

# AULA 1.0

Criação de animação e layouts através da Ferramenta Flash da Adobe

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

## ADOBE FLASH CS4 PROFESSIONAL

DESIGN PREMIUM

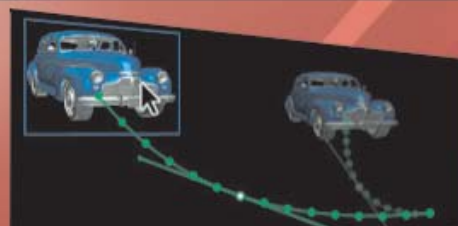
WEB PREMIUM

PRODUCTION PREMIUM

MASTER COLLECTION



APRESENTAMOS  
a animação com base em  
objetos



PÁGINA DA FA

PÁGINA PROF

Recur  
Detail

### Sobre o Flash

A versão do Flash já está na CS4, mas não será surpresa que ela já esteja sendo alterada para uma nova versão antes mesmo que este Help seja impresso, mas não se preocupe, vc conseguirá fazer o exercício na versão 8. O Flash está dividido em dois componentes de software separados: um para criação e outro para interpretação, denominado Flash Player, o qual interpreta e executa os arquivos que foram criados "SWF" que significa Small Web File (Pequeno arquivo web).

### Criando uma animação

A animação que nós vamos criar agora é básica e envolve bitmaps externos que foram criados no Photoshop por uma agência. Ele foi escolhido por ter sido um trabalho do dia a dia e para servir de exemplo sobre a forma de utilização do software. É um Full banner de 468x60 pixels que tem a seguinte seqüência:



O único diferencial desta atividade será a utilização de máscaras para um efeito mais dinâmico. Todo o resto se parecerá com a animação quadro a quadro, vista no semestre passado.

### Seqüência de Construção

1) Abra o Flash e crie um novo documento: File / New / Flash Document; Action Script 2.0

2) Na barra de propriedades, configure o tamanho da imagem que iremos trabalhar. 468x60 pixels e um frame rate de 24 frames por segundo. Como mostra a Figura 1:

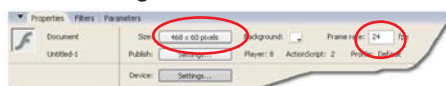


Figura 1

Obs.: A taxa de 10 quadros por segundo é a menor taxa que permite que seus olhos registrem o movimento como natural. Quanto mais quadros mais suave é a animação, porém isso consumirá mais espaço em disco.

3) Salve seu trabalho como banner\_seunome. Vamos importar as imagens para a área de trabalho denominada de stage ou Palco. File / Import / Import to Stage. A imagem de fundo deverá ficar na camada denominada "Fundo" como mostra a figura 2a.



Figura 2a

Figura 2b

Você deverá criar uma camada para cada uma das figuras importadas. Da mesma forma que fez para a camada "Fundo". Veja a Figura 3.

A figura 3 mostra a seqüência de imagens importadas:



Figura 3

Obs.: Adicione uma camada a mais, para inserirmos o Action de link, o qual será um botão.

### Aparecimento das Imagens

4) Clique na camada denominada "Fundo" e em seguida na linha de tempo no quadro 190, insira um quadro em branco. Com o botão direito do mouse Insert Blank Key Frame ou simplesmente F7. A camada Fundo é a única que irá do início ao fim da animação. Clique na camada "Mancha" e arraste o Key frame até o quadro 15. Vá agora ao quadro 190 e clique em F7. Faça o mesmo para as demais camadas, sendo: Multivestibular = De 40 a 70 Aumentamos = De 75 a 110 Para Você = De 115 a 145 Inscricões = De 145 a 190 Marca = De 150 a 190 Action = De 1 a 190

## Testando a Animação

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

## Criação de um botão

O banner precisa ser clicável para podermos inserir o link para a página desejada.

Vá ao menu Insert/ New Symbol ou CTRL+F8. Na janela que se abrirá, conforme Figura 4, selecione a opção "Button":

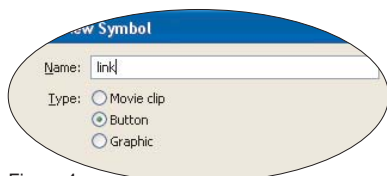


Figura 4

Clique na área "Hit" do botão e insira um Key Frame. Clique em qualquer local do Palco e Crie um retângulo de 468x60 pixels. Volte para a cena 1, onde está o seu banner. Clique na camada que foi criada para o "Action" e arraste o botão para a camada. Vá ao quadro 190 e crie um frame em branco.

Clique agora na imagem do Botão e abra o painel Action. Digite o seguinte comando:

```
on(press){
    getURL("http://www.unifacs.br",
    "_blank");
}
```

Use "enter" para testar ou "CTRL+enter" para ver como ficaria publicado.

Obs.: O link só funciona quando publicado e pode ser release no lugar de press

## Publicando

Você poderá exportar o seu filme em SWF, diretamente através de File / Export / Export Movie e depois inseri-lo no site através do Dreamweaver, mas poderá também configurar as opções de publicação para ver como ele ficará na página HTML.

Escolha a opção File/Publish Settings. A janela da figura 5 será aberta e você fará a seguinte escolha:

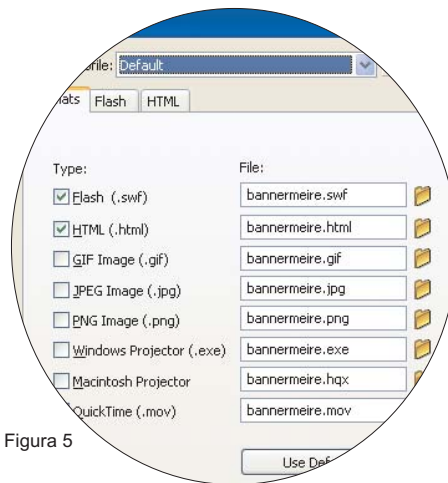


Figura 5

## Complicando...

O banner que fizemos é bem simples e quase nada o diferencia de um gif animado. Então vamos colocar um pouco do poder do Flash para fazermos a diferença. Vamos trabalhar com máscaras. As máscaras permitem que você oculte e revele partes do palco com base em uma forma que você tenha desenhado. A seguir vamos criar uma máscara.

## Usando máscaras

Com o seu arquivo .fla aberto vamos inserir uma camada sobre a camada Fundo. Chame-a de "máscara de fundo".

Agora crie um símbolo. Tecla de atalho é CTRL+F8. Escolha gráfico e no palco desenhe um círculo. Pode chamar o símbolo de máscara\_sombra ou outro nome que deseje. Veja a figura 6.

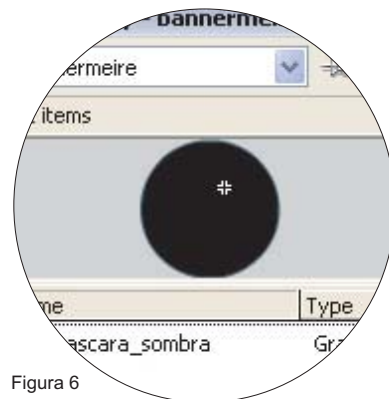


Figura 6

Clique no primeiro quadro da camada máscara e arraste o símbolo para ele. Faça o seu redimensionamento para que o símbolo apareça bem pequeno. Use a tecla "Q" para redimensionar o símbolo. Vá ao quadro 13 ou 14 e insira um Key Frame (F6). Redimensione o símbolo para que toda a área do seu banner fique visível. Volte ao quadro 1 e com o mouse da direita clique em "Create Motion Tween", isso fará com que seja criada uma interpolação de movimento.

Agora clique na camada mask e selecione a opção "Mask". Teste o seu filme. CTRL+enter.

Faça o mesmo em outras camadas e teste também outras formas, como linhas e quadrados. A figura 7 mostra a máscara criada para o fundo.

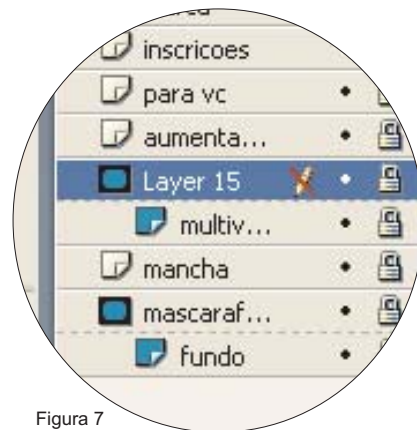


Figura 7

## 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