

RESUMÃO FLASH MX (6.0) - 1

ABERTURA DE ARQUIVOS, IMPORTAÇÃO E PUBLICAÇÃO

ARQUIVO > ABRIR O arquivo de trabalho do Flash é o .FLA, identificado pela bolinha vermelha.

ARQUIVO > SALVAR Salva o arquivo como .FLA. Para publicar na internet ou CD-ROM utilize o comando Publicar.

ARQUIVO > IMPORTAR Utilize para trazer arquivos do Corel Draw ou Illustrator, ou ainda, arquivos SWF. Os melhores formatos são .AI (dá para salvar no Corel assim) ou .SWF (procure esses formatos no programa que você fizer o desenho, quando salvar-lo). Após importar, escolha entre ACHATAR (para o arquivo vir num só elemento – ruim para mexer braços e pernas de personagens) ou CAMADAS para vir elementos separados.

ARQUIVO > CONFIGURAÇÕES DE PUBLICAÇÃO Em Formatos (aba da janela), marque Flash e HTML (para fazer em SWF e HTML) para arquivos para Internet. Para arquivos para CD, marque apenas Windows Projeter (para fazer em .exe).

Em Flash e HTML, ele cria 2 arquivos na pasta do arq. FLA, um SWF com a animação e outro HTML que é a página na qual a animação será exibida.

ARQUIVO > PUBLICAR Ele cria os arquivos de publicação conforme as configurações de publicação (acima).

MODIFICAR > DOCUMENTO Aqui você altera as propriedades do filme inteiro. Dimensões, você altera o tamanho. Cor de fundo, muda a cor original do fundo do filme.

LINHA DO TEMPO

A = Camadas. A de cima, fica sempre acima dos outros. Dê duplo clique sobre o nome "Camada1" para alterar o nome.

B = A camada que tem o "bastão" ou lápis é a camada atual, em uso.

C = Marque ou desmarque o OLHO ou o CADEADO, para respectivamente, esconder ou bloquear o uso de uma ou mais camadas.

D = Os números do alto da linha, indicam os QUADROS.

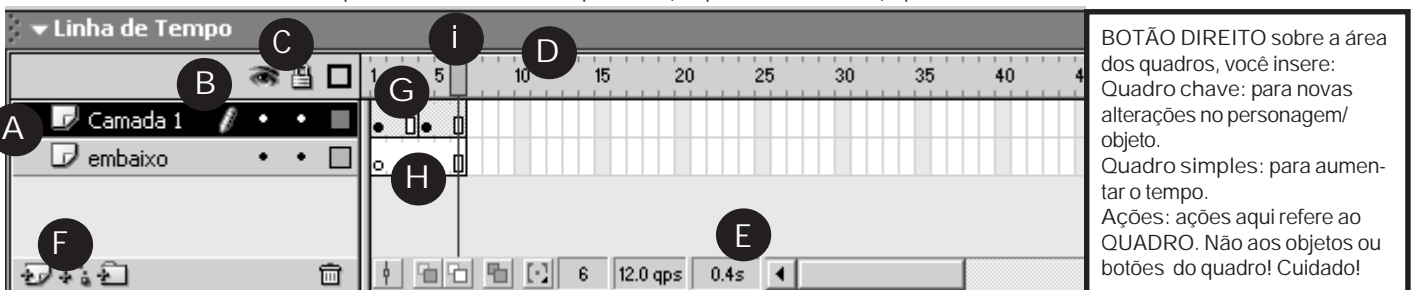
E = Aqui, o tempo até agora, em segundos (o tempo mostrado é sempre sobre o quadro que a linha vermelha está).

F = Clique no primeiro botão da esquerda com o sinal de + para criar nova camada. Lá no canto direito tem o LIXO para excluir.

G = Quadro chave com algum elemento (ele fica cinza). Para criar novos quadros chave, clique no quadro com o botão direito nesta área)

H = Quadro chave (com bolinha vazia) sem elementos. Para criar novos quadros chave vazios, use o botão direito nesta área)

I = Essa linha vermelha determina o quadro no caso abaixo, o quadro 6, (e a parte das camadas) que você está vendo no momento.



INTERPOLAÇÃO – MOVIMENTO AUTOMÁTICO DO FLASH

Pode ser utilizada tanto dentro de um clipe de filme quanto numa cena principal. Vá no botão direito, na área do quadro escolhido e clique em CRIAR interpolação. No primeiro quadro chave, utilize como o movimento inicial e o último quadro chave como o movimento final. Para mudar os elementos da interpolação, dê botão direito, editar no local.

SÍMBOLOS E BIBLIOTECA

Tudo que você faz no próprio Flash ou traz IMPORTANDO de outro programa de imagem (JPG) ou vetor (Corel e outros) você deve converter em símbolo, no menu INSERIR > CONVERTER EM SÍMBOLO. Não se esqueça de selecionar o objeto antes de aplicar essas considerações.

Clipe de filme: Esse elemento tem uma linha do tempo IGUAL à linha de tempo principal e aceita ações e outras mais avançadas. Para personagens de movimento contínuo. Normalmente, tudo que não vai ser botão, você pode converter como clipe. Tudo que dá para fazer na principal, faz aqui também.

Botão: Para ações de link e outras mais. Sua linha do tempo é composta na ordem, dos quadros: Para cima – o botão "na dele" sem ser mexido. Sobre – o mouse em cima do botão. Para baixo – o mouse apertado em cima do botão. Área – para determinar a área (tamanho do botão). Esse quadro não é visível ao usuário. Então, são nestes quadros que você termina como o botão fica conforme a passagem ou clique do mouse.

Gráfico: ideal para imagens estáticas ou de movimento simples sem possíveis ações.

EDIÇÃO Para TODOS: Ao converter em símbolo, para você EDITAR (MUDAR COR OU FORMA) você terá que dar um duplo clique sobre o símbolo ou então, se você preferir: botão direito, EDITAR NO LOCAL.

IMPORTANTE: 1 - Observe sempre que quando você está "DENTRO" de um símbolo, a barra logo abaixo da linha do tempo fica cinza e você tem um link para voltar para a cena principal (seta azul). 2 - Para saber quais símbolos que vc tem, aperte F11 (teclado) para ver a sua BIBLIOTECA. MESMO VOCÊ DELETANDO UM SÍMBOLO DA SUA CENA, SE ELE ESTIVER CONVERTIDO PARA SÍMBOLO ELE PERMANECE LÁ NA BIBLIOTECA.



MODIFICANDO OS ELEMENTOS ENTRE ELAS

MODIFICAR > AGRUPAR Para agrupar vários elementos. No mesmo menu, tem o menu desagrupar, para reverter a ação.

MODIFICAR > ORGANIZAR Para mandar elementos para cima ou para baixo numa mesma camada (você também pode deixar algum por cima ou por baixo recortando e colando numa mesma camada).

MODIFICAR > DESMEMBRAR Para alterar cores ou tornar possível apagar utilizando a borracha do Flash, selecione o objeto e desmembre. Cuidado, não deve ter nenhum símbolo atrás dele ou ele vai para trás de tudo e você não o achará.

TRANSPARÊNCIA: Selecione o objeto, vá no menu propriedades (botão direito) ou janela na área de trabalho e mude a COR de nenhuma para ALFA, mudando de 100% para 20% por exemplo.

FAZENDO LINKS EM BOTÕES E OUTRAS AÇÕES

Selecione o botão, depois, botão direito do mouse, ações. Na janela que aparece, no campo da esquerda, abra a seção Navegador/Rede e dê duplo clique em GetURL. Aí, no campo da direita, em URL indique o caminho – a página que o usuário vai se clicar no botão. Para outras ações, como Play e Stop, utilize a seção Controle do Filme, na mesma janela de ações.

TESTANDO O FILME

Vá em CONTROLAR > TESTAR O FILME você testa todo o filme. Agora se você quiser ver da mesma forma que será visto na INTERNET (importante!) com a velocidade de carregando e tudo mais, ao entrar na tela de testar o filme vá em DEPURAR, observe se está marcado o número 56K (velocidade do modem na Internet) e depois vá em EXIBIR e marque MOSTRAR FLUXO. Aí você vai ver o arquivo na velocidade habitual da rede. Para deixar de ver o teste, vá em ARQUIVO > FECHAR. Ou aperte o X de baixo, na janela.