

## F-O (4)

Objectivos: Animação Shape Tween

1. Shape Tween – ou interpolação de formas. É uma técnica em que a animação é obtida a partir de uma forma inicial e de uma forma final, com o programa a criar a interpolação das formas intermédias.
2. Crie um novo documento no flash.
3. Altere as dimensões do stage (palco) para 450x200 píxeis; cor de fundo : #CCFF66.
4. Na Camada 1, fotograma 1 desenhe um círculo.
  - 4.1. Sem contornos
  - 4.2. Tamanho 70x70 píxeis
  - 4.3. Preenchimento radial, com o seguinte aspeto:

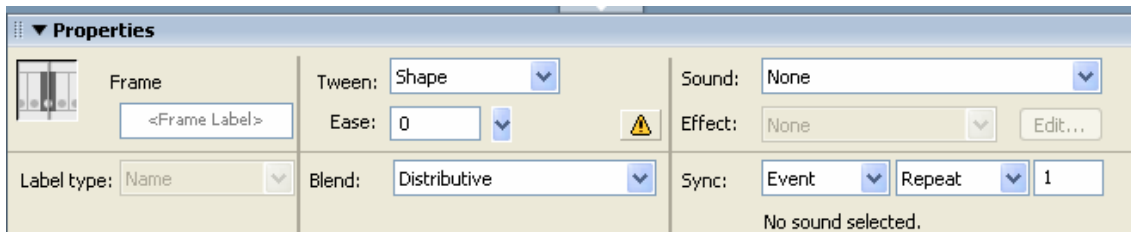


5. Na Capa 1 fotograma 40 , insira uma fotograma clave em branco. Desenhe agora o seguinte objeto, mais uma vez com preenchimento radial (quadrado, envoltura):

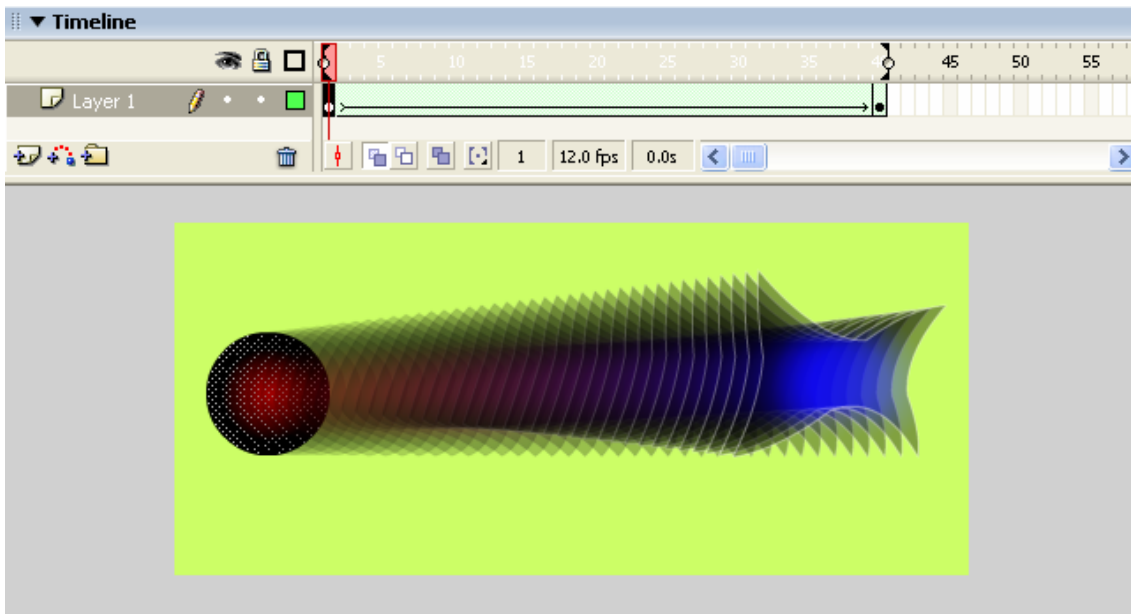


6. Selecione com o rato na linha de tempo da frame 1 à frame 40.

7. Nas propriedades escolha a opção Tween shape (forma):



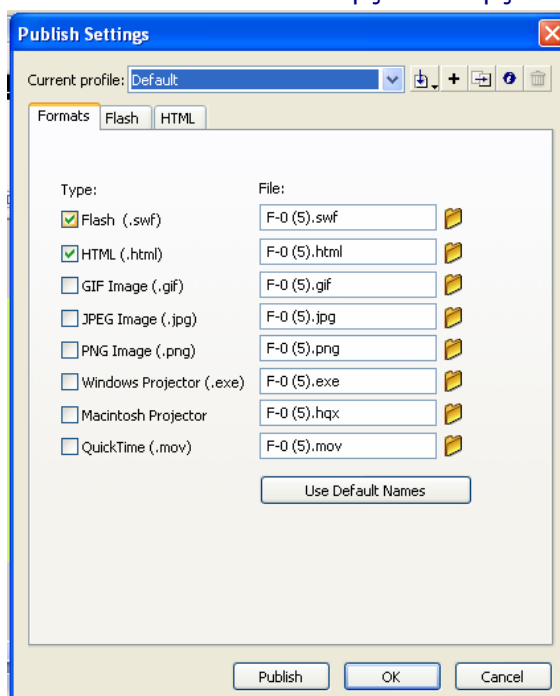
8. Usando a Onion Skin podemos ver o efeito.



9. Teste agora a sua animação (CTRL + ENTER)

10. Vai agora gravar o seu trabalho em diferentes formatos, fazendo: File > Publish (Archivo -> Publicar):

10.1. Escolhe-se a opção ou opções e faz-se Publish.



- 10.2. Ficheiro executáveis (extensão .exe) – ficheiros que correm autonomamente como programas.
  - 10.3. Ficheiro de trabalho Flash (extensão .fla) – formato que só pode ser aberto pelo próprio flash.
  - 10.4. Ficheiro HTML (extensão .htm) – documento HTML, tipo página Web, que pode ser visualizado num Web browser (ex. Internet Explorer).
  - 10.5. Ficheiro de animação flash (extensão .swf) – o formato mais usual dos trabalhos em flash depois de finalizados. Este último formato costuma ler-se “SWIF”, e é otimizado pelo flash no sentido de ocupar o menor espaço possível.
11. Teste a animação e grave-a, com o número de exercício.
-