

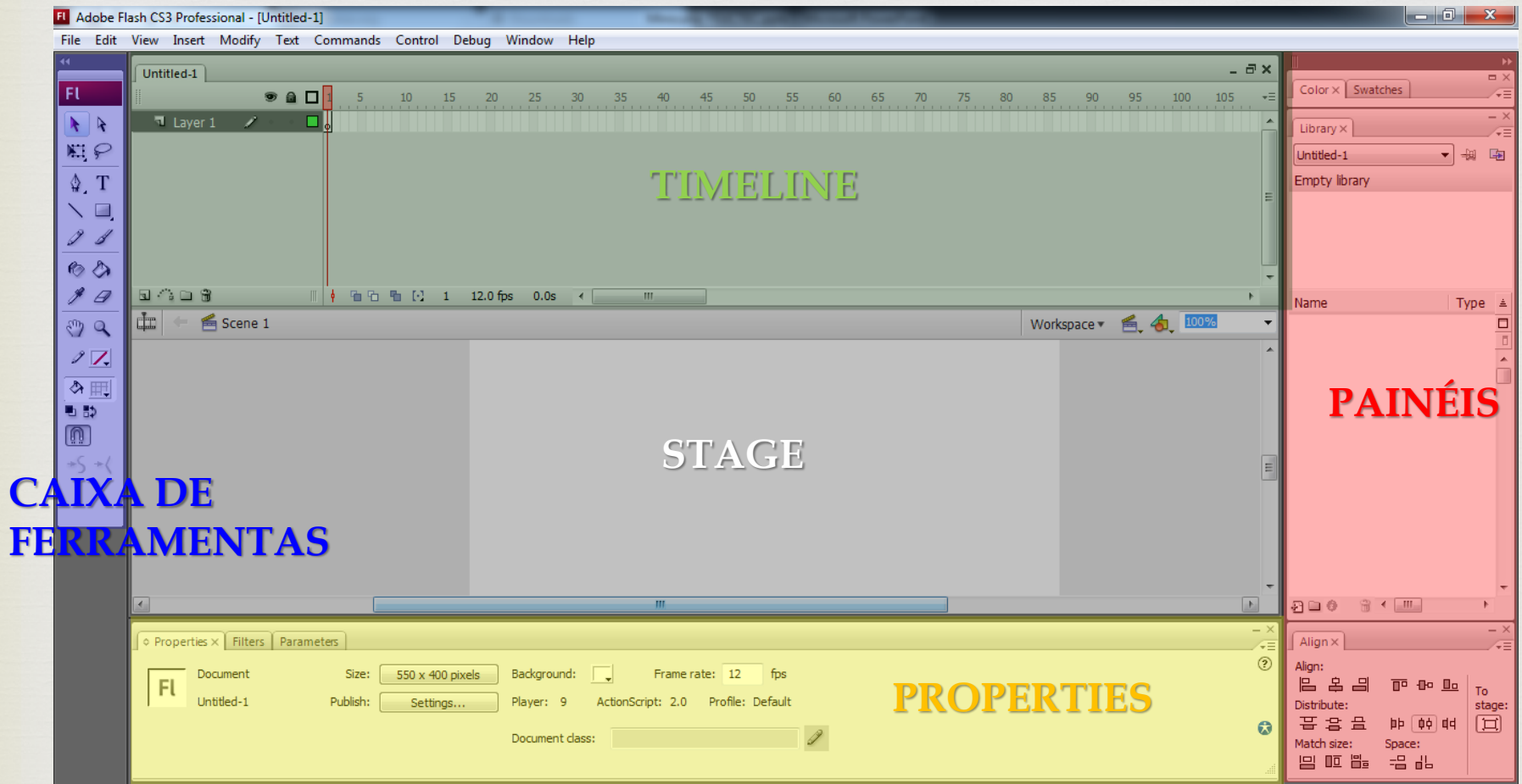
FEUCTEC



Criação de Banner Interativo com Flash

Marina Micas Jardim

Interface do Software



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 → **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 → **F5**

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

Sobre o Banner Interativo



- ❧ **BANNER INTERATIVO** → significa ter a participação do internauta com o site, onde através deste recurso além de informar sobre algo, ele estará se interagindo com ele.

- ❧ **QUANTIDADE DE FRAMES** →
 - ❧ 240 (cena: início)
 - ❧ 2 (cena: jogo)

- ❧ **VELOCIDADE DOS FRAMES POR SEGUNDO** → 12

- ❧ **TOTAL DE TEMPO:**
 - ❧ 19.9s, aproximadamente: 19seg9décimos de segundos (cena: início)
 - ❧ 0.1s, aproximadamente: 1décimo de segundo (cena: jogo)

Sobre o Banner Interativo



CONTEÚDO:

Imagens/Bitmap

Textos/Text

Cena/Scene

Símbolos/Symbol:

Clipe de filme/Movie Clip

Gráfico/Graphic

Botão/Button

Código/ActionScript 2.0

Efeitos:

Alfa/Alpha

Brilho/Glow

Sombra de Gota/Drop Shadow

Máscara/Mask

Interpolações/Tween:

Movimento/Motion

Transformação/Shape

Painéis/Panels:

Alinhamento/Align

Biblioteca/Library

Ações/Actions

Importar Imagem/Import

Camadas/Layers

Ferramentas/Tools:

Retângulo/Rectangle

Texto/Text

Seleção/Selection

Subseleção/Subselection

Transformação livre/Free Transform

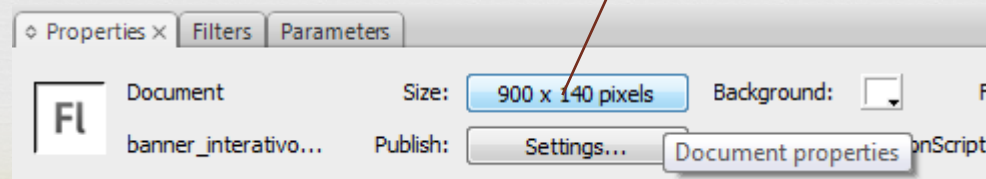
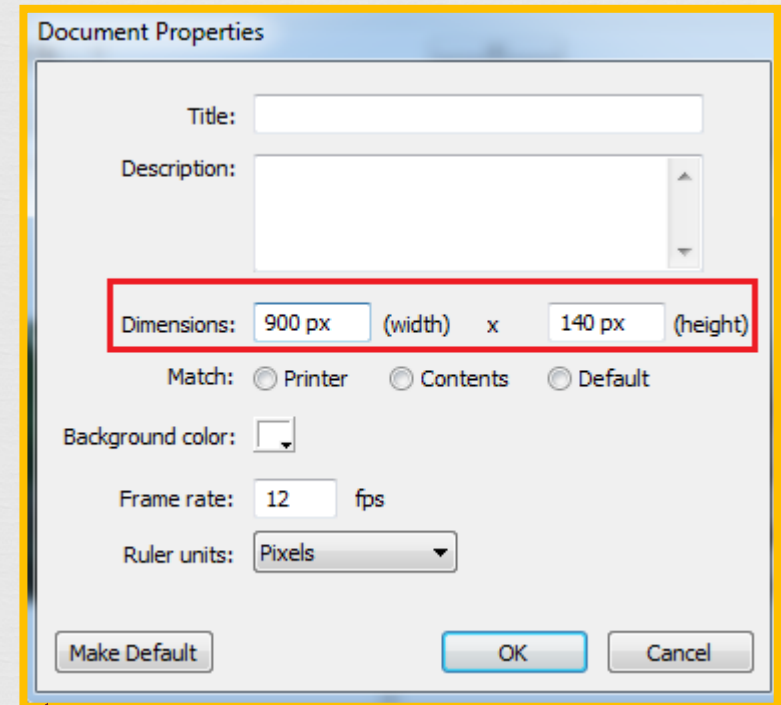
Configurar Documento



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

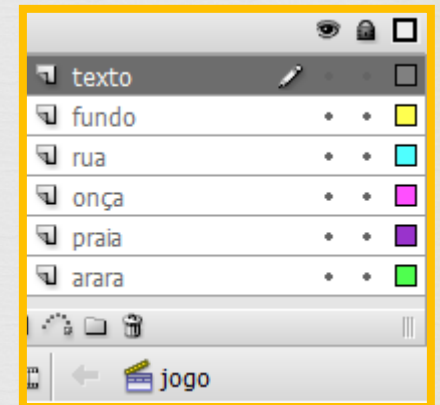


Camadas



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



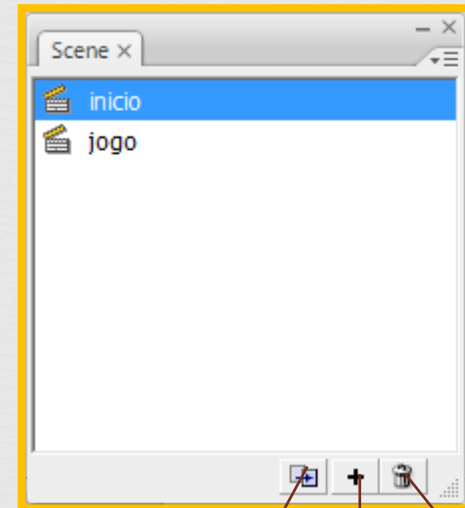
Dê um duplo clique nas layers para renomear, e depois de digitar dê enter.

Cenas



SCENE
CENA

- Organiza um documento conforme um tema, é como se possuísse vários arquivos de flash em um único documento, com timelines e fps independentes.
- MENU WINDOW
→ OTHER PANELS
SHIFT + F2



duplica

adiciona

deleta

Biblioteca

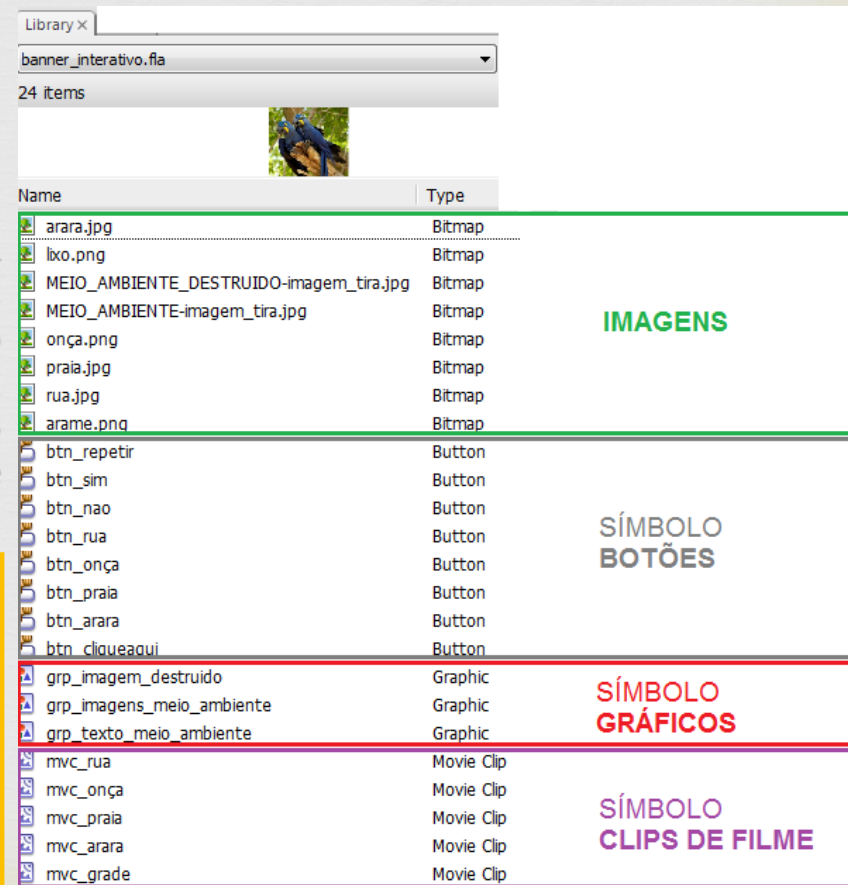


LIBRARY BIBLIOTECA

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

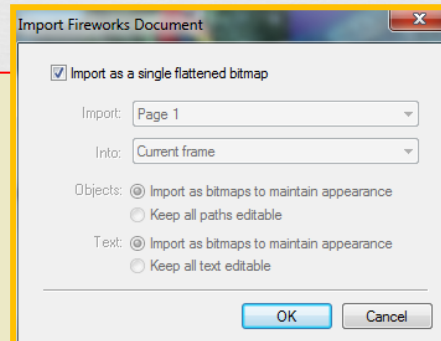
MENU WINDOW →
LIBRARY CTRL + L

Para imagens com
extensão png,
marque a opção
referente a janela
abaixo. Fazendo
com que importe
apenas ela.



Iremos importar direto para a Library as imagens.

Vá ao menu File → Import → To Library



CENA: inicio



1 12.0 fps 0.0s

36 12.0 fps 2.9s

Meio Amb

68 12.0 fps 5.6s

Meio Ambiente

CENA: inicio



118 12.0 fps 9.8s

te

125 12.0 fps 10.3s

126 12.0 fps 10.4s



CENA: inicio



142 12.0 fps 11.8s



150 12.0 fps 12.4s



151 12.0 fps 12.5s

Destruído

CENA: inicio



161 12.0 fps 13.3s

Destruído

173 12.0 fps 14.3s



183 12.0 fps 15.2s



CENA: inicio



185 12.0 fps 15.3s



190 12.0 fps 15.8s

203 12.0 fps 16.8s



CENA: inicio



212 12.0 fps 17.6s



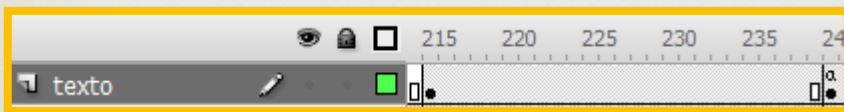
215 12.0 fps 17.8s



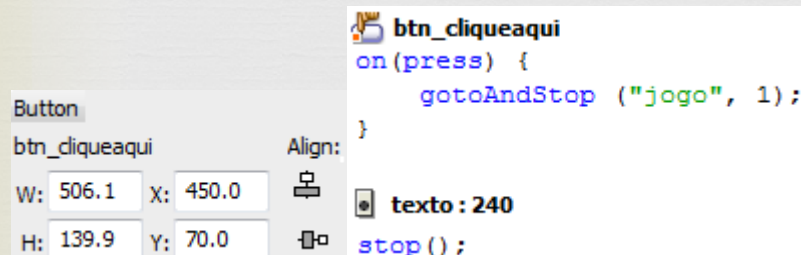
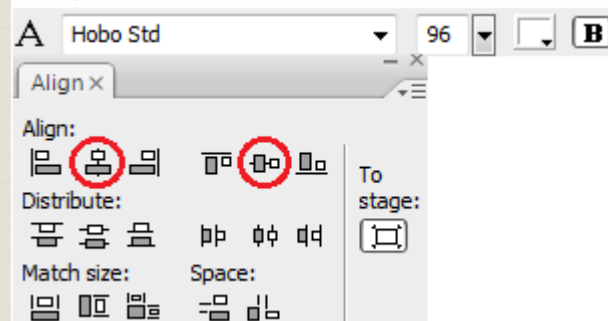
240 12.0 fps 19.9s



CENA: inicio (camada: texto)



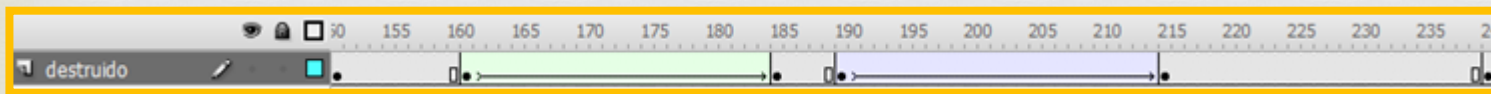
Vamos mudar isso?



Clique aqui

efeito over: 

CENA: inicio (camada: destruido)



A Hobo Std 96 [Red Square] [B]

Digite: Destruído, com a formatação ao lado

Destruído

Quebre (CTRL + B)

Destruído

Quebre mais uma vez (CTRL + B)

Free Transform Tool (Q,F)

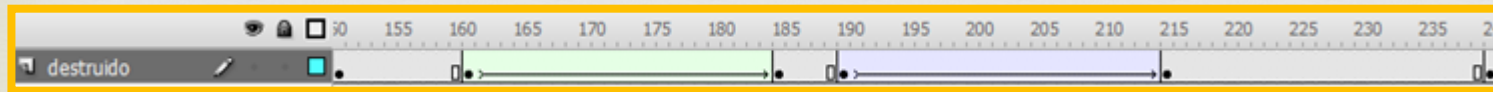
Q Destruído

pegue cada letra e rotacione deixando o mais próximo do resultado final

DeStruído

resultado final

CENA: inicio (camada: destruido)




DeStruido

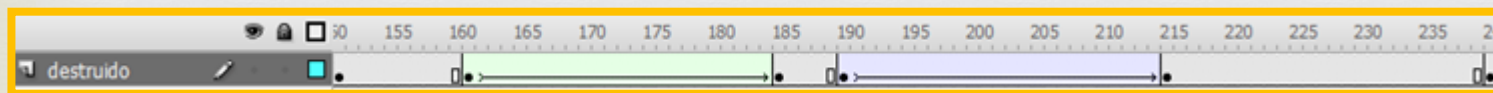


W: 432.0 X: 234.0

H: 67.2 Y: 36.4

 MEIO_AMBIENTE_DESTRUIDO-imagem_tira.jpg Bitmap

CENA: inicio (camada: destruido)



Graphic Color: Alpha 0%

grp_imagem_destruido

W: 432.0 X: 450.0

H: 67.2 Y: 70.0



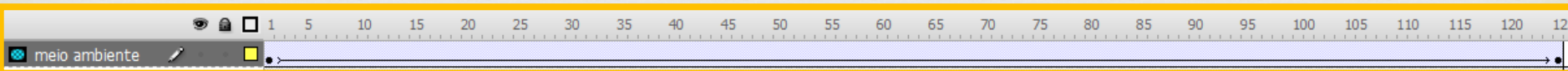
Graphic Color: None

grp_imagem_destruido

W: 900.0 X: 450.0

H: 140.0 Y: 70.0

CENA: inicio (camada: meio ambiente)



Meio Ambiente

A Hobo Std 96 B

Graphic

grp_texto_meio_ambiente

frame 1

Meio Ambiente

X: 1245.1

Y: 70.0

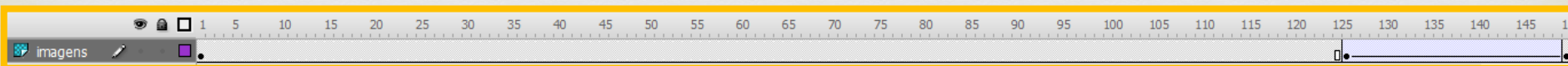
frame 125

Meio Ambiente

X: -345.6

Y: 70.3

CENA: inicio (camada: imagens)



frame 126



Graphic

Color: None

grp_imagens_meio_ambiente

frame 150



Color: Alpha

0%

CENA: jogo



CENA: início (esta visibilidade é após 15 quadros, de início não há nada)

Meio

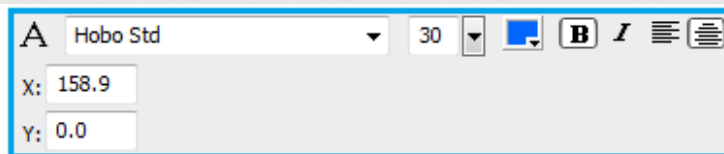
Clique nas imagens para agir a favor do meio ambiente, preparado?

Sim

Não



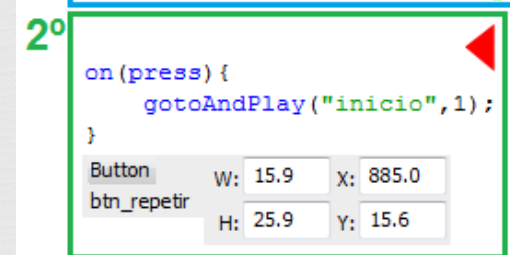
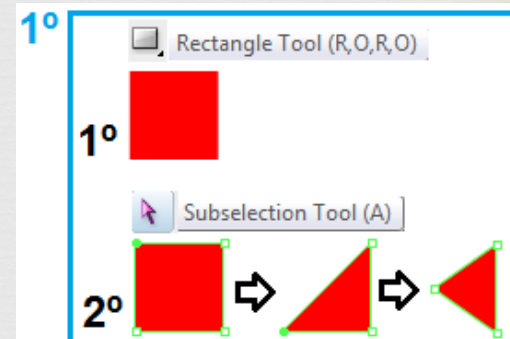
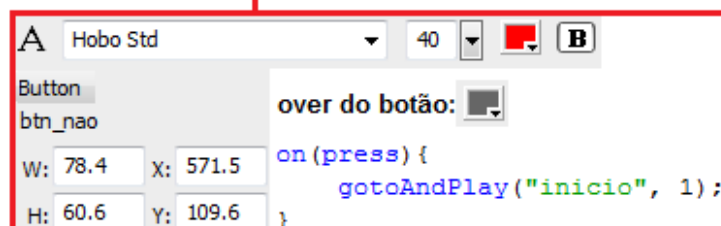
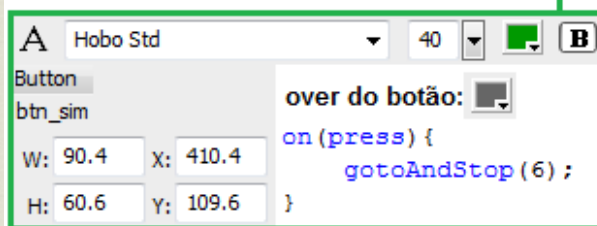
CENA: jogo (camada: texto)



Clique nas imagens para agir a favor do meio ambiente, preparado?

Sim

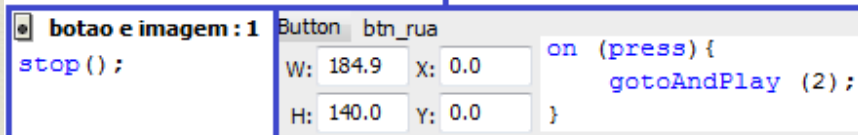
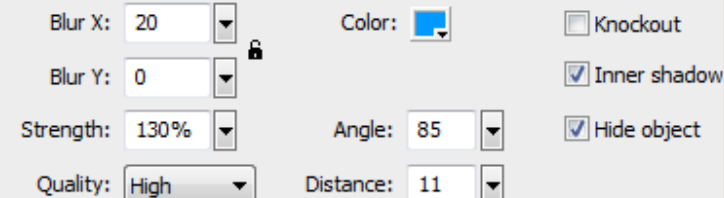
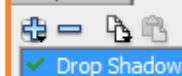
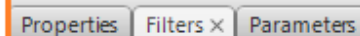
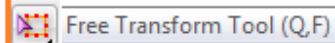
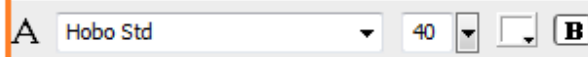
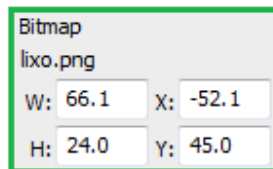
Não



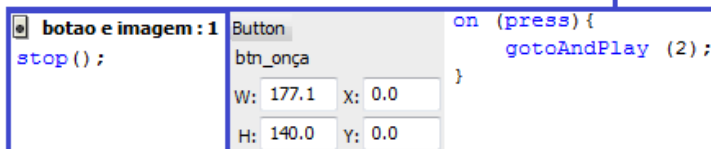
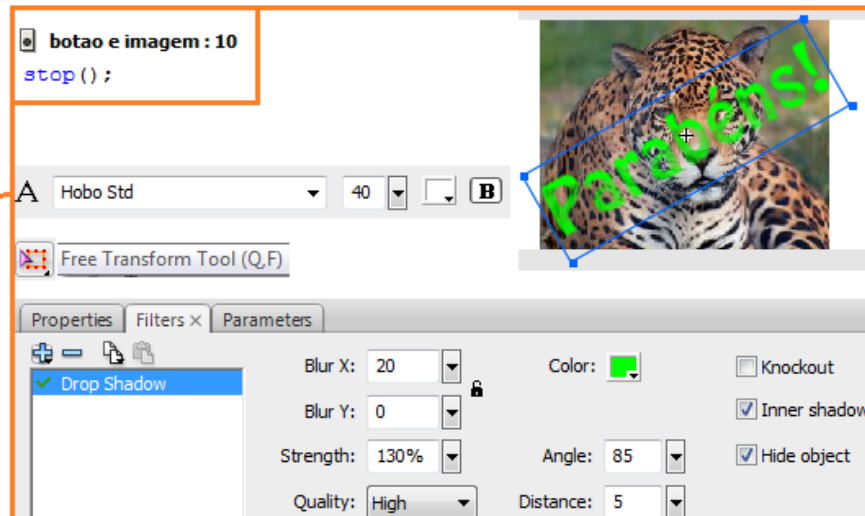
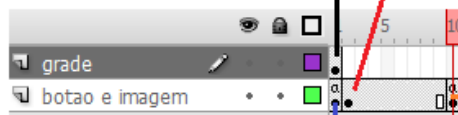
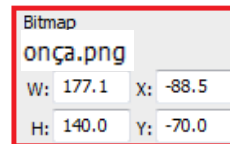
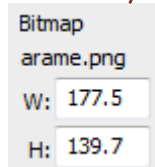
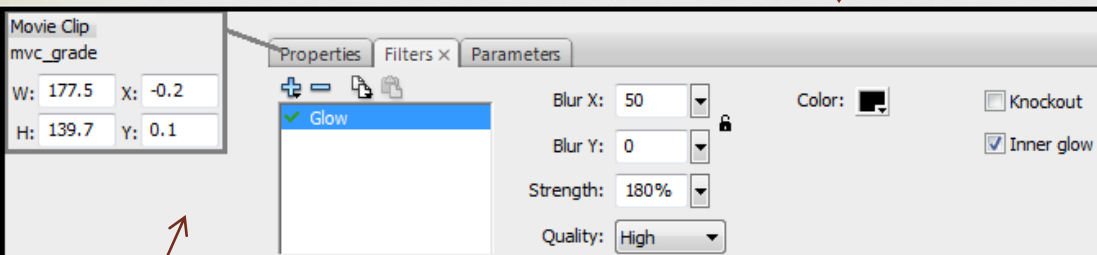
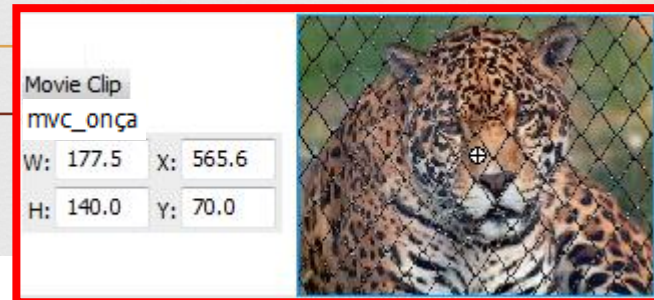
CENA: jogo (camada: fundo)



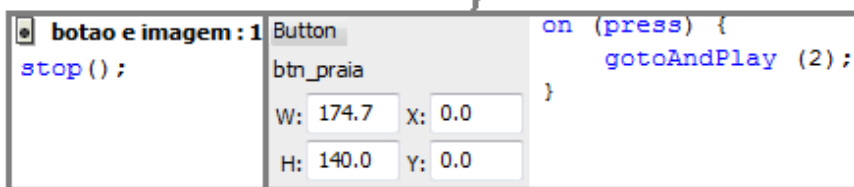
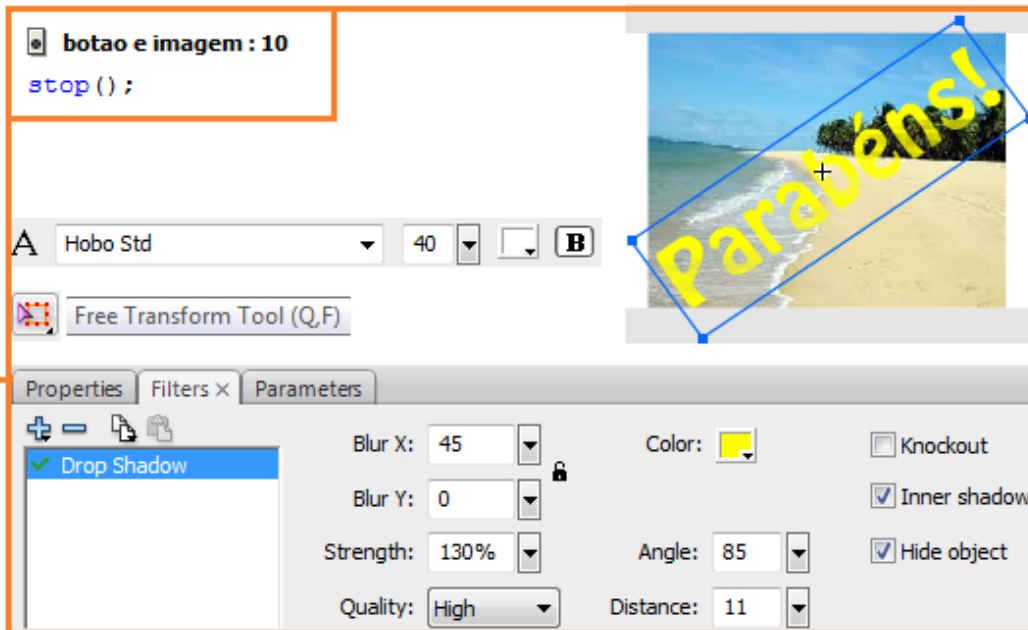
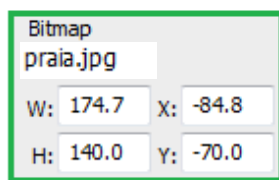
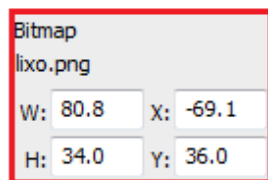
CENA: jogo (camada: rua)



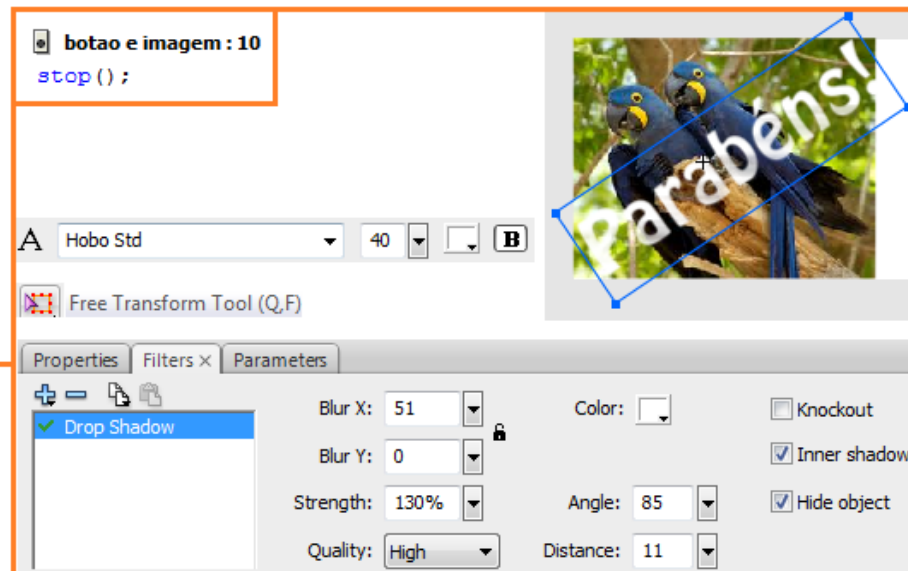
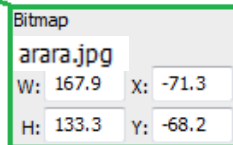
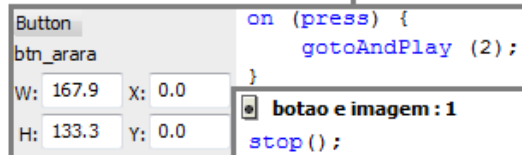
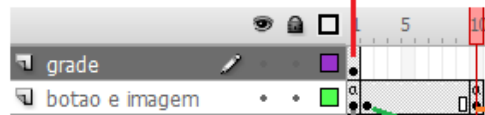
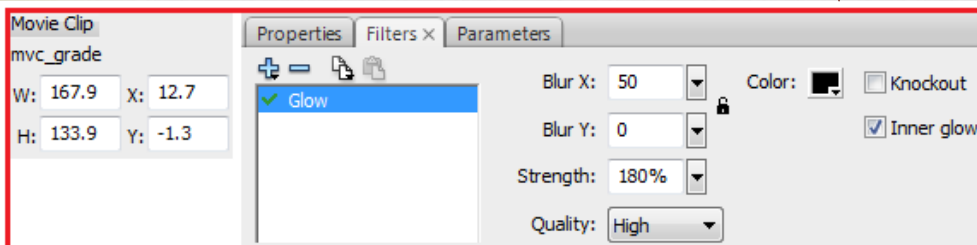
CENA: jogo (camada: onça)



CENA: jogo (camada: praia)



CENA: jogo (camada: arara)



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 o banner;
SWF → Executável exportada ou publicada do flash.

