

FLASHWEBTRAINING.COM TUTORIALS



VISUALWORK[®]

CRIAR UMA ANIMAÇÃO BÁSICA NO FLASH MX

Introdução

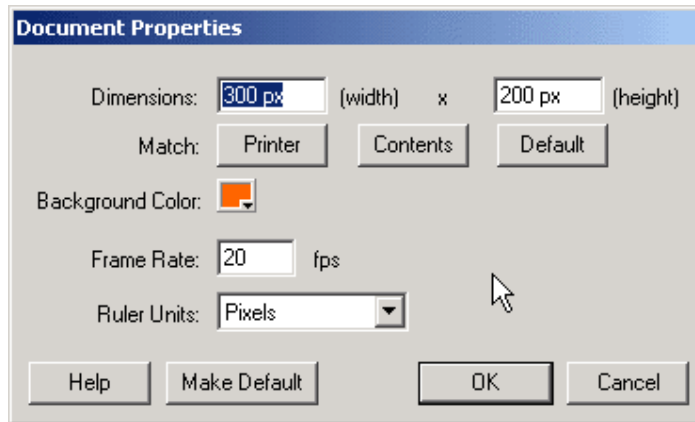
Este tutorial vai-te ajudar a compreender os princípios básicos do Flash MX - tal como layers, tweens, cores, texto, linhas e formas. No final deste tutorial estarás capaz de criar a seguinte animação.

**Configurar o Movie**

Antes de começarmos a criar a nossa obra prima, devemos começar por configurar as propriedades do filme. Nem todos os filmes são criados da mesma forma, existem diversos factores que podem variar tal como cores de fundo, largura, altura, frames por segundo etc... Nos próximos passos vamos explicar como configurar o filme para criar a animação que vimos em cima.

1. Criar um novo documento no Flash MX. Escolher **File | New**. Um novo documento em branco é exibido. Primeiro começamos por definir as propriedades do filme. Cor de fundo, dimensões e velocidade.
2. Clicar em qualquer sítio na área de trabalho, o painel "**properties**" é exibido no fim do ecrã.
3. Pressionar o botão "**Size 550x440**" no painel "**properties**". A caixa de diálogo "**Document Properties**" é exibida. Nos campos "**width**" e "**height**" introduzir os valores 300 e 200 respectivamente.

4. A seguir pressionar o quadrado "**Background Color**" e escolher como cor de fundo um laranja a partir da palette de cores..
5. O último passo é definir a velocidade do filme em frames por segundo (fps). Quanto maior for o valor (fps) mais rápido o filme é reproduzido. Neste caso vamos usar 20 (fps).



O painel "**Document Properties**" deverá ter este aspecto

6. Pressionar a tecla "**OK**" para fechar a caixa de diálogo. O filme vai reflectir as alterações efectuadas.

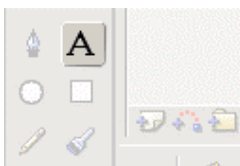
Recomendamos que graves com frequência o teu trabalho. Por vezes ocorrem erros que provocam que o Flash se feche sem nos dar a possibilidade de gravar o que estávamos a fazer.

Agora que o filme está configurado, vamos acrescentar texto, linhas e formas (shapes) na área de trabalho.

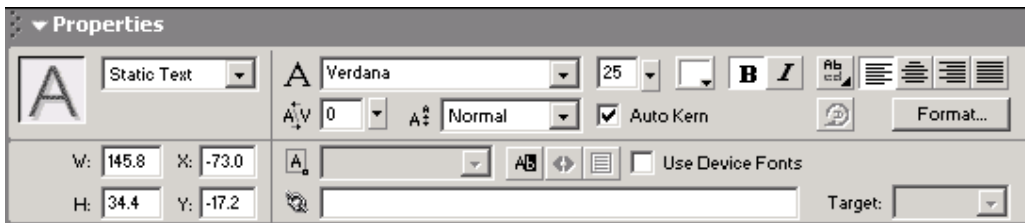
Antes de criarmos animações, precisamos de criar objectos. Objectos no Flash podem ser qualquer coisa, desde uma linha, até textos ou imagens. Podemos converter os objectos em botões, gráficos ou movie clips, mas iremos discutir isto num próximo tutorial.

Para já, vamos criar uma caixa e um texto como vimos no exemplo em cima.

7. Seleccionar a ferramenta "**Text**" no painel "**Tools**" que está normalmente no lado esquerdo do ambiente de trabalho.



8. Depois dar um clique e arrastar com o rato até termos uma caixa rectangular criada. Vamos ver uma caixa de texto com um cursor a piscar.
9. Escrever a frase "**Flash MX**".
10. A seguir escolher a ferramenta "**Arrow**" no painel "**Tools**" e seleccionar a caixa de texto que acabamos de criar.
11. No painel "**properties**" fazer as seguintes alterações:
 - Escolher a fonte Verdana
 - Alterar o tamanho para 25
 - Pressionar o icon "**B**" para o texto ficar a bold
 - Alterar a cor para branco.



O painel "**properties**" deverá ter este aspecto

À medida que efectuamos as alterações, o texto é actualizado em tempo real na área de trabalho.

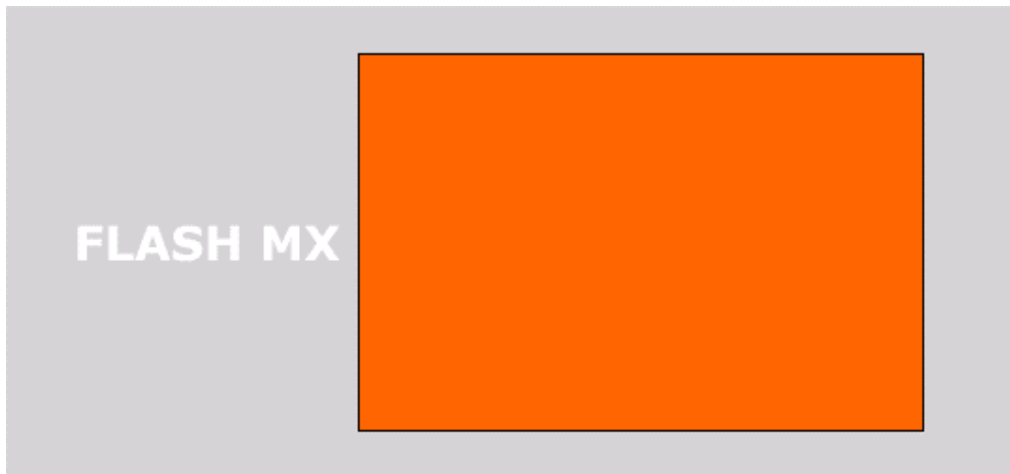


Completamos a fase de criar o nosso texto. É altura de lhe dar uma animação. Clica em Seguinte para passarmos para a segunda parte deste tutorial.

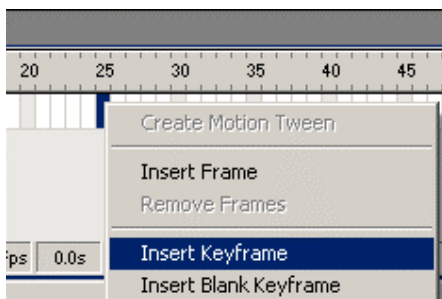
Animação

Com o texto criado e formatado, vamos animá-lo. Os próximos passos vão ajudar-nos a criar uma animação para o texto "**Flash MX**" que acabamos de criar.

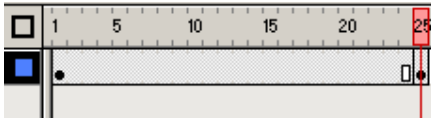
1. Seleccionar o texto e arrasta-lo para fora da área de trabalho no lado esquerdo. Por outras palavras assegura-te que o texto fica fora da área de trabalho em cima do fundo cinzento.



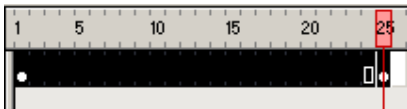
2. Aceder à Timeline. A Timeline é o painel que está normalmente no topo do ambiente do Flash. A Timeline é a área onde montámos o nosso filme de Flash. É como se fosse uma película de um filme e o Stage o écran que exhibe cada frame da película. Em consequência e porque podemos criar interactividade num filme de Flash, podemos permitir ao utilizador seleccionar qual a parte do filme que pretende ver.
3. Na Timeline selecciona a frame 25 e pressiona a tecla (F6) ou com o botão direito do rato escolhe a opção "**Insert Keyframe**"



Depois de termos escolhido o comando "**Insert Keyframe**", vamos ver um pequeno ponto negro dentro da frame 25. Este ponto chama-se Keyframe.

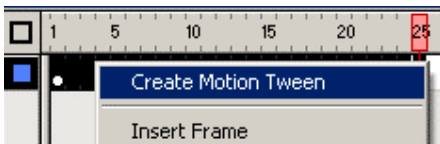


4. Seleccionar o ponto negro "keyframe" na frame 25. Repara que o texto fica automaticamente seleccionado.
5. Com as teclas de direcção mover o texto para a direita. Se pressionares a tecla [Shift] em simultâneo o texto movimenta-se mais rapidamente. Pára assim que o texto estiver fora da área de trabalho mas desta vez à direita.
6. Agora estamos prontos para criar a animação. Na Timeline posiciona o cursor do rato entre a frame 1 e a frame 25 e dá um duplo clique.



A Timeline deverá ter este aspecto

7. Com o botão direito do rato escolher a opção "Create Motion Tween":



Acabamos de criar a nossa animação. É altura de gravar o filme e visualizar a animação.

8. A partir do menu escolhe a opção **File | Publish Preview | HTML**. Vamos ver a animação a correr da esquerda para a direita no browser. Wohoo!!

Ainda não acabamos com este tutorial. Vamos acrescentar um background e utilizar alguns layers. Clica em Seguinte para passarmos para a última parte deste tutorial.

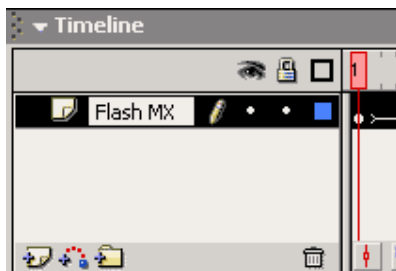
Nesta última página, vamos utilizar layers para criar um background na animação. Mas antes de continuarmos vamos aprender um pouco sobre layers.

Layers

O Flash usa layers para organizar os vários objectos de uma animação. Na realidade estivemos sempre a utilizar layers. Se olharmos para a Timeline vemos algo que diz "**Layer 1**". Esta é a layer que utilizamos na animação do texto "**Flash MX**".

Deves ter reparado que a frase "**Flash MX**" está dentro de um layer chamado "**Layer 1**". É altura de renomearmos este layer com um nome mais intuitivo.

1. Dar um duplo clique sobre o texto "**Layer 1**" na Timeline. Nesta altura o nome do Layer fica editável e podemos escrever um novo nome.
2. Renomear o layer para "**Flash MX**"



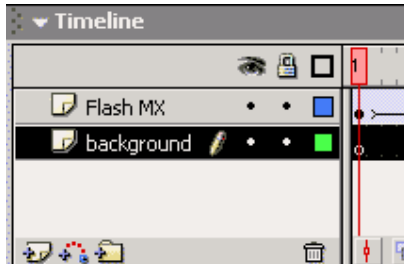
3. Agora vamos criar um novo layer para desenharmos um background. Dar um clique com o botão direito do rato sobre o Layer "**Flash MX**" e escolher a opção Insert Layer. Um novo layer é criado com o nome "**Layer 2**"



4. Renomear o layer para "**background**"

Neste momento temos dois layers na Timeline; um chamado background que é onde vamos criar um fundo e outro chamado "**Flash MX**" que contém a animação que criamos a pouco. Uma coisa que devemos saber sobre os layers é que os layers são como os andares de um edifício. O telhado tapa o andar de cima que por sua vez tapa o andar de baixo. Nos layers o princípio é o mesmo, se colocarmos um layer em cima de outro e o preenchermos com qualquer coisa, não vamos conseguir ver o que está no layer de baixo.

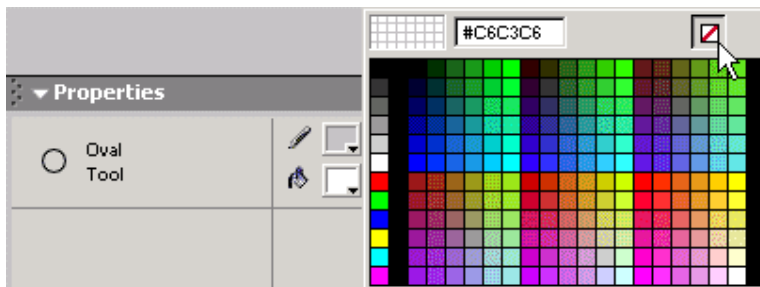
5. Neste caso, pretendemos criar um background para complementar a animação que criamos, logo o layer "**background**" deve ficar por baixo do layer "**Flash MX**". Para alteramos a ordem dos layers damos um clique sobre o layer "**background**" e arrastamo-lo para baixo.



O layer "**background**" passou para baixo

Acrescentar um background

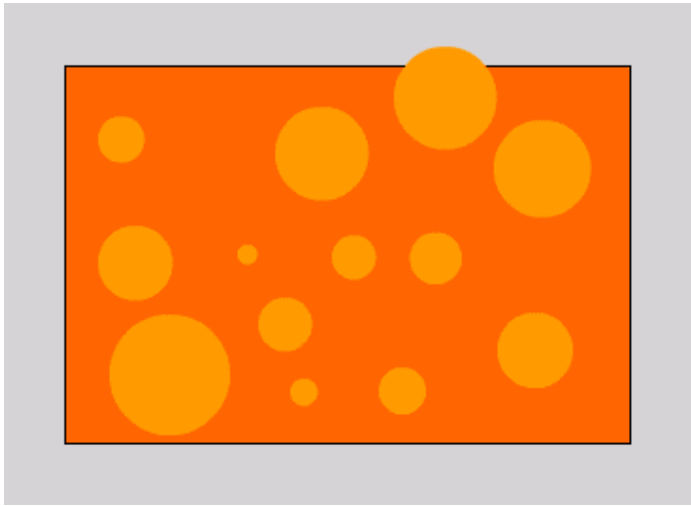
6. Seleccionar a primeira keyframe vazia do layer "**background**"
7. A partir da caixa de ferramentas escolher a ferramenta "**Oval**". O painel "**properties**" em baixo reflecte as opções disponíveis para esta ferramenta tais como cor do contorno "**Stroke color**", cor do preenchimento "**Fill color**", espessura da linha "**Stroke height**" e estilo da linha "**Stroke Style**"
8. Clicar no 1º quadrado colorido referente à cor do contorno "**Stroke color**". Escolher a opção "**sem cor**" da palette de cores exibida.



A opção sem cor "**no color**" da palette é aquela que têm um traço vermelho na diagonal.

9. Clicar no 2º quadrado colorido referente à cor do preenchimento "**Fill color**". Escolher um laranja claro da palette de cores exibida.
10. Agora é altura de desenharmos alguns círculos para o background da nossa animação. Clicar na área de trabalho e arrastar o rato até termos formado um circulo com o tamanho que desejamos.

11. Repetir o passo de cima até termos vários círculos a preencher o fundo.



12. Gravar o ficheiro e a seguir aceder ao menu **File | Publish Preview | HTML** para visualizarmos a animação no Browser.

Acabaste de criar uma pequena animação no Flash MX. Ao completares este tutorial foste capaz de trabalhar com texto, layers, e animações.

Esperamos que este tutorial te tenha ajudado. Se tiveres alguma dúvida ou questão, não hesites em utilizar os nossos [Fóruns de Discussão](#).