

AULA 3.0

Principais itens para construção de multimídia através da Ferramenta Flash.

Universidade do Estado da Bahia - UNEB
Disciplina Computação Gráfica
Professora Josemeire Machado Dias [Meire]

Objetivos da aula

Nesta aula procurei colocar itens que são básicos, porém essenciais para a produção de um multimídia para CD simples. O mesmo multimídia que você prepara para um CD pode ser disponibilizado na web, porém você precisa estar atento que são meios de divulgação diferentes e que certamente você precisará se preocupar com o tamanho do seu produto caso o meio seja a web.

Tela Cheia (Full Screen)

Aqui apresentamos os comandos para que a sua apresentação abra no modo Full Screen (Tela Cheia).

Crie um arquivo novo;

Crie uma camada chamada de "Camada Full"

Abra o painel de Ações "F9".

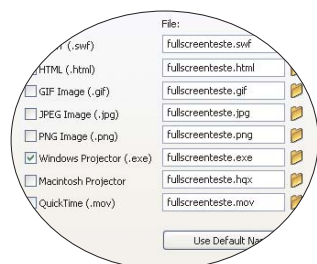
Escolha a pasta "Global Function" e na opção "Browser/Network" escolha a opção **fscommand** E digite

```
fscommand("fullscreen", "true");
```

Coloque também a ação para não alterar a escala:

```
fscommand("allowscale", "false");
```

Crie outras camadas e faça uma animação qualquer. Salve o arquivo como .exe, para isso vá ao menu File/Publish Setting



Animando em um Caminho

Você poderá criar uma animação que seguirá um caminho determinado.

Crie um novo arquivo no Flash;

Crie um novo símbolo CTRL+F8, que pode ser um gráfico;

Arraste o símbolo para a camada 1 do seu projeto.

Crie um quadro chave (F6) no quadro 40 da linha de tempo.

Mude o seu símbolo de lugar;

Volte ao quadro um, clique no mouse da direita em "Create Motion Tween" Para testar teclre "enter"

Agora vamos dizer qual será o caminho da animação:

Clique na camada 1, e com o mouse da direita escolha a opção "Add Motion Guide" (Adicionar Guia de movimento);

Na camada criada, com a ferramenta lápis crie um caminho;

Volte para o quadro 1 do caminho e faça coincidir centro do símbolo com o início do caminho:

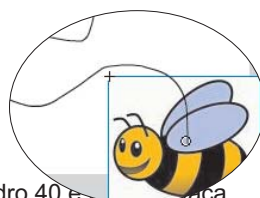


Figura x

Vá ao quadro 40 e faça coincidir o centro do símbolo com o final do caminho. Clique em "enter" para testar.

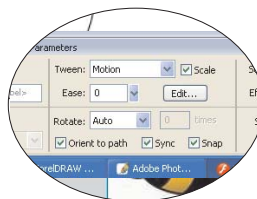


Figura y

Clique no quadro 1 da camada que se encontra o símbolo e na guia de propriedade marque a opção "Oriente to Path"

Saindo do Multimídia

Em um multimídia também é muito importante que façamos um botão para que ao clicá-lo, possamos sair do multimídia.

Este comando é bem simples. Crie um botão chamado "saída" (CTRL+F8)

Insira um quadro chave (F6) para as opções up, over, down e hit; Varie as cores ou o texto nas opções up, over, down

Volte para o seu filme;

Crie uma camada nova e arraste o botão "saída" para esta camada;

Colocando-o em lugar adequado;

Clique sobre o botão;

Abra o painel "Ações e digite o seguinte código:

```
on (release) {  
    fscommand("quit");  
}
```

Gerando o AutoRun

Você vai criar através do bloco de notas um arquivo denominado autorun.inf cujo conteúdo será:

```
[Autorun]  
OPEN=projeto.EXE
```

Sendo assim, o conteúdo do seu multimídia (CD) será no mínimo: autorun.inf projeto.exe

Ao inserir o CD na unidade de leitura, o sistema operacional entenderá que deverá abrir o arquivo executável projeto.exe

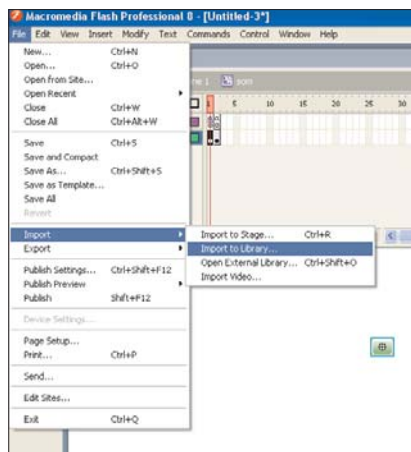
SOM - On e OFF

Sempre que desejarmos inserir um som no nosso projeto deveremos estar atentos para a inserção do botão ON/OFF, pois nem sempre o usuário está querendo ouvir aquela musiquinha que o autor acha que é a melhor do mundo.

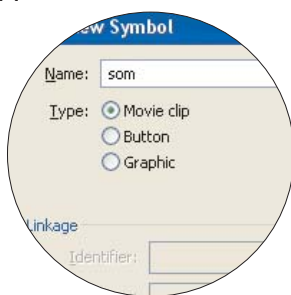
Este tutorial ensina uma das formas de fazer um botão ON/OFF para som. Vamos lá:

1. Crie um novo arquivo no Flash, com 400 pixels de largura e 300 pixels de altura.

2. Importe um arquivo de música no formato MP3 ou WAV para sua biblioteca. Como mostra a figura a seguir:



3. Clique no menu Insert/New Symbol.(ou (CTRL+F8) Escolha a opção Movie Clip e dê o nome de "Som".



4. Neste movie clip crie mais uma camada. Chame a camada superior de "ações" e a inferior de "botões".

5. Dê um clique no primeiro quadro da camada ações digite a ação abaixo:
Stop();

6. Clique no 1º quadro da camada botões e crie dois botões. Um para ligar e outro para desligar o som. (Play Stop)

Observações: Você poderá desenhar os botões e depois selecioná-los, um a um, e transformá-los em botões. Poderá também criá-lo com CTRL+F8 e depois arrastá-los para a cena.

A figura abaixo mostra a seleção do desenho para o "Stop" e a conversão em Botão.



7. Clique no 2º quadro da camada Botões e pressione "F6" para criar um quadro chave. Ainda neste quadro, arraste o som para o palco. Você terá várias opções para som, observe a barra de propriedades. Fica a seu critério.

8. Na camada "Botões" clique no quadro 1 e em seguida no botão "Play". Digite a seguinte ação:
(Lembre-se que para abrir o painel Ações, é só clicar em F9)

```
on (release)
{
gotoAndPlay(2);
}
```

9. Agora clique no botão "Stop" e digite a seguinte Ação:

```
on (release)
{
stopAllSounds();
}
```

10. Para finalizar volte para a sua cena principal e insira o clip que vc acabou de criar: "som".

Teste para ver se está funcionando

INSERINDO VÍDEO

Vá ao menu File / Import / Import Video. Selecione o Vídeo desejado.



Daqui em diante é tudo intuitivo. A única dificuldade, pelo menos para mim, foi abrir o vídeo parado e depois fazê-lo rodar.

Para isso dê um clique duplo no vídeo e abar o painel Parameters. Coloque "False" para a opção autoplay. Como mostra a figura a seguir:



ATIVIDADE PARA CASA

Faça uma pesquisa, impressa, sobre os seguintes temas:

A) principais formatos de som para uso no flash

B) Principais formatos de Vídeo Para uso no flash

Teclas de Atalho

Você poderá testar a sua animação através do menu: Control / Play ou simplesmente clicando na tecla "Enter"

- CTRL+N = Novo arquivo
- CTRL+O = Novo Arquivo
- CTRL+S = Salva o arquivo
- CTRL+R = Importar para o Palco
- F12 = Uma prévia do HTML
- CTRL+V = Copia no centro
- CTRL+Shift+V = Copia no Local
- CTRL+E = Edita símbolos
- CTRL+F8 = Cria novo símbolo
- F5 = Insere um frame
- F8 = Converte para símbolo
- F6 = Insere um Frame chave
- Shift+F6 = Apaga um frame chave
- F7 = Converte em frame em branco
- ENTER = Play
- CTRL+ENTER = Testa o filme
- F9 = Abre o painel Action
- Q para redimensionar o símbolo