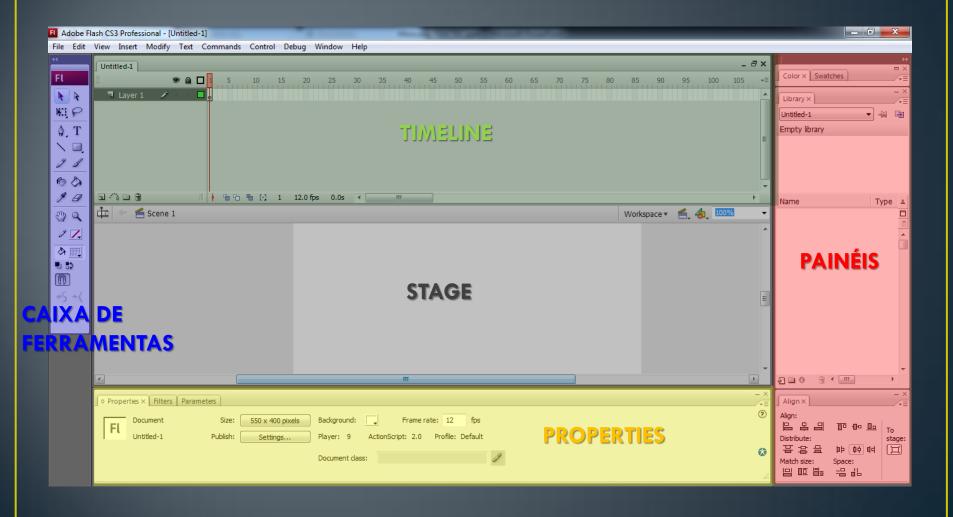
FEUCTEC Animações com Flash para a criação de pré-home Marina Micas Jardim

INTERFACE DO FLASH



TIPOS DE QUADROS (FRAMES)

• BLANK KEYFRAME .

É um quadro chave em branco (só conseguimos inserir algo no quadro quando ele é "chave"), sem nenhum objeto inserido no quadro.

ATALHO \rightarrow F7

KEIFRAME

É um quadro chave preenchido, ou seja, há algum objeto inserido no quadro.

ATALHO > F6

• FRAME .

É um quadro, onde um objeto é contínuo até este quadro, sem qualquer tipo de alterações feitas a partir do quadro chave deste objeto em questão.

ATALHO \rightarrow F5

QUADRO \rightarrow é o local onde pode ser inserido ou não um objeto. Representando como se fosse uma folha de papel.

SOBRE A PRÉ-HOME

• PRÉ-HOME → significa a introdução de uma página de algum site. Geralmente descreve do que se trata o site contendo ou não animação e som.

847 6.0 fps 141.0s

- QUANTIDADE DE FRAMES → 847
- VELOCIDADE DOS FRAMES POR SEGUNDO

 6
- TOTAL DE TEMPO → 141.0s, aproximadamente: 2min21seg

SOBRE A PRÉ-HOME

• CONTEÚDO:

Imagens/Bitmap

Textos/Text

Som/Sound

Símbolos/Symbol
Clipe de filme/Movie Clip
Botão/Button

Código/ActionScript 2.0

Ferramentas/Tools

Retângulo/Rectangle

Círculo/Oval

Texto/Text

Seleção/Selection

Transformação livre/Free Transform

Botões da biblioteca/Library Buttons

Efeitos

Alfa/Alpha Borrão/Blur Brilho/Brightness

Máscara/Mask

Interpolações/Tween

Movimento/Motion

Transformação/Shape

Painéis/Panels
Alinhamento/Align
Biblioteca/Library
Ações/Actions

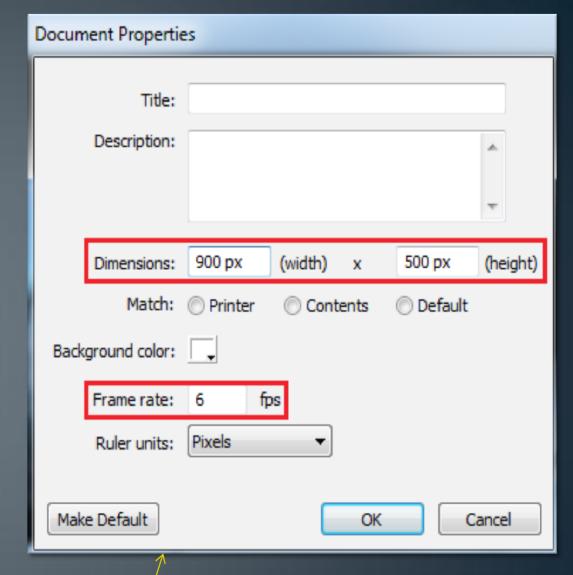
Importar Som e Imagem (Import)

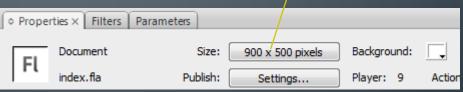
Camadas/Layers

DOCUMENT PROPERTIES PROPRIEDADE DO DOCUMENTO

São configurações
básicas para dar o passo
inicial a animação, como
a dimensão e a
velocidade de frames por
segundo.

DÊ UM DUPLO CLIQUE → EDITE

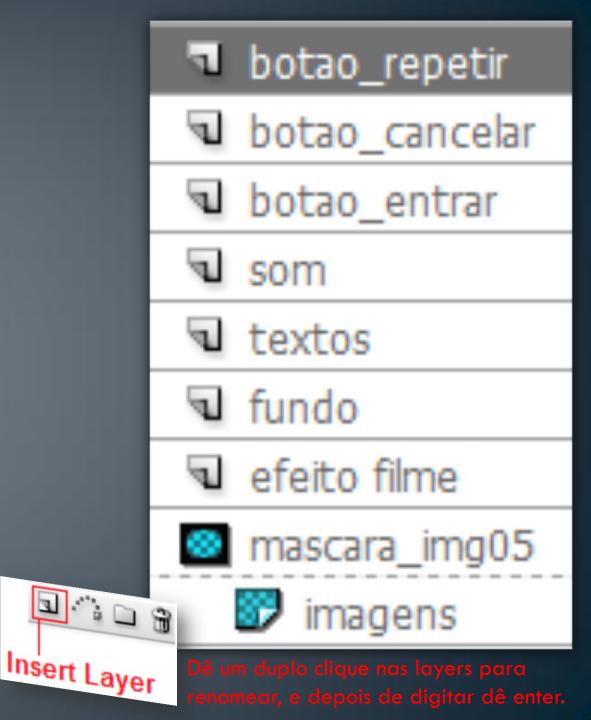




LAYER CAMADAS

São níveis de conteúdos dispostos um sobre o outro, como uma pilha de papéis. Organizam e evitam a mesclagem de objetos.

MENU WINDOW →
TIMELINE CTRL + ALT + T



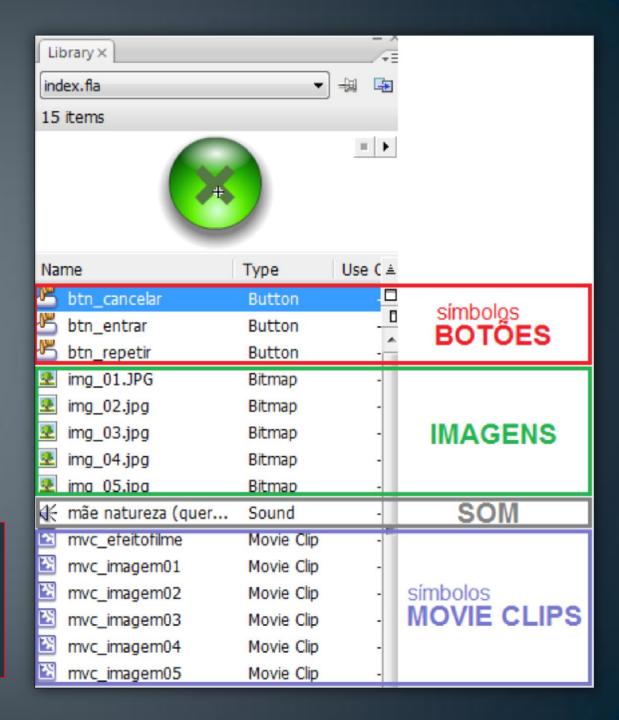
LIBRARY BIBLIOTECA

Armazena os objetos que você usa em seu aplicativo. Por exemplo: bitmaps, movie clips, etc.

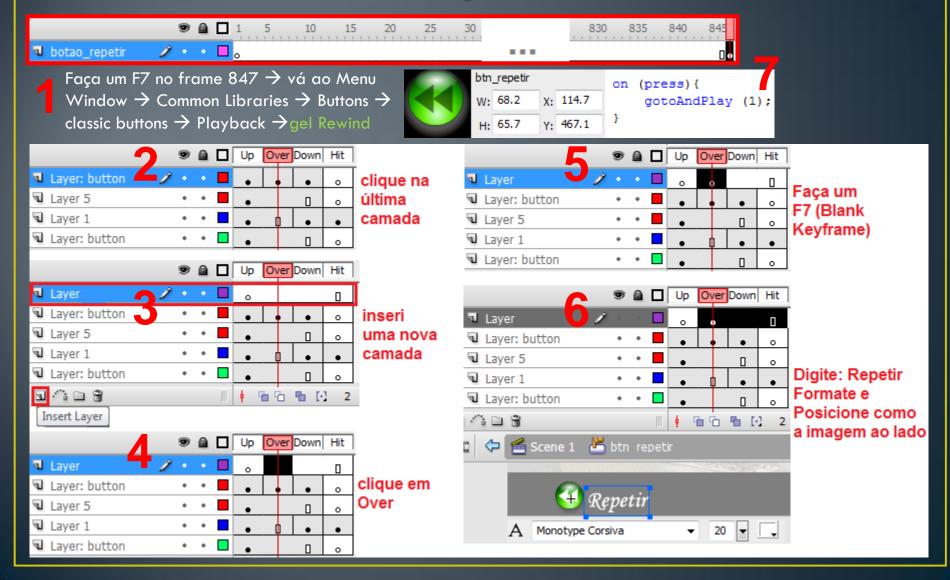
MENU WINDOW →
LIBRARY CTRL + L

Iremos importar direto para a Library o Som e as imagens.

Vá ao menu File → Import → To Library



CAMADA: botao_repetir



CAMADA: botao_cancelar



Clique no frame 1 → Menu Window → Common
Libraries → Buttons → classic buttons → Playback
→gel Rewind → e prossiga no passo 2.

×

W: 68.2 X: 786.0
H: 65.7 Y: 467.1

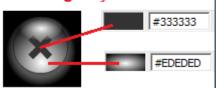
on (press) {
 getURL ("home.html","_self");
 stopAllSounds();
}

Faça um F6 no frame 847, e siga o passo 5.

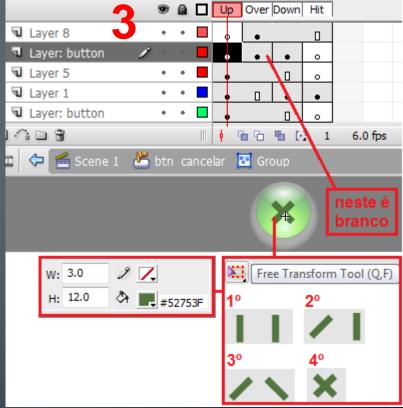


Cancelar 👺

Faça um F6 no frame 847, faça um CTRL + B, para quebrar o botão e aplicar as configurações abaixo:



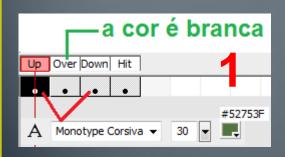
Monotype Corsiva ▼ 20 ▼

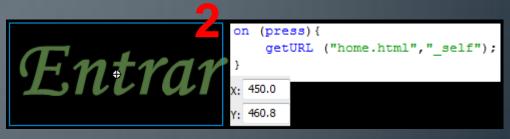


CAMADA: botao_entrar



Faça um F7 no frame 847 \rightarrow Pegue a ferramenta $\boxed{\mathbf{T}}$ $\boxed{\text{Text Tool (II)}}$ \rightarrow digite: Entrar \rightarrow converta em símbolo do tipo button \rightarrow digite o nome: botao_entrar \rightarrow dê duplo clique para editá-lo \rightarrow continue no passo $\boxed{1}$.

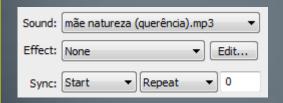




CAMADA: som



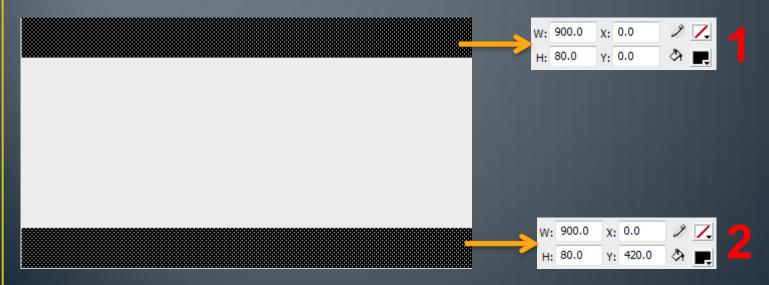
Vá ao painel Library \rightarrow procure o som: $\frac{Name}{4 \notin mãe natureza (querência).mp3} \frac{Type}{Sound} \rightarrow clique e arraste para dentro do palco <math>\rightarrow$ clique em qualquer frame para editá-lo \rightarrow na barra Properties, configure como na imagem abaixo.



CAMADA: fundo



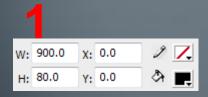
Clique no frame 1 \rightarrow utilize a ferramenta: Rectangle Tool (R,O,R,O) \rightarrow clique e arraste em qualquer lugar no palco \rightarrow configure como na imagem $\stackrel{1}{\rightarrow}$ selecione o retângulo criado \rightarrow faça um CTRL + C (copiar) \rightarrow e um CTRL + V (colar) \rightarrow e configure como a imagem $\stackrel{2}{\rightarrow}$.

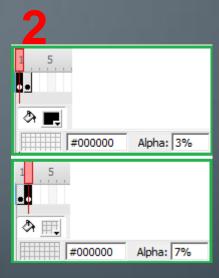


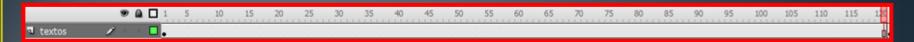
CAMADA: efeito filme



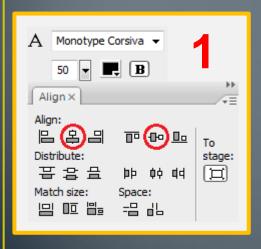
Clique no frame $1 \rightarrow$ utilize a ferramenta: Rectangle Tool (R,O,R,O) \rightarrow clique e arraste em qualquer lugar no palco \rightarrow configure como na imagem $1 \rightarrow$ depois o converta em símbolo do tipo movie clip \rightarrow digite o nome: mvc_efeitofilme \rightarrow e edite-o como na imagem 2.



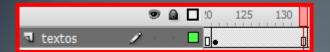




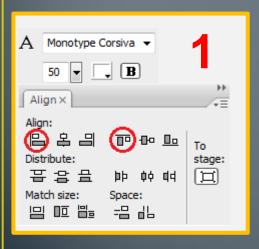
Digite o texto abaixo no frame $1 \rightarrow$ depois configure como na imagem $1 \rightarrow$ depois faça um F7 no frame 122.

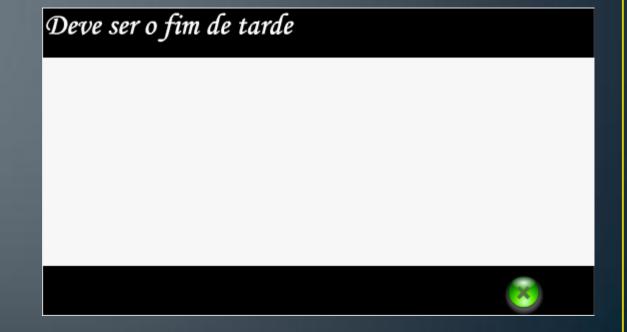






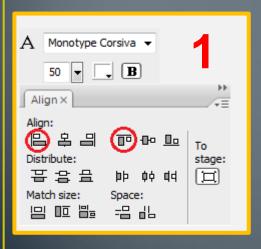
Digite o texto abaixo no frame $122 \rightarrow$ depois configure como na imagem $1 \rightarrow$ depois faça um F7 no frame 134.

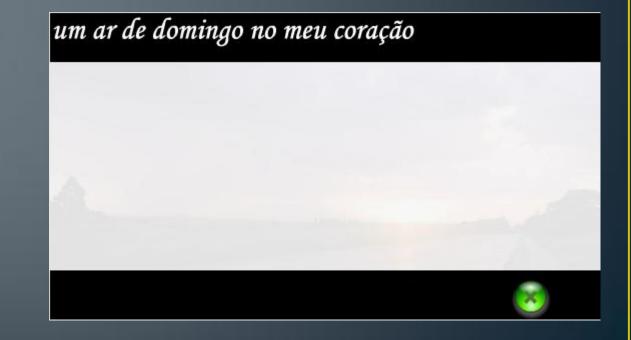






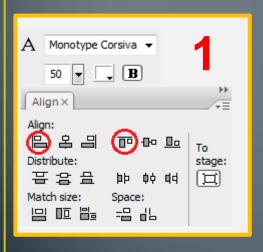
Digite o texto abaixo no frame $134 \rightarrow$ depois configure como na imagem $1 \rightarrow$ depois faça um F7 no frame 176.







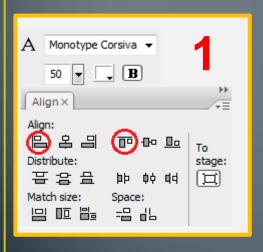
Digite o texto abaixo no frame $176 \rightarrow$ depois configure como na imagem $1 \rightarrow$ depois faça um F7 no frame 224.

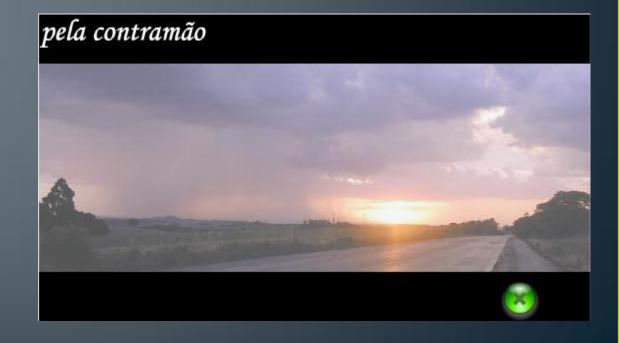






Digite o texto abaixo no frame $224 \rightarrow$ depois configure como na imagem $1 \rightarrow$ depois faça um F6 no frame 266.





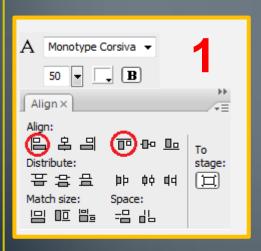


Faça um F7 no frame 290.

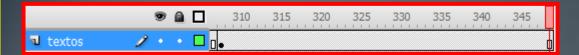




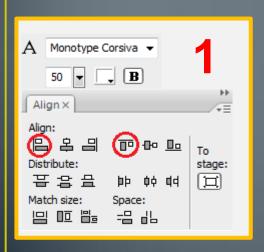
Digite o texto abaixo no frame $\frac{290}{}$ depois configure como na imagem $\frac{}{}$ depois faça um F7 no frame $\frac{308}{}$.







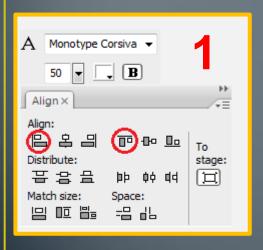
Digite o texto abaixo no frame $308 \rightarrow$ depois configure como na imagem $1 \rightarrow$ depois faça um F7 no frame 350.



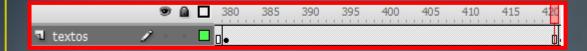




Digite o texto abaixo no frame $350 \rightarrow$ depois configure como na imagem $1 \rightarrow$ depois faça um F6 no frame 380.





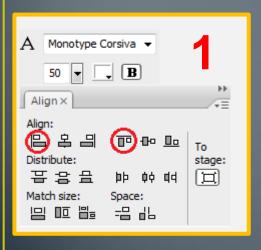


Faça um F7 no frame 422.





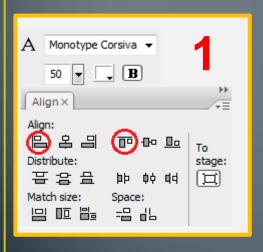
Digite o texto abaixo no frame $422 \rightarrow$ depois configure como na imagem $1 \rightarrow$ depois faça um F7 no frame 440.







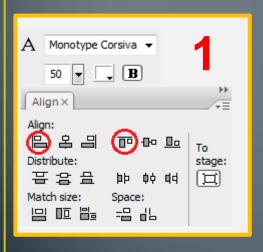
Digite o texto abaixo no frame $440 \rightarrow$ depois configure como na imagem $1 \rightarrow$ depois faça um F7 no frame 482.

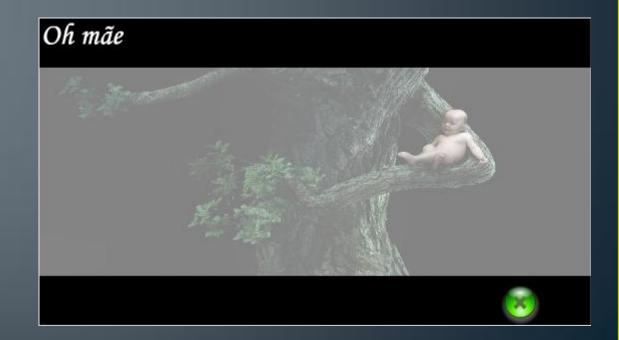


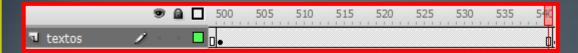




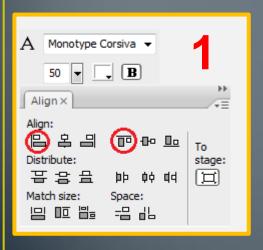
Digite o texto abaixo no frame $482 \rightarrow$ depois configure como na imagem $1 \rightarrow$ depois faça um F7 no frame 500.

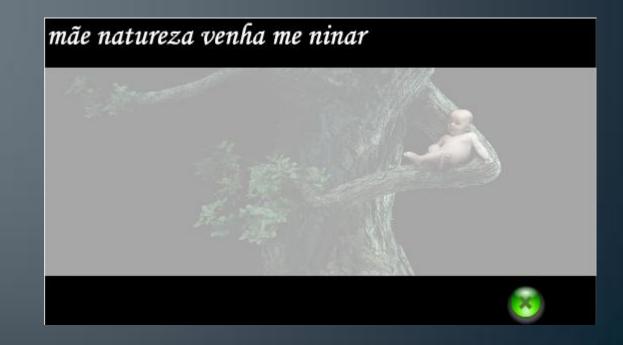






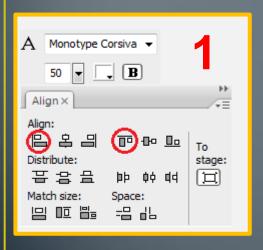
Digite o texto abaixo no frame $500 \rightarrow$ depois configure como na imagem \rightarrow depois faça um F7 no frame 542.







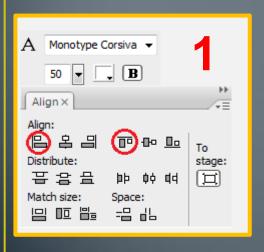
Digite o texto abaixo no frame $542 \rightarrow$ depois configure como na imagem $1 \rightarrow$ depois faça um F7 no frame 554.



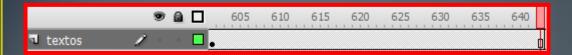




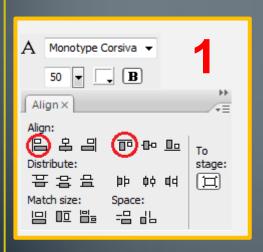
Digite o texto abaixo no frame $554 \rightarrow$ depois configure como na imagem $1 \rightarrow$ depois faça um F7 no frame 602.







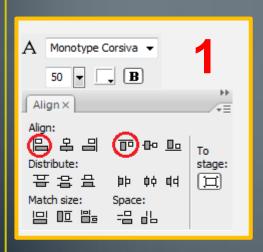
Digite o texto abaixo no frame $602 \rightarrow$ depois configure como na imagem $1 \rightarrow$ depois faça um F7 no frame 644.







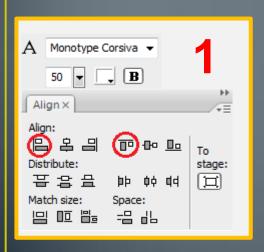
Digite o texto abaixo no frame $644 \rightarrow$ depois configure como na imagem $1 \rightarrow$ depois faça um F7 no frame 650.







Digite o texto abaixo no frame $650 \rightarrow$ depois configure como na imagem $1 \rightarrow$ depois faça um F6 no frame 692.





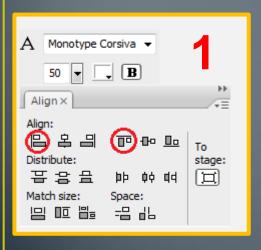


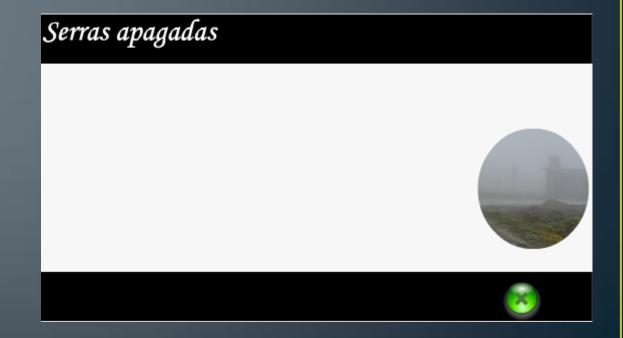
Faça um F7 no frame 716.





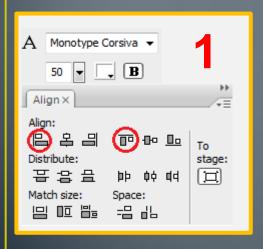
Digite o texto abaixo no frame $716 \rightarrow$ depois configure como na imagem $1 \rightarrow$ depois faça um F7 no frame 734.

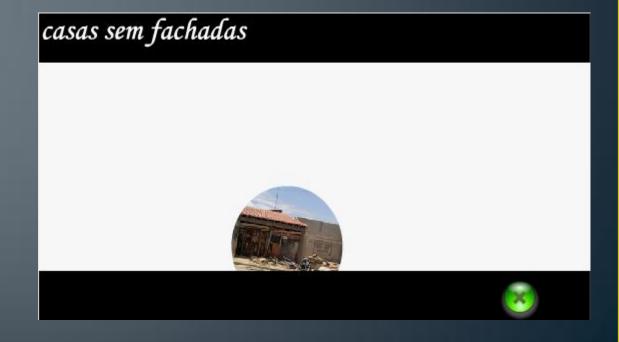






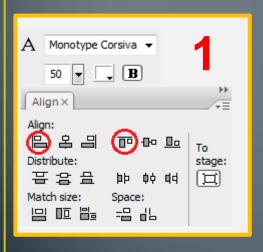
Digite o texto abaixo no frame $734 \rightarrow$ depois configure como na imagem $1 \rightarrow$ depois faça um F7 no frame 746.

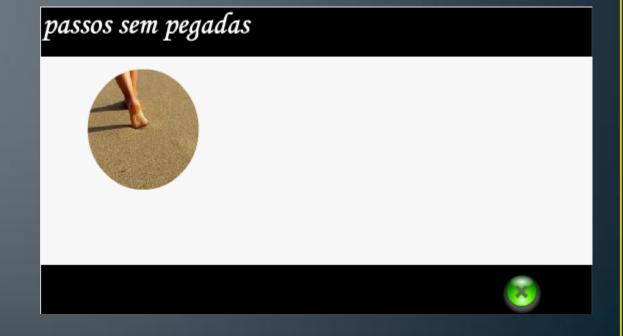






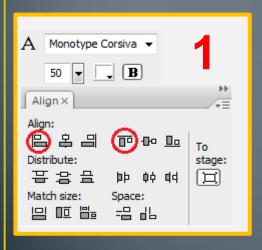
Digite o texto abaixo no frame $746 \rightarrow$ depois configure como na imagem $1 \rightarrow$ depois faça um F7 no frame 776.

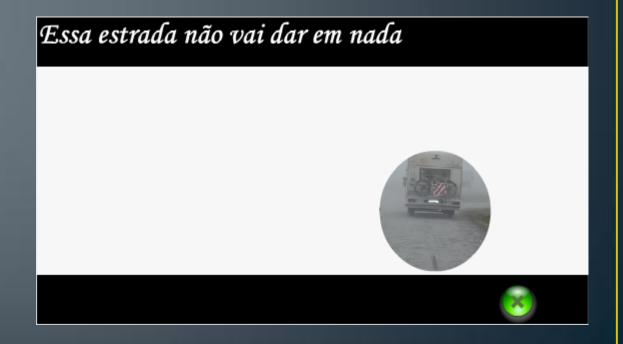






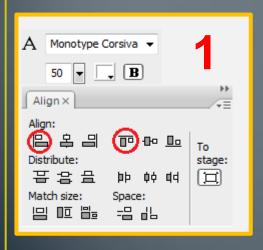
Digite o texto abaixo no frame $776 \rightarrow$ depois configure como na imagem $1 \rightarrow$ depois faça um F7 no frame 806.







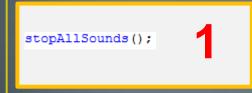
Digite o texto abaixo no frame $806 \rightarrow$ depois configure como na imagem $1 \rightarrow$ depois faça um F6 no frame 841.







Faça um F9 no frame 841 para abrir o painel Action \rightarrow Digite o código visto na imagem $1 \rightarrow$ depois faça um F7 no frame 847.

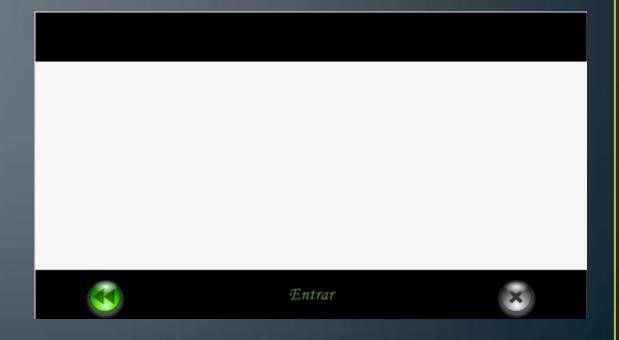






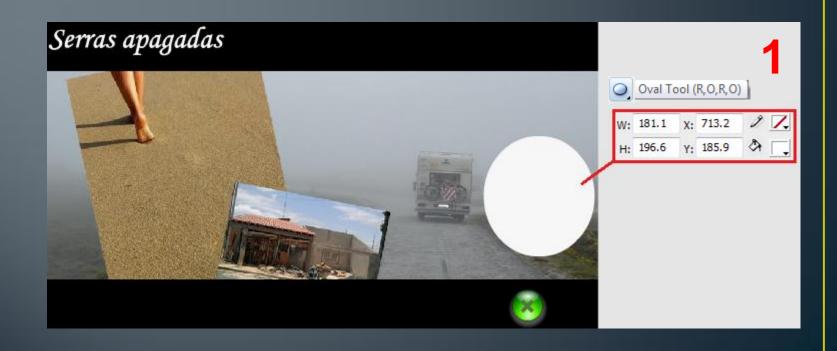
No frame 847 -> digite o código abaixo conforme a imagem 1

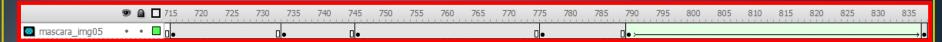
stop();





No frame $716 \rightarrow$ crie o círculo abaixo conforme a imagem $1 \rightarrow$ depois faça um F6 no frame 734.





No frame $734 \rightarrow$ mude a posição X e Y do círculo abaixo conforme a imagem $1 \rightarrow$ depois faça um F6 no frame 746.





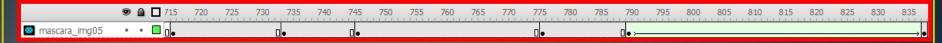
No frame 746 → mude a posição X e Y do círculo abaixo conforme a imagem 1 → depois faça um F6 no frame 776.



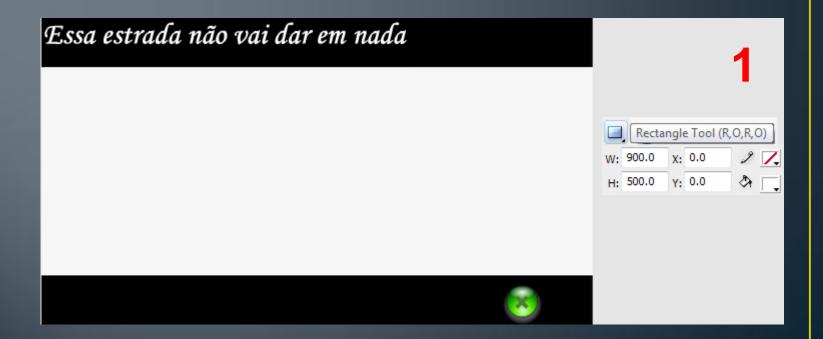


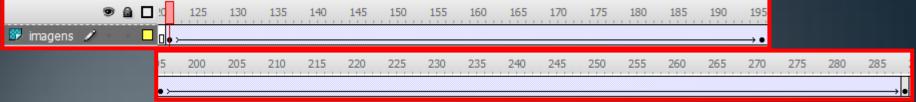
No frame 776 → mude a posição X e Y do círculo abaixo conforme a imagem 1 → depois faça um F6 no frame 790.



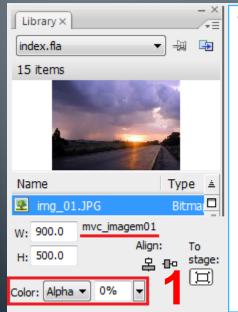


No frame 838 → crie um retângulo abaixo conforme a imagem 1 → depois faça uma interpolação do tipo SHAPE entre os frames 790 e 838.





No frame 122 → puxe o bitmap: img_01.jpg e depois configure-o conforme a imagem I (converta para símbolo do tipo Movie Clip, nome: mvc_imagem01) → depois faça um F6 no frame 196, e troque o valor do alpha → depois faça uma interpolação do tipo Movie entre os frames 122 e 196 → depois faça um F6 no frame 239, e troque o tipo do Color → depois faça uma interpolação do tipo MOTION entre os frames 196 e 289.

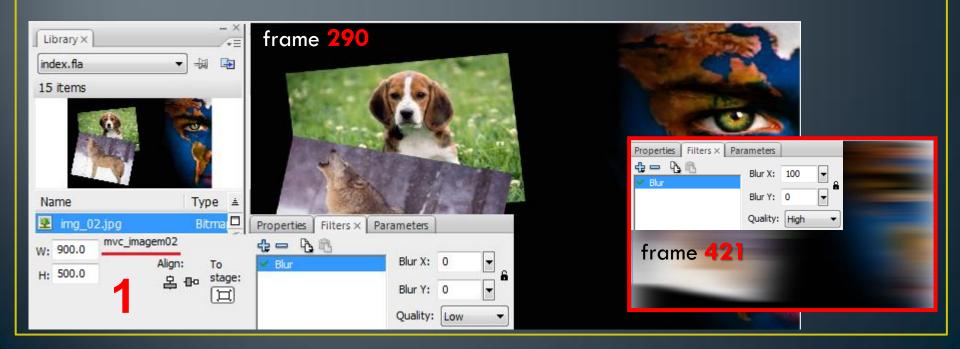


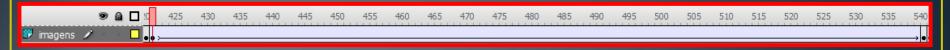
frame **122**



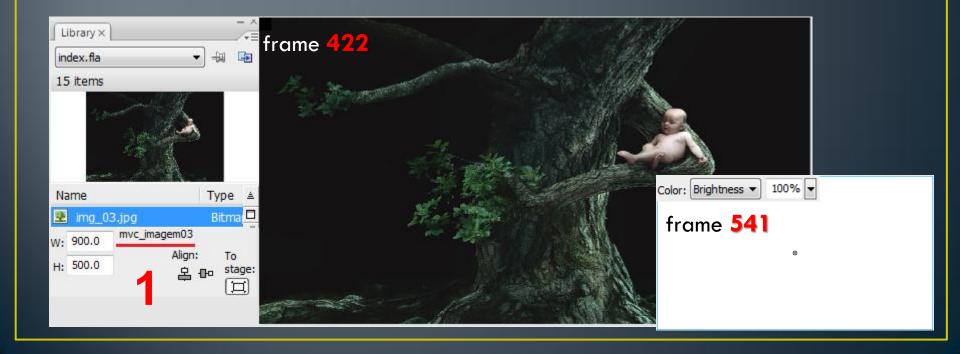


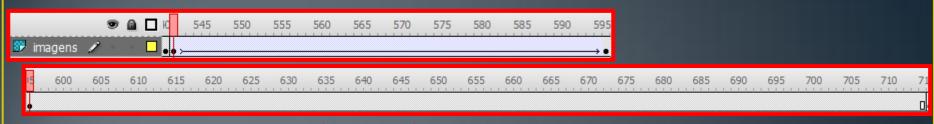
No frame $290 \rightarrow$ puxe o bitmap: $img_02.ipg$ e depois configure-o conforme a imagem 1 (converta para símbolo do tipo Movie Clip, nome: $mvc_imagem02$) \rightarrow depois faça um F6 no frame 421, e troque o valor do filtro \rightarrow depois faça uma interpolação do tipo Movie entre os frames 290 e 421.



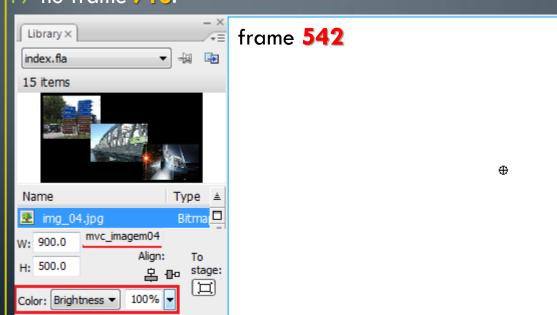


No frame $422 \rightarrow$ puxe o bitmap: $img_03.ipg$ e depois configure-o conforme a imagem 1 (converta para símbolo do tipo Movie Clip, nome: $mvc_imagem03$) \rightarrow depois faça um F6 no frame 541, e troque o tipo do Color \rightarrow depois faça uma interpolação do tipo MONEM entre os frames 422 e 541.





No frame $542 \rightarrow$ puxe o bitmap: $img_04.ipg$ e depois configure-o conforme a imagem 1 (converta para símbolo do tipo Movie Clip, nome: $mvc_imagem04$) \rightarrow depois faça um F6 no frame 596, e troque o tipo do Color \rightarrow depois faça uma interpolação do tipo MONION entre os frames 542 e $596 \rightarrow$ faça um F7 no frame 716.







No frame 716 → puxe o bitmap: img_05.ipg e depois configure-o conforme a imagem 1 → depois faça um F6 no frame 839 → (converta para símbolo do tipo Movie Clip, nome: mvc_imagem04) → depois faça um F6 no frame 847 → Troque o tipo do Color → faça uma interpolação do tipo MOTION entre os frames 839 e 847.



PUBLICAÇÃO E EXPORTAÇÃO

- Quando publicamos algo, informamos os tipos de extensões que serão criadas, como: HTML, GIF, JPG, etc;
- Quando exportamos, só será criado o arquivo executável do flash, que é a extensão SWF. Sempre que testamos uma animação poderemos exibir sua exportação através do atalho: CTRL + ENTER.

 Nesta animação, teremos que criar um arquivo em html, pois será a página inicial de um site, portanto na publicação

teremos os seguintes arquivos:

FLA → Aplicativo do flash com a pré-home; SWF → Executável exportada ou publicada do flash; 1S → Java Script, criado a partir da publicação do flash, com códigos necessários para a ligação do SWF com o HTML;

