

## Modificando as propriedades da Animação

Para acessar as propriedades de animação, **Modify>Movie**

### Frame Rate:

É a velocidade em que a animação será reproduzida, **fps** é a sigla para **Frames Per Second** – Quadros por segundo.

Quanto maior o Frame Rate, mais rápida será sua animação, e vice-versa.

### Dimensions:

Define o tamanho da animação em pixels. Você precisa especificar o valor da largura (Width) e da altura (Height) que terá sua área de Trabalho.

O valor mínimo é 18pixels x 18pixels e o máximo é 2880pixels x 2880pixels.

### Match Printer:

Configura o tamanho da animação, de acordo com o valor máximo da área de impressão, especificada nas propriedades de sua impressora.

### Match Contents:

Configura o tamanho da animação de forma que a área de trabalho englobe todos os elementos utilizados.

Para diminuir o tamanho da animação, alinhe todos os elementos no canto superior esquerdo da área de trabalho, antes de usar esta opção.

### Background Color:

Define a cor que será usado no fundo de sua animação, a cor escolhida aqui será usada em todas as cenas da animação.

### Ruler Units:

Determina qual será a unidade de medida para toda a animação.

## O básico – Animar Desenhos:

- 1- Desenhe um círculo qualquer, observe que na linha de tempo aparecerá um ponto preto, significa que o desenho está ocupando um segundo.
- 2- Clique no quadrado de número 20 na linha de tempo, e pressione F6 (**para criar um keyframe**).
- 3- Com o quadrado 20 selecionado, arraste o desenho para qualquer local da área de trabalho.
- 4- Pressione o botão direito do mouse em cima do quadrado de número 20, e clique em Create Motion Tween, depois aperte o botão direito novamente em cima do quadrado de número 1 e também clique em Create Motion Tween.

- 5- testar Pressione CTRL+Enter para a animação. Você pode fazer várias variações mudando o desenho.

## **Mask Layers – Usando as Máscaras**

### **O que são os Mask Layers?**

Os Mask Layers são um tipo de layer que possibilita que você possibilite a você ocultar os elementos em sua animação, fazendo com que somente as partes selecionadas sejam exibidas.

### **Como utilizar a Máscara**

Primeiramente crie alguma imagem. Esta somente será vista pelos buracos na máscara. Selecione o layer em que você criou a imagem e insira um novo layer (**Insert>Layer**). Este novo layer será o nosso Mask Layer, portanto renomeie-o como Máscara (**botão direito sobre o nome do layer>propriedades**). Agora, com o layer Máscara selecionado, crie um círculo preenchido com qualquer cor sólida.

Qualquer área preenchida ficará completamente transparente, enquanto as áreas sem preenchimento ficarão opacas, escondendo o que estiver abaixo dela.

Por enquanto o nosso layer ainda é um layer normal, precisamos transformá-lo em um Mask Layer. Clique com o botão direito do mouse sobre o nome do layer e selecione **Mask**.

O layer que está logo abaixo do Mask Layer fica ligado diretamente a ele e o seu conteúdo só é visível através da área preenchida do círculo.

O layer que fica escondido pela máscara sempre é o layer que está logo abaixo do Mask Layer.

### **Usando as Máscaras com texto:**

Crie uma palavra qualquer com as ferramentas do Flash. Neste exemplo utilizamos a palavra “Mask”. Mude o nome deste layer para texto.

Crie um novo layer logo acima do layer Texto (**Insert>Layer**). Este layer será o nosso Mask Layer.

Copie a palavra Mask do layer Texto e cole no layer que você acabou de criar.

É muito importante que a palavra em ambos os layers fique na mesma posição, por isso lembre-se de colar a palavra usando a opção Paste In Place com o botão direito do mouse.

Agora iremos criar o efeito de luz que vai passar pela palavra. Adicione um novo layer chamado “Retângulo” e desenhe um retângulo com a altura maior que a palavra e uma largura proporcional e posicione-o ao lado esquerdo da palavra.

Mova o layer Retângulo de forma que ele fique entre o layer texto e o layer Máscara.

Selecione a palavra no layer Máscara e quebre sua forma (**Modify>Break Part**), isto é necessário pois o Mask Layer não reconhece a palavra, reconhece somente formas preenchidas.

Voltando ao layer Retângulo crie um keyframe (**F6**) no frame 15. Com este frame selecionado, mova o retângulo para o lado direito do texto. Precisamos criar frames nos outros layers também, selecione o frame 15 de ambos os layers e aperte a tecla **F5**.

Selecione com o botão direito do mouse o frame 1 do layer Retângulo e escolha a opção Create Motion Tween, isto fará com que o retângulo se mova da esquerda para a direita.

Agora vamos criar a máscara, com o botão direito do mouse selecione o layer Máscara e escolha a opção **Mask**. Isto fará com que o layer logo abaixo dele (Retângulo) fique escondido pela máscara e só apareça através da palavra, criando o efeito desejado.

### **Texto Multicores:**

Clique no layer existente e mude seu nome para “Texto”, neste layer vamos criar nosso texto que irá percorrer a tela. Crie o texto através da ferramenta **Text Tool**, procure criar um texto com uma boa espessura para que as cores possam ser vistas através da máscara.

Para mudar as configurações do texto utilize a janela **Character** (**Windows>Panels>Character**).

Agora crie um novo layer chamado “Cores” e mova-o para baixo do layer Texto. É neste layer que iremos criar as cores que vão aparecer através da máscara. Com a ferramenta **Rectangle Tool** crie 3 retângulos de cores diferentes, e sem linha de contorno.

Com o primeiro frame do layer texto selecionado, mova o texto para a esquerda, de modo que ele não fique sobre nenhum dos quadrados coloridos. Agora crie um novo keyframe no frame 20, selecione o texto neste frame e mova-o para a direita, até que ele atravesse todos os quadrados e não fique sobre nenhum deles.

Para podermos usar o texto que criamos como máscara, devemos quebrar sua forma. Para fazer isso selecione o texto e então utilize o comando **Break Part (Modify>Break Part)**.

Para criar o efeito de movimento, clique com o botão direito do mouse sobre o frame 1 no layer texto e então selecione a opção **Create Motion Tween**. Isto vai fazer com que o texto se mova da esquerda para a direita, passando sobre os quadros coloridos.

Agora vamos transformar o layer Texto em um Mask Layer. Clique com o botão direito sobre ele e selecione a opção **Mask**. Isto faz com que as cores só apareçam através das letras do nosso texto. Teste a animação e observe o efeito.

### **Botões:**

Para você criar um botão primeiro desenhe o tipo de botão que você quer. Para mudar a cor e dar um efeito mais bonito, vá com o botão direito em cima da cor do botão, vá em **Panels** e clique em **Fill**. Dentro da janela Fill selecione a opção “Linear Gradiente”. Observe que uma barra colorida com dois marcadores aparece na janela. São esses marcadores que nos permitem configurar o Gradiente. Para mudar a cor de um marcador, basta clicar sobre ele e depois no quadrado colorido ao lado da barra, e então escolher a cor desejada.

Para adicionar novos marcadores, basta clicar na área logo abaixo da barra de cores, um novo marcador irá aparecer e para apagar um marcador, basta selecioná-lo e arrastá-lo para abaixo, até que ele suma. Mas, lembre-se que deve haver no mínimo dois marcadores na barra. Experimente criar vários marcadores e várias cores para criar belos gradientes.

Para fazer com que o botão chame uma página de internet, selecione-o e pressione **F8 (Insert>Convert To Symbol)** e selecione a opção botão, e dê um nome para ele. Depois pressione o botão direito em cima do botão e clique em actions. Vá em Basic Actions e clique duas vezes em Get Url. Na seção URL digite o caminho da página que você quer abrir, e em window selecione:

Self = abre na mesma página

Blank = abre em outra página

O resto eu não sei. O outro não serve para nada.

### **Formatando textos:**

Depois de escrever o texto clique duas vezes sobre ele para seleciona-lo e clique no **A** no canto inferior direito do Flash.

### **Transformar em HTML:**

Depois de salvar o arquivo com o nome que quiser,vá ao menu **Publish Settings** (**File>Publish Settings**) selecione a opção html e clique em Publish depois em OK.Agora vá até o local que você salvou o arquivo e veja se deu tudo certo.

Não se esqueça que salvando o arquivo como sendo html,também será salvo um arquivo **.SWF**,não delete este arquivo pois sem ele a pagina não irá funcionar.Quando for mandar a pagina para a internet mandar este arquivo junto.

### **Colocando a pagina HTML em uma pagina já pronta:**

Abra sua pagina no Front Page,clique em abrir web,abra a pasta onde está este arquivo,o arquivo irá aparecer do lado esquerdo,então arraste e solte onde você quer.Para ele ficar do tamanho que você quer ajuste seu tamanho modificando as propriedades de animação.