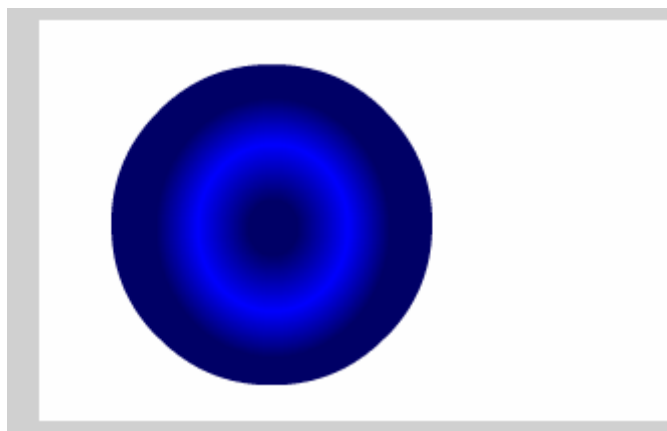
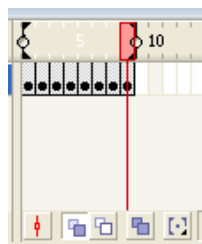
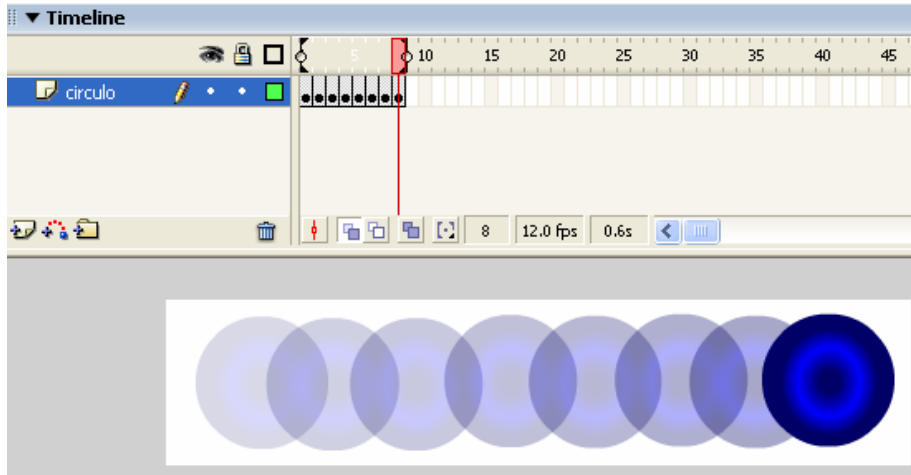

Objetivos: Animação frame-by-frame

1. Frame-By-Frame – é a técnica de animação mais trabalhosa, uma vez que obriga à criação de um quadro de imagem diferente para cada frame da animação.
2. Crie um novo documento no flash.
3. Altere as dimensões do stage (palco) para 450x100 píxeis.
4. Desenhe um círculo com a ferramenta Oval (se mantiver o dedo na tecla SHIFT, enquanto desenha, desenha um círculo perfeito):
 - 4.1. Sem contornos
 - 4.2. Tamanho 80x80 píxeis
 - 4.3. Preenchimento radial, com o seguinte aspeto:



5. Insira uma Keyframe (fotograma clave) na frame 2 (linha de tempo, fotograma 2) . Nesta frame desloque a esfera um pouco para a direita (use as teclas das "setas").
6. Insira uma Keyframe (fotograma clave) na frame 3 (fotograma 3). Nesta frame desloque a esfera um pouco mais para a direita.
7. E assim sucessivamente até á frame 8 (para dar ideia de movimento).
8. Para testar esta animação podemos:
 - 8.1. Carregar na tecla em ENTER.
 - 8.2. Usarmos CTRL+ENTER, neste caso, é criado um ficheiro de animação flash (com extensão. swf).
 - 8.3. Visualizar a animação com a ajuda do modo de visualização Onion Skin (camadas de cebola). As chavetas pretas com pequenos círculos no meio, situadas por cima das marcas das frames, permitem-nos indicar as frames a ver:





9. Teste a animação e grave-a, com o número de exercício.