie			⌘Return
Test Scene			Option ⌘Return
Loop Playback			
Play All Scenes			
Enable Frame Actions			Option ⌘A
✓ Enable Buttons			Option ⌘B
Mute Sounds			Option ⌘M

Figura 4-13
Selecione Controle > Ativar botões antes de testar seus botões.

- 13. Selecione **Controle > Ativar botões** (Veja a figura 4-13) e selecione o Quadro 10 da cena Beach. Mova seu cursor sobre o botão Duck.
O botão se altera. O botão agora é um contorno da cabeça do pato com um fundo azul claro.
- 14. Selecione o menu Controle novamente e cancele a seleção de Ativar botões. Salve seu arquivo como boat26 fla na pasta My Work. Feche o arquivo.

Obs.: Quando Ativar botões estiver selecionado, você não poderá selecionar e editar um botão no Palco.

CRIANDO UM BOTÃO ANIMADO

Agora que você modificou seu botão, você pode usar um símbolo de clipe de filme para adicionar animação ao seu botão. Essa é uma maneira relativamente simples de adicionar mais “tempero.” Nesse exercício, você usa o símbolo de clipe do filme Duckhead que você criou na Lição 3 para animar seu botão Duck em seu estado Pressionado.

Para criar um botão animado:

1. Abra boat26.fla da pasta My Work ou da pasta Lesson4.
2. Pressione **Ctrl+L** (PC) ou **Cmd+L** (Mac) para abrir a Biblioteca (ou Selecione Janela > **Biblioteca**).
3. Clique no botão Editar símbolos na parte superior à direita da Linha de tempo. Clique no botão Duck para editar o símbolo **Duck Button**.
A janela de edição de símbolo se abre.
4. Selecione o quadro Pressionado. Selecione a ilustração da cabeça do pato para excluí-la.
A cruz para o símbolo permanece no centro do **Palco**.
5. Arraste o clipe do filme **Duckhead** da Biblioteca para o Palco (Veja a figura 4-14).

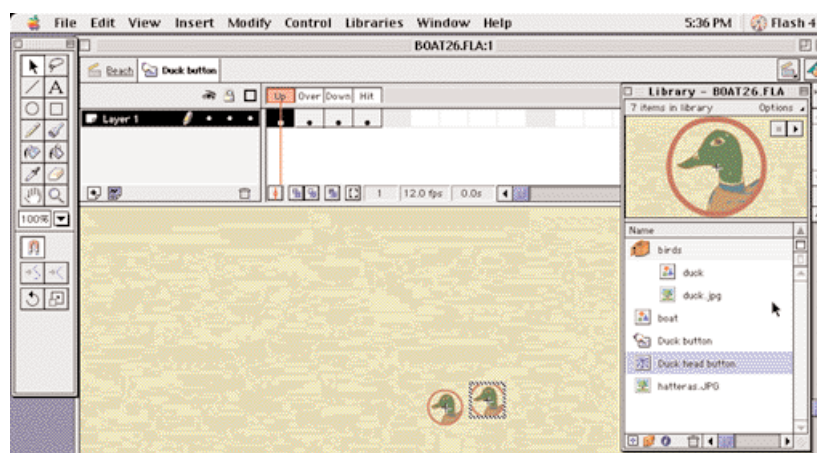


Figura 4-14

Arrastando um clipe de filme da Biblioteca para o Palco.

Obs.: É essencial que seu clipe de filme esteja precisamente alinhado com a cruz do símbolo Duck Button para que eles se alinhem perfeitamente quando o filme for reproduzido.

6. Para alinhar os dois símbolos, clique na cruz da ilustração do clipe de filme. Utilize as teclas de seta no teclado para mover a imagem um pixel por vez até que a cruz do símbolo **Duck Button** e a cruz do clipe do filme Duckhead estejam alinhadas (Veja a figura 4-15).

Obs.: Para mover 8 pixels por vez, pressione a tecla Shift e mantenha-a pressionada enquanto pressiona uma tecla de seta na direção desejada.

7. Clique na guia da cena Beach para fechar a janela de edição de símbolo e volte ao **Palco**.



Figura 4-15

Alinhando as cruzes dos dois símbolos.

Para ver como o clipe de filme funciona, você deve testar o filme. Clipes de filme não exibem quando você reproduz o filme no Palco.

8. Pressione **Ctrl+Enter** (PC) ou **Cmd+Return** (Mac) para testar o botão.

Como você anexou uma ação Parar ao Quadro 10, o filme pára ao final da cena Beach.

9. a. Olhe o botão antes de mover o cursor em sua direção. A cabeça do pato está verde e seu corpo marrom claro. Esse é o estado Para cima.

b. Role o cursor sobre o botão. A cabeça e o corpo do pato aparecem como contornos contra um fundo azul claro. Esse é o estado Rollover.

c. Clique no botão e segure. O clipe de filme é reproduzido. Esse é o estado Pressionado. O botão ainda não funciona porque ele não tem uma ação anexada a ele. Você anexará a ação no próximo exercício.

d. Libere o botão e afaste o mouse do botão. O botão está novamente em seu estado Para cima com o pato verde e marrom claro.

10. Salve o arquivo como boat27.fla na pasta My Work.

ADICIONANDO UMA AÇÃO DE BOTÃO

É claro que o real objetivo de botões é o de adicionar interatividade. No próximo exercício, você usará a ação Ir para para configurar a navegação do último quadro da cena de Carregamento para o primeiro quadro na cena de Introdução. Enquanto o filme estiver precarregando, seu visualizador talvez olhe para outro lugar ou até mesmo vá embora. Você deseja que os visualizadores cliquem no botão Duck para começar a introdução de modo que você saiba que você tem sua atenção.

Para preparar para a ação, você adicionará um rótulo denominado Build ao Quadro 1 da cena Boat. Adicionar um rótulo é uma boa idéia para que você possa usar um rótulo ao invés de um número de quadro para especificar o quadro para o qual você deseja ir.

Usar um rótulo de quadro é freqüentemente mais confiável porque as revisões acarretam alterações nos números dos quadros. Como o rótulo é exibido na Linha do tempo, você poderá facilmente diagnosticar e solucionar problemas de uma ação Ir para que seja desviada. Muitas pessoas acham o rótulo mais fácil para recordar com precisão, o que ajuda a prevenir erros de programação por descuido.

Depois de criar o rótulo, você configurará a ação na guia Ações da caixa de diálogo Propriedades. Ir para é um dos conjuntos de ações que você pode “programar” sem conhecer código algum, pois o Flash configurou opções de menu para ajudá-lo a construir o código passo a passo.

O Flash 4 contém um completo conjunto de ferramentas de ações para os profissionais de desenvolvimento usarem. Ações mais sofisticadas exigem que você conheça o básico de programação.

Para adicionar uma ação de botão:

1. Abra boat27.fla na pasta My Work ou na pasta Lesson4.

2. Selecione a cena do barco do menu pop-up Cena acima da **Linha de tempo**.

Agora você está na cena Boat, com a Linha de tempo de Boat exibida.

3. Clique no ícone Adicionar camada na base da Linha de tempo para adicionar uma camada ao seu rótulo. Dê dois cliques no nome da camada e digite Actions and Labels como o nome dela.

Selecione Quadro 1 na camada **Actions and Labels** e clique com o botão direito do mouse (PC) ou com **Cmd** (Mac). Do menu pop-up, selecione Propriedades.

A caixa de diálogo Propriedades do quadro se abre.

4. Selecione a guia Rótulo e digite begin na caixa de texto Nome. Selecione Rótulo como o Comportamento e, então, clique em **OK** (Veja a figura 4-16).

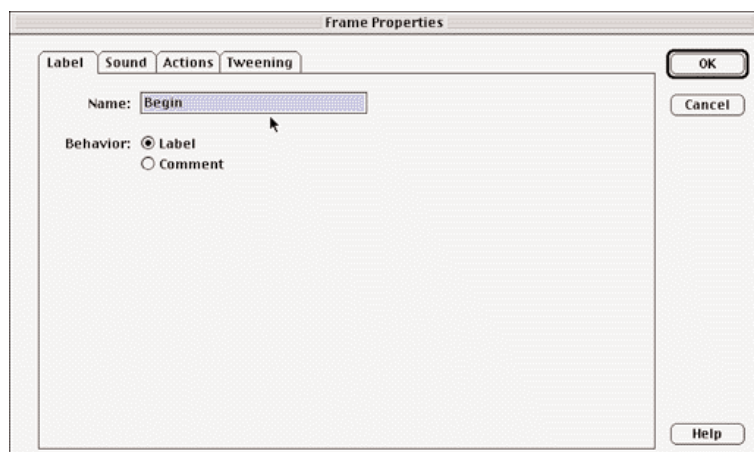


Figura 4-16

A guia Rótulo da janela Propriedades do quadro.

Uma pequena bandeira vermelha aparecerá no Quadro 1 e a palavra “begin” será exibida ao lado do quadro (Veja a figura 4-17).

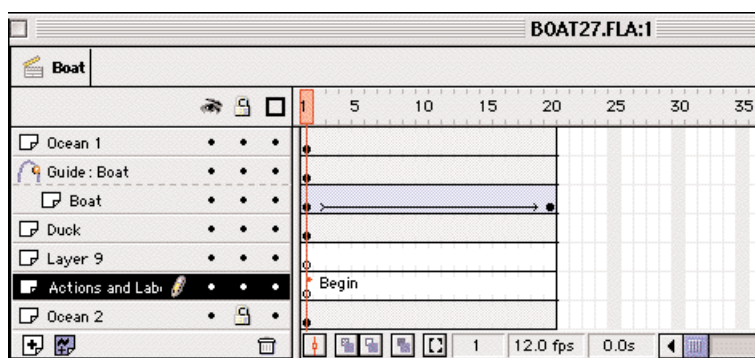


Figura 4-17

A Linha de tempo, exibindo o rótulo e a bandeira.

5. Clique na cena Beach no pop-up cena para abrir a Linha de tempo da Cena Beach. Selecione Quadro 10. Clique uma vez no botão Duck no Palco para selecioná-lo. **Clique com o botão direito do mouse** (PC) ou com **Cmd** (Mac) no botão e selecione Propriedades do menu pop-up (ou selecione Modificar > Ocorrência).

A caixa de diálogo Propriedades da ocorrência se abre.



Figura 4-18
O menu pop-up para selecionar ações.

6. Selecione a guia Ações e clique no botão de mais (+). Do menu pop-up, selecione Ir para (Veja a figura 4-18).

O Flash insere três linhas de código no painel Ações e parâmetros aparecem no painel Parâmetros (Veja a figura 4-19). O código parece assim:

On (Release): essa linha de código significa “quando o botão estiver liberado.”

Go to and Stop (1): Essa linha de código significa “mover

o indicador atual do Quadro para Quadro 1 e Parar.”

End on: Essa linha de código termina a ação.

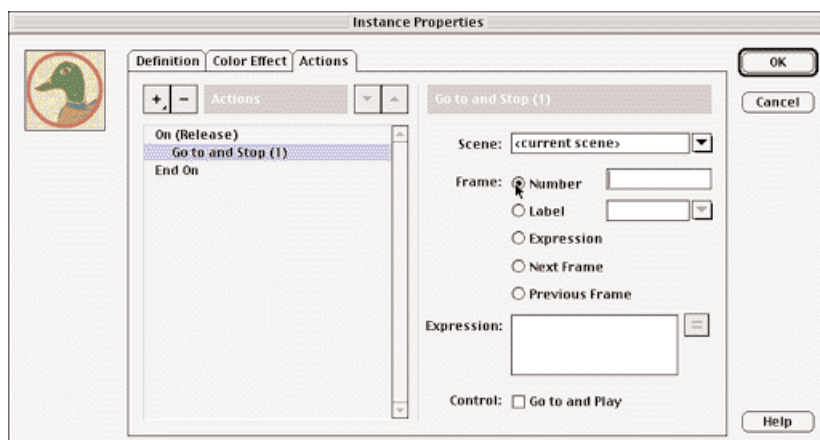


Figura 4-19
A guia Ações da caixa de diálogo Propriedades da ocorrência, exibindo três linhas de código.

7. Localize Ir para e Parar (1) no topo do painel Ações. No painel Parâmetros, clique na seta para baixo ao lado da caixa de seleção de Cena e selecione Boat como o nome da cena para onde você deseja que a cena vá.

No painel Ações, a segunda linha de código altera para Go to and Stop [Boat, 1], o que significa que você deverá ir para a cena Boat, quadro 1.

8. Na área do Quadro do painel Parâmetros, selecione Rótulo e selecione **Begin** da lista de rótulos (é o único rótulo nessa cena).

O código no painel Ações altera para Go to and Stop [Boat, "Begin"], o que significa que você deverá ir para a cena Boat, para o quadro rotulado "Begin".

Obs.: As aspas em "begin" dizem ao programa que a palavra não é um comando de programação e sim, uma sequência (nesse caso, uma sequência de letras) que você digitou. Uma sequência também pode ser uma série de números ou uma mistura de letras e números.

9. Na parte inferior do painel Parâmetros, selecione a caixa ao lado de Ir para e Reproduzir.

A segunda linha de código altera para Go to and Play [Boat, "Begin"] (Veja a figura 4-20). Isso é como programar com um amigo "soprando" o código correto no seu ouvido—ou melhor ainda, já que você não pode incorrer em erro de ortografia.

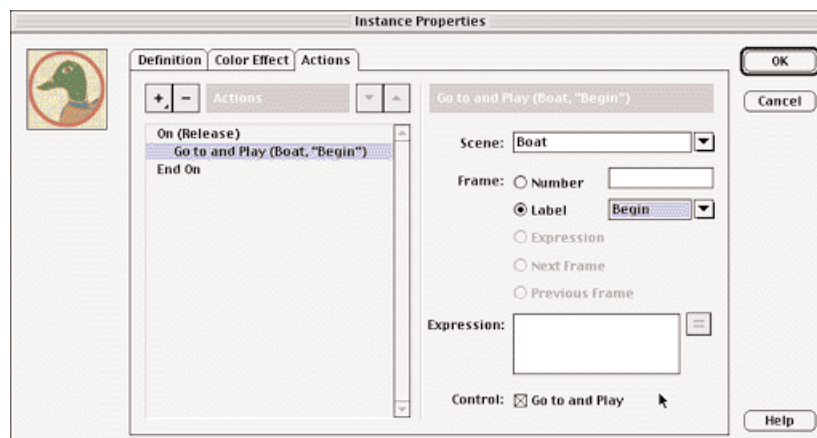


Figura 4-20

A guia Ações após você ter feito suas opções.

10. Clique em OK para fechar a caixa de diálogo e, então, pressione **Ctrl+Enter** (PC) ou **Cmd+Return** (Mac).

Seu filme reproduz a cena Beach e pára. Quando você clica no botão Duck, o filme navega até a cena Boat e a reproduz até o fim.

11. Selecione Janela > **boat27.fla** para voltar ao arquivo Flash. Salve seu arquivo como boat28.fla na pasta My Work.

TAREFA DA SEÇÃO

- Altere a ação da ocorrência Duck Button no Quadro 10 da cena Beach para que você vá para o último quadro da cena Boat quando você liberar o botão.
- Altere a cor do estado Rollover do botão Duck.

Obs.: Você deve estar com Controle > Ativar botões desativado antes que você possa selecionar e editar um botão.

LIÇÃO 5: SOM

OBJETIVOS

Quando você terminar essa lição, você entenderá:

- os parâmetros corretos para sons importados
- modificando sons no Flash
- a diferença entre sons de eventos e sons fluidos

e você terá aprendido:

- como importar sons para o Flash
- como adicionar som a um botão
- como definir opções no painel Som da caixa de diálogo Propriedades do quadro
- como fazer o som fluir

EXERCÍCIOS

ADICIONANDO SOM AO SEU FILME

Você pode trazer sons para seu arquivo Flash importando-os ou abrindo a Biblioteca de outro arquivo Flash que contenha os sons.

Arquivos Wave (WAV) são o padrão Windows para som descompactado. Arquivos AIFF são o padrão MAC. Você pode pensar em WAV e AIFF como o equivalente de som de um bitmap de imagem. Eles são grandes pois contêm muita informação sobre o som.

Você importa sons WAV (PC) ou AIFF (Mac) para o Flash, da mesma maneira que importaria qualquer outro tipo de arquivo. O Flash armazena sons na Biblioteca juntamente com bitmaps e símbolos. Arquivos MP3 não podem ser importados para o Flash, mas o Flash faz bom uso do MP3 na hora de exportar.

O MP3 rapidamente se tornou o novo padrão para compactar arquivos de música pois ele entrega som de alta qualidade em um arquivo bastante compactado. Ele é análogo ao formato de compactação JPEG para imagens.

Você importa sons para o Flash em um dos formatos de compactação (WAV or AIFF) e o Flash efetua a compactação de acordo com suas especificações. Você aprenderá sobre a definição de especificações na lição 6.

Sons exigem uma quantidade considerável de espaço RAM e de disco. Mantenha pequenos seus sons importando sons mono de 22kHz e 16-bits sempre que for possível (importar um som estéreo dobra os dados). O Flash pode importar tanto sons de 8- como de 16-bits em taxas de amostra de 11kHz, 22kHz ou 44kHz. Você poderá converter sons para taxas de amostra mais baixas quando você exportar.

Você só precisa de uma cópia de um arquivo de som na sua Biblioteca de arquivos Flash para usar aquele som de várias maneiras no seu filme.

No próximo exercício, você adicionará um som de gansos em uma lagoa que reproduzirá quando o visualizador pressionar o botão Duck e ativar o estado Pressionado. A ação do visualizador é chamada de “evento”, e um som ativado por um evento é chamado “som de evento”. Um som de evento é como um clipe de filme pois ele é inserido em um quadro e é reproduzido até terminar, independentemente do que mais esteja ocorrendo na Linha de tempo de filme.

Ambos os sons que você importará são arquivos estéreo de 16-bits e 44kHz. Isso lhe dará uma série de opções na hora de compactar, que virá na lição Publicar a seguir.

Para adicionar som a um evento:

1. Abra boat28.flu na pasta My Work ou na pasta Lesson5.
2. Clique no botão Lista de símbolos do lado superior direito da Linha de tempo e, então, clique no símbolo **Duck Button**.
Uma nova janela se abre, onde você pode editar o símbolo.
3. Clique no ícone Adicionar camada para adicionar uma nova camada. Dê dois cliques na camada e nomeie-a sound.
4. Selecione a quadro Pressionado da camada do som. Pressione F6 para inserir um quadro-chave.
5. Selecione Arquivo > **Importar**. Se você estiver trabalhando em um PC, selecione WAV como o tipo de arquivo e abra o arquivo de som geese.wav. Se você estiver trabalhando em um MAC, selecione AIFF como o tipo de arquivo e abra o arquivo de som geese.aif.
Nada altera no Palco, mas o som é adicionado à Biblioteca.
6. Pressione **Ctrl+L** (PC) ou **Cmd+L** (Mac) para abrir a Biblioteca. Com a quadro Pressionado selecionado, arraste o som geese.aif ou geese.wav e libere-o no Palco.
Procure a onda sonora na quadro Pressionado. Ela parece uma linha reta.
7. Clique na guia Beach para voltar ao filme ou selecione Filme da lista Editar cena do lado superior direito da Linha de tempo. Pressione **Ctrl+Enter** (PC) ou **Cmd+Return** (Mac) para testar o filme.
Quando o botão Duck for pressionado, o som será ativado. Seu botão animado tem uma aparência e som incríveis.
8. Salve seu arquivo como boat29.flu na pasta My Work. Feche o arquivo.

O som que acompanha a cena Boat é tratado diferentemente. O som do oceano será “fluido” durante o download para que a primeira parte do som possa tocar enquanto o download do resto do som está sendo feito.

Para adicionar um som fluido:

1. Abra boat29.flu na pasta My Work ou na pasta Lesson5.
2. Selecione o ícone Lista de cenas do lado superior direito da Linha de tempo e selecione a cena Boat.
3. Prolongue o filme arrastando o último quadro de cada camada (exceto a camada Actions) para o Quadro **60**. Para arrastar um quadro, clique para selecioná-lo, libere o botão do mouse e, então, arraste.
Observe que a Interposição de movimento está ativa e gera os quadros adicionais exigidos sem nenhum esforço da sua parte. Isso dará ao barco um pouco mais de tempo para navegar pelos movimentos um tanto extremos para cima e para baixo do guia de movimento.
4. Adicione uma camada. Então, dê dois cliques na camada e nomeie-a Sound.
5. Selecione Arquivo > **Importar**. Se você estiver trabalhando com um PC, selecione WAV como o tipo de arquivo e abra o arquivo de som ocean.wav. Se você estiver trabalhando com um MAC, selecione AIFF como o tipo de arquivo e abra o arquivo de som ocean.aif.
6. Dê dois cliques em Quadro 1 para abrir a caixa de diálogo Propriedades do quadro. Clique na guia Som. Do menu pop-up Som, selecione ocean.wav (PC) ou ocean.aif (Mac).

Na caixa de diálogo Propriedades do quadro de som existem dois painéis exibindo o som: esses são os canais direito e esquerdo do som. Entre os dois painéis existe uma Linha de tempo que pode ser medida em quadros ou segundos (veja a Figura 5-1). Quando a Linha de tempo de Sound estiver definida em Quadros, ela corresponderá à Linha de tempo de Movie.

No início e no fim da Linha de tempo existem barras verticais cinzas, os controles Tempo de entrada e Tempo de saída.

Obs.: O som começa no ponto de Entrada e termina no ponto de Saída. Os controles Tempo de entrada e Tempo de saída são usados para alterar o ponto de Entrada e o ponto de Saída do loop. Lembre-se que se você não pretende usar certas porções do som em qualquer lugar do filme, você deverá retirá-las antes de trazer o som para o Flash. Criar loop no som não aumenta significativamente o tamanho do arquivo.

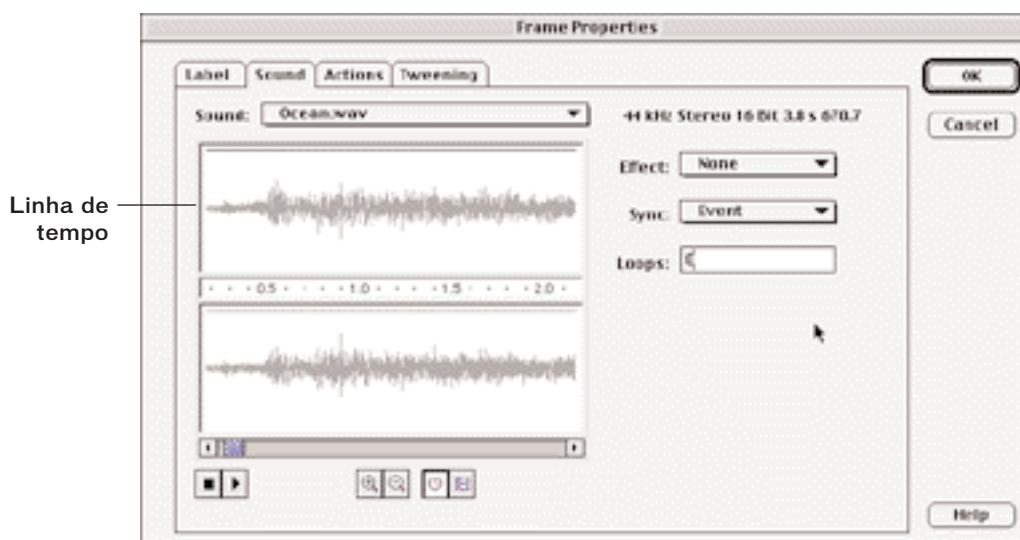


Figura 5-1
A Linha de tempo de som.

7. Pare um minuto para familiarizar-se com o painel Som. reproduza o som.
Clique no ícone **Mais zoom para aumentar as ondas sonoras e, então, use a barra de rolagem para ir e vir. Esse som tem um pouco menos que um segundo de duração.**
Clique no ícone Quadros para alterar a exibição da Linha de tempo de segundos para quadros. Esse som tem 45 quadros de duração.
8. Clique em OK e feche a janela Propriedades do quadro e volte para o filme.
9. Use a barra de rolagem na Linha de tempo para rolar até o fim dessa cena.
A cena Boat tem 60 quadros de duração.
10. Rebobine o filme e reproduza a cena.
A animação é mais longa que o som que você acaba de adicionar. Você precisa fazer o som durar mais tempo para que dure até o fim da animação.

11. Dê dois cliques na Quadro 1 da camada Sound 1 para reabrir o painel Som na caixa de diálogo Propriedades do quadro. Na caixa de texto Loops, digite 2.

Isso fará o som reproduzir duas vezes dobrando seu tempo de reprodução. Seu som agora reproduzirá durante 90 quadros. Uma linha vertical aparece no início e no fim do gráfico de som em cada canal de som, indicando o local do último quadro da animação (veja a Figura 5-2).

Obs.: O som em loop está sombreado na exibição.

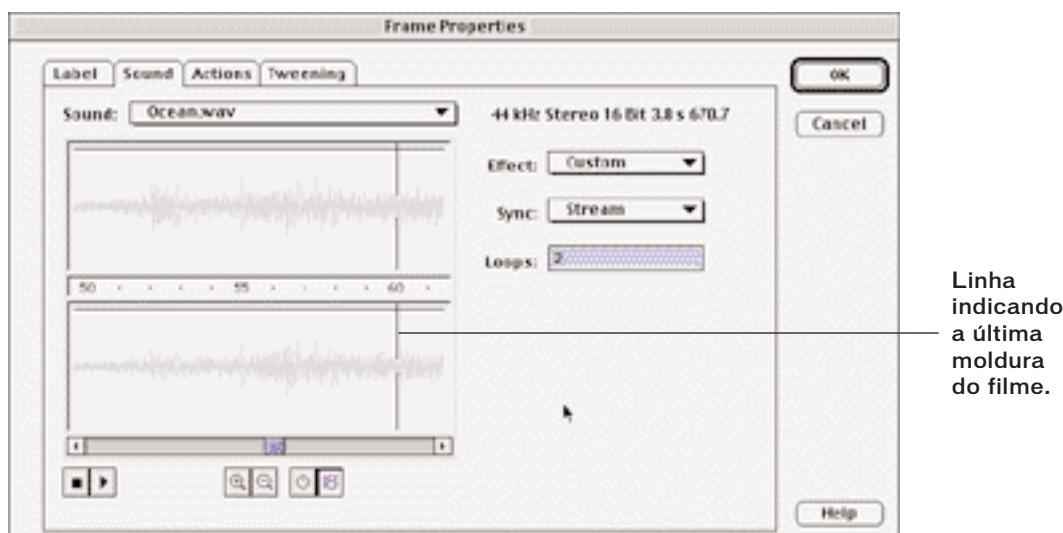


Figura 5-2

A forma da onda após você ter definido o som para criar loops duas vezes.

12. Clique no ícone Reproduzir para ouvir suas alterações.

Quando o som chegar no seu ponto final, ele voltará para o começo e reproduzirá uma segunda vez.

Obs.: Cuidado—criar loop nem sempre funciona bem com sons que não foram criados para estar em loop.

13. Salve seu arquivo como boat30.fla na pasta My Work e feche o arquivo.

TRABALHANDO COM LINHAS DE ENVELOPE

No topo da janela Som de cada canal tem uma linha preta fina. Essa Linha de Envelope representa o volume de reprodução do canal. Você pode usar o Envelope para criar efeitos como Fade-in, Fade-out, e Fade de um lado para outro.

Obs.: Alternar de um lado para outro faz o som alternar de um canal para outro, o que cria uma ilusão de movimento pois o som é captado ora num ouvido ora no outro.

Para controlar as transições do seu som:

1. Abra seu arquivo boat30.fla da pasta My Work ou Lesson5. Certifique-se que a camada Sound 1 esteja ativa. Dê dois cliques em qualquer quadro que contenha o som para abrir a caixa de diálogo Propriedades do quadro.

A Linha de tempo de Sound deveria estar configurada em quadros e não segundos.

2. Selecione Fade-out do menu pop-up Efeito.

Olhe para a linha de envelope a 35 quadros. A linha começa a descer da alça do Envelope, alcançando seu ponto mais baixo no final do primeiro loop. O envelope continua em uma linha plana até o final do segundo loop. Você deseja iniciar o Fade-out mais tarde para que o som não desapareça completamente até o fim da sua animação.

3. Arraste uma das alças superiores do envelope para o início do segundo loop (talvez você tenha que diminuir para visualizar o segmento inteiro no qual você está trabalhando).
4. Arraste uma das alças inferiores do envelope para o final do segundo loop para criar um Fade-out que durará até o final da animação (veja a Figura 5-3).

O Efeito altera para Custom quando você manipular o envelope.

5. Defina Sinc para **Stream** e clique em OK para fechar a janela.

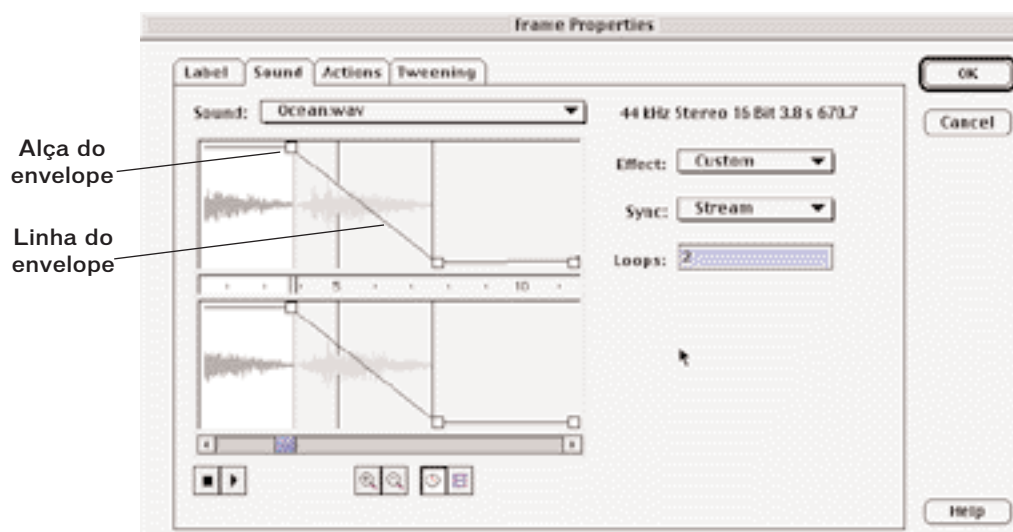


Figura 5-3

A linha do envelope, que indica volume.

6. Rebobine e reproduza o filme.

Agora seu som dura tanto quanto a animação e, então, desaparece gradualmente.

7. Salve seu arquivo como boat31.fla na pasta My Work.

TAREFA DA SEÇÃO

- Anexe um som ao estado Sobre do botão Duck.
- Adicione um som ao primeiro quadro da cena Beach.

LIÇÃO 6: PUBLICAR

OBJETIVOS

Quando você terminar essa seção, você entenderá:

- como publicar trabalhos na produção de um Web site

e você terá aprendido:

- como usar Definições de publicar para exportar um arquivo HTML
- como exportar um arquivo projetor do Flash para PC ou Mac

EXERCÍCIOS

PUBLICANDO ARQUIVOS PARA SEU WEB SITE

O Flash 4 tem um novo e excelente recurso chamado Publicar que permite a exportação em lote de todos os arquivos necessários para entregar mídia do Flash em todos os lugares. Você pode exportar para HTML, usando os modelos fornecidos com o Flash ou usando modelos personalizados que você criar. Você pode exportar um arquivo projetor do Windows ou do Mac que contenha tanto o filme como o Flash Player em um pacote organizado. Você pode especificar como você deseja exportar sons e escolher se essas definições substituirão suas definições no Flash para arquivos individuais de som. Você pode exportar para o Flash 4 ou para versões anteriores. Publicar fornece uma maneira flexível porém orientada a lotes de executar todas essas tarefas rápida e corretamente.

A caixa de diálogo Definições de publicar permite que designers selecionem quais arquivos eles desejam exportar e como esses arquivos deverão ser exportados do Flash. No próximo exercício, você selecionará as definições para um arquivo HTML.

Para exportar um Web Site final com Publicar:

1. Abra boat31.fla da pasta My Work ou da pasta Lesson6.
2. Selecione Arquivo > **Definições de publicar**.

A caixa de diálogo Definições de publicar se abre.

3. Clique na guia Formatos e selecione Flash (.swf), HTML (.html), imagem GIF (.gif), Projetor do Windows (.exe) e Projetor do Macintosh. Para o nome do arquivo, certifique-se de ter uma marca de seleção ao lado de Usar padrão (Veja a figura 6-1).

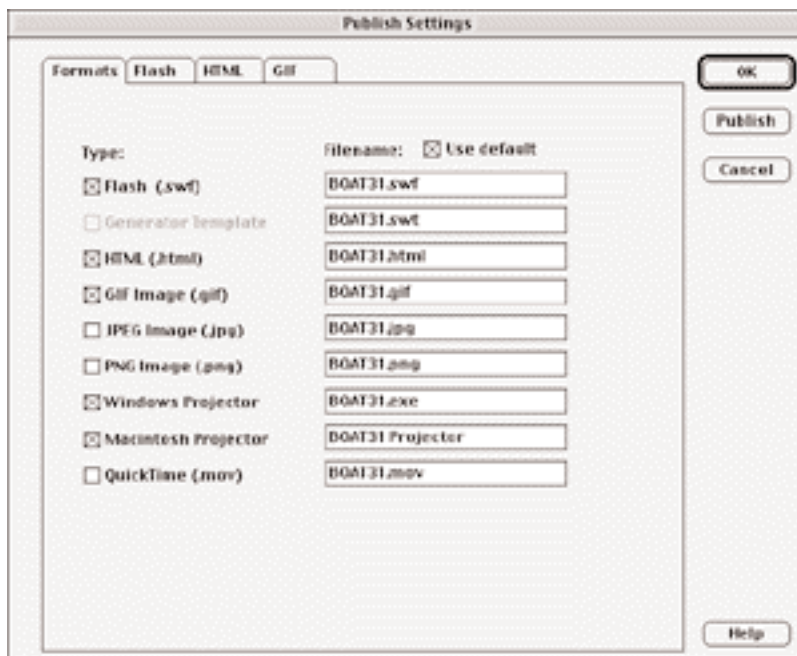


Figura 6-1
Selecione essas Definições de publicar na guia Formatos.

Obs.: “Projetores” são arquivos que “empacotam” o Flash Player com o arquivo Flash Player (.swf) que você criou. Os arquivos são executáveis—o visualizador simplesmente clica e o filme é reproduzido. Se você estiver distribuindo seu filme em disco ou mesmo por correio eletrônico, você não precisa especular se o visualizador tem o Flash 4 Player, pois você o incluiu. Esse formato também é útil para apresentações.

Quando você selecionar a caixa Imagem GIF, uma guia GIF é adicionada às guias Definições de publicar. Suas escolhas na guia Flash determinarão as definições finais do arquivo Flash exportado (SWF).

Obs.: Quando você ativar a opção Usar padrão de nomes, o Flash denominará os arquivos que ele criar para exportação, baseado no nome do arquivo FLA. Por exemplo, se o arquivo Flash for nomeado boat31 fla, o arquivo GIF será boat31.gif.

4. Clique na guia Flash. selecione Gerar relatório de tamanho e Proteger de importação.
Gerar relatório de tamanho fornecerá um relatório sobre o tamanho de cada elemento no seu arquivo Flash. Proteger de importação previne que outros “reimportem” o arquivo SWF para o Flash.

A regra para definições de áudio é “testar e pesar”. Veja de que tamanho ficam seus arquivos quando você exporta em qualidade superior e, depois, em qualidade inferior. Olhe e ouça os resultados e, então, considere seus visualizadores, seus equipamentos e suas expectativas.

Teste seus arquivos em diversos sistemas. Se você estiver tentando alcançar uma ampla platéia domiciliar, você precisa assistir sua animação e ouvir seus arquivos em uma conexão de 28.8 em AOL com um cartão de áudio SoundBlaster. Se você estiver vendendo entretenimento a um cliente bem equipado, não almeje o denominador comum mais baixo nem mesmo um meio termo imaginário. O Flash fornece as opções—você toma as decisões.

Você pode aprender bastante testando muitas opções e selecionando Gerar relatório de tamanho toda vez. O relatório fornece estatísticas para pesar juntamente com suas preferências estéticas.

5. Clique no botão Definir ao lado de **Fluxo de áudio**.

A caixa de diálogo Definições de publicar se abre.

6. Na guia Flash, altere a Taxa de bits para **64** kbps e a Qualidade para Melhor e, então, clique em OK (Veja a figura 6-2).

Com as melhores definições de taxa de bits e qualidade, você obterá áudio de melhor qualidade; você também levará mais tempo para exportar e produzir arquivos maiores.

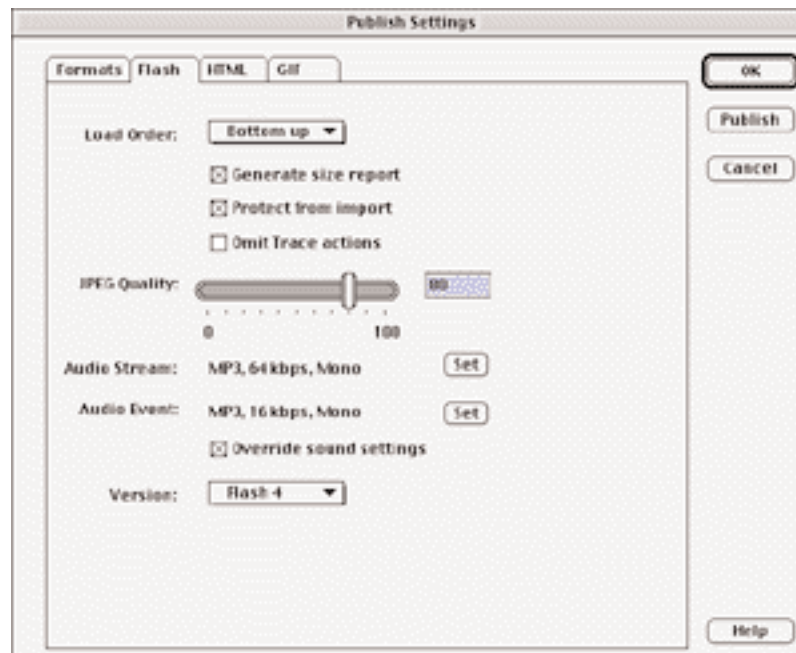


Figura 6-2
Selecione essas definições para a guia Flash.

Se você definiu opções de exportação para arquivos individuais de som, você poderá substituir as definições individuais de som selecionando Substituir definições de som. Caso contrário, as definições que você selecionar em Publicar se aplicarão somente aos arquivos para os quais você não selecionou definições. Você tem a flexibilidade para definir especificações para arquivos individuais de som, para processar em lote todos os arquivos com Publicar ou para substituir especificações anteriores e processar em lote em Publicar com novas definições.

7. Clique para selecionar Substituir definições de som.

Obs.: Se você estiver usando o Generator da Macromedia, você deverá exportar para o Flash 3 até que o Generator 2 seja lançado. Flash 3 Players não podem reproduzir arquivos Flash 4 Player. Por outro lado, os novos recursos do Flash 4 serão anulados se você exportar para Flash 3.

8. Selecione a guia HTML para personalizar os parâmetros HTML para reprodução de filme Flash dentro de um navegador. Do menu pop-up Modelos, selecione Flash 4 com Imagem.

Essa opção incorpora códigos no seu código HTML para detectar automaticamente se um visitante de Web Site tem o Flash 4 Player instalado e, se não tiver, para servir um GIF alternativo.

9. Clique no botão Info para ver uma descrição do que o modelo fará (Veja a figura 6-3). Então, clique em Cancelar para fechar a descrição.

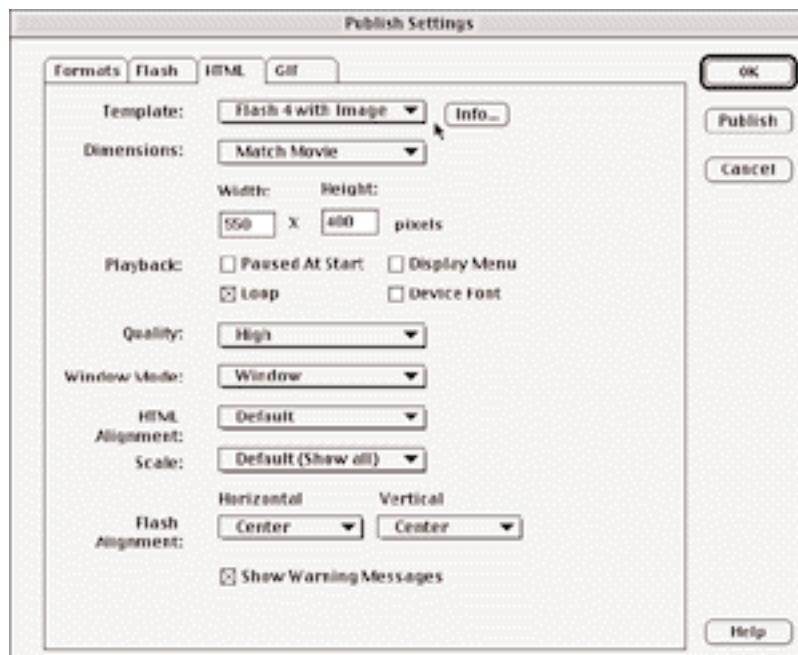


Figura 6-3
Selecione essas definições na guia HTML.

Obs. : Você pode personalizar os modelos HTML fornecidos com o Flash 4 ou adicionar seu próprio modelo personalizado que instrui o Flash a escrever HTML personalizado quando você publica um arquivo.

10. Publicar exporta uma imagem GIF que pode ser exibida a visualizadores que ainda não têm o Flash Player em seus sistemas. Clique na guia GIF para ajustar definições para a imagem GIF alternativa exportada do filme Flash. Por enquanto, aceite as definições padrão (Veja a figura 6-4).
Esse será um grande arquivo GIF; esse recurso funciona melhor com uma animação pequena.

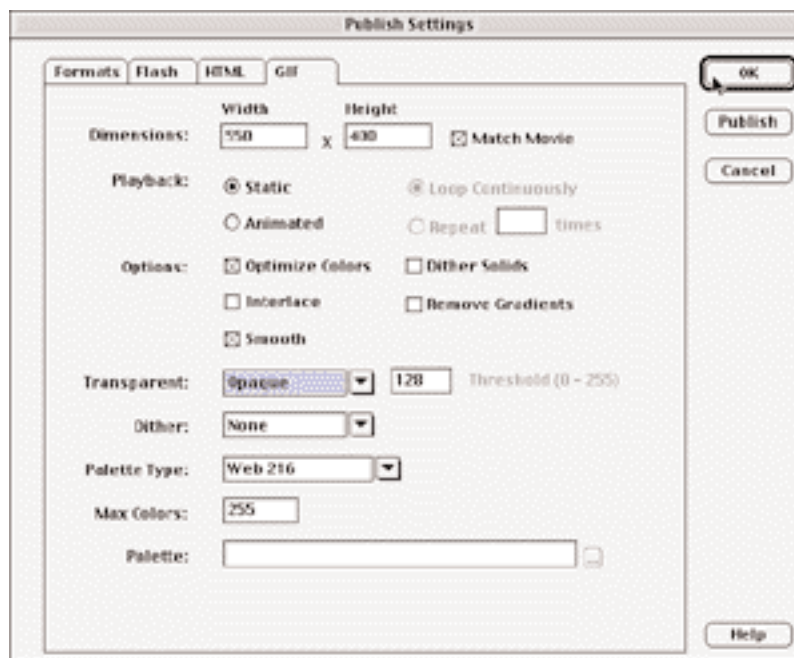


Figura 6-4
Aceite as definições padrão na guia GIF.

11. Clique no botão Publicar para exportar os arquivos com as definições que você escolheu. Uma mensagem indica que a exportação está acontecendo. Os arquivos exportados serão colocados no mesmo diretório onde o arquivo Flash original estiver.
12. Clique em OK para fechar a caixa de diálogo Definições de som. Então, salve seu arquivo como boat32 fla na pasta My Work.
13. Abra um dos projetores e assista seu filme no Flash Player. Basta clicar no nome do arquivo para iniciar o Flash Player “empacotado” no arquivo projetor.

Obs.: O projetor do PC terá uma extensão .exe e o projetor do MAC terá uma extensão .hqx. A extensão do arquivo talvez não seja exibida na sua lista de arquivos no MAC.

14. Use seu navegador para abrir e visualizar o arquivo HTML que você “publicou”. Teste o botão Duck.
15. Selecione Visualizar > **Origem para ver o arquivo HTML que você gerou com Publicar.**
Observe que Publicar encontrou todo o texto no seu arquivo Flash e o incluiu no seu arquivo HTML para que possa ser encontrado por engenharias de busca. Essa é uma tarefa que você não se importará em deixar o Flash automatizar para você.
16. Viva!

TAREFA DA SEÇÃO

- Abra o relatório para ver as estatísticas sobre os arquivos que você exportou.
- Altere as opções de exportação de som e publique novamente. Abra o arquivo HTML e compare a velocidade de reprodução. Dê uma olhada nas novas estatísticas.