



SOFTWARE
OBRIGATÓRIO

19.

01. 02. 03. 04. 05.
06. 07. 08. 09. 10.
11. 12. 13. 14. 15.
16. 17. 18. 19.



FLASH 8

► FERRAMENTAS DE DESENHO; OPERAÇÕES COM OBJECTOS; BOTÕES, GRÁFICOS E *MOVIE CLIPS*; ANIMAÇÕES; VÍDEO E SOM; LINGUAGEM ACTIONSCRIPT; TESTE E PUBLICAÇÃO DE FILMES E APLICAÇÕES.



CENTROATLANTICO.PT

SOFTWARE
OBRIGATÓRIO

Anabela Gonçalves

FLASH 8

► FERRAMENTAS DE DESENHO; OPERAÇÕES COM OBJECTOS; BOTÕES, GRÁFICOS E *MOVIE CLIPS*; ANIMAÇÕES; VÍDEO E SOM; LINGUAGEM ACTIONSCRIPT; TESTE E PUBLICAÇÃO DE FILMES E APLICAÇÕES.



Reservados todos os direitos por Centro Atlântico, Lda.
Qualquer reprodução, incluindo fotocópia, só pode ser feita com autorização expressa dos editores da obra.

Flash 8

Colecção: Software Obrigatório

Autor: **Anabela Gonçalves**

Direcção gráfica: António José Pedro

Revisão final: Centro Atlântico

Capa: António José Pedro

© Centro Atlântico, Lda., 2006

Av. Dr. Carlos Bacelar, 968 – Escr. 1-A – 4764-901 V. N. Famalicão

Rua da Misericórdia, 76 – 1200-273 Lisboa

Portugal

Tel. 808 20 22 21

geral@centroatlantico.pt

www.centroatlantico.pt

Impressão e acabamento: Inova

1ª edição: Junho de 2006

ISBN: 989-615-026-5

Depósito legal:

Marcas registadas: todos os termos mencionados neste livro conhecidos como sendo marcas registadas de produtos e serviços, foram apropriadamente capitalizados. A utilização de um termo neste livro não deve ser encarada como afectando a validade de alguma marca registada de produto ou serviço.

Macromedia e Flash são marcas registadas pela Macromedia, Inc.

Microsoft Windows é uma marca registada pela Microsoft Corporation.

O Editor e os Autores não se responsabilizam por possíveis danos morais ou físicos causados pelas instruções contidas no livro nem por endereços Internet que não correspondam aos *Websites* pretendidos.

Índice

I.	Breve introdução ao Flash	7
	Flash 8 Basic	8
	Flash 8 Professional	8
	Funcionalidades adicionais do Flash 8 Professional	9
	Flash Player 8	10
	O menu de contexto do Flash 8	10
II.	O que há de novo na versão 8	11
III.	Compreender a arquitectura do programa	13
	Criar e configurar o documento de Flash	13
	Definir as propriedades do filme	15
	Definir a metadata do documento	15
	Publicação e teste de documentos Flash	16
IV.	A interface do programa	18
	Grelha	18
	Réguas	19
	Barra de menus	20
	Palco (stage)	21
	Timeline	21
	Modos de visualização da <i>timeline</i>	21
	<i>Frames</i> e a <i>playhead</i>	21
	Frames	22
	Layers	23
	Onion Skin e edição de múltiplos <i>frames</i>	25
	Cenas	26
	Os painéis do Flash	27
	O painel Properties	29
	Painéis de cores	30
	Exercício 1 – Criar um <i>dégradé</i> semi-transparente	32
	Painel de ferramentas do Flash	33

V.	Desenhar no Flash	34
	Ferramenta de selecção	34
	Ferramenta de sub-selecção	35
	Ferramenta de selecção laço	36
	Ferramenta de linhas	36
	Ferramenta caneta	37
	Ferramenta de texto	38
	Tipos de caixas de texto	39
	Ferramenta de circunferências e elipses	41
	Ferramenta de quadrados e rectângulos	41
	Exercício 2 - Desenhar rectângulos	41
	Ferramenta de polígonos e estrelas	43
	Ferramenta lápis	43
	Ferramenta Pincel	45
	Ferramenta Free Transform	45
	Ferramenta Gradient Transform	47
	Ferramenta Ink Bottle	47
	Ferramenta Paint Bucket	47
	A ferramenta conta-gotas	49
	A ferramenta borracha	49
	Ferramenta de zoom	50
	Ferramenta mão	50
VI.	Operações com objectos	51
	Agrupar objectos	51
	Alinhar Objectos	52
	Distribuir espaço entre objectos	52
	Reflectir objectos	52
VII.	A Library	53
	Tipos de símbolos	54
	Botões	54
	Exercício 3 – Criar um botão	55
	Gráficos e <i>Movie Clips</i>	57
	Exercício 4 – Criar um <i>Movie Clip</i>	57
	Exercício 5 – Alterar o comportamento de um símbolo	59
	Importar imagens <i>bitmap</i>	63
	Importação de sequências de ficheiros	63
	Importar ficheiros de Freehand	64

VIII.	Criar animações	66
	Animação <i>frame-by-frame</i>	66
	Exercício 6 – Criar uma animação <i>frame-by-frame</i>	66
	Animação Motion Tween	67
	Exercício 7 – Criar uma animação <i>motion tween</i>	68
	Exercício 8 – Criar uma <i>layer</i> guia	70
	Animação <i>Shape Tween</i>	71
	Exercício 9 – Criar uma animação <i>Shape</i>	72
	Exercício 10 – Criar Hints	74
	Criar máscaras	75
	Exercício 11 – Criar uma animação com máscara	75
	Efeitos da <i>timeline</i>	77
	Filtros	78
IX.	Vídeo no Flash	80
	Inserir ficheiros de vídeo no Flash	80
X.	Som no Flash	82
	Formatos de importação de som	82
	Adicionar som ao filme	82
	Aplicar efeitos ao som	83
	Remover um som	84
	Sincronização de som (Sync:)	84
	Optimizar sons	85
	Exercício 12 – Adicionar som a um botão	87
XI.	A linguagem ActionScript e o controlo da animação	88
	Boas práticas	88
	Eventos	90
	Associar acções a um <i>frame</i>	90
	A janela Output	91
	Testar os botões com acções	91
	Dot syntax	92
	Caminhos absolutos e relativos (<i>_root</i> , <i>this</i> e <i>_parent</i>)	92
	Botão Insert a Target Path	93
	Parar a animação	93
	Exercício 13 – Parar uma animação na <i>timeline</i>	93
	Controlar a posição do filme	95

Exercício 14 – Navegação do filme	96
Controlar <i>movie clips</i> através de <i>dot syntax</i>	98
Exercício 15 – Parar a animação de um <i>movie clip</i>	98
A acção getURL	99
Exercício 16 – Criar um formulário em Flash	100
XII. Testar o filme	102
Bandwith Profiler	102
Testar a velocidade de <i>download</i>	103
Optimizar o filme de Flash	103
Optimizar imagens	104
XIII. Publicação do filme	105
Formatos de exportação	106
Flash (.swf)	106
HTML (.html ou .htm)	108
Exercício 17 – Publicação do filme de Flash para a Internet	110
XIV. Links e recursos adicionais	111



XI. A LINGUAGEM ACTIONSCRIPT E O CONTROLO DA ANIMAÇÃO >>

A linguagem do Flash, agora na sua versão 2.0, tem vindo a evoluir drasticamente e cada vez possibilita maior controlo, não só sobre o filme, mas também sobre os elementos que o envolvem. Alguns comandos são de extrema importância para controlar as animações, no entanto convém introduzir algumas regras base antes de começar a utilizar o ActionScript.

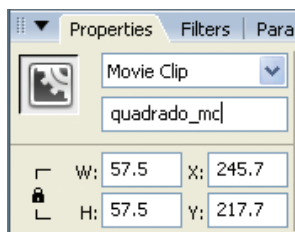
No filme Flash os elementos que podem conter ActionScript são:

- A *timeline* principal (filme);
- A *timeline* dos *movie clips*;
- As instâncias de botões e *movie clips*.

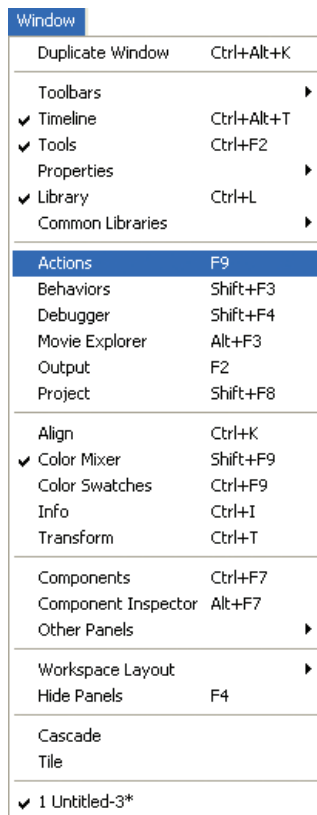
Boas práticas

As instâncias de *movie clips*, botões e caixas de texto devem ser nomeadas, sempre que se pretenda controlá-las com ActionScript. Apenas desta forma podemos garantir que as acções serão aplicadas a determinada instância. Esta operação é feita com a instância seleccionada e atribuindo-lhe um nome no painel Actions. Por questões de organização e para obter ajuda enquanto se programa no painel Actions, foram adoptadas algumas nomenclaturas para a terminação dos nomes das instâncias:

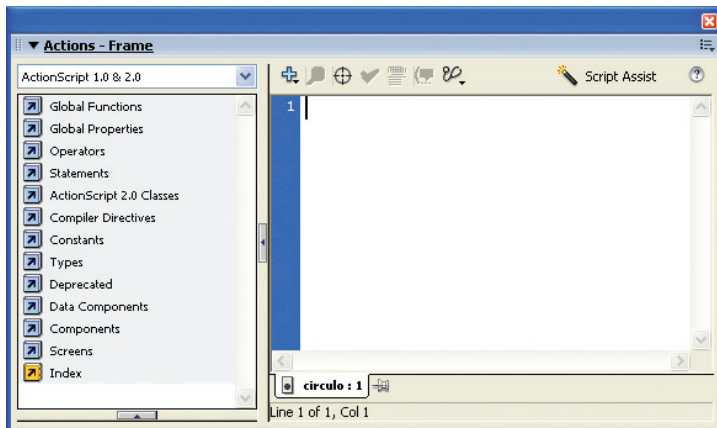
mc – movie clips
btn – botões
txt – caixas de texto



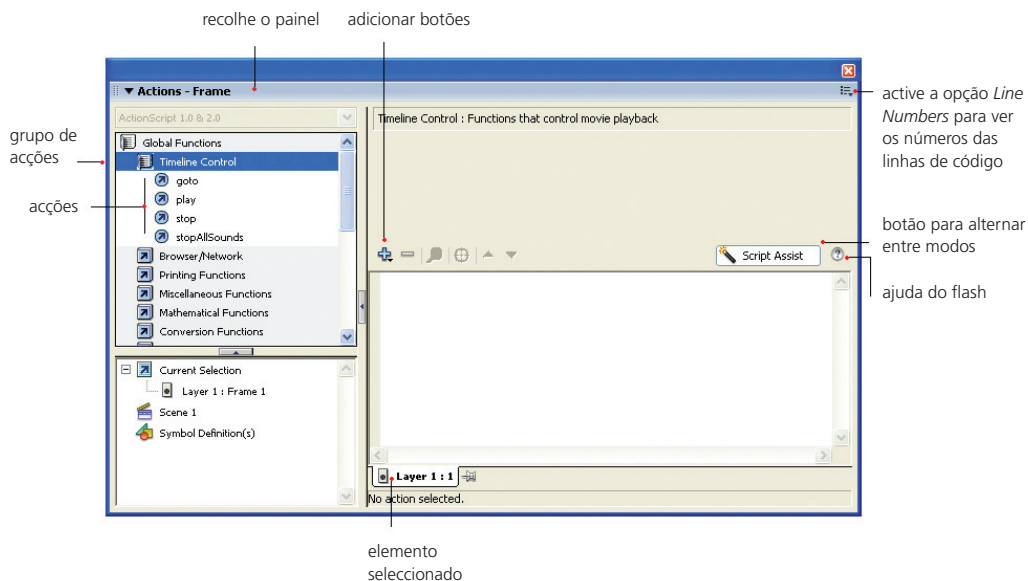
O painel dedicado à programação é o **ACTIONS** que pode ser acedido através do menu **Window**.



Este possui dois modos de visualização distintos: O **SCRIPT ASSIST** e o **EXPERT**. O **SCRIPT ASSIST** funciona como um auxiliar de programação para os iniciantes nesta linguagem. Reduz a possibilidade de ocorrência de erros e apenas necessita que o utilizador introduza as opções pretendidas. Toda a parte de sintaxe é da responsabilidade do Flash.



No modo Expert é necessário escrever todo o código manualmente e é recomendado apenas a utilizadores com conhecimentos da linguagem.



Acções em instâncias de botões

As acções atribuídas a botões possuem uma primeira linha referente ao evento de rato ou teclado que lhe está associado.



WWW.CENTROATLANTICO.PT



COLECÇÃO SOFTWARE OBRIGATÓRIO

01. MICROSOFT WORD XP
02. WINZIP 9
03. MICROSOFT EXCEL XP
04. NERO 6
05. PAINT SHOP PRO 8
06. INTERNET EXPLORER 6
07. OUTLOOK EXPRESS 6
08. ADOBE READER 6
09. MCAFFEE VIRUSSCAN 8
10. MICROSOFT WINDOWS XP
11. MICROSOFT WORD 2003
12. MICROSOFT POWERPOINT 2003
13. MICROSOFT EXCEL 2003
14. MICROSOFT ACCESS 2003
15. MICROSOFT WINDOWS XP SP2
16. WINDOWS MOVIE MAKER
17. NERO 7
18. MICROSOFT WINDOWS XP SP2
[2ª Edição actualizada]
19. FLASH 8

FLASH 8

O Flash é hoje sinónimo de uma experiência dinâmica na Internet e de aplicações que aliam criatividade a produtividade. O seu formato possibilita, com tempos de *download* incrivelmente reduzidos, a utilização dos mais diversos tipos de media – texto, formulários, gráficos, som, vídeo e animações a duas ou a 3 dimensões.

Por esses motivos, hoje mais de 95% dos utilizadores da Internet têm instalado, nos seus computadores, o módulo (*player*) de Flash que lhes permite visualizar os filmes SWF nos seus *browsers*.

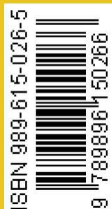
Mas a plataforma Flash conquistou não só a Internet, como também abriu o seu potencial à criação de apresentações multimédia para distribuição em CD-ROM, e aplicações para um largo espectro de dispositivos portáteis.

Este livro, repleto de exemplos práticos, ilustrados a cores, passo-a-passo, tanto pode ser lido por pessoas sem qualquer experiência nas versões anteriores do Flash como por aqueles que, já conhecendo o produto, desejam tirar o máximo partido das ferramentas de desenho, efeitos gráficos, objects, Library, novas capacidades na concepção de animações, linguagem ActionScript ou da optimização dos formatos de exportação dos projectos realizados com a ajuda deste livro.

Anabela Gonçalves é Coordenadora de Formação em Informática e Gestora da empresa Learn-In. É certificada pela Microsoft como Microsoft Certified Systems Administrator e Microsoft Certified Systems Engineer e tem também diversas certificações pela Macromedia, designadamente Macromedia Certified Trainer, Macromedia Dreamweaver Developer, Macromedia Flash Designer e Macromedia Flash Developer.

Tem uma larga experiência de formação de informática; oradora em diversos Seminários; autora de artigos técnicos para revistas da especialidade e também tem desenvolvido diversos projectos para a Internet.

É autora de **O Guia Prático do Macromedia Dreamweaver MX 2004**, **O Guia Prático do Macromedia Dreamweaver MX** e co-autora do livro **FLASH MX - Design, Animação e Programação**, publicados pelo Centro Atlântico.



ISBN 989-615-026-5

9 789896 150266