

ADOBE® FLASH® PROFESSIONAL

Ajuda e tutoriais

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Junho de 2013



O que há de novo

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Novidades do Flash Professional CC

O Flash Professional CC é um aplicativo completamente atualizado com arquitetura modular de 64 bits, interface de usuário simplificada e novos recursos poderosos. É também um aplicativo de cacaú nativo que garante compatibilidade futura com o Mac OS X. Esta renovação abrangente traz melhorias significativas no desempenho, confiabilidade e uso.

Melhorias de desempenho

[Suporte para resolução HiDPI com Flash Professional CC](#)

[Renovação da interface de usuário do Flash Professional](#)

[Melhorias na eficiência de fluxo de trabalho para designers](#)

[Exportação de vídeo](#)

[Uso do kit de ferramentas para CreateJS 1.2](#)

[Aprimoramentos no fluxo de trabalho do aplicativo AIR](#)

[Flash Professional CC e Adobe Scout](#)

[Mensagens de erro para APIs JS](#)

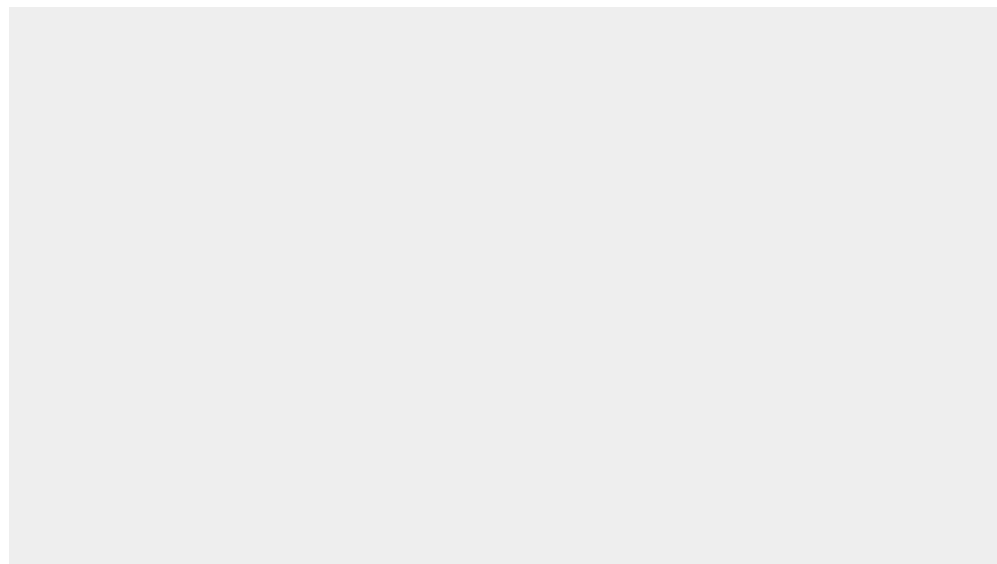
[Requisitos do sistema](#)

Melhorias de desempenho

[Para o topo](#)

Uma melhoria importante disponível com o Flash Professional CC é o aprimoramento considerável do desempenho. Ao simplificar fluxos de trabalho complexos para corrigir bugs críticos, o Flash Pro foi submetido a várias mudanças importantes. Essas mudanças trazem melhorias significativas no desempenho em todas as plataformas suportadas.

- O tempo de inicialização do aplicativo (warm boot) é mais do que 10 vezes mais rápido
- Publicar é muito mais rápido agora
- Salvar um arquivo de animação grande é até sete vezes mais rápido
- A depuração da linha de tempo está quase duas vezes mais rápida
- Importação para o Palco e importação para a biblioteca mais rápidas
- Abertura de arquivos AS e FLA mais rápida
- Experiência de desenho mais suave - visualização em tempo real para ferramentas de desenho
- O uso reduzido do CPU contribui para prolongar a vida útil da bateria



Suporte para resolução HiDPI com o Flash Professional CC

[Para o topo](#)

O Flash Professional CC foi melhorado para suportar telas de HiDPI incluindo o Retina Display disponível no novo MacBook Pro. A tela de HiDPI facilita uma melhora considerável na fidelidade e na resolução da imagem. Com o Flash Professional CS6, isso não era nativo à tela HiDPI, o texto não era nítido e as imagens não tinham muitos detalhes. A maior resolução destes tipos de exibição necessária da interface de usuário do Flash Professional a ser completamente atualizado. E também garante que o conteúdo seja exibido com níveis adequados de fidelidade.

A interface de usuário do Flash Professional CC agora é exibida com clareza superior e nitidez visual. Ele inclui ícones, fontes, desenho no palco, renderização de conteúdo geral, e o próprio IDE.

Por padrão, o Flash Professional CC permite telas HiDPI no MAC. Entretanto, você pode desativar a exibição de retina no MAC e o Flash Professional CC replica essa alteração.

Interface de usuário do Flash Professional renovada

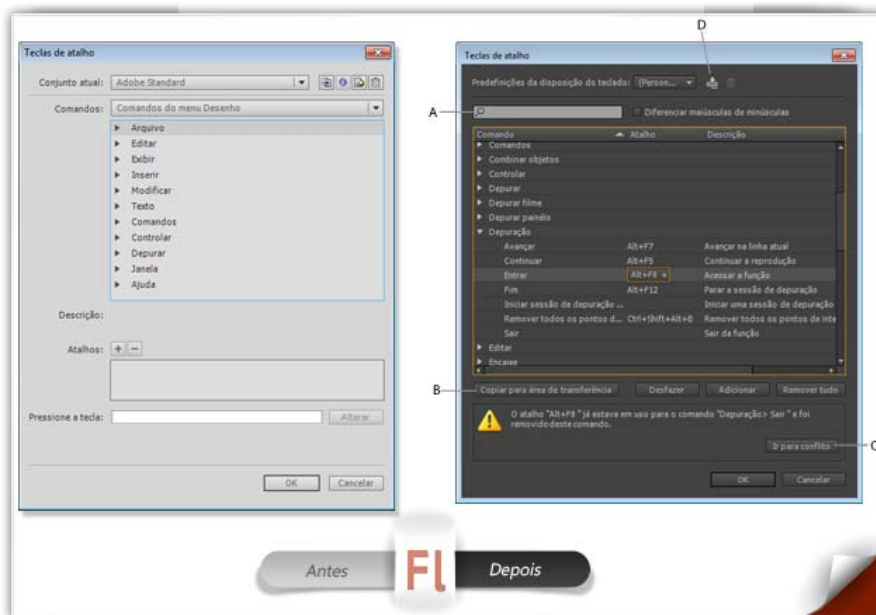
[Para o topo](#)

Painel Atalhos de teclado reprojetoado

O painel Atalhos de teclado foi reprojetoado e simplificado para facilitar a melhora de uso e desempenho.

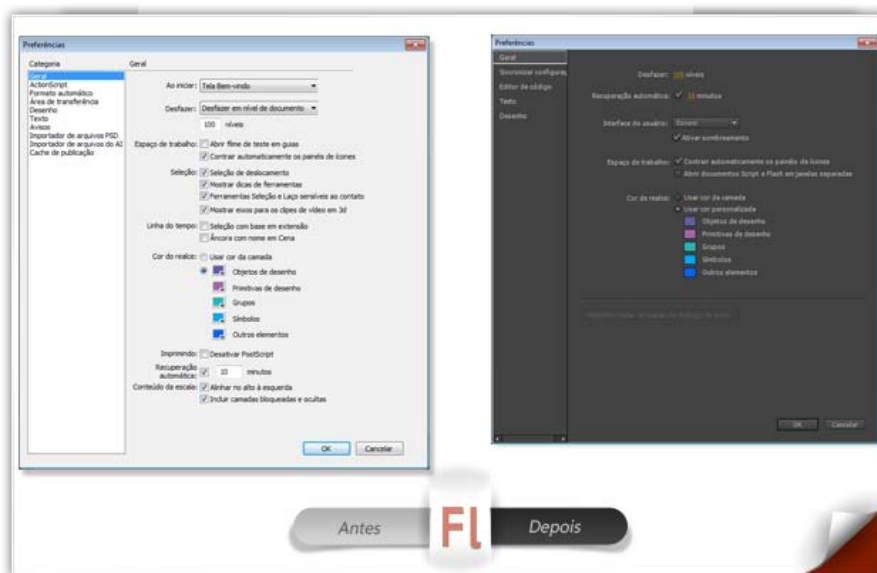
- (A) O painel Atalhos de teclado agora é equipado com uma facilidade de Pesquisa que permite que você execute com facilidade o Comando certo.
- (B) Você também pode copiar toda a lista de atalhos do teclado para a área de transferência e, em seguida, para um editor de texto de referência rápida.
- (C) Em um conflito, ao definir um atalho de teclado para um comando, uma mensagem de aviso é exibida. Você pode navegar rapidamente para o comando em conflito, modificá-lo para resolver o conflito.
- (D) É possível modificar um conjunto de atalhos e salvá-los como uma predefinição. Você pode então selecionar e utilizar a predefinição por sua conveniência.

Para obter mais informações, consulte [Atalhos de teclado](#).



Painel de Preferências simplificado

O painel Preferências agora está totalmente reformulado e possui grandes melhorias do ponto de vista de uso. Várias opções que foram pouco utilizadas já foram removidas. Essas opções não só afetaram o uso, mas também dificultaram o desempenho. As alterações também ajudam a melhorar o fluxo de trabalho no Creative Cloud ao Sincronizar preferências.



Melhorias para o Editor do ActionScript

O Flash Professional CC apresenta varias alterações no Editor do ActionScript:

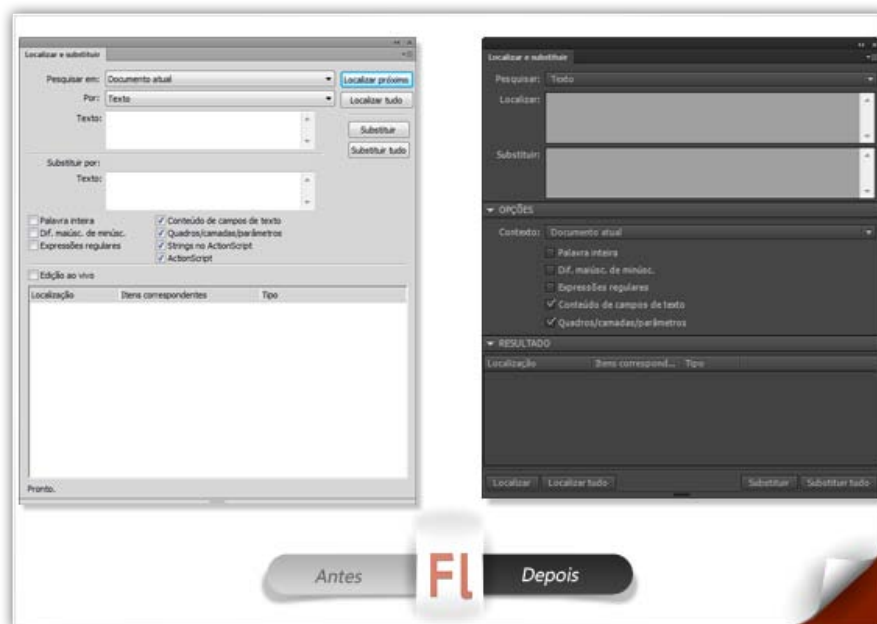
- O painel de ações e o editor de arquivos do ActionScript foram colocados em uma única janela.
- O recurso de comentário de código agora pode comentar ou desfazer comentários de forma inteligente com base em sua seleção de uma ou várias linhas de código.
- Scintilla, um componente editor de código, de código aberto, agora está integrado ao Flash Pro.

Melhorias na caixa de diálogo Localizar/substituir

As seguintes melhorias foram realizadas na funcionalidade Localizar/Substituir.

1. A interface do usuário da caixa de diálogo Localizar/Substituir foi melhorada consideravelmente para melhorar a utilização.
2. Capacidade de limitar a pesquisa ao quadro atual em um documento
3. Capacidade de pesquisar em todos os documentos abertos
4. Separa as opções de pesquisa por código e outros textos

Observação: a caixa de diálogo Localizar/Substituir está disponível no painel Ações.



Melhorias na eficiência de fluxo de trabalho para designers

O Flash Professional CC apresenta várias características e melhorias que visam melhorar a eficiência do fluxo de trabalho para designers e animadores. Esses recursos ajudam a simplificar e acelerar várias tarefas comuns que antes eram tediosas e demoradas de executar.

Ao trabalhar com inúmeros objetos no Palco, é importante ter uma abordagem estruturada para definir a Linha do tempo. Essas melhorias permitem que você organize camadas, objetos e Linha do tempo para ajudar a melhorar o tempo e a eficiência de trabalho ao desenhar.

A interface de usuário do Flash Pro também foi renovada para trazer notáveis mudanças na aparência. A interface de usuário do Flash Pro com novo estilo está disponível em temas claros e escuros. A interface de usuário escura permite que você preserve mais o foco no Palco, em vez de várias Ferramentas e itens do menu, ao desenhar.

Distribuir símbolos e bitmaps aos quadros-chave

A opção **Distribuir a quadros-chave** permite que você distribua vários objetos na camada para cada quadro-chave diferente. Você pode rapidamente criar animações quadro a quadro, distribuindo vários símbolos ou bitmaps em quadros-chave individuais. A animação é criada quando esses quadros são jogados em uma sequência. Você pode observar o efeito arrastando o identificador de posicionamento na Linha do tempo. Para obter mais informações, consulte [Criação de animações interpoladas por distribuição de objetos a quadros chave](#) ou [Distribuição para quadros chave](#).

Trocar vários símbolos e bitmaps

A opção **Trocar símbolos/bitmap** permite que você troque símbolos e bitmaps. Ao trabalhar com inúmeros objetos no palco, esta opção permite que você duplique símbolos/ bitmaps rapidamente. Em troca, o Flash Pro também preserva propriedades aplicadas ao símbolo original/ bitmap. Para obter mais detalhes, consulte [Trocar vários símbolos](#) e [Trocar vários bitmaps](#).

Observação: *Você não pode trocar um símbolo por um bitmap e vice-versa.*

Selecione várias camadas como guias ou máscaras

A Linha do tempo do Flash Professional CC Timeline inclui opções para selecionar várias camadas como tipos de camada Guia ou Máscara. As novas opções permitem organizar e gerenciar as suas camadas e objetos com mais eficiência. Para obter mais informações sobre as camadas Guia ou Máscara, consulte os artigos [Camadas da linha do tempo](#) e [Uso de camadas de máscara](#).

Configuração de Propriedades para várias camadas

O Flash Professional CC permite modificar as Propriedades a várias camadas de uma só vez. Do Tipo de camada para as cores de contorno, é possível modificar configurações aplicáveis a todas as camadas selecionadas.

Ao trabalhar com várias camadas, é tedioso selecionar explicitamente e aplicar Propriedades a cada camada. Use este recurso para comumente aplicar Propriedades aplicáveis em várias camadas de uma só vez. Esse aprimoramento chave não só ajuda e economizar tempo, como também melhora a eficiência, simplificando um processo que de outra forma seria entediante. Para obter mais informações, consulte [Configurar propriedades para várias camadas](#).

Melhorias nos marcadores de intervalo da linha do tempo

- O Flash Pro CC permite que você amplie e contraia proporcionalmente os intervalos da linha do tempo. Ao usar atalhos do teclado (Ctrl+Arrastar no Windows e Command+Arrastar no MAC) você pode mover os marcadores de intervalo em ambos os lados do indicador de reprodução de forma proporcional.
- Também é possível mover o intervalo Repetição na linha do tempo até qualquer posição desejada. Antes era necessário arrastar ambos os marcadores de intervalo para movê-lo. Com o Flash Pro CC, você pode segurar a tecla Shift e arrastar o intervalo usando qualquer um dos marcadores na linha do tempo.
- O Flash Pro CC preserva o contexto das linhas do tempo principal e aninhada ao trabalhar com cenas, editar símbolos etc. A posição do indicador de reprodução é mantido para a linha do tempo principal, bem como para a aninhadas, proporcionando o contexto necessário de acordo com o quadro no qual você trabalhou antes.

Trabalhar no modo de tela inteira

O Flash Professional CC permite que você trabalhe no modo de tela inteira. Alternar para o modo de tela inteira aloca mais espaço de tela para o palco ocultando painéis e itens de menu. Os painéis são convertidos em painéis sobrepostos e podem ser acessados por passar o ponteiro sobre as laterais da tela.

Para entrar no modo de tela inteira, pressione F11 no Windows ou Ctrl+Cmd+F no MAC.

Centralizar no palco

Ao trabalhar em uma área de trabalho grande, você pode rolar até determinados cantos do palco que você deseja focar. Nesses casos, rolar até o centro do palco é trabalhoso. A opção Centralizar no palco no Flash Professional CC soluciona esse problema específico. A qualquer momento, você pode utilizar a opção Centralizar na etapa para alternar rapidamente para o centro da etapa.

No Flash Professional CC, vá até Exibir > Ampliação > Centralizar no palco a fim de alternar para o centro do palco. Ou, você pode utilizar o atalho de teclado Ctrl + 0 (Comando + 0 no MAC) para ativar esta opção. Como alternativa, você pode clicar no botão  ao lado do menu suspenso de seleção de ampliação.

Fluxos de trabalho importados do arquivo AI e PSD reprojutados

Os fluxos de trabalho importados do arquivo AI e PSD estão mais rápidos, mais eficientes e otimizados. As caixas de diálogo importadas foram modificadas para oferecer uma experiência simples.

Com as versões antigas do Flash Pro, o fluxo de trabalho facilitado não suporta modificações das propriedades da camada a granel. A nova abordagem permite modificar ou definir Propriedades para várias camadas de uma só vez.

Basicamente, as duas maiores mudanças realizadas nos fluxos de trabalho importados de AI/PSD são:

- A Visualização do painel de camadas foi excluída.
- Camadas ocultas integradas em uma Composição de camada permanecem ocultas.

Visualização de cor em tempo real para as ferramentas de desenho

O Flash Pro CC permite visualizar a forma juntamente com a cor selecionada ao desenhar no Palco. Com versões anteriores do Flash Pro, somente os contornos da forma ficavam visíveis. Com o Flash Pro CC, o aprimoramento Visualização em tempo real exibe o Traçado e Cor de preenchimento de uma forma juntamente com o contorno.

Além disso, ao selecionar Traços ou Cores de preenchimento diferentes para a forma, o Flash Pro CC exibe uma visualização da cor na forma. Para visualizar as cores, certifique-se de ter selecionado a forma no Palco e passe o ponteiro do mouse em qualquer cor.

Dimensionamento para o ponto de ancoragem

O Flash Professional CC permite que você adicione os recursos do Flash para pontos de ancoragem predefinidos no palco ao dimensionar o tamanho do Palco.

1. No painel de Propriedades clique no botão com o quadro Propriedades (próximo ao campo de tamanho) para abrir a caixa de diálogo Configurações do documento.
2. Redimensionar o palco alterando os valores do Tamanho do palco.
3. Você não pode atribuir um Ponto de ancoragem ao recurso do Flash sem redimensionar o palco.
4. Selecione a opção Dimensionar conteúdo.
5. Escolha um Ponto de ancoragem apropriado no local no qual você deseja posicionar seu conteúdo.
6. Clique em OK.

Interface do usuário escura

A interface do usuário do Flash Professional CC pode ser configurada para assumir os temas Escuro ou Claro. Dependendo das suas preferências de design, você pode redefinir o tema da cor para a interface do usuário. Por padrão, o Flash Pro CC possui uma interface do usuário escura. Para alterar o tema da cor, faça o seguinte procedimento:

1. Vá para Editar > Preferências > Geral.
2. Selecione os temas escuros ou claros para o menu suspenso da interface do usuário.
3. Clique em OK.

Exportação de vídeo

[Para o topo](#)

O fluxo de trabalho Exportar vídeo foi remodelado para facilitar a suavização e uma experiência mais perfeita. O Flash Pro se diferencia do comportamento de exportação de vídeo antigo, em que apenas arquivos do QuickTime (MOV) eram exportados. O Flash Pro está totalmente integrado com o Adobe Media Encoder. E essa integração foi otimizada para converter arquivos MOV para vários outros formatos. Para obter mais informações, consulte Exportação de vídeo com o Flash Professional CC.

Uso do kit de ferramentas para CreateJS 1.2

[Para o topo](#)

O kit de ferramentas para CreateJS 1.2 está totalmente integrado e disponível como um painel dentro do Flash Pro CC. Os designers e animadores do kit de ferramentas para CreateJS para criar recursos para projetos HTML5 usando a fonte aberta das bibliotecas do CreateJS JavaScript. Com um clique, o kit de ferramentas para CreateJS exporta o conteúdo como o JavaScript, que pode ser visualizado no navegador. Isso ajuda você a começar a construção com base no conteúdo do HTML5 em noTime. O kit de ferramentas oferece suporte para a maioria dos principais recursos de iluminação e ilustração do Flash Professional, incluindo vetores, bitmaps, interpolações, sons, botão e script de linha do tempo em JavaScript.

Para obter mais informações, consulte o artigo [Uso do kit de ferramentas do Flash Professional para CreateJS](#).

Aprimoramentos no fluxo de trabalho do desenvolvimento do aplicativo AIR

O Flash Pro CC introduz novos recursos para aprimorar o fluxo de trabalho do desenvolvimento do aplicativo para dispositivos iOS. Esses recursos otimizam atualizações importantes na biblioteca do AIR para adicionar funcionalidades importantes ao Flash Professional.

Conectividade de vários dispositivos

Você pode testar e implantar aplicações do AIR em diversos dispositivos de uma vez. Esta abordagem eficiente para testar e implementar aplicativos que permitem testar aplicativos em dispositivos de tamanhos de tela diferentes - todos de uma vez. Assegure que você conecte seus dispositivos via USB para otimizar esse recurso. Para obter mais informações, consulte [Conectividade de vários dispositivos via USB](#).

Testes de depuração no modo de intérprete

O Modo intérprete permite que você teste rapidamente e depure seus aplicativos criados para dispositivos iOS. No Modo intérprete, os aplicativos AIR são instalados (em dispositivos iOS), ignorando a necessidade de converter o código do ActionScript para ARM. Usar o Modo intérprete não apenas é eficiente ao tempo, mas também simplifica o processo de implantação do aplicativo. Para obter mais informações, consulte [Testar e depurar usando o modo de intérprete](#).

Teste e depuração no iOS via USB

O Flash Pro CC permite testar e depurar aplicativos em dispositivos iOS conectados via USB. Esse recurso adiciona a funcionalidade de teste e depuração remota via wi-fi disponível no Flash Professional. No entanto, os dispositivos amarrados através de USB, testes e depuração de fluxos de trabalho são simplificados pela redução do número de etapas manuais. Na prática, agiliza os processos de testes e depuração para aplicativos que se destinam a dispositivos iOS. Para obter mais informações, consulte [Testes e depuração no iOS via USB](#).

Flash Professional CC e Adobe Scout

Agora o Flash Professional CC pode aproveitar os recursos de telemetria avançada fornecidos pelo Adobe Scout. Este recurso permite que você recupere e utilize os dados de perfil agrupados intuitivamente fornecidos pelo Scout.

O Scout é uma ferramenta de análise e perfil para o runtime do Flash que permite a você otimizar aplicativos móveis, desktop e da Web. O Scout foi projetado para fornecer dados precisos agregados de vários recursos do sistema. Os dados fornecidos pelo Scout são intuitivos o suficiente para medir, fazer o perfil e analisar facilmente o desempenho de aplicativos.

O Scout fornece dados de telemetria básicos para execução de SWFs em um computador. Para permitir e exibir dados avançados, o Flash Professional fornece opções na caixa de diálogo de configurações de publicação.

Para integrar o Flash Professional CC ao Scout, instale o Scout no mesmo computador em que o Flash Professional CC foi instalado. Você também pode instalar o Adobe Scout em um sistema diferente e usar a funcionalidade de log remoto para acessar os dados de telemetria de execução de SWFs em um sistema diferente. Para obter mais informações, consulte [Uso do Flash Professional CC com o Adobe Scout](#).

Mensagens de erro para APIs JS

As mensagens de erro para APIs JS foram considerados inúteis e foram melhorados significativamente para incluir dados contextuais. As mensagens de erro agora contêm o número da linha, declaração de problema com mensagem de erro exata, nomes de arquivos e mais detalhes que ajudam a melhorar a experiência de depuração.

Requisitos do sistema

Consulte os requisitos do sistema para o Adobe Flash Professional CC em <http://www.adobe.com/br/products/flash/tech-specs.html>.

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

Novidades no Flash Professional CS6

Este artigo oferece uma visão geral das novidades do Adobe Flash profissional CS6.

[Suporte para o Adobe AIR 3.4 \(somente atualização 12.0.2 do Flash Professional CS6\)](#)

[Kit de ferramentas para CreateJS 1.2](#)

[Simulação de conteúdo móvel para o AIR](#)

[Escolha a interface de rede para depurador remoto para AIR.](#)

[Kit de ferramentas para CreateJS](#)

[Exportar planilhas de entidades gráficas](#)

[Compressão SWF de alta eficiência](#)

[Publicação em modo Direto](#)

[Suporte para modo de renderização Direto em plug-ins AIR](#)

[Depurar iOS por Wi-Fi](#)

[Suporte para tempo de execução cativo para o AIR](#)

[Extensões nativas para AIR](#)

[Obtenha o Flash Player mais recente de dentro do Flash Pro](#)

[Exportar sequência PNG](#)

Suporte para o Adobe AIR 4.6 (somente atualização 0.2.2 do Flash Professional CS12)

[Para o topo](#)

Devido à atualização 12.0.2 do Flash Professional CS6, o Flash Professional estende o suporte para o AIR 3.4 e o Flash Player 11.4. Essa atualização também permite que o Flash Professional aproveite os recursos expostos pelo AIR 3.4 para aprimorar o fluxo de trabalho de desenvolvimento para dispositivos iOS.

- Implantar aplicativos AIR diretamente em dispositivos iOS
- Simulador do iOS nativo
- Suporte a Retina Display de alta resolução para o novo iPad

Kit de ferramentas para CreateJS 1.2

[Para o topo](#)

O kit de ferramentas para CreateJS versão 1.2 amplia o suporte para a conversão de botões para o HTML5. A atualização também inclui correções para vários erros de JSX relacionados. Outros problemas, como a omissão de vários quadros-chave vazios também foram abordados nesta atualização.

Você pode fazer download e instalar o Kit de ferramentas para CreateJS 1.2 para o Adobe Extension Manager CS6. Para obter mais informações sobre o Kit de ferramentas, consulte [Utilização do kit de ferramentas do Flash Professional para CreateJS](#).

Simulação de conteúdo móvel para o AIR

[Para o topo](#)

O novo simulador de conteúdo móvel permite que você simule chaves de hardware, acelerômetro, Multi-touch e localização geográfica.

Escolha a interface de rede para depurador remoto para AIR.

[Para o topo](#)

Quando você publica um aplicativo AIR em um dispositivo Android ou iOS, você pode escolher a interface da rede para usar o depurador remoto. O Flash Pro empacota o endereço IP da interface de rede selecionada no aplicativo móvel em modo de depuração. O aplicativo pode, então, se autoconectar ao IP host para iniciar uma sessão de depuração quando inicia no dispositivo móvel de destino. Para acessar a configuração, selecione Arquivo > Configurações de publicação, e depois selecione a aba Implementação na caixa de diálogo de Configurações do AIR. Para obter mais informações, consulte [Empacotamento de aplicativos do AIR for iOS](#) e [Publicação para Adobe AIR para artigos de desktop](#).

Kit de ferramentas para CreateJS

[Para o topo](#)

O kit de ferramentas do Adobe Flash Professional Toolkit para CreateJS é uma extensão do Flash Professional CS6 que permite que os designers e animadores criem ativos para projetos HTML5 usando as bibliotecas de código aberto CreateJS JavaScript. A extensão oferece suporte para a maioria dos principais recursos de animação e ilustração do Flash Professional, incluindo vetores, bitmaps, interpolações clássicas,

sons, orientadores de movimento, máscaras animadas e script de linha do tempo em JavaScript. Com um clique, o kit de ferramentas para CreateJS exporta o conteúdo no palco e na biblioteca como JavaScript que pode ser visualizado no navegador para ajudá-lo a começar rapidamente a criar conteúdo expressivo baseado em HTML5.

O kit de ferramentas para CreateJS é projetado para ajudar usuários do Flash Pro a fazer a transição para HTML5. Ele transforma os símbolos na Biblioteca e o conteúdo no Palco em JavaScript bem formatado que seja compreensível, editável e facilmente reutilizável por desenvolvedores que possam adicionar interatividade usando JavaScript e os CreateJS APIs que são familiares para os usuários do ActionScript 3. O Kit de ferramentas para CreateJS também publica uma página HTML simples que oferece uma maneira rápida de visualizar os recursos. Para obter mais informações, consulte [este artigo](#).

Exportar planilhas de entidades gráficas

[Para o topo](#)

Agora, você pode exportar uma planilha de entidades gráficas selecionando um símbolo na Biblioteca ou no Palco. Uma planilha de entidades gráficas é um único arquivo de imagem gráfica que contém todos os entidades gráficas usados no símbolo selecionado. Os elementos são arrumados em um formato de grade no arquivo. Você também pode incluir bitmaps na Biblioteca quando selecionar um símbolo na Biblioteca. Para criar uma planilha de entidades gráficas, siga estas etapas.

1. Selecione um símbolo na Biblioteca ou no Palco.
2. Clique com o botão direito e escolha Exportar planilha de entidades gráficas.

compressão SWF de alta eficiência

[Para o topo](#)

Para SWFs com destino Flash Player 11 ou posterior, um novo algoritmo de compressão, LZMA, está disponível. A nova compressão pode ser até 40% mais eficiente, especialmente para arquivos que contenham muito ActionScript ou gráficos vetoriais.

1. Escolha Arquivo > Configurações de publicação
2. Na seção Avançada da caixa de diálogo, selecione a opção Compactar filme e escolha LZMA no menu.

Publicação modo Direto

[Para o topo](#)

Um novo modo de janela chamado Direto está disponível, o que habilita conteúdo acelerado de hardware usando o Stage3D. (O Stage3D requer Flash Player 11 ou posterior.)

1. Escolha Arquivo > Configurações de publicação
2. Selecione Invólucro HTML.
3. Selecione Direto no menu do Modo de janela.

Para obter mais informações, veja [este artigo](#).

Suporte para modo de renderização Direto em plug-ins AIR

[Para o topo](#)

Este recurso traz o suporte do modo de renderização Direto do Flash Player para StageVideo/Stage3D em aplicativos AIR. Uma nova configuração `renderMode=direct` pode ser usada no arquivo descritor de um aplicativo AIR. O modo Direto pode ser configurado em AIR para desktop, AIR for iOS e AIR for Android.

Depurar iOS por Wi-Fi

[Para o topo](#)

Agora você pode depurar os aplicativos AIR no iOS através do Wi-Fi, incluindo pontos de interrupção, step-in e step-out, espectador variável e rastreamento.

Para obter mais informações sobre depuração de aplicativos AIR, veja [AIR Debug Launcher](#).

Suporte para tempo de execução cativo para o AIR

[Para o topo](#)

A caixa de diálogo de Configurações de publicação do AIR agora tem a opção de incorporar o tempo de execução do AIR ao aplicativo pacote. Um aplicativo com tempo de execução incorporado pode rodar em qualquer desktop e dispositivo Android ou iOS sem precisar instalar o tempo de execução compartilhado do AIR.

Adobe recomenda:

Exibir os vídeos da Adobe AIR com Suporte para Tempo de execução cativo para [Móvel](#) e [Desktop](#).

Extensões nativas para AIR

[Para o topo](#)

Você pode incorporar extensões nativas aos aplicativos AIR que desenvolver no Flash Pro. Utilizando extensões nativas, seus aplicativos podem acessar todos os recursos de sua plataforma de destino, mesmo se o tempo de execução em si não tiver suporte embutido.

Adobe recomenda:

Exibir estes vídeos: Extensões nativas para Android, [Parte 1](#) e [Parte 2](#).

Obtenha o Flash Player mais recente de dentro do Flash Pro

[Para o topo](#)

Agora você pode ir diretamente para a página de download do Adobe.com a partir do menu Ajuda no Flash Pro.

Exportar sequência de PNG

[Para o topo](#)

Use este recurso para gerar arquivos de imagem que o Flash Pro e outros aplicativos possam usar para gerar conteúdo. Por exemplo, sequências de PNG são frequentemente usadas em aplicativos de jogos. Este recurso permite que você exporte uma sequência de arquivos PNG da Biblioteca ou cliques de filmes individuais, símbolos gráficos e botões no Palco.

1. Selecione um único clipe de filme, botão ou símbolo gráfico na Biblioteca ou no Palco.
2. Clique nele com o botão direito para exibir o menu de contexto.
3. Escolha Exportar sequência de PNG
4. Na caixa de diálogo Salvar do sistema, escolha um local para a saída. Clique em OK.
5. Na caixa de diálogo Exportar PNG, configure suas opções. Clique em Exportar para exportar a sequência de PNG.

Palavras-chave: novidades no Flash CS6, novos recursos do Flash Professional CS6, novos recursos do Flash CS6, novidades no Flash Professional CS6

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

O que há de novo (CS5.5)

Criação em diferentes dispositivos e desktops

Melhorias do Texto TLF

Melhorias na interface do usuário

Outras melhorias

Para uma visão geral em vídeo de novos fluxos de trabalho móveis em recursos do Adobe Flash Professional CS5.5, consulte o tutorial em vídeo [Flash Pro CS5.5 - Fluxos de trabalho móveis](#).

Os seguintes recursos são novos no Flash Professional CS5.5:

Criação em diferentes dispositivos e desktops

[Para o início](#)

Compartilhar recursos durante a criação Agora é possível compartilhar recursos entre os arquivos FLA durante a criação. Os arquivos FLA devem ser parte de um projeto Flash gerenciado com o painel Projeto. Para mais informações, consulte [Compartilhamento de recursos da biblioteca em tempo por autor](#).

Copiar e colar camadas Agora é possível recortar, copiar e colar uma camada inteira ou um conjunto de camadas de uma linha de tempo ou de linhas de tempo distintas. Para mais informações, consulte [Copiar e colar camadas \(CS5.5 apenas\)](#).

Escalar conteúdo ao modificar o tamanho do palco Ao modificar o tamanho do palco mediante a caixa de diálogo Propriedades do Documento, é possível escalar automaticamente o conteúdo para adaptá-lo ao novo tamanho do palco. Para mais informações, consulte [Escalar conteúdo no palco](#).

Exportar como bitmap Os símbolos baseados em vetor pode ser exportados como bitmaps ao publicar um arquivo SWF como uma forma de reduzir a demanda da CPU durante a reprodução. Esse recurso é útil para publicar em dispositivos móveis com CPUs menos potentes. Para obter mais informações, consulte [Conversão de arte entre formatos vetoriais e de bitmap \(CS5.5 apenas\)](#).

Converter em bitmap Esse recurso permite criar um bitmap na Biblioteca a partir de uma instância do símbolo. O novo bitmap pode ser útil ao separar versões do projeto para dispositivos móveis ou outros dispositivos de menor desempenho. Para obter mais informações, consulte [Conversão de arte entre formatos vetoriais e de bitmap \(CS5.5 apenas\)](#).

Snippets de código para dispositivos móveis e AIR O painel Snippets de Código inclui agora snippets específicos para dispositivos móveis e aplicativos do AIR. Para mais informações sobre a utilização do painel Snippets de Código, consulte [Adicionar interatividade com snippets de código](#).

Suporte ao AIR for Android Agora você pode publicar um arquivo FLA como um aplicativo do AIR for Android. Para mais informações, consulte [Publicando aplicativos do AIR for Android](#).

AIR 2.6 SDK O AIR 2.6 SDK é integrado e inclui as últimas APIs para iOS. Essas incluem o acesso ao Microfone, à leitura da Rolagem de Câmera e à interface do usuário da Câmera. O suporte à exibição de retina também está incluído no menu Resolução da caixa de diálogo de configurações do AIR for iOS.

Depuração no dispositivo via USB É possível depurar um aplicativo do AIR for iOS ou do AIR for Android num dispositivo móvel usando uma porta USB. Para informações sobre depuração de código no ActionScript 3.0, consulte [Depurando o ActionScript 3.0](#).

Melhorias do Texto TLF

[Para o início](#)

Réguas de tabulação de TLF Os blocos de texto TLF agora vêm com uma régua de tabulação anexa. A régua permite criar e editar paradas de tabulação no texto TLF. Agora também é possível digitar caracteres de tabulação nos campos de texto TLF. Para mais informações, consulte [Usando as Réguas de Tabulação \(somente CS5.5\)](#).

Texto TCM para TLF estático O Flash Pro CS5.5 usa o Gerenciador de Container de Texto para processar texto TLF que não deverá ser alterado no tempo de execução. O TCM evita a necessidade de incluir a biblioteca TLF ActionScript inteira no arquivo SWF publicado, reduzindo significativamente o tamanho do arquivo.

Otimização do tamanho do arquivo de texto TLF O tamanho dos arquivos SWF que usam texto TLF é menor, e o desempenho é melhor no Flash Player.

Suporte a texto TLF para folhas de estilos Agora é possível usar folhas de estilos com texto TLF da mesma forma que você faria com texto clássico. Ambos os tipos de texto requerem que o ActionScript utilize folhas de estilos.

Melhorias na interface do usuário

[Para o início](#)

HUD do painel Snippets de Código A nova exibição prévia (HUD -heads-up display) do painel Snippets de Código permite visualizar o código ActionScript e uma descrição de cada snippet antes de inseri-lo. Também é possível arrastar e soltar referências à instância da exibição HUD do código para instâncias no palco. Para obter mais informações, consulte [Adicionar interatividade com snippets de código](#).

Nova caixa de diálogo Configurações de Publicação A caixa de diálogo Configurações de Publicação foi reorganizada e dinamizada. Para

obter mais informações, consulte [Configurações de publicação \(CS5.5\)](#).

Controlador de reprodução integrado com faixa de ciclo Um controlador de reprodução Linha de Tempo aparece agora na parte inferior da Linha de Tempo e do Editor de Movimento. O controlador inclui um botão Ciclo que permite especificar um intervalo de quadros a serem reproduzidos repetidamente durante a criação. Para obter mais informações, consulte [Linha do tempo](#).

Atualização do painel Projeto O painel Projeto foi melhorado para facilitar o trabalho com projetos Flash com vários documentos. Para obter mais informações, consulte [\(Desaprovado com o Flash Professional CC\) Trabalhar com projetos Flash](#).

Alterações no painel Propriedades do Documento Agora é possível editar diretamente a configuração de publicação do Flash Player e o tamanho do palco no painel Propriedades do Documento. Também é possível abrir a caixa de diálogo Configurações de Publicação no painel Propriedades.

Propriedade Visível dos símbolos editável no Inspetor de Propriedades Agora é possível alternar a visibilidade das instâncias de clipe de filme no painel Propriedades. Essa configuração requer uma configuração Publicação do Player do Flash Player 10.2 ou posterior.

Nova caixa de diálogo de solução de conflitos da Biblioteca O painel Biblioteca foi melhorado com um novo diálogo de solução de conflitos que surgem quando símbolos com nomes idênticos são importados para a Biblioteca. O diálogo oferece agora a opção de colocar os itens duplicados em uma nova pasta.

Outras melhorias

[Para o início](#)

Fixação de bones IK Agora você pode fixar uma junta de bone ao palco ao posicionar uma armadura. A fixação impede que a junta se mova em relação ao palco. Para mais informações, consulte [Restringir movimento de bones IK](#).

Armazenar em cache como bitmap - fundo opaco Ao usar o recurso Armazenar em Cache como Bitmap, agora é possível especificar uma cor de fundo opaca para o bitmap. Para mais informações sobre o recurso Armazenar em Cache como Bitmap, consulte [Dimensionamento e cache de símbolos](#).

Recuperação Automática e Salvamento Automático A Recuperação Automática permite que o Flash crie periodicamente um instantâneo de todos os documentos para que o usuário possa recuperá-los no caso de eventos de perda de dados súbita. O Salvamento Automático ajuda o usuário salvando cada documento periodicamente. Para mais informações, consulte [Definir preferências gerais e Definir as propriedades de um documento novo ou existente](#).

Formato de projeto compartilhado com o Flash Builder Os projetos Flash Pro podem agora ser compartilhados nativamente com o Flash Builder. Para informações sobre o trabalho com projetos, consulte [\(Desaprovado com o Flash Professional CC\) Trabalhar com projetos Flash](#).

Compilação incrementativa Quando você utiliza o comando Publicar, o Flash Pro agora armazena em cache as versões compiladas dos recursos em seu arquivo FLA para melhorar o desempenho. Cada vez que é criado um arquivo SWF, somente os itens alterados são recompilados.

Correções de pré-carregamento RSL e de problemas de script Uma nova classe [ProLoader](#) foi adicionada ao ActionScript 3.0. Essa classe facilita o script entre um arquivo SWF subordinado carregado e seu arquivo SWF principal. Para obter mais informações, consulte [Carregamento dinâmico de conteúdo de exibição](#) no *Guia do Desenvolvedor do ActionScript 3.0*.



Tutoriais de introdução ao Flash Professional

[Cinco etapas para aprender o Flash Professional](#)

artigo (4 de maio de 2013)

Este guia de aprendizado ajudará você a começar a usar rapidamente e a obter bons conhecimentos sobre a criação de projetos e aplicativos usando o Adobe Flash Professional CS6.

[Tutoriais em vídeo para aprender sobre o Flash Professional CS6](#)

tutorial (28 de agosto de 2012)

Aprenda as noções básicas do Flash Pro CS6 com tutoriais de Introdução e de Novos recursos criados por especialistas no produto.

[Aprender o Adobe Flash CS6 - Infinite Skills](#)

tutorial (8 de agosto de 2012)

[Manual didático de componentes para Flash](#)

Adobe (27 de fevereiro de 2012)

tutorial

O componentes do Adobe Flash Professional CS5 são blocos de criação pra criar aplicativos interativos e avançados na Web. Ao fornecer controles complexos que se comportam de maneira consistente e estão prontos para serem usados e personalizados, os componentes reduzem significativamente o tempo e o esforço necessários para desenvolver aplicativos a partir do zero.

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Sobre a exportação do Flash

[Exportar arquivo SWF](#)

[Sobre os formatos de arquivo de exportação](#)

[Atualizar arquivos SWF para o Dreamweaver](#)

Exportar arquivo SWF

[Para o início](#)

Os comandos Exportar não armazenam as configurações de exportação separadamente com cada arquivo, como faz o comando Publicar. (Para criar todos os arquivos necessários a fim de colocar conteúdo do Flash Professional na Web, use o comando Publicar.)

Exportar filme exporta um documento do Flash Professional para um formato fotografia-imagem, cria um arquivo de imagem numerado para cada quadro no documento e exporta o som de um documento para um arquivo WAV (apenas Windows).

1. Abra o documento do Flash Professional a ser exportado ou selecione o quadro ou a imagem a ser exportada no documento atual.
2. Selecione Arquivo > Exportar > Exportar filme ou Arquivo > Exportar > Exportar imagem.
3. Digite um nome para o arquivo de saída.
4. Selecione o formato do arquivo e clique em Salvar. Se o formato selecionado exigir mais informações, a caixa de diálogo Exportar será exibida.
5. Defina as opções de exportação para o formato selecionado. Consulte Sobre os formatos de arquivo de exportação.
6. Clique em OK e, em seguida, em Salvar.

Sobre os formatos de arquivo de exportação

[Para o início](#)

Lembre-se do seguinte:

- Se o formato selecionado exigir mais informações, a caixa de diálogo Exportar será exibida.
- Quando você salva uma imagem do Flash Professional como um arquivo bitmap GIF, JPEG, PICT (Macintosh) ou BMP (Windows), a imagem perde as informações vetoriais e é salva apenas com as informações de pixel. Você pode editar as imagens exportadas como bitmaps em editores de imagem como o Adobe® Photoshop®, mas não pode mais editá-las em programas de desenho baseados em vetor.
- Quando você exporta um arquivo Flash Professional no formato SWF, o texto é codificado como Unicode, oferecendo suporte para conjuntos de caracteres internacionais, incluindo fontes de bytes duplos. O Flash Professional Player 6 e as versões posteriores oferecem suporte à codificação Unicode.

O conteúdo do Flash Professional é exportado como sequências e as imagens são exportadas como arquivos individuais. PNG é o único formato de bitmap de plataforma cruzada que oferece suporte à transparência (como um canal alfa). Alguns formatos de exportação não de bitmap não oferecem suporte a efeitos alfa (transparência) ou camadas de máscara.

A tabela a seguir lista os formatos para os quais você pode exportar conteúdo e imagens do Flash Professional:

Tipo de arquivo	Extensão	Windows	Macintosh
GIF animado, sequência de GIF e imagem GIF	.gif	•	•
Sequência Bitmap (BMP) e imagem bitmap	.bmp	•	
Documento Flash (SWF)	.swf	•	•
Sequência JPEG e imagem JPEG	.jpg	•	•
Sequência PICT e imagem PICT (Macintosh)	.pct		•
Sequência PNG e imagem PNG	.png	•	•
Exportar QuickTime	.mov	•	•

Áudio WAV (Windows)	.wav	•	
Windows AVI (Windows)	.avi	•	

Atualizar arquivos SWF para o Dreamweaver

[Para o início](#)

Para adicionar o conteúdo à sua página, exporte os arquivos SWF diretamente para um site do Adobe® Dreamweaver®. O Dreamweaver gera todos os códigos HTML necessários. Você pode iniciar o Flash Professional no Dreamweaver para atualizar o conteúdo. No Dreamweaver, é possível atualizar o documento Flash Professional (arquivo FLA) e exportar novamente o conteúdo atualizado automaticamente.

Para obter mais informações sobre o trabalho com Dreamweaver, consulte [Uso do Dreamweaver na ajuda do Dreamweaver](#).

1. No Dreamweaver, abra a página HTML onde está o conteúdo do Flash Professional.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione o conteúdo do Flash Professional na página HTML e clique em Editar.
 - No modo Design, pressione a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Macintosh) e clique duas vezes no conteúdo do Flash Professional.
 - No modo Design, clique com o botão direito (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no conteúdo do Flash Professional e selecione Editar com Flash.
 - No modo Design, no painel Site, clique com o botão direito (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no conteúdo do Flash Professional e selecione Abrir com Flash.
3. Se o arquivo FLA para o arquivo exportado não abrir, a caixa de diálogo Abrir arquivo será exibida. Navegue até o arquivo FLA e clique em Abrir.
4. Se o usuário tiver usado o recurso Alterar link em todo o site no Dreamweaver, será exibido um aviso. Para aplicar alterações de link ao conteúdo do arquivo SWF, clique em OK. Para impedir que a mensagem de aviso seja exibida ao atualizar o conteúdo do arquivo SWF, clique em Não avisar novamente.
5. Atualize o arquivo FLA conforme o necessário no Flash Professional.
6. Para salvar o arquivo FLA e exportá-lo de novo para o Dreamweaver, execute um destes procedimentos:
 - Para atualizar o arquivo e fechar o Flash Professional, clique no botão Concluído acima do canto superior esquerdo do Palco.
 - Para atualizar o arquivo e manter o Flash Professional aberto, selecione Arquivo > Atualizar para Dreamweaver.

Mais tópicos da Ajuda

[Publicação de documentos Flash](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Adicionar interatividade com snippets de código

Antes de começar

(Flash CS5) Adicionar um snippet de código a um objeto ou quadro de Linha de tempo

(Flash CS5.5) Adicionar um snippet de código a um objeto ou quadro de Linha de tempo

Adicione novos snippets ao painel Snippets de código

O painel Snippets de código foi programado para facilitar o uso de simples ActionScript 3.0 rapidamente por usuários que não sejam programadores. Ele permite adicionar código ActionScript 3.0 ao arquivo FLA a fim de ativar a funcionalidade comum. Usar o painel Snippets de código não exige conhecimentos do ActionScript 3.0.

Com o painel Snippets de código, você pode:

- Adicionar código que afete o comportamento de um objeto no Palco
- Adicionar código que controle o movimento da cabeça de reprodução na Linha do tempo
- (somente CS5.5) - Adicione um código que permita a interação com a tela sensível ao toque.
- Adicionar novos snippets de código que você cria no painel

Usar os snippets de código incluídos com o Flash também é uma boa maneira de começar a aprender o ActionScript 3.0. Analisando o código nos snippets e seguindo as instruções do snippet, você pode começar a compreender a estrutura e o vocabulário do código.

Antes de começar

[Para o início](#)

Ao trabalhar com o painel Snippets de código, é importante compreender estes princípios do Flash:

- Muitos dos snippets de código requerem que você personalize alguns itens no código. No Flash Pro CS5, esta ação é executada no painel Ações. No Flash Pro CS5.5, você pode fazer isso arrastando o cursor dos elementos do código no HUD para o objeto que deseja que o código controle. Cada snippet contém instruções específicas para essa tarefa.
- Todos os snippets de código incluídos são ActionScript 3.0. O ActionScript 3.0 não é compatível com o ActionScript 2.0.
- Alguns snippets afetam o comportamento de um objeto, o que permite que ele seja clicado ou faz com que ele se mova ou desapareça. Esses snippets são aplicados ao objeto no Palco.
- Alguns snippets fazem com que uma ação ocorra imediatamente quando a cabeça de reprodução entra no quadro que contém o snippet. Você aplica esses snippets a um quadro de Linha de tempo.
- Quando você aplica um snippet de código, o código é adicionado ao quadro atual da camada Ações na Linha de tempo. Se você não tiver criado uma camada Ações, o Flash adicionará essa camada acima de todas as outras na Linha de tempo.
- Para o ActionScript controlar um objeto no Palco, o objeto precisa ter um nome de instância atribuído no Inspetor de propriedades.
- No Flash Pro CS5, cada snippet de código tem uma dica de ferramenta que descreve o que o snippet faz. No Flash Pro CS5.5, você pode clicar nos botões Exibir Descrição e Exibir Código que aparecem ao selecionar um snippet no painel.

Vídeos e tutoriais adicionais

- Vídeo: [Criação de um aplicativo com o painel Fragmentos de Código](#) (12:11, Adobe TV)
- Vídeo: [Criação de mais zoom e fragmento personalizado giratório](#) (10:20, flashandmath.com)
- Tutorial: [Fragmentos de código para programadores e designers iniciantes do ActionScript 3 - Flash Pro CS5](#)

(Flash CS5) Adicionar um snippet de código a um objeto ou quadro de Linha de tempo

[Para o início](#)

Para adicionar uma ação que afete um objeto ou a cabeça de reprodução:

1. Selecione um objeto no Palco ou um quadro na Linha de tempo.

Se você selecionar um objeto que não seja uma instância de símbolo ou um objeto de texto TLF, o Flash converterá o objeto em um símbolo de clipe de filme quando você aplicar o snippet.

Se você selecionar um objeto que ainda não tenha um nome de instância, o Flash adicionará um quando você aplicar o snippet.

2. No painel Snippets de código (Janela > Snippets de código), clique duas vezes no snippet que deseja aplicar.

Se você tiver selecionado um objeto no Palco, o Flash adicionará o snippet ao painel Ações nos quadros que contêm o objeto selecionado.

Se tiver selecionado um quadro da Linha de tempo, o Flash adicionará o snippet apenas àquele quadro.

3. No painel Ações, exiba o código recém-adicionado e substitua quaisquer itens necessários de acordo com as instruções na parte superior do snippet.

(Flash CS5.5) Adicionar um snippet de código a um objeto ou quadro de Linha de tempo

[Para o início](#)

Para adicionar uma ação que afete um objeto ou a cabeça de reprodução:

1. No painel Snippets do Código (Janela > Snippets do Código), selecione o snippet que deseja aplicar.
2. Para exibir uma descrição do snippet, clique no botão Mostrar Descrição que é exibido à direita do snippet selecionado.
3. Para exibir o código dentro do do snippet, clique no botão Mostrar Código que é exibido à direita do snippet.
4. Se o snippet tiver o texto "instance_name_here", arraste-o desse texto para a instância do Palco que você deseja que o código controle. Para arrastar e soltar, a instância de símbolo deve ser um clipe de filme ou um botão.

Se a instância ainda não tiver um nome, será exibida uma caixa de diálogo para você inserir um nome para a instância.

Também é possível clicar no texto e inserir o nome da instância diretamente no código. Use este método se você estiver trabalhando com uma instância de forma ou de símbolo gráfico.

5. Se o snippet tiver outro texto colorido, selecione o texto e insira a informação correta de acordo com as instruções que estão dentro do snipeet do código.
6. Ao terminar a edição do snippet do código, clique no botão Inserir.

O Flash adiciona o código à camada Ações. Se não houver nenhuma camada Ações, o Flash criará uma.

Se você tiver selecionado um objeto no Palco, o Flash adicionará o snippet ao painel Ações nos quadros que contêm o objeto selecionado.

Se um quadro da Linha de Tempo foi selecionado, o Flash adicionará o snippet à camada Ações naquele mesmo quadro.

7. (Opcional) Para exibir o código inserido, abra o painel Ações (Janela > Ações).

Adicione novos snippets ao painel Snippets de código

[Para o início](#)

Há duas maneiras de adicionar novos snippets de código ao painel Snippets de código:

- Inserir um snippet na caixa de diálogo Criar novo snippet de código.
- Importar um arquivo XML de snippet de código.

Para usar a caixa de diálogo Criar novo snippet de código:

1. No painel Snippets de código, escolha Criar novo snippet de código no menu do painel.
2. Na caixa de diálogo, insira o título, o texto da dica de ferramenta e o código ActionScript 3.0 de seu snippet.
Você pode adicionar qualquer código selecionado no momento no painel Ações clicando no botão Preenchimento automático.
3. Selecione a caixa de seleção Substituir automaticamente nome_da_instância_aqui se seu código incluir a sequência de caracteres "nome_da_instância_aqui" e você quiser que o Flash a substitua pelo nome de instância correto quando o snippet for aplicado.
O Flash adiciona o novo snippet ao painel Snippets de código em uma pasta chamada Personalizado.

Para importar um snippet de código no formato XML:

1. No painel Snippets de código, escolha Importar XML de snippets de código no menu do painel.
2. Selecione o arquivo XML que deseja importar e clique em Abrir

Para ver o formato XML correto dos snippets de código, escolha Editar XML de snippets de código no menu do painel.

Para excluir um snippet de código, clique com o botão direito do mouse no snippet no painel e escolha Excluir snippet de código no menu de contexto.



Cor

O painel Cor

Paletas de cor

Criar ou editar uma cor sólida

Duplicar, excluir e limpar cores

Modelos de cores descrevem as cores que vemos e com que trabalhamos em gráficos digitais. Cada modelo de cor, como RGB, HSB ou CMYK, representa um método diferente para descrever e classificar cor. Os modelos de cores usam valores numéricos para representar o espectro visível da cor. O espaço de cor é uma variante de um modelo de cor e tem uma gama (intervalo) específica de cores. Por exemplo, dentro do modelo de cores RGB, há vários espaços de cores: Adobe® RGB, sRGB e Apple® RGB. Embora cada um desses espaços de cor defina a cor usando os mesmos três eixos (R, G e B), as respectivas gamas são diferentes.

Ao trabalhar com essas cores em um gráfico, você está, na verdade, ajustando valores numéricos no arquivo. É fácil imaginar um número como uma cor, mas esses valores numéricos não são cores absolutas em si mesmos, eles têm apenas um significado de cor no espaço de cor do dispositivo que está produzindo a cor.

Como cada dispositivo tem o seu próprio espaço de cores, cada um pode reproduzir cores apenas na sua gama. Quando uma imagem se move de um dispositivo para outro, as cores da imagem podem mudar porque cada dispositivo interpreta valores RGB e HSB de acordo com seu próprio espaço de cor. Por exemplo, é impossível que todas as cores exibidas em um monitor correspondam de maneira idêntica em uma impressão de uma impressora de desktop. A impressora opera em um espaço de cor CMYK e o monitor opera em um espaço de cor RGB. Suas gamas são diferentes. Algumas cores produzidas por tintas não podem ser exibidas em um monitor, enquanto outras que podem ser exibidas em um monitor não podem ser reproduzidas com o uso de tintas em papel.

Ao criar cores para uso em documentos Flash, lembre-se que, embora seja impossível coincidir com exatidão todas as cores em dispositivos diferentes, você pode obter bons resultados considerando os recursos de exibição gráfica dos dispositivos em uso por seu público-alvo.

O Adobe® Flash® Professional permite que você aplique, crie e modifique cores usando os modelos de cores RGB e HSB. Com o uso da paleta padrão ou de uma criada por você, pode-se escolher as cores para serem aplicadas nos traçados ou para preencher um objeto que esteja criando ou um objeto que já esteja no Palco.

Quando se aplica uma cor do traçado a uma forma, faça o seguinte:

- Aplique uma cor sólida, gradiente ou bitmap para o preenchimento da forma. Para se aplicar um preenchimento com bitmap a uma forma, é preciso importá-lo para o arquivo em uso. Selecione qualquer cor sólida, gradiente e o estilo e peso do traçado.
- Crie uma forma com contorno e sem preenchimento usando Sem cor como preenchimento.
- Crie uma forma preenchida e sem contorno usando Sem cor como contorno.
- Aplique preenchimento colorido sólido a textos.

Com o painel Cores, você pode criar e editar cores sólidas e preenchimentos em gradiente nos modos RGB e HSB.

Para acessar o seletor de cores do sistema, selecione o ícone do seletor de cores  no controle Cor do traçado ou Cor de preenchimento no painel Controlar, no painel Ferramentas ou no Inspetor de propriedades Forma.

O painel Cor

[Para o início](#)

O painel Cores permite que você modifique a paleta de cores de um FLA e altere as cores de traçados e preenchimentos, incluindo:

- importar, exportar, excluir ou então modificar a paleta de cores de um arquivo FLA com o uso do painel Amostras.
- Seleção de cores no modo hexadecimal.
- Criação de gradientes multicoloridos.
- Use gradientes para produzir uma ampla gama de efeitos, como dar ilusão de profundidade a um objeto bidimensional.

O painel Cor contém os seguintes controles:

Cor do Traçado Altera a cor do traçado, ou a borda, de um objeto gráfico.

Cor do preenchimento Mudança na cor do preenchimento. O preenchimento é a área de cor que preenche a forma.

Menu Tipo de cor Altera o estilo do preenchimento:

Nada Remove o preenchimento.

Sólido Cor Apresenta cor de preenchimento sólida e única.

Gradiente Linear Produz um gradiente que se mistura em um caminho linear.

Gradiente Radial Produz um gradiente que se mistura para fora em um caminho circular a partir de um ponto focal central.

Preenchimento de Bitmap Cobre a área de preenchimento selecionada com uma imagem de bitmap que se pode selecionar. Quando você escolhe o Bitmap, uma caixa de diálogo permite a seleção da imagem de bitmap no computador local e sua inclusão na biblioteca. Você pode aplicar esse bitmap como preenchimento; a aparência é semelhante a um padrão de telha de mosaico, com a imagem repetida dentro da forma.

HSB Permite alterar o Matiz, a Saturação e o Brilho das cores num preenchimento.

'RGB' Permite que você altere a densidade das cores vermelho, verde e azul (RGB) num preenchimento.

Alfa Define a opacidade de um preenchimento sólido ou o controle deslizante selecionado atualmente para um preenchimento gradiente. Um valor alfa de 0% cria um preenchimento invisível (ou transparente) e um valor alfa de 100% cria um preenchimento opaco.

Amostra de cor atual Exibe a cor selecionada atualmente. Se você selecionar um tipo de preenchimento gradiente (Linear or Radial) no menu Tipo de preenchimento, a Amostra de cor atual exibe as transições de cor no gradiente criado.

Seletor de cores do sistema Permite a seleção visual da cor. Clique no Seletor de cores do sistema e arraste o ponteiro em forma de cruz até encontrar a cor desejada.

Valor hexadecimal Exibe o valor hexadecimal da cor atual. Para mudar a cor usando o valor hexadecimal, digite um novo valor. Os valores de cor hexadecimais (também chamados de valores hex) são combinações alfanuméricas de 6 dígitos que representam a cor.

Fluxo Permite que você controle as cores aplicadas além dos limites de um gradiente linear ou radial.

Estender Cor (Padrão) Aplica as cores especificadas além do fim do gradiente.

Refletir Cor Faz com que as cores do gradiente preencham a forma usando um efeito de espelho reflexivo. Os gradientes especificados são repetidos do início ao fim e, depois, repetidos na sequência oposta, do fim do gradiente para o início e, em seguida, de volta ao início do gradiente até o fim, até que a forma selecionada esteja preenchida.

Repetir Cor Repete o gradiente do início ao fim até que a forma selecionada esteja preenchida.

Nota: Os modos Estouro só contam com suporte no Adobe Flash Player 8 e posterior.

RGB linear Cria um gradiente radial ou linear compatível com Gráficos Escalonáveis de Vetor (SVG).

Paletas de cor

[Para o início](#)

Cada arquivo do Flash Professional contém sua própria paleta de cor, armazenada no documento do Flash Professional. O Flash Professional exibe uma paleta de arquivo como amostras nos controles Cor do preenchimento e Cor do traçado e no painel Amostras. A paleta de cor padrão é a paleta segura para a web de 216 cores. Para incluir cores na paleta de cor atual, use o painel Cores.

Pode-se importar e exportar paletas de cores sólidas e gradientes entre os arquivos do Flash Professional, bem como entre o Flash Professional e outros aplicativos.

A paleta padrão e a paleta segura para a Web

Grave a paleta atual como padrão, substitua a paleta atual pela padrão definida para o arquivo ou carregue a paleta segura para a web para substituir a paleta atual.

- Para carregar ou gravar a paleta padrão, no painel Amostras, selecione um dos comandos a seguir do menu no canto superior direito.

Carregar cores padrão Substitui a paleta atual pela padrão.

Salvar como padrão Grava a paleta de cores atual como padrão. A nova paleta padrão é usada quando se cria arquivos novos.

- Para carregar a paleta de 216 cores segura para a web, no painel Amostras, selecione Web 216 no menu no canto superior direito.

Classificação da cor por matiz na paleta

Para facilitar a localização da cor, classifique as cores na paleta por matiz.

❖ No painel Amostras, selecione Classificar por cores no menu do canto superior direito.

Importar e exportar paletas de cores

Para importar e exportar gradientes e cores RGB entre arquivos do Flash Professional, use os arquivos de Definição de cor (arquivos CLR) do Flash Professional. Importar e exportar paletas de cores RGB, com o uso de arquivos Tabela de cores (arquivos ACT). Você pode, também, importar paletas de cor, mas não gradientes, de arquivos GIF. Não se pode importar ou exportar gradientes de arquivos ACT.

Importe uma paleta de cores

1. No painel Amostras, selecione um dos comandos seguintes no menu do canto superior direito.

- Para anexar as cores importadas na paleta atual, selecione Incluir cores.
- Para substituir a paleta atual pelas cores importadas, selecione Substituir cores.

2. Navegue até o arquivo desejado, selecione e clique em OK.

Exporte uma paleta de cores

1. No painel Amostras, selecione Salvar cores no menu do canto superior direito e digite o nome da paleta de cores.
2. Para Salvar como tipo (Windows) ou Formato (Macintosh), selecione Conjuntos de cores Flash ou Tabela de cores. Clique em Salvar.

Criar ou editar uma cor sólida

Você pode criar qualquer cor usando o painel Cores. Se um objeto for selecionado no Palco, as modificações de cor que você fizer no painel Cores são aplicadas à seleção. Você pode selecionar as cores no RGB e no HSB ou pode expandir o painel para usar o modo hexadecimal. Você pode especificar também um valor alfa para definir o grau de transparência de uma cor. Além disso, pode selecionar uma cor da paleta de cores existentes.

Você pode expandir o painel Cores para exibir um espaço de cores maior em lugar da barra de cores, uma amostra de cores dividida, mostrando as cores atuais e as anteriores, e um controle deslizante Brilho para modificar o brilho da cor em todos os modos de cores.

1. Para aplicar a cor na arte existente, selecione um objeto ou objetos do Palco e selecione Janela > Cor.
2. Clique no ícone Traçado ou Preenchimento para especificar o atributo a ser modificado.

Nota: *Clique no ícone, não no controle Cor, ou o Seletor de cores abrirá.*

3. Se você selecionou o ícone Preenchimento na etapa 3, verifique se Sólido está selecionado no menu Tipo.
4. Se um objeto for selecionado no Palco, as modificações de cor que você fizer no painel Cores são aplicadas à seleção. Siga um destes procedimentos:

- Para selecionar a cor, clique no espaço colorido no painel Cores. Para ajustar o brilho da cor, arraste o controle deslizante Brilho.

Nota: *Para criar cores diferentes do preto ou do branco, certifique-se que o controle deslizante Brilho não esteja configurado para um dos extremos.*

- Digite os valores nas caixas de valor de cor: Os valores de vermelho, verde e azul para a tela RGB; os valores de matiz, saturação e brilho para a tela HSB ou os valores hexadecimais para a tela hexadecimal. Digite um valor alfa para especificar o grau de transparência, de 0 para transparência total a 100 para opacidade total.
- Para voltar às configurações de cor padrão, preto e branco (traçado preto e preenchimento branco), clique no botão Preto-e-branco .
- Para trocar cores entre o preenchimento e o traçado, clique no botão Alternar cores .
- Para eliminar a cor no preenchimento ou no traçado, clique no botão Nenhuma cor .

Nota: *Não se pode aplicar traçado ou preenchimento Sem cor a um objeto existente. Em vez disso, selecione o traçado ou preenchimento existente e exclua.*

- Clique no controle de cor Traçado ou Preenchimento e selecione uma cor.

5. Para adicionar a nova cor à lista de amostra de cores do documento atual, selecione Incluir amostra, no menu do canto superior direito.

Duplicar, excluir e limpar cores

Duplicação de cores na paleta, exclusão de cores individuais ou limpeza de todas as cores da paleta.

- Para duplicar ou excluir uma cor, selecione Janela > Amostras, clique na cor a ser duplicada ou eliminada e selecione Duplicar amostra ou Excluir amostra no menu do painel. Ao duplicar a amostra, aparece a lata de tinta. Clique na área vazia do painel Amostras com a lata de tinta para fazer uma duplicata da cor selecionada.
- Para limpar todas as cores da paleta de cores, no painel Amostras, selecione Limpar cores no menu do painel. Todas as cores, exceto o preto e o branco, são removidas da paleta.



Criar arquivos de vídeo para uso em Flash

Controlar reprodução de vídeo

O Assistente de Importação de Vídeo

Formatos de vídeo e Flash

Tutoriais e exemplos

O Adobe® Flash® Professional pode incorporar vídeos digitais a apresentações para a Web. Os formatos de vídeo FLV e F4V (H.264) oferecem benefícios tecnológicos e criativos que permitem unir vídeos a dados, gráficos, som e controle interativo. Os vídeos em FLV e F4V permitem colocar vídeos em páginas da Web em um formato que pode ser visualizado por praticamente qualquer pessoa.

O modo escolhido para implantar o vídeo determina como o conteúdo do vídeo é criado, e como ele é integrado com o Flash Professional. É possível incorporar o vídeo ao Flash Professional das seguintes maneiras:

Fluxo de vídeo com o Adobe Flash Media Server Você pode hospedar o conteúdo de vídeo no Adobe® Flash® Media Server, uma solução de servidor otimizada para produzir mídia em tempo real. O Flash Media Server usa o Real-Time Messaging Protocol (RTMP), um protocolo projetado para aplicações de servidor em tempo real, como fluxo de vídeo e conteúdo de áudio. Você pode hospedar seu próprio Flash Media Server ou utilizar um FVSS (Flash® Video® Streaming Service). A Adobe tem parcerias com vários provedores de CDN (Content Delivery Network, provedor de distribuição de conteúdo) para oferecer serviços hospedados para fornecimento de vídeo FLV ou F4V sob demanda, em redes confiáveis de alto desempenho. Criado com o Flash Media Server e integrado diretamente à infraestrutura de distribuição, controle e relatório da rede CDN, o FVSS oferece a maneira mais eficiente de distribuir os arquivos FLV ou F4V ao maior público possível, sem prejudicar a configuração e a manutenção do hardware e da rede do servidor de fluxo.

Para controlar a reprodução de vídeo e fornecer controles intuitivos para usuários interagirem com o fluxo de vídeo, use o componente FLVPlayback, o Adobe® ActionScript® ou o [Open Source Media Framework](#) (OSMF). Para obter mais informações sobre o uso do OSMF, consulte a [documentação do OSMF](#).

Download progressivo de vídeo a partir de um servidor Web Se você não tiver acesso ao Flash Media Server (FVSS), ou se as necessidades do vídeo forem para um site de baixo volume com quantidades apenas limitadas de conteúdo de vídeo, você pode pensar em usar o *download progressivo*. O download progressivo de um clipe de vídeo de um servidor Web não oferece o desempenho em tempo real oferecido pelo Flash Media Server; no entanto, é possível usar os cliques de vídeo relativamente grandes e manter o tamanho mínimo dos arquivos SWF publicados. Para controlar a reprodução dos vídeos e fornecer controles intuitivos para que os usuários interajam com o vídeo, use o componente FLVPlayback ou o ActionScript.

Incorporar vídeo em um documento do Flash Você pode incorporar um arquivo de vídeo pequeno de curta duração diretamente no documento do Flash Professional e publicá-lo como parte do arquivo SWF. A incorporação de conteúdo de vídeo diretamente no arquivo SWF do Flash Professional aumenta significativamente o tamanho do arquivo publicado, e é adequada apenas para arquivos de vídeo pequeno (normalmente com duração inferior a 10 segundos). Além disso, a sincronização de áudio para vídeo (também conhecida como sinc. áudio/vídeo) pode se tornar mal-sincronizada quando você usar cliques de vídeo maiores incorporados no documento Flash. Outra desvantagem de incorporar vídeo ao arquivo SWF é que você não pode atualizar o vídeo sem republicar o arquivo SWF.

Controlar reprodução de vídeo

[Para o início](#)

Você pode controlar a reprodução de vídeo no Flash Professional usando o componente FLVPlayback, gravando um ActionScript personalizado para reproduzir um fluxo de vídeo externo ou gravando um ActionScript personalizado para controlar a reprodução de vídeo na Linha do tempo do vídeo incorporado.

Componente FLVPlayback Permite adicionar rapidamente um controle de reprodução FLV completo para o documento do Flash Professional e fornece suporte para o download progressivo e para os arquivos FLV ou de F4V fluxo. O FLVPlayback permite criar facilmente controles de vídeo intuitivo para que usuários controlem a reprodução de vídeo e apliquem capas criadas anteriormente, ou apliquem capas personalizadas à interface de vídeo. Para obter mais informações, consulte [O componente FLVPlayback](#).

Open Source Media Framework (OSMF) O OSMF permite aos desenvolvedores escolher e combinar facilmente componentes conectáveis para criar experiências de reprodução de alta qualidade e repletas de recursos. Para obter mais informações, consulte o [site do OSMF na Web](#) e a [documentação do OSMF](#). O artigo Adobe DevNet [Exemplo de Player RealEyes OSMF - Parte 1: instalação e implantação](#) fornece um exemplo detalhado de trabalho com OSMF.

Controlar vídeo externo usando o ActionScript Reproduza arquivos FLV ou F4V externos em um documento do Flash Professional no tempo de execução usando os objetos NetConnection e NetStream do ActionScript. Para obter mais informações, consulte [Controle de reprodução de vídeo externo com o ActionScript](#).

É possível usar comportamentos de vídeo (scripts pré-gravados do ActionScript) para controlar a reprodução de vídeo.

Controla vídeo incorporado na Linha do tempo Para controlar a reprodução de arquivos de vídeo incorporado, você deve gravar o ActionScript para controlar a Linha do tempo que contém o vídeo. Para obter mais informações, consulte [Controlar reprodução de vídeo usando a Linha do tempo](#).

O Assistente de Importação de Vídeo

O Assistente de Importação de Vídeo simplifica a importação do vídeo usando um documento do Flash Professional guiando-o pelo processo de seleção de um arquivo de vídeo existente, e importando o arquivo para uso em um dos três cenários diferentes de reprodução de vídeo. O Assistente de Importação de Vídeo fornece um nível básico de configuração para o método de importação e reprodução por você escolhido, que você pode modificar depois de acordo com suas necessidades específicas.

A caixa de diálogo de Importação de Vídeo oferece três opções de importação de vídeo:

Carregar vídeo externo com o componente de reprodução Importa o vídeo e cria uma instância do componente FLVPlayback para controlar a reprodução do vídeo. Quando estiver pronto para publicar o documento Flash como SWF e enviá-lo para seu servidor da Web, você também deve enviar o arquivo de vídeo para um servidor Web ou para o Flash Media Server, e configurar o componente FLVPlayback com o local do arquivo de vídeo enviado.

Incorporar FLV ou F4V no SWF e reproduzir na linha do tempo Incorpora o FLV ou F4V no documento do Flash. Quando o vídeo é importado dessa maneira, ele é colocado na Linha do tempo, em que é possível visualizar os quadros de vídeo individuais representados nos quadros da Linha do tempo. Um arquivo de vídeo FLV ou F4V incorporado torna-se parte do documento do Flash Professional.

Nota: A incorporação de conteúdo de vídeo diretamente no arquivo SWF do Flash Professional aumenta significativamente o tamanho do arquivo publicado, e é adequada apenas para arquivos de vídeo pequeno. Além disso, a sincronização de áudio para vídeo (também conhecida como *sync. áudio/vídeo*) pode se tornar mal-sincronizada quando você usar clipes de vídeo maiores incorporados no documento Flash.

Importar como vídeo de dispositivo móvel reunido ao SWF Da mesma forma que a incorporação de um vídeo em um documento do Flash Professional, você compacta um vídeo em um documento do Flash Lite para implantação em um dispositivo móvel. Para obter informações sobre o uso de vídeo em documentos do Flash Lite, consulte [Trabalho com vídeo](#), em *Desenvolvimento de aplicativos do Flash Lite 2.x e 3.x*, ou [Trabalho com vídeo](#), em *Desenvolvimento de aplicativos do Flash Lite 4*.

Formatos de vídeo e Flash

Para importar vídeo para o Flash, você deve usar vídeo codificado no formato FLV ou H.264. O Assistente de Importação de Vídeo (Arquivo > Importar > Importar vídeo) verifica os arquivos de vídeo que você seleciona para importar, e o alerta se o vídeo não estiver em um formato que o Flash possa reproduzir. Caso o vídeo não esteja no formato FLV nem no formato F4V, é possível usar o Adobe® Media® Encoder para codificar o vídeo no formato apropriado.

Adobe Media Encoder

Adobe® Media® Encoder é um aplicativo de codificação independente empregado por programas como Adobe® Premiere® Pro, Adobe® Soundbooth® e Flash Professional para impressão de certos formatos de mídia. Dependendo do programa, o Adobe Media Encoder oferece uma caixa de diálogo especializada Exportar configurações que acomoda as inúmeras configurações associadas com certos formatos de exportação, como Adobe Flash Vídeo e H.264. Para cada formato, a caixa de diálogo Exportar configurações inclui uma série de predefinições que são personalizadas para uma mídia de entrega em particular. Também é possível salvar as predefinições personalizadas, que você pode armazenar com outras pessoas ou recarregar conforme necessário.

Para obter informações sobre codificação de vídeo no formato FLV ou F4V usando o Adobe Media Encoder, consulte [Utilização do Adobe Media Encoder](#).

Os codecs de vídeo H.264, On2 VP6 e Sorenson Spark

Ao codificar vídeos usando o Adobe Media Encoder, é possível optar entre três codecs de vídeo diferentes com o qual codificar seu conteúdo de vídeo para usar com o Flash:

H.264 Foi incorporado o suporte ao codec de vídeo H.264 no Flash Player, desde a versão 9.0.r115. O formato de vídeo F4V que utiliza esse codec oferece uma taxa de bits de qualidade significativamente melhor do que a de codecs de vídeo anteriores do Flash, contudo, ele é mais exigente em termos computacionais do que os codecs de vídeo Sorenson Spark e On2 VP6, lançados com o Flash Player 7 e 8.

Nota: Se precisar usar vídeo com suporte para canal alfa para composição, use o codec de vídeo On2 VP6, visto que o F4V não oferece suporte a canais de vídeo alfa.

On2 VP6 O codec On2 VP6 é o codec de vídeo recomendado para ser usado para criação de arquivos FLV que se pretenda usar com o Flash Player 8 e superior. O codec On2 VP6 oferece:

- Maior qualidade de vídeo, quando comparado ao codec Sorenson Spark codificado na mesma taxa de quadros
- Suporte para o uso de um canal alfa de 8 bits para vídeo composto

Para oferecer suporte a vídeo de melhor qualidade na mesma taxa de quadros, o codec On2 VP6 é perceptivelmente mais lento para codificar, e requer mais trabalho do processador no computador cliente para decodificar e reproduzir. Por isso, leve cuidadosamente em consideração o padrão de computador que será utilizado pelo público para acesso ao conteúdo do vídeo FLV.

Sorenson Spark Introduzido no Flash Player 6, o codec de vídeo Sorenson Spark deve ser usado, caso você pretenda publicar documentos Flash que exijam compatibilidade anterior com as versões do Flash Player 6 e 7. Se você prevê uma grande base de usuários que utilize computadores mais antigos, prefira a codificação de arquivos FLV com o codec Sorenson Spark, já que ele é muito menos exigente em termos computacionais para reprodução do que os codecs On2 VP6 ou H.264.

Se o conteúdo do Flash Professional carrega vídeo dinamicamente do Flash Professional (utilizando download progressivo ou o Flash Media

Server), é possível usar o vídeo On2 VP6 sem a necessidade de tornar a publicar o arquivo SWF criado originalmente para uso com o Flash Player 6 ou 7, desde que os usuários utilizem o Flash Player 8 ou posterior para exibir o conteúdo. O fluxo ou o download de vídeo On2 VP6 para SWF do Flash versões 6 ou 7 e a reprodução de conteúdo usando o Flash Player 8 ou posterior elimina a necessidade de recriar os arquivos SWF para uso com o Flash Player 8 ou versões posteriores.

Importante: Apenas os Flash Player 8 e 9 oferecem suporte à publicação e à reprodução de vídeo On2 VP6.

Codec	Versão SWF (versão de publicação)	Versão do Flash Player (necessária para reprodução)
Sorenson Spark	6	6, 7, 8
	7	7, 8, 9, 10
On2 VP6	6, 7, 8	8, 9, 10
H.264	9.2 ou posterior	9.2 ou posterior

Dicas para criar vídeo FLV e F4V no Adobe

Siga estas orientações para produzir o melhor vídeo FLV ou F4V possível:

Trabalhe com o vídeo no formato nativo do projeto até a saída final

Se um formato de vídeo digital pré-compactado for convertido em outro formato, como o FLV ou F4V, o codificador anterior pode introduzir ruído de vídeo. O primeiro compactador já aplicou seu algoritmo de codificação ao vídeo, reduzindo a qualidade, o tamanho do quadro e a taxa. Essa compactação também pode ter introduzido ruídos ou artefatos digitais. Esse ruído adicional afeta o processo de codificação final e uma taxa de dados maior pode ser necessária para codificar um arquivo de boa qualidade.

Mantenha a simplicidade

Evite transições elaboradas - elas não compactam bem e podem deixar o vídeo compactado final com uma aparência "espessa" durante a mudança. Cortes fixos (em contraposição às dissolvências) geralmente são melhores. Sequências de vídeo atraentes (por exemplo, mostrar a aproximação de um objeto desde a primeira faixa, fazer uma "página aberta" ou terminar como uma bola e sair de cena) não são bem compactadas e devem ser pouco usadas.

Conheça a taxa de dados de seu público

Ao fornecer vídeos para a Internet, produza arquivos com taxas de dados menores. Os usuários com conexões rápidas de Internet podem visualizar os arquivos com pouco ou nenhum atraso para o carregamento, mas o usuário com conexão discada devem aguardar o download dos arquivos. Faça cliques curtos para manter os tempos de download dentro dos limites aceitáveis para os usuários com conexão discada.

Selecione a taxa de quadro adequada

A taxa de quadro indica os quadros por segundo (fps). Se você tiver um clipe com taxa de dados maior, uma taxa de quadro menor pode melhorar a reprodução por meio da largura de banda limitada. Por exemplo, se estiver compactando um clipe com pouca movimentação, o corte ao meio da taxa de quadro provavelmente economizará apenas 20% da taxa de dados. No entanto, se estiver compactando vídeos com muita movimentação, a redução da taxa de quadro terá um efeito muito maior na taxa de dados.

Como o vídeo parece muito melhor nas taxas de quadro nativas, deixe a taxa de quadro alta se os canais de distribuição e as plataformas de reprodução permitirem. Para a distribuição da Web, não se esqueça desse detalhe no serviço de hospedagem. Para os dispositivos móveis, use predefinições de codificação específicas do dispositivo e o emulador disponível através do Adobe Media Encoder no Adobe Premiere Pro. Se precisar reduzir a taxa de quadro, os melhores resultados são obtidos pela divisão da taxa por números inteiros.

Selecione um tamanho de quadro que se ajuste em sua taxa de dados e proporção de quadros

Em uma taxa de dados específica (velocidade de conexão), aumentar o tamanho do quadro diminui a qualidade do vídeo. Ao selecionar o tamanho do quadro para suas configurações de codificação, considere a taxa de quadro, o material de origem e as preferências pessoais. Para evitar a formação de pillarbox, é importante escolher um tamanho de quadro da mesma proporção da sequência de cenas da origem. Por exemplo, haverá pillarbox se a sequência de cenas NTSC forem codificadas em um tamanho de quadro PAL.

O Adobe Media Encoder disponibiliza diversas predefinições de vídeo FLV ou F4V do Adobe. Entre elas, tamanhos e taxas de quadro predefinidos para os diferentes padrões de televisão em diferentes taxas de dados. Use a seguinte lista de tamanhos de quadro comuns (em pixels) como referência ou experimente as várias predefinições do Adobe Media Encoder para encontrar a melhor configuração para seu projeto.

Modem dial-up NTSC 4 x 3 162 x 120

Modem dial-up PAL 4 x 3 160 x 120

T1/DSL/cabo NTSC 4 x 3 648 x 480

T1/DSL/cabo PAL 4 x 3 768 x 576

Dinamize para obter o melhor desempenho

Para eliminar o tempo de download, fornecer uma interatividade profunda e capacidades de navegação, ou monitorar a qualidade do serviço,

reproduza em fluxo de vídeo os vídeos FLV ou F4V com o Flash Media Server ou use o serviço hospedado de um dos parceiros de Flash Video Streaming Service da Adobe disponível no site da Adobe. Para obter mais informações sobre a diferença entre download progressivo e dinamização com o servidor Flash Media, consulte “Delivering Flash Video: Understanding the Difference Between Progressive Download and Streaming Video” no site do Flash Developer Center.

Saiba quais são os tempos de download progressivos

Saiba quanto tempo leva para fazer o download do vídeo de modo que seja possível reproduzi-lo até o fim sem pausar ou interromper o download. Embora a primeira parte do vídeo seja baixada, talvez você queira exibir outros conteúdos que encubram o download. Para cliques curtos, use a seguinte fórmula: Pausa = tempo de download – tempo de reprodução + 10% do tempo de reprodução. Por exemplo, se o clipe tem 30 segundos e demora 1 minuto para ser baixado, coloque no clipe um buffer de 33 segundos (60 segundos - 30 segundos + 3 segundos = 33 segundos).

Remova o ruído e o entrelaçamento

Para obter a melhor codificação, talvez seja necessário remover o ruído e o entrelaçamento.

Quanto melhor a qualidade do original, melhor o resultado final. Embora as taxas de quadro e os tamanhos de vídeo da Internet normalmente sejam menores do que os da televisão, os monitores de computador têm fidelidade de cores, saturação, nitidez e resolução muito melhores do que as televisões convencionais. Mesmo em uma pequena janela, a qualidade da imagem pode ser mais importante para o vídeo digital do que para a televisão analógica padrão. Artefatos e ruídos que são despercebidos na TV podem ser óbvios em uma tela de computador.

O Adobe Flash foi desenvolvido para a exibição progressiva em telas de computador e outros dispositivos e não para exibições entrelaçadas, como as TVs. A sequência de cenas entrelaçadas visualizada em uma exibição progressiva pode mostrar linhas verticais oscilantes em áreas de grande movimentação. Dessa forma, o Adobe Media Encoder remove o entrelaçamento de todas as sequências de vídeo processadas.

Siga as mesmas orientações para o áudio

As mesmas considerações devem ser aplicadas tanto na produção de áudio quanto na produção de vídeo. Para conseguir uma boa compactação de áudio, comece com um áudio claro. Se estiver codificando o material de um CD, tente gravar o arquivo usando transferência digital direta em vez de usar a entrada analógica da placa de som. A placa de som introduz uma conversão digital - analógico e analógico - digital desnecessário que pode criar ruídos no áudio de origem. As ferramentas de transferência digital direta estão disponíveis para as plataformas Windows e Macintosh. Para gravar de uma origem analógica, use a placa de som com a melhor qualidade disponível.

Nota: Se seu arquivo de fonte de áudio for monofônico (mono), é recomendável a codificação em mono para uso com o Flash. Se você estiver codificando com o Adobe Media Encoder e usando uma predefinição de codificação, lembre-se de verificar se a predefinição é codificada em estéreo ou mono e selecione mono, caso necessário.

Tutoriais e exemplos

[Para o início](#)

Os seguintes tutoriais em vídeo e artigos fornecem explicações detalhadas sobre a criação e preparação de vídeo para uso no Flash Professional. Alguns itens mostram o Flash Professional CS3 ou CS4, mas valem também para o Flash Professional CS5.

- Vídeo: [Criação de arquivos FLV e F4V \(4:23\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Flash 411 – Fundamentos da codificação de vídeo \(15:16\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Codificação em lote com o Adobe Media Encoder \(5:45\)](#) (Adobe.com)
- Artigo: [Uso do Adobe Media Encoder](#) (Adobe.com)
- Artigo: [H.264 para principiantes](#) (Adobe.com)

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Desenho no Flash

Sobre desenho

Modos de desenho e objetos gráficos

Sobre desenho

[Para o início](#)

As ferramentas de desenho no Adobe® Flash® Professional permitem criar e modificar linhas e formas para a arte em seus documentos. Todas as linhas e formas que você criar no Flash Professional são gráficos vetoriais leves, que ajudam a manter reduzido o tamanho do seu arquivo FLA.

Antes de desenhar e pintar no Flash Professional, é importante entender como o Flash Professional cria arte, e como o desenho, a pintura e a modificação de formas podem afetar outras formas da mesma camada.

Os seguintes tutoriais em vídeo demonstram como usar as ferramentas de desenho no Flash Professional. Alguns vídeos podem mostrar a área de trabalho do Flash Professional CS3 ou CS4, mas também valem para o Flash Professional CS5.

- [Utilização das ferramentas de desenho \(1:55\)](#)
- [Utilização das ferramentas de desenho \(CS3\) \(5:03\)](#)
- [Desenho de objetos e mesclagens \(2:09\)](#)

Gráficos vetoriais e de bitmap

Os computadores exibem gráficos nos formatos vetoriais ou de bitmap. A compreensão da diferença entre os dois formatos ajuda você a trabalhar com mais eficiência. Com o uso do Flash Professional, você pode criar e fazer a animação de gráficos vetoriais compactos. O Flash Professional também importa e manipula gráficos vetoriais e de bitmap criados em outros aplicativos.

Gráficos vetoriais

Os gráficos vetoriais descrevem imagens usando linhas e curvas, denominadas vetores, que incluem também propriedades de cores e de posição. Por exemplo, a imagem de uma folha é descrita por pontos através dos quais passam linhas criando o contorno da folha. A cor da folha é determinada pela cor do contorno e a cor da área fechada pelo contorno.

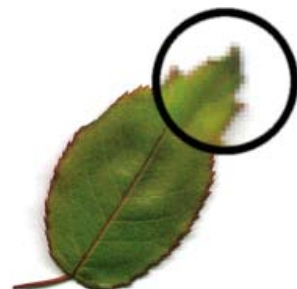


Linhas na arte vetorial.

Quando se edita um gráfico vetorial, modifica-se as propriedades das linhas e das curvas que descrevem sua forma. Mover, redimensionar, remodelar e mudar a cor de um gráfico vetorial sem alterar a qualidade de sua aparência. Os gráficos vetoriais são independentes da resolução, isto é, eles podem ser exibidos em dispositivos de saída de resoluções variadas, sem perder qualquer qualidade.

Gráficos de bitmap

Os gráficos de bitmap descrevem imagens usando pontos coloridos, chamados pixels, organizados numa grade. Por exemplo, a imagem de uma folha é descrita pelo local específico e o valor da cor de cada pixel da grade, criando uma imagem de forma bem semelhante a um mosaico.

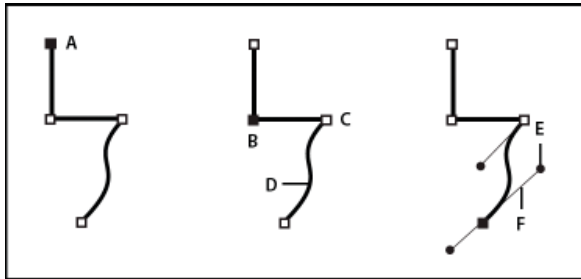


Quando você edita um gráfico de bitmaps, em vez das linhas e das curvas você modifica os pixels. Os gráficos de bitmap são dependentes da resolução, pois os dados descrevendo a imagem estão fixos em uma grade de tamanho especial. A edição de um gráfico de bitmap pode alterar a qualidade de sua aparência. Em particular, o redimensionamento de um gráfico de bitmap pode tornar as bordas da imagem irregulares, pois os pixels são redistribuídos na grade. A exibição de um gráfico de bitmap em um dispositivo de saída que tenha resolução menor do que a da própria imagem também degrada sua qualidade.

Caminhos

Sempre que traçar uma linha ou forma no Flash, você cria uma linha chamada caminho. Um caminho é composto de um ou mais segmentos retos ou curvados. O início e o final de cada segmento são indicados por pontos de ancoragem, que funcionam como alfinetes que prendem um esboço no lugar adequado. Um caminho pode ser fechado (por exemplo, um círculo) ou aberto, com extremidades distintas (por exemplo, uma linha ondulada).

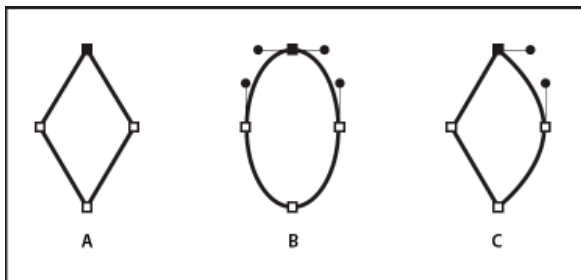
É possível alterar a forma de um caminho arrastando os pontos de ancoragem, os pontos de direção no final das linhas de direção que aparecem em pontos de ancoragem, ou o próprio segmento de caminho.



Componentes de um caminho

A. Extremidade selecionada (sólida) **B.** Ponto de ancoragem selecionado **C.** Ponto de ancoragem não selecionado **D.** Segmento de caminho curvado **E.** Ponto de direção **F.** Linha de direção.

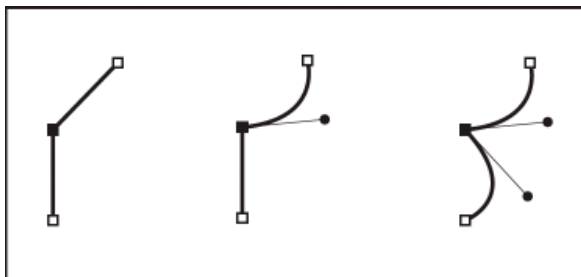
Os caminhos podem ter dois tipos de pontos de ancoragem: pontos de vértice e pontos suaves. Em um ponto de vértice, o caminho muda repentinamente de direção. Em um ponto suave, os segmentos do caminho são conectados como uma curva contínua. É possível desenhar um caminho usando qualquer combinação de pontos de vértice e pontos suaves. Caso desenhe o tipo de ponto errado, você poderá alterá-lo.



Pontos em um caminho

A. Quatro pontos de vértice **B.** Quatro pontos suaves **C.** Combinação de pontos de vértice e pontos suaves.

Um ponto de vértice pode conectar dois segmentos retos ou curvados, enquanto um ponto suave sempre conecta dois segmentos curvados.



Um ponto de vértice pode conectar tanto os segmentos retos e curvados.

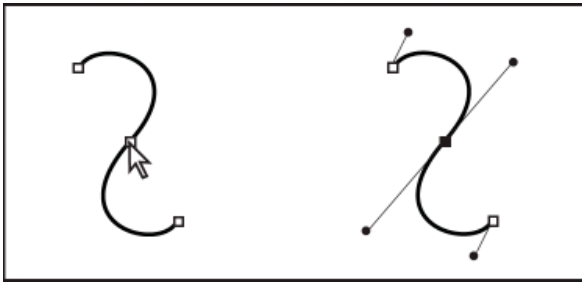
Nota: Não confunda pontos de vértice e pontos suaves com segmentos retos e curvados.

O contorno de um caminho é chamado de traçado. Uma cor ou um gradiente aplicado a uma área interior aberta ou fechada de um caminho é chamado de preenchimento. Um traçado pode ter peso (espessura), cor e um padrão tracejado. Após criar um caminho ou uma forma, você pode alterar as características do seu traçado e preenchimento.

Linhas e pontos de direção

Quando você seleciona um ponto de ancoragem que conecta segmentos curvos (ou seleciona o próprio segmento), os pontos de ancoragem dos

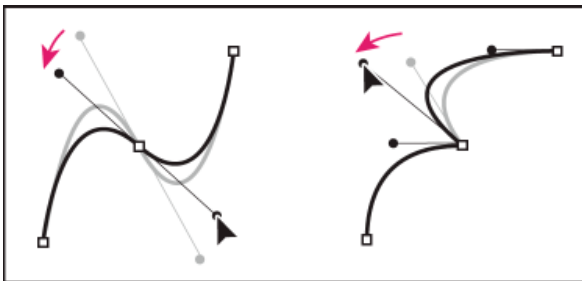
segmentos de conexão exibem alças de direção, que consistem em linhas de direção que finalizam em pontos de direção. O ângulo e o comprimento das linhas de direção determinam a forma e o tamanho dos segmentos curvados. A movimentação dos pontos de direção remodela as curvas. As linhas de direção não aparecem na saída final.



Após selecionar um ponto de ancoragem (à esquerda), as linhas de direção aparecem em quaisquer segmentos curvados conectados pelo ponto de ancoragem (à direita).

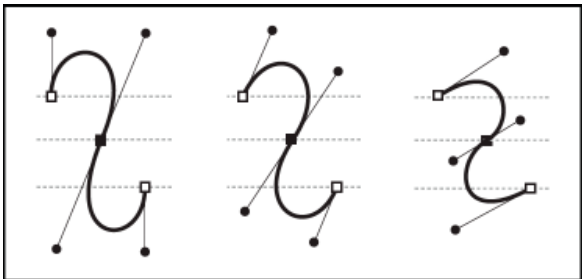
Um ponto suave sempre tem duas linhas de direção, que se movem juntas como uma unidade única e reta. Quando uma linha de direção é movida em um ponto suave, os segmentos curvados de ambos os lados do ponto se ajustam simultaneamente, mantendo uma curva contínua naquele ponto de ancoragem.

Em comparação, um ponto de vértice pode ter duas, uma ou nenhuma linha de direção, dependendo se ela junta dois, um ou nenhum segmento curvado, respectivamente. As linhas de direção do ponto de vértice mantêm o vértice usando ângulos diferentes. Ao mover uma linha de direção em um ponto de vértice, só é ajustada a curva do mesmo lado do ponto que a linha de direção.



Ajuste das linhas de direção em um ponto suave (esquerda) e em um ponto de canto (direita).

As linhas de direção são sempre tangentes (perpendicular ao raio de) à curva nos pontos de ancoragem. O ângulo de cada linha de direção determina a inclinação da curva, e o comprimento de cada linha de direção determina a altura, ou profundidade, da curva.



Mover e redimensionar as linhas de direção altera a inclinação das curvas.

Modos de desenho e objetos gráficos

[Para o início](#)

No Flash Professional, você pode criar vários tipos de objetos gráficos com diferentes modos de desenho e ferramentas de desenho. Cada tipo tem suas próprias vantagens e desvantagens. Entendendo os recursos dos diferentes tipos de objeto gráfico, você pode tomar boas decisões sobre quais tipos de objetos usar em seu trabalho.

Nota: No Flash Professional, os objetos gráficos são itens no Palco. O Flash permite que você mova, copie, apague, transforme, armazene, alinhe e agrupe os objetos gráficos. Os “Objetos Gráficos” no Flash são diferentes dos “objetos ActionScript”, que fazem parte da linguagem de programação ActionScript®. Não confunda os dois usos do termo “objetos”. Para obter mais informações sobre objetos na linguagem de programação, consulte Sobre tipos de dados, em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#), ou [Tipos de dados](#), no Guia do desenvolvedor do ActionScript 3.0.

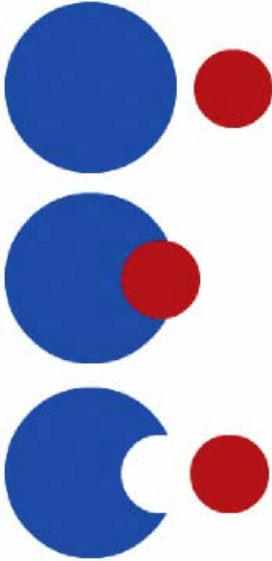
Os seguintes tutoriais em vídeo demonstram os modos de desenho do Flash Professional. Alguns vídeos mostram a área de trabalho do Flash Professional CS3 ou CS4, mas também valem para o Flash Professional CS5.

- [Desenho de objetos e mesclagens \(2:09\)](#)
- [Utilização das ferramentas de desenho \(CS3\) \(5:03\)](#)

Modo Mesclar desenho

O modo de desenho padrão automaticamente mescla as formas desenhadas quando você as sobrepõem. Quando você desenha formas que se sobrepõem umas às outras na mesma camada, a forma que estiver mais acima recorta a parte da forma abaixo. Dessa maneira, desenhar formas é um modo de desenho destrutivo. Por exemplo, se desenhar um círculo e sobrepor um círculo menor sobre ele e depois selecionar o círculo menor e movê-lo, a parte do segundo círculo sobreposta ao primeiro é removida.

Quando uma forma tem um traçado e um preenchimento, estes são considerados elementos gráficos separados, que podem ser selecionados e movidos de forma independente.



As formas criadas com o modo Mesclar desenho se fundem quando são superpostas. A seleção da forma e sua movimentação causam a alteração da forma superposta.

Entrar no modo Mesclar desenho

1. Selecione a opção Mesclar desenho, no painel Ferramentas.
2. Selecione uma ferramenta de desenho no painel Ferramentas e desenhe no Palco

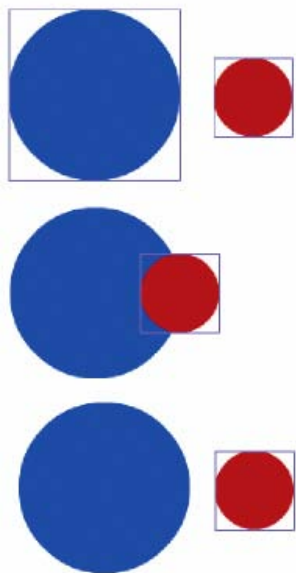
Nota: Por padrão, o Flash Professional usa o modo Mesclar desenho.

Modo Desenho de objeto

Cria formas conhecidas como *objetos de desenho*. Objetos de desenho são objetos gráficos separados que não se mesclam automaticamente quando sobrepostos. Isso permite que você faça a sobreposição das formas sem alterar sua aparência quando você as separa ou reordena sua aparência. O Flash Professional cria cada forma como objeto separado que pode ser manipulado individualmente.

Quando uma ferramenta de desenho está no modo Desenho de objeto, as formas que você cria com ela são independentes. O traçado e o preenchimento de uma forma não são elementos separados e as formas que se sobrepõem não alteram umas às outras. Quando você seleciona uma forma criada usando o modo Desenho de objeto, o Flash Professional cerca a forma com uma caixa delimitadora retangular para identificá-la.

Nota: Defina preferências para sensibilidade de contato quando selecionar as formas criadas usando o modo Desenho de objeto.



As formas criadas com o modo *Desenho de objeto* permanecem como objetos separados que você pode manipular separadamente.

Entrar no modo *Desenho de objeto*

Para desenhar formas usando o modo *Desenho de objeto*, é necessário ativá-lo.

1. Selecione a ferramenta de desenho que suporte o modo *Desenho de objeto* (as ferramentas Lápis, Linha, Caneta, Pincel, Oval, Retângulo e Polígono).
2. Selecione o botão *Desenho de objeto* do  da categoria *Opções* do painel *Ferramentas* ou pressione a tecla J para alternar entre os modos *Desenho de objeto* e *Mesclar desenho*. O botão *Desenho de objeto* alterna entre os modos *Desenho de objeto* e *Mesclar desenho*. É possível definir as preferências para sensibilidade de contato quando você selecionar as formas criadas usando o modo *Desenho de objeto*.
3. Desenhe no Palco.

Converta uma forma criada pelo modo *Mesclar desenho* para uma forma de modo *Desenho de objeto*

1. Selecione a forma no Palco.
2. Para converter a forma para outra de modo *Desenho de objeto*, selecione *Modificar > Combinar objetos > União*. Após a conversão, a forma é tratada como objeto de desenho com base em vetor que não altera sua aparência com a interação com outras formas.

Nota: Para unir duas ou mais formas em uma forma única com base em objeto, use o comando *União*.

Primitivas de objetos

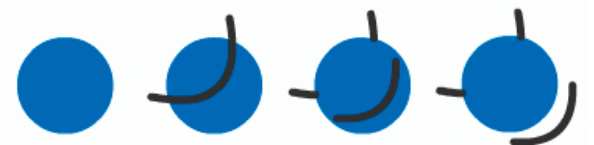
Primitivas de objetos são formas gráficas que permitem que você ajuste suas características no *Inspetor de propriedades*. Isso permite que você controle precisamente o tamanho, o raio do canto e outras propriedades da forma depois de criá-la sem ter que desenhá-la desde o começo.

Dois tipos de primitivas estão disponíveis, retângulos e ovais.

1. Selecione a Ferramenta Primitiva de Retângulo  ou Primitiva Oval  no painel *Ferramentas*.
2. Desenhe no Palco.

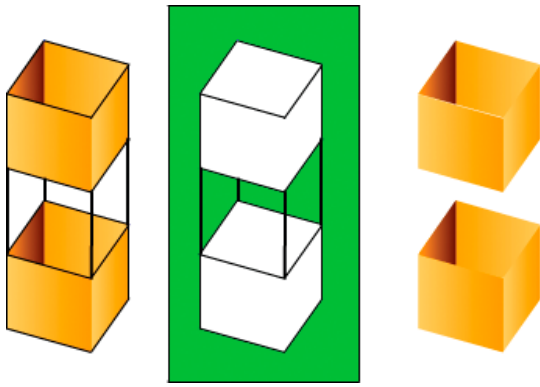
Sobreposição de formas

Quando você desenha uma linha em outra linha ou forma pintada no modo *Mesclar desenho*, as linhas sobrepostas ficam divididas em segmentos nos pontos de interseção. Para selecionar, mover e remodelar cada segmento individualmente, use a ferramenta *Seleção*.



Um preenchimento; o preenchimento com uma linha desenhada através dele; e três segmentos de linha criados por segmentação..

Quando você pinta sobre formas e linhas, a porção debaixo é substituída por aquilo que estiver por cima. As pinturas da mesma cor se mesclam. As pinturas de cores diferentes permanecem distintas. Para criar máscaras, recortes de arestas e outras imagens negativas use esses recursos. Por exemplo, o recorte de arestas seguinte é feito com a movimentação da imagem de pipa não agrupada para a forma verde, o cancelamento da seleção da pipa e, depois, a movimentação das partes preenchidas da pipa para fora da forma verde.



Recorte de arestas com a imagem da pipa.

Para evitar alterar inadvertidamente as formas, superpondo as linhas, agrupe as formas ou use camadas para separá-las.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

(Desaprovado com o Flash Professional CC) Cinemática inversa

[Sobre a cinemática inversa](#)

[Adicionar bones a símbolos](#)

[Adicionar bones a formas](#)

[Editar armaduras IK e objetos](#)

[Ligar bones a pontos de forma](#)

[Restringir movimento de bones IK](#)

[Adicionar Elasticidade aos ossos](#)

[Animar uma armadura](#)

[Adicionar atenuação à animação IK](#)

Sobre a cinemática inversa

[Para o início](#)

Nota: A cinemática inversa foi desaprovada com o Flash Professional CC. Se você abrir um arquivo salvo com uma versão mais antiga do Flash Professional no Flash Professional CC, a cinemática inversa é convertida em animação quadro a quadro. Para obter mais informações, consulte [este artigo](#).

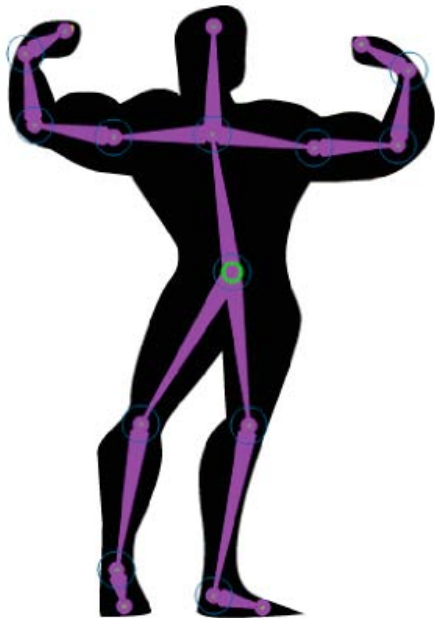
Cinemática inversa (IK) é uma forma de animar objetos usando bones encadeados em armaduras lineares ou ramificadas em relacionamentos pai-filho. Quando um bone se move, os bones conectados se movem em relação a ele.

A cinemática inversa permite criar movimentos naturais com facilidade. Para animar usando cinemática inversa, basta especificar as posições de início e fim dos bones da Linha do tempo. O Flash interpola automaticamente as posições dos bones na armadura entre os quadros inicial e final.

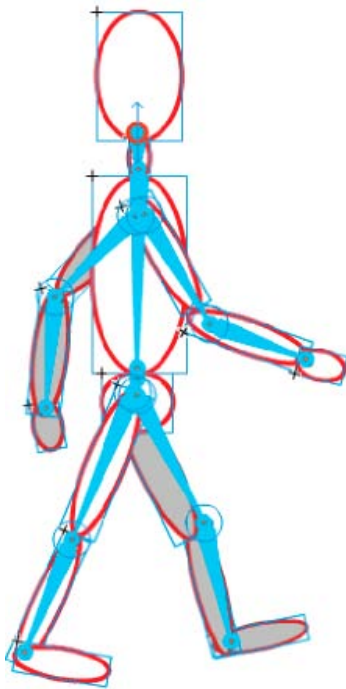
Você pode usar IK de 2 maneiras:

- Usando uma forma como um container para múltiplos bones. Por exemplo, você pode adicionar bones para um desenho de uma cobra de modo que deslize de forma realista. Você pode desenhar estas formas no modo Desenho de objeto.
- Encadeando ocorrências de símbolo. Por exemplo, você pode ligar cliques de filme mostrando um tronco, braço, antebraço e mão de modo que se movam de forma realista em relação uns aos outros. Cada ocorrência tem apenas um bone.

Nota: Você pode animar armaduras não só na Linha do tempo mas também com o ActionScript 3.0. Para obter mais informações, consulte as classes `fl.ik` na linguagem do ActionScript 3.0 e [Referência dos componentes](#).



Forma com armadura bone IK adicionada. Note-se que a parte superior de cada bone é redonda e a inferior, pontiaguda. O primeiro bone adicionado, o bone raiz, tem um círculo na parte superior.



Um grupo de vários símbolos com uma armadura bone IK anexada. Os ombros e quadris da figura são pontos de ramificação na armadura. Os pontos de transformação padrão são a parte superior do bone raiz, articulações do interior, e a parte inferior do último bone em uma ramificação.

Nota: Para usar a cinemática inversa, seu arquivo FLA deve especificar ActionScript 3.0 como a configuração de Script na aba Flash da caixa de diálogo Configurações de publicação.

Estilos de estruturas

O Flash pode arrastar bones para o palco de quatro maneiras:

- Sólido. Esse é o estilo padrão.
- Com fio. Útil quando o estilo sólido escurece muito a arte-final sob a estrutura.
- Linha. Útil para armaduras menores.
- Nada. Oculta os bones para mostrar somente as artes-finais sob eles.

Para selecionar o Estilo da Estrutura, selecione a extensão IK na Linha do Tempo e, em seguida, selecione o estilo no menu Estilo da seção Opções do painel Propriedades.

Nota: Se você salvar um documento com um Estilo de Estrutura definido como Nenhum, o Flash irá automaticamente alterar o estilo do bone para Linha na próxima vez que você abrir o documento.

Camadas de pose

Quando você adiciona bones para ocorrências de símbolos ou de formas, o Flash cria uma nova camada para eles na Linha do tempo. Essa nova camada é chamada de camada de pose. O Flash adiciona a camada de pose à Linha do tempo entre camadas existentes para manter a ordem de empilhamento anterior de objetos no Palco.

No Flash Pro CS5, cada camada de pose só pode conter uma armadura e as respectivas formas ou instâncias. No Flash CS5.5, a camada de pose pode conter outros objetos além de uma ou mais armaduras de estrutura.

Tutoriais e vídeos

Os seguintes tutoriais em vídeo demonstram como usar cinemática inversa. Alguns vídeos podem mostrar a área de trabalho do Flash Professional CS3 ou CS4, mas também valem para o Flash Professional CS5.

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Suporte a IK \(5:45\)](#) (Adobe TV)
- Vídeo: [Uso de cinemática inversa \(7:30\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Flash Downunder – A ferramenta Osso e a ferramenta Deco \(22:00\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Animação de ossos \(cinemática inversa\) \(2:41\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Como usar a ferramenta Osso \(5:12\)](#) (YouTube.com)
- Vídeo: [Como animar símbolos com a ferramenta Osso \(3:26\)](#) (YouTube.com)

Você pode adicionar bones IK às ocorrências de clipe de filme, gráfico e botão. Para usar texto, primeiro converta-o em símbolo. As ocorrências de símbolo podem estar em camadas diferentes antes de adicionar bones. O Flash adiciona-as à cama de pose.

Nota: Também é possível separar o texto (Modificar > Separar) em formas distintas e usar bones com as formas individuais.

Como objetos de cadeia, considere os relacionamentos pai-filho que pretende criar, por exemplo, do ombro ao cotovelo e ao pulso.

1. Criar ocorrências de símbolo no Palco. Para economizar tempo depois, organize as ocorrências para que se aproximem de configuração espacial desejada.
2. No painel Ferramentas, selecione a ferramenta Bone .
3. Clique na ocorrência de símbolo que você deseja definir como o bone raiz da armadura. Clique no ponto que deseja anexar o bone ao símbolo.

Por padrão, o Flash cria o bone no local do clique do mouse. Para obter uma forma mais precisa de adicionar um bone, desative a Definir Automaticamente o Ponto de Transformação nas Preferências de Desenho (Editar > Preferências). Com Definir Automaticamente Ponto de Transformação desligado, o bone salta para o ponto de transformação do símbolo quando você clica de um símbolo para o seguinte.

4. Arraste para outra ocorrência de símbolo e solte o botão do mouse no ponto onde você quer anexá-lo.
5. Para adicionar outro bone à armadura, arraste a partir da parte inferior do primeiro bone para a próxima ocorrência de símbolo.
É mais fácil colocar a parte inferior de modo preciso se desligar Encaixar nos objetos (Visualizar > Encaixar > Encaixar nos objetos).
6. Para criar uma armadura ramificada, clique na parte superior de um bone existente, onde deseja que a ramificação comece. Arraste para criar o primeiro bone do novo ramificação.

A armadura pode ter várias ramificações, conforme necessário.

Nota: Uma ramificação não pode se conectar a outra ramificação, exceto na respectiva raiz.

7. Para reposicionar os elementos da armadura concluída arraste os bones ou as próprias ocorrências.
 - Arrastar um bone move a respectiva ocorrência associada sem permitir que ela gire em relação ao próprio bone.
 - Arrastar uma ocorrência permite que ela se mova, bem como gire em relação ao respectivo bone.
 - Arrastar uma ocorrência no meio de uma ramificação faz com que os bones pai se articulem com rotação articulada. Os bones filho se movem sem nenhuma rotação articulada.

Após criar uma armadura é possível ainda incluir novas ocorrências de diferentes camadas à armadura. Arraste um novo bone para a nova ocorrência e o Flash move a ocorrência para a camada de pose da armadura.

Vídeos e tutoriais:

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Suporte a IK \(5:45\)](#) (Adobe TV)
- Vídeo: [Elasticidade para os ossos](#) (Duração: 4:29, Inclui: adicionar ossos, limitar movimento das articulações, adicionar poses, animar com propriedades de elasticidade. Adobe TV)

Adicionar bones a formas

[Para o início](#)

Os bones podem ser adicionados a uma forma individual ou a um grupo de formas que estão na mesma camada. Em ambos os casos, você deve selecionar todas as formas antes de adicionar o primeiro bone. Depois de adicionar bones, o Flash converte todas as formas e bones em um objeto de forma IK e move o objeto para uma nova camada de pose.

Depois de adicionar bones a uma forma, a forma terá as seguintes limitações:

- Não é possível mesclar uma forma IK com outras formas fora dela.
- Não é possível girar, escalar ou inclinar a forma com a ferramenta Transformação Livre.
- Não é aconselhável editar os pontos de controle da forma.

1. Crie uma forma ou formas de preenchimento no Palco.

A forma pode conter várias cores e traçados. Edite as formas para que fiquem o mais próximo possível do formato final. Após adicionar bones a uma forma, as opções de edição da forma se tornam mais limitadas.

Se a forma for muito complexa, o Flash solicitará sua conversão em um clipe de filme antes de adicionar bones.

2. Selecione a forma inteira no Palco.

Se a forma contiver vários traçados ou áreas de cor, arraste um retângulo de seleção ao redor da forma para garantir que toda a forma é selecionada.

3. No painel Ferramentas, selecione a ferramenta Bone .
4. Com a ferramenta Bone, clique dentro da forma e arraste para outro local dentro da forma.
5. Para adicionar outro bone, arraste da parte inferior do primeiro bone para outro local dentro da forma.

O segundo bone se torna filho do bone raiz. Vincule áreas da forma a bones na ordem dos relacionamentos de pai-filho que deseja criar.

Por exemplo, vincule do ombro ao cotovelo e ao pulso.

6. Para criar uma armadura ramificada, clique na parte superior de um bone existente, onde deseja que a ramificação comece. Arraste para criar o primeiro bone do novo ramificação.

A armadura pode ter várias ramificações, conforme necessário.

Nota: Uma ramificação não pode se conectar a outra ramificação, exceto na respectiva raiz.

7. Para mover a armadura, selecione o objeto Shape IK com a ferramenta Seleção e, em seguida, arraste qualquer um dos bones para movê-los

Depois que a forma se tornar uma forma IK, terá as seguintes limitações:

- Não será mais possível transformar (escalar ou inclinar) a forma.
- Não será mais possível adicionar novos traçados à forma. Você ainda pode adicionar ou remover pontos de controle dos traçados existentes da forma.
- Não será possível editar a forma no local (clcando nela no Palco).
- O Shape tem seu próprio ponto de registro, ponto de transformação e caixa delimitadora.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Suporte a IK \(5:45\)](#) (Adobe TV)

Editar armaduras IK e objetos

[Para o início](#)

Você não pode editar armaduras IK se a camada de pose inclui poses após o primeiro quadro da Linha do tempo. Antes de editar exclua todas as poses adicionais após o primeiro quadro da armadura na Linha do tempo.

Se você está simplesmente reposicionando uma armadura para fins de animação, é possível alterar posições de qualquer quadro da camada de pose. O Flash converte o quadro em um quadro de pose.

Selecionar bones e objetos associados

- Para selecionar um bone individual, clique no bone com a ferramenta Seleção. Clique com a tecla Shift pressionada para selecionar vários bones.
- Para mover a seleção para bones adjacentes, clique nos botões Pai, Filho ou Irmão Próximo/Anterior, no Inspetor de propriedades.
- Para selecionar todos os bones na armadura, clique duas vezes em um bone.
- Para selecionar uma armadura inteira e exibir as respectivas propriedades e a camada de pose, clique em um quadro na camada de pose que contém a armadura.
- Para selecionar um Shape IK, clique na forma.
- Para selecionar uma ocorrência de símbolo conectada a um bone, clique na ocorrência.

Reposicionar bones e objetos associados

- Para reposicionar uma armadura linear, arraste qualquer bone na armadura.

Se a armadura contiver ocorrências de símbolos conectadas, você também poderá arrastar uma ocorrência. Desta maneira você pode girar a ocorrência relativa ao bone.

- Para reposicionar uma ramificação de uma armadura, arraste qualquer bone na ramificação.

Todos os bones na ramificação se movem. Os bones de outras ramificações da armadura não se movem.

- Para girar um bone com os respectivos bones-filho sem mover o bone pai, arraste o bone com a tecla Shift pressionada.
- Para mover um Shape IK para um novo local no Palco, selecione a forma e altere suas propriedades X e Y no Inspetor de propriedades. Também é possível arrastar a forma mantendo a tecla Alt (Windows) ou Option (Macintosh) pressionada.

Excluir bones

Siga um destes procedimentos:

- Para excluir um bone individual e todos os respectivos filhos, clique no bone e pressione a tecla Delete.

Você pode selecionar vários bones para excluir, clicando com a tecla Shift pressionada em cada bone.

- Para excluir todos os bones de uma forma IK ou de uma armadura de símbolo da Linha do Tempo, clique com o botão direito na extensão da armadura IK na Linha do Tempo e escolher Remover Armadura no menu de contexto.
- Para excluir do Palco todos os bones de uma forma IK ou de uma armadura de símbolo, clique duas vezes com o botão direito do mouse

na armadura para selecionar todos os bones. Em seguida, pressione Excluir.

Os Shapes IK reverterem para formas normais.

Mover bones em relação à forma ou ao símbolo associado

- Para mover o local de uma das extremidades de um bone em um Shape IK, arraste a extremidade do bone com a ferramenta Subseleção.

Nota: A ferramenta Subseleção não funcionará se houver várias poses na extensão IK. Antes de editar exclua todas as poses adicionais após o primeiro quadro da armadura na Linha do tempo.

- Para mover o local de uma junção, parte superior ou inferior do bone em uma ocorrência de símbolo, mova o ponto de transformação da ocorrência. Use a ferramenta Transformação livre.

O bone se move juntamente com o ponto de transformação.

- Para mover uma ocorrência de símbolo individual sem mover nenhuma outra ocorrência vinculada, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou mantenha pressionada a tecla Command (Macintosh) e arraste a ocorrência ou arraste com a ferramenta Transformação livre.

Os bones conectados à ocorrência são alongados ou reduzidos para acomodar o novo local da ocorrência.

Editar um Shape IK

Você pode adicionar, excluir e editar pontos de controle dos contornos em um Shape IK usando a ferramenta Subseleção.

- Para mover a posição de um bone sem alterar o Shape IK, arraste o ponto de extremidade do bone.
- Para exibir os pontos de controle do limite do Shape IK, clique no traçado da forma.
- Para mover um ponto de controle, arraste-o.
- Para adicionar um novo ponto de controle, clique em uma parte do traçado sem pontos de controle.
- Para excluir um ponto de controle existente, clique nele para selecioná-lo e, em seguida, pressione a tecla Delete.

Nota: Uma forma IK não pode ser transformada (escalada ou inclinada).

Ligar bones a pontos de forma

[Para o início](#)

Por padrão, os pontos de controle de uma forma estão conectados ao bone mais próximo deles. Você pode usar a ferramenta Ligar para editar as conexões entre os bones individuais e os pontos de controle de formas. Desta forma você pode controlar como o traçado é distorcido durante o movimento de cada bone, para obter melhores resultados. Essa técnica é útil quando o traçado de uma forma não distorce como você quer, quando a armadura se movimenta.

Você pode ligar vários pontos de controle a um bone e vários bones a um ponto de controle.

- Para realçar os pontos de controle conectados ao bone, clique no bone com a ferramenta Ligar .

Os pontos conectados são realçados em amarelo enquanto o bone selecionado é realçado em vermelho. Os pontos de controle conectados a um bone apenas são exibidos como quadrados. Os pontos de controle conectados a mais de um bone são exibidos como triângulos.

- Para adicionar pontos de controle para um bone selecionado, pressione shift e clique em um ponto de controle que não esteja em destaque.

Você também pode manter pressionada a tecla Shift e arrastar para selecionar vários pontos de controle a fim de adicionar ao bone selecionado.

- Para remover pontos de controle do bone, mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Option (Macintosh) enquanto clica no ponto de controle realçado em amarelo.

Você também pode manter pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Option (Macintosh) enquanto arrasta para remover vários pontos de controle do bone selecionado.

- Para realçar os bones conectados a um ponto de controle, clique no ponto de controle com a ferramenta Ligar .

Os bones conectados são realçados em amarelo enquanto o ponto de controle selecionado é realçado em vermelho.

- Para adicionar outros bones ao ponto de controle selecionado, clique no bone com a tecla Shift pressionada.
- Para remover um bone de um ponto de controle selecionado, mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Option (Macintosh) enquanto clica no bone realçado em amarelo.

Restringir movimento de bones IK

[Para o início](#)

Para criar movimentos mais realistas de armaduras IK, você pode controlar a liberdade de movimento de bones específicos. Por exemplo, você pode restringir dois bones de um braço de modo que o cotovelo não possa dobrar na direção errada.

Por padrão, é atribuído para cada bone IK um comprimento fixo quando o bone é criado. Os bones podem girar em torno de sua junção pai e ao

longo do eixo x e y. Contudo, eles não podem se mover de maneiras que exijam que o comprimento de do bone pai mude a menos que você permita o movimento do eixo x e y. Por padrão, a rotação do bone está ativada e o movimento do eixo x e y está desativado.

Você também pode limitar a velocidade de movimento do bone para criar nele um efeito de peso.

Em armaduras com strings de bones conectados, não é possível restringir o movimento da última junção em qualquer ramificação da armadura. Para dar a aparência de restrição da última junção, use bones com cliques de filme e conecte o último bone a um clipe de filme que tem sua propriedade alfa definida para zero. Restrinja o bone próximo ao último lugar em vez do último.

Exemplos:

- No caso de um braço, você poderia restringir os graus da rotação do cotovelo para que ele não girasse além da faixa normal de movimento do antebraço.
- Para habilitar um caractere a se mover pelo Palco, ative a conversão X ou Y no bone raiz. Desative a rotação ao usar as conversões X e Y para obter um movimento mais preciso.

Você define essas propriedades no Inspetor de propriedades, quando um ou mais bones são selecionados.

- Para permitir que um bone selecionado se mova ao longo do eixo x ou y e alterar o comprimento do respectivo bone pai, selecione Ativar, na seção Junção: Translação X ou Junção: Translação Y, do Inspetor de propriedades.

Uma seta de duas pontas é exibida perpendicularmente ao bone na junção, para indicar que o movimento do eixo x está ativado. Uma seta de duas pontas é exibida paralela ao bone na junção, para indicar que o movimento do eixo y está ativado. A ativação da tradução x e y de um bone simplifica a tarefa do posicionamento do bone quando a rotação está desabilitada para este.

- Para limitar a quantidade de movimentos ativados ao longo dos eixos X ou Y, selecione Restringir, na seção Junção: Translação X ou Junção: Translação Y, do Inspetor de propriedades, e insira um valor para as distâncias mínima e máxima que o bone pode se mover.
- Para desativar a rotação do bone selecionado ao redor da junção, desmarque a caixa de seleção Ativar, na seção Junção: Rotação, do Inspetor de propriedades.

Por padrão, essa caixa de seleção está marcada.

- Para restringir a rotação de um bone, insira os graus mínimo e máximo da rotação na seção Junção: Rotação, do Inspetor de propriedades. Os graus de rotação são relativos ao bone pai. Um arco é exibido na parte superior da junção do bone, indicando os graus de liberdade da rotação.

- Para tornar um bone selecionado estacionário em relação a seu bone pai, desative a rotação e a translação dos eixos x e y.

O bone se torna rígido e segue o movimento do pai.

- Para limitar a velocidade de movimento de um bone selecionado, insira um valor no campo Velocidade de união, no Inspetor de propriedades.

A velocidade de união dá ao bone o efeito de peso. O valor máximo de 100% equivale a velocidade ilimitada.

A restrição do movimento do bone com a fixação (CS5.5 apenas)

Você pode evitar que os bones específicos se movimentem fixando-os no Palco. Os bones fixos são fixados no local, enquanto os outros bones ligados a eles continuam a circular livremente. Um exemplo disso seria o uso de uma figura humana com os bones dos pés fixados de modo que não possam se mover acima e abaixo do piso em que a figura está em pé.

Para fixar um ou mais bones no Palco:

1. Selecione o bone(s) no Palco clicando nele.
 2. Siga um destes procedimentos:
 - Coloque o cursor do mouse sobre uma junta de bone até o cursor Fixar ser exibido. Em seguida, clique na junta.
 - Na seção Local do Inspetor de propriedades, marque a caixa Fixação.
- O bone selecionado não pode se mover em qualquer direção.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Suporte à fixação para IK](#) (2:35, Adobe TV)
- Vídeo: [Elasticidade para os ossos](#) (Duração: 4:29, Inclui: adicionar ossos, limitar movimento das articulações, adicionar poses, animar com propriedades de elasticidade. AdobeTV.com)
- TechNote: [Não é possível restringir um movimento IK no último bone em uma junção](#)

Adicionar Elasticidade aos ossos

[Para o início](#)

Duas propriedades de ossos podem ser usadas para adicionar elasticidades a ossos IK. As propriedades Resistência e Amortecimento dos ossos proporcionam movimento físico real a Ossos IK por integrarem física dinâmica ao sistema IK de ossos. Essas propriedades facilitam a criação de animação com física aprimorada. As propriedades Resistência e Amortecimento proporcionam movimento semelhante ao da vida real altamente

configurável à animação de ossos. É melhor definir essas propriedades antes de adicionar poses a uma camada de pose.

Resistência A rigidez da elasticidade. Valores mais altos criam um efeito de elasticidade mais rígido.

Amortecimento A taxa de dissolução do efeito de elasticidade. Valores mais altos fazem com que a elasticidade diminua mais rapidamente. O valor 0 faz com que a elasticidade mantenha toda a sua resistência durante os quadros da camada de pose.

Para permitir a elasticidade, selecione um ou mais ossos e defina os valores de Resistência e Amortecimento na seção Elasticidade do Inspetor de propriedades. Quanto maior a Resistência, mais rígida a elasticidade se torna. O Amortecimento determina a taxa de dissolução do efeito elástico e portanto, quanto mais alto o valor, mais rápido a animação terminará.

Para desativar as propriedades Resistência e Amortecimento, selecione a camada de pose na Linha de tempo e desmarque a caixa de seleção Ativar na seção Elasticidade do Inspetor de propriedades. Isso permite ver no Palco as poses que você definiu na camada de pose sem o efeito das propriedades de Elasticidade.

Os fatores a seguir afetam o aspecto final da animação de ossos quando se trabalha com as propriedades de elasticidade. Experimente ajustar cada um deles para obter a aparência final desejada.

- O valor da propriedade Resistência.
- O valor da propriedade Amortecimento.
- O número de quadros entre poses na camada de pose.
- O número total de quadros na camada de pose.
- O número de quadros entre a pose final e o último quadro da pose posteriormente.

Recursos adicionais

- Vídeo: [Trabalho com propriedades de suspensão IK](#) (7:50, Adobe TV)
- Vídeo: Duração: 4:29, Inclui: Adicionar bones, restringir movimento de junção, adicionar poses, animar com propriedades de suspensão. AdobeTV.com) [Suspensão para Bones](#)
- Artigo: [Exploração da ferramenta Suspensão em Flash Professional CS5](#) (Adobe.com)

Animar uma armadura

[Para o início](#)

Você anima armaduras IK diferentemente de outros objetos no Flash. Nas armaduras, basta adicionar quadros à camada de pose e reposicionar a armadura no Palco para criar um quadro-chave. Quadros-chave em camadas de pose são chamados de poses. Como as armaduras IK são normalmente usadas para fins de animação, cada camada de pose atua automaticamente como uma camada de interpolação.

No entanto, camadas de pose IK são diferentes de camadas de interpolação porque você não pode interpolar outras propriedades além da posição do bone na camada de pose. Para interpolar outras propriedades de um objeto IK, como local, transformação, efeitos de cor ou filtros, coloque a armadura e seus objetos associados em um clipe de filme ou símbolo gráfico. Você então pode animar as propriedades do símbolo usando o comando Inserir > Interpolação de movimento e o painel Editor de movimento.

Você também pode animar as armaduras IK com o ActionScript 3.0 no tempo de execução. Se você planeja animar uma armadura com o ActionScript, não poderá animá-la na Linha do tempo. A armadura só pode ter uma pose na camada de pose. Essa pose deve estar no primeiro quadro em que a armadura aparece na camada de pose.

Os recursos adicionais a seguir demonstram como animar uma armadura:

- Vídeo: [Animação de bones \(cinemática inversa\)](#) (2:41) (Adobe TV)
- Vídeo: Duração: 4:29, Inclui: Adicionar bones, restringir movimento de junção, adicionar poses, animar com propriedades de suspensão. AdobeTV.com) [Suspensão para Bones](#)
- Artigo: [Animação de personagem com a ferramenta Bone em Flash](#) (Adobe.com)
- [Como usar a ferramenta Bone](#) (5:12) (YouTube.com)
- [Como animar símbolos com a ferramenta Bone](#) (3:26) (YouTube.com)

Animar uma armadura na Linha do tempo

As armaduras IK localizam-se nas camadas de pose na Linha do tempo. Para animar armaduras na Linha do tempo, insira poses clicando com o botão direito do mouse no quadro em uma camada de pose e selecionando Inserir pose. Use a ferramenta Seleção para alterar a configuração da armadura. O Flash Professional interpola automaticamente as posições dos bones nos quadros entre poses.

1. Na Linha do Tempo, se necessário, adicione quadros à camada de pose da armadura para deixar espaço para a animação que desejar criar.

Adicione quadros clicando com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Option (Macintosh) em um quadro na camada de pose, à direita de qualquer quadro existente, e selecionando Inserir quadro. Você pode adicionar ou excluir quadros posteriormente, a qualquer momento.

2. Para adicionar uma pose a um quadro na camada de pose, siga um destes procedimentos:

- Coloque o indicador de reprodução no quadro a que deseja adicionar a pose e, em seguida, reposicione a armadura no Palco.
- Clique com o botão direito (Windows) ou clique com o botão Option (Macintosh) no quadro na camada de pose e selecione Inserir pose.
- Coloque o indicador de reprodução no quadro a que deseja adicionar a pose e, em seguida, pressione a tecla F6.

O Flash insere uma pose na camada de pose do quadro atual. Um marcador de pose na forma de losango no quadro indica a nova pose.

3. Para sua satisfação, acrescente poses adicionais em quadros distintos para concluir a animação.
4. Para alterar o comprimento da animação na Linha do Tempo, passe o cursor do mouse sobre o último quadro da armadura até o cursor Redimensionar ser exibido. Em seguida, arraste o último quadro da camada de pose para a direita para adicionar ou remover quadros.

O Flash reposiciona os quadros de pose em proporção à alteração de duração da camada e interpola novamente entre os quadros. Para redimensionar a extensão da armadura na Linha do Tempo sem afetar o local dos quadros de pose, mantenha Shift pressionada e arraste o último quadro da extensão da armadura.

Quando terminar, movimente o indicador de reprodução na Linha de tempo para visualizar a animação. Você pode ver as posições da armadura interpoladas entre os quadros de pose.

Você pode reposicionar a armadura nos quadros de pose ou adicionar novos quadros de pose a qualquer momento.

Edite o local das poses numa armadura.

É possível editar o local das poses das seguintes maneiras:

- Para mover uma pose para um novo local, clique numa pose mantendo a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Macintosh) pressionada e arraste-a para um novo local na armadura.
- Para copiar uma pose para um novo local, clique numa pose mantendo a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Macintosh) pressionada e arraste a pose para um novo local na armadura mantendo a tecla Alt (Windows) ou Option (Macintosh) pressionada.
- Recortar, copiar e colar. Clique na pose que você deseja recortar ou colar, mantendo a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Macintosh) pressionada, e escolha Recortar Pose ou Copiar Pose no menu de contexto.

Em seguida, mantendo a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Macintosh) pressionada, clique no quadro na extensão do quadro em que você deseja colar e escolha Colar Pose no menu de contexto.

Aplice efeitos interpolados adicionais para propriedades de objeto IK.

Para aplicar efeitos interpolados a outras propriedades de objeto IK além de posição do bone, delimite o objeto em um clipe de filme ou símbolo gráfico.

1. Selecione a armadura IK e todos os objetos a ela associados.

Em um Shape IK, você pode simplesmente clicar na forma. Em conjuntos vinculados de ocorrências de símbolos, você pode clicar na camada de pose na Linha do tempo ou arrastar o marcador de seleção em torno de todos os símbolos vinculados no Palco.

2. Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) na seleção e escolha Converter em símbolo, no menu de contexto.
3. Na caixa de diálogo Converter em símbolo, insira um nome para o símbolo e selecione Clipe de filme ou Gráfico, no menu Tipo. Clique em OK.

O Flash cria um símbolo com sua própria Linha do tempo contendo a camada de pose da armadura.

4. Para usar o novo símbolo na Linha do tempo principal do arquivo FLA, arraste o símbolo da Biblioteca para o Palco.

Agora você pode adicionar efeitos de interpolação de movimento à nova ocorrência de símbolo no Palco.

Você pode aninhar símbolos contendo armaduras IK dentro de tantas camadas quantas forem necessárias de outros símbolos aninhados para criar o efeito desejado.

Preparar uma armadura para animação em tempo de execução com o ActionScript 3.0

Você pode usar o ActionScript 3.0 para controlar armaduras IK ligados a ocorrências de clipe de filme ou formas. Contudo, você não pode controlar armaduras conectadas à ocorrências de símbolo de botão ou de gráfico com o ActionScript.

Somente armaduras com uma única pose podem ser controladas com o ActionScript. Armaduras com mais de uma pose só podem ser controladas na Linha do tempo.

1. Com a ferramenta Seleção, selecione um quadro em uma camada de pose contendo uma armadura.
2. No Inspetor de propriedades, selecione Tempo de execução, no menu Tipo.

A hierarquia agora pode ser manipulada com o ActionScript 3.0 no tempo de execução.

Por padrão, o nome da armadura no Inspetor de propriedades é o mesmo da camada de pose. Use esse nome para consultar a armadura no ActionScript. Você pode alterar o nome no Inspetor de propriedades.

Adicionar atenuação à animação IK

Atenuação está ajustando a velocidade de animação nos quadros em torno de cada pose para criar movimentos mais realistas.

1. Selecione um quadro entre dois quadros de pose na camada de pose ou um quadro de pose.

Divisão de quadro A atenuação afeta os quadros entre os quadros de pose à esquerda e à direita do quadro selecionado.

Quadro de pose A atenuação afeta os quadros entre a pose selecionada e a próximo pose na camada.

2. No Inspetor de propriedades, selecione um tipo de atenuação no menu Atenuação.

Atenuação simples Quatro atenuações que retardam o movimento nos quadros ou imediatamente antes ou depois do quadro selecionado.

Iniciar ou parar atenuações Retarde o movimento nos quadros imediatamente após o quadro de pose anterior e os quadros antes do próximo quadro de pose.

Nota: *Esses mesmos tipos de atenuações estão disponíveis no Editor de movimento quando interpolações de movimento são usadas. Você pode exibir a curva de cada tipo de atenuação no Editor de movimento quando uma interpolação de movimento for selecionada na Linha do tempo.*

3. No Inspetor de propriedades, insira um valor para a intensidade da atenuação.

A intensidade padrão é 0, o que equivale a nenhuma atenuação. O valor máximo é 100, que aplica o efeito de atenuação mais significativo aos quadros que antecedem o quadro de pose. O valor mínimo é -100, que aplica o efeito de atenuação mais significativo aos quadros imediatamente após o quadro de pose anterior.

Quando terminar visualize o movimento atenuado no Palco. Movimente rapidamente o indicador de reprodução na Linha do tempo entre os dois quadros de pose, onde você aplicou a atenuação.

Mais tópicos da Ajuda

[Interpolações de movimento](#)



Linha do tempo

Sobre a Linha do tempo

Alteração da aparência da linha de tempo

Redimensionar a Linha do tempo

Mover o indicador de reprodução

[Para o início](#)

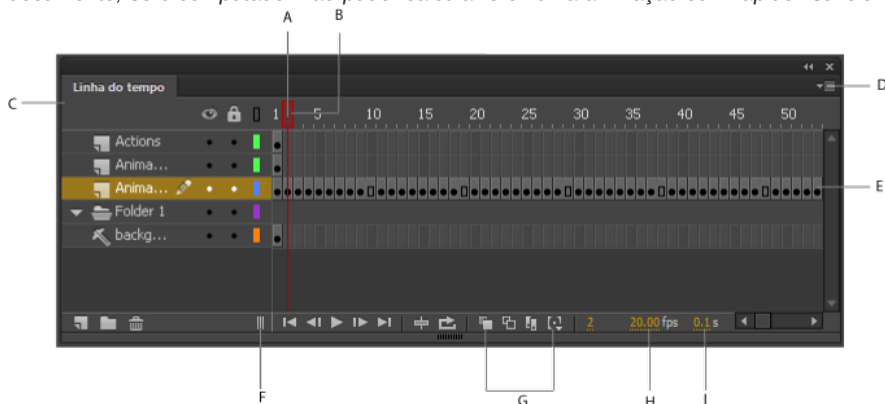
Sobre a Linha do tempo

A linha do tempo organiza e controla o conteúdo de um documento com o passar do tempo em camadas e quadros. Como os filmes, os documentos Flash Professional dividem espaços de tempo em quadros. As camadas são como várias faixas de filme empilhadas uma em cima da outra, cada uma contendo uma imagem diferente, que é exibida no Palco. Os principais componentes da Linha do tempo são camadas, quadros e o indicador de reprodução.

As camadas em um documento são listadas em uma coluna no lado esquerdo da Linha do tempo. Os quadros contidos em cada camada são exibidos em uma linha à direita do nome da camada. O cabeçalho da Linha do tempo, na parte superior da Linha do tempo, indica os números dos quadros. O indicador de reprodução indica o quadro atual exibido no Palco. Durante a reprodução de um documento, o indicador de reprodução é movido da esquerda para a direita em toda a Linha do tempo.

A exibição de status da Linha do tempo, na parte inferior da Linha do tempo, indica o número do quadro selecionado, a taxa de quadros atual e o tempo decorrido até o quadro atual.

Nota: Quando uma animação é reproduzida, é exibida a taxa de quadros real; esta pode ser diferente da configuração de taxa de quadros do documento, se o computador não puder calcular e exibir a animação com rapidez suficiente.



Partes da Linha do tempo

A. Indicador de reprodução **B.** Quadro-chave vazio **C.** Cabeçalho da Linha do tempo **D.** Ícone da camada de guia **E.** Menu pop-up Exibição de quadros **F.** Animação quadro a quadro **G.** Animação interpolada **H.** Botão Centralizar Quadro **I.** Botões de papel de transparência **J.** Indicador de quadro atual **K.** Indicador de taxa de quadros **L.** Indicador de tempo decorrido

A Linha do tempo mostra onde a animação ocorre em um documento, incluindo a animação quadro a quadro, a animação interpolada e os caminhos de movimento.

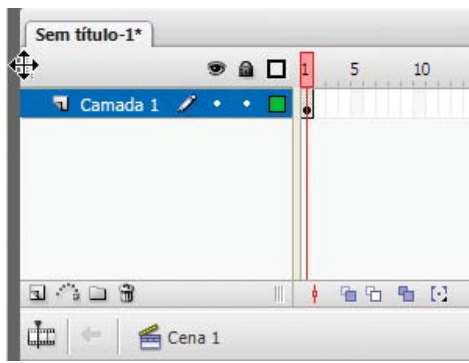
Os controles na seção de camadas da Linha do tempo permitem ocultar, mostrar, bloquear ou desbloquear camadas, bem como exibir o conteúdo das camadas como contornos. É possível arrastar um quadro na linha de tempo para um novo local na mesma camada, ou para uma camada diferente.

[Para o início](#)

Alteração da aparência da linha de tempo

Por padrão, a Linha do tempo aparece abaixo da janela do documento principal. Para alterar sua posição, desconecte a Linha do tempo da janela do documento e a faça flutuar na própria janela ou encaixe-a em outro painel selecionado. É possível também ocultar a Linha do tempo.

Para alterar o número de camadas e quadros visíveis, redimensione a Linha do tempo. Para exibir camadas adicionais, quando a Linha do tempo tiver mais camadas do que é possível exibir, use as barras de rolagem no lado direito da Linha do tempo.

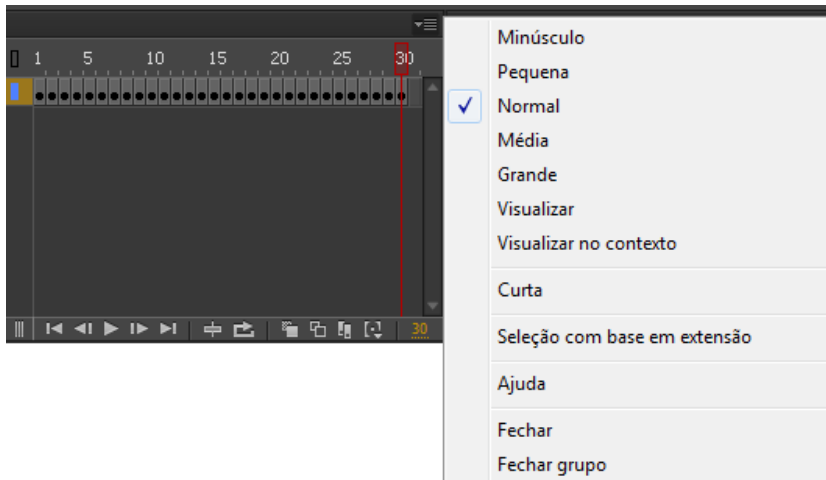


Arrastar a Linha do tempo

- Para mover a Linha do tempo quando ela estiver encaixada na janela do documento, arraste a aba da barra de título no canto superior esquerdo da Linha do tempo.
- Para encaixar uma Linha do tempo desencaixada na janela do aplicativo, arraste a aba da barra de título para a parte superior ou inferior da janela do documento.
- Para encaixar uma Linha do tempo desencaixada em outros painéis, arraste a aba da barra de título da Linha do tempo até o local escolhido. Para impedir que a Linha do tempo seja encaixada em outros painéis, pressione a tecla Ctrl enquanto arrasta. Uma barra azul é exibida para indicar o local em que a Linha do tempo será encaixada.
- Para estender ou encurtar campos de nome de camada no painel Linha do tempo, arraste a barra que separa os nomes de camada e as partes dos quadros da Linha do tempo.

Alterar a exibição de quadros na Linha do tempo

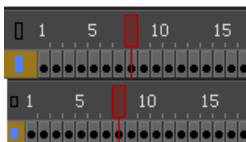
1. Para exibir o menu pop-up Exibição de quadros, clique em Exibição de quadros no canto superior direito da Linha do tempo.



Menu pop-up Exibição de quadros.

2. Selecione uma das seguintes opções:

- Para alterar a largura das células dos quadros, selecione Minúsculo, Pequeno, Normal, Média ou Grande. (A configuração de largura de quadro Grande é útil para a exibição de detalhes de formas de ondas sonoras.)
- Para diminuir a altura das linhas das células dos quadros, selecione Curto.



Opções de exibição de quadro Curto e Normal.

- Para ativar ou desativar a tonalidade das sequências, selecione Quadros coloridos.
- Para exibir miniaturas do conteúdo de cada quadro dimensionado para se ajustar aos quadros da Linha do tempo, selecione Visualizar. Isso pode levar o tamanho do conteúdo aparente a variar, e requer espaço de tela adicional.
- Para exibir miniaturas de cada quadro completo (incluindo o espaço vazio), selecione Visualizar no contexto. Isso é útil para exibir o modo como os elementos se movem em seus quadros, no decorrer da animação, mas as visualizações são geralmente menores do que com a opção Visualizar.

Alterar a altura da camada na Linha do tempo

1. Siga um destes procedimentos:
 - Clique duas vezes no ícone da camada (o ícone à esquerda do nome da camada) na Linha do tempo.
 - Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) no nome da camada e selecione Propriedades no menu de contexto.
 - Selecione a camada na Linha do tempo e selecione Modificar > Linha do tempo > Propriedades da camada.
2. Na caixa de diálogo Propriedades da camada, selecione uma opção para Altura da camada e clique em OK.

Redimensionar a Linha do tempo

[Para o início](#)

- Se a Linha do tempo estiver encaixada na janela principal do aplicativo, arraste a barra que separa a Linha do tempo da área do Palco.
- Se a Linha do tempo não estiver encaixada na janela principal do aplicativo, arraste o canto inferior direito (Windows) ou a caixa de tamanho no canto inferior direito (Macintosh).

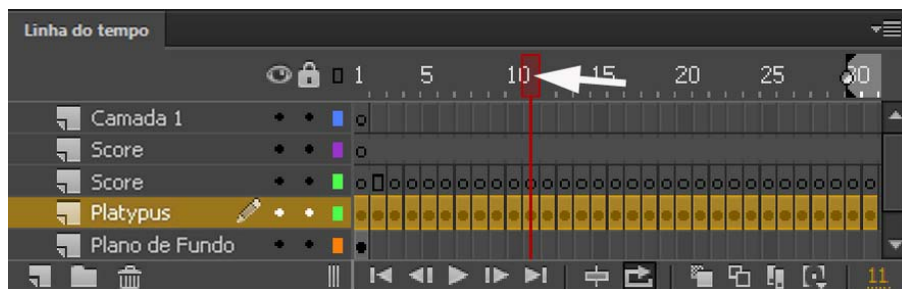
Mover o indicador de reprodução

[Para o início](#)

A cabeça de reprodução vermelha no alto da Linha de Tempo move-se à medida que o documento é exigido, indicando o quadro atual em exibição no palco. O cabeçalho da Linha do tempo mostra os números dos quadros da animação. Para exibir um quadro no Palco, mova o indicador de reprodução até o quadro na Linha do tempo.

Para exibir um quadro específico, quando você estiver trabalhando com um grande número de quadros, que não podem ser todos exibidos na Linha do tempo de uma vez, mova o indicador de reprodução ao longo da Linha do tempo.

- Para ir até um quadro, clique no local do quadro no cabeçalho da Linha do tempo, ou arraste o indicador de reprodução até a posição desejada.
- Para centralizar a linha do tempo no quadro atual, clique no botão Centralizar Quadro na parte inferior da linha de tempo.
- (Somente CS5.5) Para reproduzir, retroceder, saltar adiante ou para trás na linha de tempo, use os botões Reproduzir na parte inferior do painel Linha de Tempo.
- (Somente CS5.5) Para completar um ciclo de um intervalo de quadros específico, clique no botão Ciclo na parte inferior do painel Linha de Tempo. Em seguida, mova os marcadores de intervalos de quadros para o primeiro e o último quadro que você deseja incluir no ciclo.



Mover o indicador de reprodução

Mais tópicos da Ajuda

[Trabalho com linhas do tempo](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Trabalho com símbolos

[Sobre símbolos](#)

[Criar símbolos](#)

[Converta a animação do palco em um clipe de filme símbolo](#)

[Duplicação de símbolos](#)

[Editar símbolos](#)

Sobre símbolos

[Para o início](#)

Um símbolo é um gráfico, botão ou clipe de filme que você cria uma vez no ambiente de criação do Flash Professional ou usando as classes SimpleButton (AS 3.0) e MovieClip. Você pode usar novamente o símbolo em todo o documento ou em outros documentos.

O símbolo pode incluir arte-final importada de outro aplicativo. Todo símbolo criado se torna automaticamente parte da biblioteca do documento atual.

A ocorrência é uma cópia de um símbolo localizado no Palco ou aninhado dentro de outro símbolo. A ocorrência pode ser diferente do respectivo símbolo-pai em termos de cor, tamanho e função. A edição de um símbolo atualiza todas as ocorrências do símbolo, mas a aplicação de efeitos à ocorrência de um símbolo atualiza apenas a ocorrência.

O uso de símbolos nos documentos reduz significativamente o tamanho do arquivo. Salvar diversas ocorrências de um símbolo requer menos espaço de armazenamento do que salvar várias cópias do conteúdo do símbolo. Por exemplo, você pode reduzir o tamanho de arquivo de seus documentos, convertendo gráficos estáticos, tais como imagens de plano de fundo, em símbolos, que então podem ser reutilizados. O uso de símbolos também pode acelerar a reprodução de arquivos SWF, pois o símbolo só precisa ser baixado uma vez para o Flash® Player.

Compartilhe símbolos entre documentos como recursos de biblioteca compartilhada durante a criação ou em tempo de execução. Para compartilhar recursos em tempo de execução, você pode vincular recursos de um documento de origem a qualquer quantidade de documentos de destino, sem a necessidade de importar esses recursos no documento de destino. Para compartilhar recursos durante a criação, você pode atualizar ou substituir um símbolo por qualquer outro símbolo existente na sua rede local.

Se você importar recursos da biblioteca com o mesmo nome de recursos já existentes na biblioteca, será possível resolver os conflitos de nomes sem sobrescrever acidentalmente os recursos existentes.

Outras instruções introdutórias sobre símbolos estão disponíveis nos seguintes recursos:

- Adobe TV: [Entendendo símbolos \(2:28\)](#)
- Oficina em vídeo da Adobe: [Criação e uso de símbolos e instâncias \(CS3\) \(7:12\)](#) (Este vídeo se concentra no Flash Professional CS3, mas as informações permanecem relevantes).
- Artigo do Flash Professional Design Center: [Usando o Flash pela primeira vez – Parte 1: criação de um banner](#)

Tipos de símbolos

Cada símbolo possui uma Linha de tempo e um Palco exclusivos e completos, com camadas. Você pode adicionar quadros, quadros-chave e camadas à Linha de tempo de um símbolo, da mesma forma que na Linha de tempo principal. Ao criar um símbolo você seleciona o seu tipo.

- Use símbolos gráficos  para imagens estáticas e para criar partes reutilizáveis de animação vinculadas à Linha de tempo principal. Os símbolos gráficos operam em sincronização com a Linha de tempo principal. Em uma sequência de animação de símbolo gráfico, os controles e sons interativos não funcionam. Os símbolos gráficos adicionam menos tamanho ao arquivo FLA do que botões ou clipes de filme, pois não possuem Linha de tempo.
- Use símbolos de botão  para criar botões interativos que respondam a cliques do mouse, rolagens ou outras ações. Defina os gráficos associados a vários estados do botão e, em seguida, atribua ações à ocorrência do botão. Para obter mais informações, consulte Manipulação de eventos, em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#), ou [Manipulação de eventos](#), no *Guia do desenvolvedor do ActionScript 3.0*.
- Use símbolos de clipe de filme  para criar partes reutilizáveis de animação. Os clipes de filme têm a sua própria Linha de tempo com vários quadros, independente da Linha de tempo principal: imagine-os como aninhados dentro de uma Linha de tempo principal que pode conter controles e sons interativos e até outras ocorrências de clipe de filme. Você também pode criar botões animados, colocando ocorrências de clipe de filme dentro da Linha de tempo de um símbolo de botão. Além disso, os clipes de filme são compatíveis com o ActionScript®.
- Use símbolos de fonte para exportar uma fonte e usá-la em outros documentos Flash Professional.

O Flash Professional fornece componentes pré-fabricados, que são clipes de filme com parâmetros definidos que podem ser utilizados nos seus documentos, para adicionar elementos à interface do usuário, como botões, caixas de seleção ou barras de rolagem. Para obter mais

informações, consulte Sobre componentes, em [Uso de componentes no ActionScript 2.0](#) ou [Sobre componentes do ActionScript 3.0](#) em *Uso de componentes do ActionScript 3.0*.

Nota: Para visualizar a animação em ocorrências de componente e dimensionamento de 9 fatias de clipes de vídeo no ambiente de criação do Flash Professional, selecione *Controlar > Ativar visualização ao vivo*.

[Para o início](#)

Criar símbolos

Você pode criar um símbolo a partir de objetos selecionados no Palco, criar um símbolo vazio e então construir ou importar o conteúdo no modo de edição de símbolo, ou criar símbolos fonte no Flash Professional. Os símbolos possuem todas as funcionalidades que o Flash Professional pode criar, incluindo animação.

A utilização de símbolos que contêm animação permite criar aplicações do Flash Professional com bastante movimento, ao mesmo tempo minimizando o tamanho do arquivo. Considere a criação de animação em um símbolo que possua uma ação cíclica ou repetitiva, por exemplo, o movimento das asas de um pássaro para cima e para baixo.

Para adicionar símbolos ao documento, use os recursos da biblioteca compartilhada durante a criação ou em tempo de execução.

Conversão de elementos selecionados em um símbolo

1. Selecione um elemento ou diversos elementos no palco. Siga um destes procedimentos:

- Selecione *Modificar > Converter em símbolo*.
- Arraste a seleção para o painel Biblioteca.
- Clique com o botão direito (Windows) ou Ctrl+clique (Macintosh) e selecione *Converter em símbolo*, no menu de contexto.

2. Na caixa de diálogo *Converter em símbolo*, digite o nome do símbolo e selecione o comportamento.

3. Clique na grade de registro para posicionar o ponto de registro do símbolo.

4. Clique em OK.

O Flash Professional adiciona o símbolo à biblioteca. A seleção no palco se torna uma ocorrência do símbolo. Após criar um símbolo, você poderá editá-lo no modo de edição de símbolo, selecionando *Editar > Editar símbolos*, ou no contexto do palco, selecionando *Editar > Editar no local*. Você também pode alterar o ponto de registro do símbolo.

Criar um símbolo vazio

1. Siga um destes procedimentos:

- Selecione *Inserir > Novo símbolo*.
- Clique no botão *Novo símbolo* na esquerda inferior do painel Biblioteca.
- Selecione *Novo símbolo*, no menu do painel Biblioteca, no canto superior direito do painel Biblioteca.

2. Na caixa de diálogo *Criar novo símbolo*, digite o nome do símbolo e selecione o comportamento.

3. Clique em OK.

O Flash Professional adiciona o símbolo à biblioteca e alterna para o modo de edição de símbolo. Neste modo, o nome do símbolo é exibido acima do canto superior esquerdo do Palco, e uma cruz indica o ponto de registro do símbolo.

4. Para criar o conteúdo do símbolo, use a Linha de tempo, desenhe com as ferramentas de desenho, importe a mídia, ou crie ocorrências de outros símbolos.

5. Para retornar ao modo de edição de documento, siga um destes procedimentos:

- Clique no botão *Voltar*.
- Selecione *Editar > Editar documento*.
- Clique no nome da cena, na barra Edição.

Ao criar um símbolo, o ponto de registro é colocado no centro da janela no modo de edição de símbolo. Você pode colocar o conteúdo do símbolo na janela em relação ao ponto de registro. Para alterar o ponto de registro, quando editar um símbolo, mova o conteúdo do símbolo em relação ao ponto de registro.

6. Na seção *Ligação ActionScript*, é possível escolher exportar para o ActionScript clicando na caixa de seleção *Exportar para ActionScript*. A classe e classe base usadas são automaticamente exibidas (é possível renomear as classes). O Flash Pro busca por definições da classe em um arquivo AS externo ou em um arquivo SWC vinculado. Se as definições da classe não forem encontradas nesses lugares, o Flash Pro automaticamente cria os arquivos de classe. Para obter mais informações, consulte este artigo.

(Somente no Flash Professional CC) Troca de vários símbolos

A opção *Trocar símbolo* permite que você troque símbolos por símbolos ou bitmaps selecionados.

1. No Flash Pro CC, selecione vários símbolos no palco.

2. No painel Propriedades, clique em TROCAR.
3. Na caixa de diálogo Trocar símbolo, selecione o símbolo pelo qual você deseja substituir todos os símbolos/bitmap selecionados.
4. Clique em OK.

Converta a animação do palco em um clipe de filme símbolo

[Para o início](#)

Para reutilizar uma sequência animada do Palco, ou manipular a sequência como uma ocorrência, selecione e salve a sequência como um símbolo de clipe de filme.

1. Na linha do tempo principal, selecione cada quadro de cada camada da animação no palco que deseja usar. Para obter informações sobre seleção de quadros, consulte Inserir quadros na Linha do tempo.
2. Para copiar os quadros, escolha uma destas opções:
 - Clique com o botão direito (Windows) ou Ctrl+clique (Macintosh) em cada quadro selecionado e selecione Copiar quadros, no menu de contexto. Para excluir a sequência após convertê-la em um clipe de filme, selecione Recortar.
 - Selecione Editar > Linha do tempo > Copiar quadros. Para excluir a sequência após convertê-la em um clipe de filme, selecione Recortar quadros.
3. Desfaça a sua seleção e certifique-se de que nada esteja selecionado no palco. Selecione Inserir > Novo símbolo.
4. Atribua um nome ao símbolo. Em Tipo, selecione Clipe de filme e, em seguida, clique em OK.
5. Na Linha de tempo, clique em Quadro 1 ou Camada 1 e selecione Editar > Linha do tempo > Colar quadros.

Esta ação cola os quadros, e quaisquer camadas ou nomes de camadas, que você copia da Linha do tempo principal, na Linha do tempo desse símbolo de clipe de filme. Qualquer animação, botão ou interatividade dos quadros copiados se torna uma animação independente (um símbolo de clipe de filme) que pode ser reutilizada.

6. Para retornar ao modo de edição de documento, siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão Voltar.
 - Selecione Editar > Editar documento.
 - Clique no nome da cena, na barra Edição, acima do palco.

Duplicação de símbolos

[Para o início](#)

A duplicação permite utilizar um símbolo para criar outro.

Para criar versões do símbolo com aspectos diferentes, use também ocorrências.

Duplicação de símbolo usando o painel Biblioteca

❖ Selecione um símbolo no painel Biblioteca e siga um destes procedimentos:

- Clique com o botão direito (Windows) ou Ctrl+clique (Macintosh) e selecione Duplicar no menu de contexto.
- Selecione Duplicar, no menu do painel Biblioteca.

Duplicação de símbolo selecionando uma ocorrência

1. Selecione uma ocorrência do símbolo no palco.
2. Selecione Modificar > Símbolo > Duplicar símbolo.

O símbolo é duplicado e a ocorrência é substituída por uma ocorrência do símbolo duplicado.

Editar símbolos

[Para o início](#)

Ao editar um símbolo, o Flash Professional atualiza todas as ocorrências do símbolo no documento. Edite o símbolo das seguintes maneiras:

- Em contexto com os outros objetos no palco, usando o comando Editar no local. Os outros objetos ficam esmaecidos para se diferenciar do símbolo que está sendo editado. O nome do símbolo que você está editando é exibido na barra Edição, na parte superior do palco, à direita do nome da cena atual.
- Em uma janela separada, usando o comando Editar em nova janela. A edição do símbolo em uma janela separada permite visualizar ao mesmo tempo o símbolo e a Linha de tempo principal. O nome do símbolo que você está editando é exibido na barra de Edição na parte superior do palco.

Edite o símbolo alterando a janela de exibição palco para exibição apenas do símbolo, usando o modo de edição de símbolo. O nome do símbolo que você está editando é exibido na barra Edição, na parte superior do palco, à direita do nome da cena atual.

Ao editar um símbolo, o Flash Professional atualiza todas as ocorrências do símbolo em todo o documento para refletir suas edições.

Durante a edição do símbolo, use qualquer ferramenta de desenho, importe a mídia ou crie ocorrências de outros símbolos.

- Altere o ponto de registro do símbolo (o ponto identificado pelas coordenadas 0,0) usando qualquer método de edição de símbolo.

Edição de símbolo no local

1. Siga um destes procedimentos:
 - Clique duas vezes em uma ocorrência do símbolo no palco.
 - Selecione a ocorrência do símbolo no palco e clique com o botão direito (Windows) ou Ctrl+clique (Macintosh) e selecione Editar no local.
 - Selecione uma ocorrência do símbolo no palco e, em seguida, Editar > Editar no local.
2. Edite o símbolo.
3. Para sair do modo de edição no local e retornar ao modo de edição de documento, siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão Voltar.
 - Selecione o nome da cena atual no menu Cena da barra Edição.
 - Selecione Editar > Editar documento.
 - Clique duas vezes fora do conteúdo do símbolo.

Editar símbolo em uma nova janela

1. Selecione a ocorrência do símbolo no palco e clique com o botão direito (Windows) ou Ctrl+clique (Macintosh) e selecione Editar em nova janela.
2. Edite o símbolo.
3. Clique na caixa Fechar, no canto superior direito (Windows) ou no canto superior esquerdo (Macintosh) para fechar a nova janela, e clique na janela do documento principal para voltar a editar o documento principal.

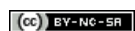
Editar um símbolo no modo de edição de símbolo

1. Escolha uma destas opções para selecionar o símbolo:
 - Clique duas vezes no ícone do símbolo no painel Biblioteca.
 - Selecione a ocorrência do símbolo no palco e clique com o botão direito (Windows) ou Ctrl+clique (Macintosh) e selecione Editar no menu de contexto.
 - Selecione uma ocorrência do símbolo no palco e, em seguida, Editar > Editar símbolos.
 - Selecione o símbolo no painel Biblioteca e Editar no menu do painel Biblioteca, ou clique com o botão direito (Windows) ou Ctrl+clique (Macintosh) no símbolo do painel Biblioteca e selecione Editar.
2. Edite o símbolo.
3. Para sair do modo de edição de símbolo e voltar a editar o documento, siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão Voltar, à esquerda da barra de edição, na parte superior do palco.
 - Selecione Editar > Editar documento.
 - Clique no nome da cena na barra Edição, na parte superior do palco.
 - Clique duas vezes fora do conteúdo do símbolo.

Mais tópicos da Ajuda

[Criação de botões](#)

 [Incorporar fontes para proporcionar uma aparência uniforme ao texto](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Animação

[Cinco etapas para aprender o Flash Professional](#)

artigo (4 de maio de 2013)

Este guia de aprendizado ajudará você a começar a usar rapidamente e a obter bons conhecimentos sobre a criação de projetos e aplicativos usando o Adobe Flash Professional CS6.

[Tutoriais em vídeo para aprender sobre o Flash Professional CS6](#)

tutorial (28 de agosto de 2012)

Aprenda as noções básicas do Flash Pro CS6 com tutoriais de Introdução e de Novos recursos criados por especialistas no produto.

[Alteração da curva de um movimento](#)

Adobe (27 de fevereiro de 2012)

vídeo-tutorial

Neste vídeo, você aprenderá a alterar a curva de um movimento no Flash CS5.

[Manual didático de efeitos gráficos para Flash](#)

Adobe (27 de fevereiro de 2012)

tutorial

O Adobe Flash Professional CS5 oferece vários recursos para produzir efeitos gráficos impressionantes e aprimorar a aparência e a sensação de seus projetos. O Manual didático de efeitos gráficos para Flash explorar estes recursos, de tarefas básicas, como usar ladrilhos e modos de mesclagem, a conceitos mais avançados, como animação de filtros e aplicação de máscaras usando o ActionScript. Confira as seções abaixo e se aprofunde no tópico que mais lhe interessar.

[Suspensão para Bones](#)

Paul Trani (27 de fevereiro de 2012)

vídeo-tutorial

Neste vídeo, Paul mostra não só como usar cinemática inversa no Flash, como a criar um movimento mais realista com uma elasticidade natural.

[TLF](#)

Paul Trani (27 de fevereiro de 2012)

vídeo-tutorial

Junte-se ao treinador Paul Trani enquanto ele demonstra alguns dos novos recursos de layout de texto no Flash Professional CS5.

[Utilização da ferramenta Deco{](#)

Adobe (27 de fevereiro de 2012)

vídeo-tutorial

Com este vídeo, você aprende sobre a escala sensível a conteúdo no Flash CS5.

[Como evitar erros comuns de criação no Flash Professional](#)

Tommi West (16 de janeiro de 2012)

tutorial

Esta série de artigos descreve erros comuns de criação que podem causar problemas em seus projetos do Adobe Flash Professional e fornece técnicas que podem ser aplicadas para evitar que eles ocorram. Estas orientações também mostram maneiras de trabalhar com mais eficiência e encontrar menos problemas de desempenho e erros de tempo de execução.

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Animação de interpolação de movimento

[Sobre animação de interpolação](#)

[Aplicação de predefinições de movimento](#)

[Criar animação de interpolação](#)

[Editar o caminho de movimento de uma animação de interpolação](#)

[Editar extensões de interpolação de animação na Linha do tempo](#)

[trabalhar com interpolação de movimento como arquivos XML](#)



(Desaprovado com o Flash Professional CC) [Editar propriedades de curvas da animação com o Editor de Movimento](#)



(Desaprovado com o Flash Professional CC) [Flexibilização de interpolação de movimento](#)

Sobre animação de interpolação

[Para o topo](#)

Antes de começar

Observação: Como a maioria das coisas em Flash, a animação não exige nenhum ActionScript. Contudo, você pode criar a animação com o ActionScript se quiser.

Antes de criar interpolações, é útil entender os seguintes conceitos do Flash Pro:

- Desenhar no Palco
- Camadas de Linha de tempo e a ordem de empilhamento dos objetos em uma única camada e também em várias camadas
- Mover e transformar objetos no Palco e no Inspetor de propriedades
- Usar a Linha de tempo, incluindo o tempo de vida útil do objeto e selecionar objetos em pontos específicos no tempo. Consulte [Quadros e quadros chave](#) para aprender as noções básicas.
- Símbolos e propriedades dos símbolos. Os tipos de símbolos interpoláveis incluem clipes de filme, botões e imagens. Os textos também são interpoláveis.
- Símbolos aninhados. As instâncias de símbolos podem ser aninhadas dentro de outros símbolos.
- Opcional: Edição da curva de Bezier usando as ferramentas Selecionar e Subseleção. Essas ferramentas podem ser usadas para editar os caminhos do movimento de interpolação.

Para obter mais informações sobre esses conceitos, consulte a lista de links na parte inferior desta página.

Noções básicas de interpolações de movimento

Uma [interpolação de movimento](#) é uma animação criada pela especificação de valores diferentes para a propriedade de um objeto em diferentes quadros. O Flash Pro calcula os valores dessa propriedade entre os dois quadros. O termo interpolação em inglês, “tween”, vem das palavras “in between”, “intermediário”.

Por exemplo, você pode colocar um símbolo à esquerda do Palco no quadro 1 e movê-lo para a direita do Palco no quadro 20. Ao criar uma interpolação, o Flash Pro calcula todas as posições do clipe de filme intermediário. O resultado é uma animação do símbolo se movendo da esquerda para a direita, do quadro 1 para o 20. Em cada quadro intermediário, o Flash Pro move o clipe de filme a um vigésimo da distância do Palco.

A *extensão de interpolação* é um grupo de quadros na Linha do tempo em que um objeto pode ter uma ou mais propriedades alteradas ao longo do tempo. Uma extensão de interpolação aparece na Linha de tempo como um grupo de quadros em uma única camada com um plano de fundo azul. Essas extensões de interpolação podem ser selecionadas como um único objeto e arrastadas de um local na Linha de tempo para outro, incluindo outra camada. Apenas um objeto no Palco pode ser animado em cada extensão de interpolação. Esse objeto é chamado de *objeto de destino* da extensão de interpolação.

O *quadro-chave de propriedade* é aquele que está dentro de uma extensão de interpolação em que você define explicitamente um ou mais valores de propriedade para o objeto de destino da interpolação. Essas propriedades podem incluir posição, alfa (transparência), cor da tonalidade, e assim por diante. Cada propriedade definida tem seus próprios quadros-chave de propriedade. Se você define mais de uma propriedade em um único quadro, os quadros-chave de propriedade de cada uma dessas propriedades residirão nesse quadro. Você pode visualizar cada propriedade de uma extensão de interpolação e seus quadros-chave de propriedade no Editor de movimento. Você também pode escolher que tipos de quadros-chave de propriedade exibir na Linha de tempo do menu de contexto da extensão de interpolação.

No exemplo anterior da interpolação de um clipe de filme do quadro 1 para o 20, os quadros 1 e 20 são quadros-chave de propriedade. Você pode usar o Inspetor de propriedades, o Editor de movimento, e muitas outras ferramentas no Flash para definir valores para propriedades que

deseja animar. Você especifica esses valores de propriedade nos quadros de sua preferência, e o Flash Pro adiciona os quadros-chave de propriedade necessários à extensão de interpolação. O Flash Pro interpola os valores para cada uma dessas propriedades nos quadros existentes entre os quadros-chave de propriedade que você criou.

Observação: A partir do Flash Professional CS4, os conceitos de “quadro-chave” e “quadro-chave de propriedade” foram alterados. O termo “quadro-chave” refere-se ao quadro na Linha de tempo em que uma ocorrência de símbolo aparece no Palco pela primeira vez. O termo separado “quadro-chave de propriedade” se refere a um valor definido para uma propriedade de um objeto em um momento específico ou quadro de uma interpolação de movimento.

Se um objeto interpolado muda seu local no Palco durante a interpolação, a extensão de interpolação tem um caminho de movimento relacionado a ela. Esse caminho de movimento mostra o caminho que o objeto interpolado faz durante seu movimento em torno do Palco. Você pode editar o caminho de movimento no Palco usando as ferramentas Selecionar, Subseleção, Converter âncora, Remover âncora, e Transformação livre, e comandos no menu Modificar. Se não estiver interpolando a posição, nenhum caminho de movimento aparecerá no Palco. Você também pode aplicar um caminho existente como um caminho de movimento por colar o caminho em uma extensão de interpolação na Linha de tempo.

A animação interpolada é uma forma eficaz e eficiente de criar movimentos e mudanças no tempo, ao mesmo tempo reduzindo o tamanho do arquivo. Na animação interpolada, apenas os valores para os quadros-chave de interpolação que você especifica são armazenados no arquivo FLA e no arquivo SWF publicado.

Propriedades e objetos intercaláveis

Os tipos de objetos que podem ser interpolados incluem clipes de filme, símbolos de gráficos e botões e campos de texto. As propriedades desses objetos que podem ser interpolados incluem o seguinte:

- Posição X e Y 2D
- Posição Z 3D (somente clipes de filme)
- Rotação 2D (ao redor do eixo z)
- Rotação X, Y e Z 3D (somente clipes de filme)

O movimento 3D requer que o arquivo FLA seja direcionado ao ActionScript 3.0 e ao Flash Player 10 ou posteriores nas configurações de publicação. O Adobe AIR também suporta movimento 3D.

- Inclinação X e Y
- Escala X e Y
- Efeitos de cor

Os efeitos de cor incluem: alfa (transparência), brilho, tonalidade e configurações avançadas de cor. Os efeitos de cor podem ser interpolados somente nos símbolos e nos textos TLF. Através da interpolação dessas propriedades é possível fazer objetos aparecerem/desaparecerem gradualmente de uma cor para outra.

Para interpolar um efeito de cor em texto clássico, converta o texto em símbolo.

- Propriedades de filtragem (os filtros não podem ser aplicados a símbolos gráficos)

Diferenças entre interpolações de movimento e interpolações clássicas

O Flash Pro suporta dois tipos diferentes de interpolações para criação de movimento. As *Interpolações de movimento* introduzidas no Flash CS4 Professional são eficientes e simples de criar. Interpolações de movimento permitem o maior controle sobre a animação interpolada.

Interpolações clássicas, incluindo todas as interpolações criadas em versões anteriores do Flash Pro, são mais complexas de criar. Embora as interpolações de movimento ofereçam muito mais controle de uma interpolação, as interpolações clássicas oferecem determinados recursos específicos que podem ser necessários para alguns usuários.

As diferenças entre interpolações de movimento e interpolações clássicas incluem o seguinte:

- As interpolações clássicas usam quadros-chave. Os quadros-chave são quadros nos quais uma nova ocorrência do objeto é exibida. As interpolações de movimento podem ter apenas uma ocorrência de objeto associado a elas e usam quadros-chave de propriedade em vez de quadros-chave.
- A interpolação de movimento consiste em um objeto de destino por toda a extensão de interpolação. A interpolação clássica permite a interpolação entre dois quadros-chave que contêm instâncias do mesmo símbolo ou de símbolos diferentes.
- As interpolações de movimento e as interpolações clássicas só permitem que tipos específicos de objetos sejam interpolados. Quando você aplica interpolação de movimento a tipos de objetos não permitidos, o Flash propõe convertê-los num clipe de filme quando a interpolação é criada. A aplicação de uma interpolação clássica converte os objetos em símbolos gráficos.
- Interpolações de movimento consideram texto um tipo interpolável e não convertem esses objetos em clipes de filme. Interpolações clássicas convertem objetos de texto em símbolos gráficos.
- Não é permitido script de quadro em uma extensão de interpolação de movimento. As interpolações clássicas permitem scripts de quadros.
- Nenhum script de objeto em uma interpolação de destino pode ser alterado ao longo do curso da extensão de interpolação de movimento.

- As extensões de interpolação de movimento podem ser alongadas e redimensionadas na Linha de tempo e são tratadas como um único objeto. As interpolações clássicas consistem em grupos de quadros que podem ser selecionados individualmente na Linha do tempo.
- Para selecionar quadros individuais em uma extensão de interpolação de movimento, clique com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Macintosh) nos quadros.
- Nas interpolações clássicas, podem ser aplicadas atenuações aos grupos de quadros entre os quadros-chave na interpolação. Nas interpolações de movimento, as atenuações são aplicadas em toda a extensão de uma interpolação de movimento. Atenuar apenas quadros específicos de uma interpolação de movimento requer a criação de uma curva de atenuação personalizada.
- Você pode usar interpolações clássicas para animar entre dois efeitos de cor diferentes, como tonalidade e transparência alfa. Intepolações de movimento podem aplicar um efeito de cor por interpolação.
- Somente interpolações de movimento podem ser usadas para animar objetos 3D. Você não pode animar um objeto 3D usando a interpolação clássica.
- Somente as interpolações de movimento podem ser salvas como Predefinições de movimento.
- Nas interpolações de movimento, você não pode alternar símbolos ou definir que o número de quadros de um símbolo gráfico seja exibido em um quadro-chave de propriedade. Animações que incluem essas técnicas requerem interpolações clássicas.
- Não pode haver mais de uma interpolação clássica ou de movimento na mesma camada, mas pode haver ambos os tipos de interpolações na mesma camada.

Recursos adicionais

Os seguintes artigos e recursos sobre as diferenças entre interpolações de movimento e interpolações clássicas estão disponíveis:

- [Criação de uma animação simples em Flash](#) (Adobe.com)
- [Manual de migração de movimento para Flash Professional](#) (Adobe.com)
- Jen DeHaan oferece uma postagem de blog útil sobre o modelo de movimento em Flash Pro e sobre as diferenças entre interpolações de movimento e interpolações clássicas em seu site [Flashthusiast.com](#).

Aplicação de predefinições de movimento

[Para o topo](#)

As predefinições de movimento são interpolações de movimento pré-configuradas que você pode aplicar em um objeto no Palco. Você simplesmente seleciona o objeto e clica no botão Aplicar no painel Predefinições de movimento.

O uso das predefinições de movimento é uma forma rápida de conhecer os conceitos básicos de inserção da animação no Flash Pro. Depois de ver como as predefinições funcionam, fica muito mais fácil fazer suas próprias animações.

Você pode criar e salvar suas próprias predefinições personalizadas. Podem ser de predefinições de movimento existentes que você modificou ou de interpolações personalizadas que você criou sozinho.

O painel Predefinições de movimento também permite que você importe e exporte as predefinições. Você pode compartilhar as predefinições com as quais está colaborando ou aproveitar as predefinições compartilhadas por membros da comunidade de projeto do Flash Pro.

O uso de predefinições pode economizar um tempo significativo de produção durante o projeto e o desenvolvimento de seus projetos, especialmente se você usa tipos semelhantes de interpolações com frequência.

Observação: As predefinições de movimento podem conter somente interpolações de movimento. As interpolações clássicas não podem ser salvas como predefinições de movimento.

Os seguintes tutoriais em vídeo demonstram como usar predefinições de movimento. Alguns vídeos podem mostrar o espaço de trabalho do Flash Pro CS3 ou CS4, mas também são aplicáveis ao Flash Pro CS5.

- [Como trabalhar com predefinições de movimento \(3:29\)](#)
- [Utilização de predefinições de movimento \(3:25\)](#)
- [Atalhos do dia-a-dia: Web – Predefinições de movimento\(3:32\)](#)

Visualizar uma predefinição de movimento

Cada predefinição de movimento incluída com o Flash Pro possui uma visualização que você pode assistir no painel Predefinições de movimento. A visualização lhe dá uma ideia da aparência da animação quando ela for aplicada a um objeto no arquivo FLA. Nas predefinições personalizadas que você cria ou importa, é possível adicionar sua própria visualização.

1. Abra o painel Predefinições de movimento.
2. Selecione da lista uma predefinição de movimento.

A visualização é reproduzida no painel Visualizar no topo do painel.

3. Para interromper a reprodução da visualização, clique fora do painel Predefinições de movimento.

Aplicar uma predefinição de movimento

Enquanto um objeto interpolável (instância de símbolo ou campo de texto) é selecionado no Palco, você pode clicar no botão Aplicar para aplicar uma predefinição. Você só pode aplicar uma predefinição por objeto. Se você aplicar a segunda predefinição ao mesmo objeto, ela substituirá a primeira.

Depois que se aplica uma predefinição a um objeto no Palco, a interpolação criada na Linha de tempo não tem mais nenhuma relação com o painel Predefinições de movimento. A exclusão ou renomeação de uma predefinição no painel Predefinições de movimento não tem efeito sobre as interpolações previamente criadas com essa predefinição. Se salvar uma nova predefinição sobre uma que já existe no painel, ela não tem efeito sobre as interpolações já criadas com a predefinição original.

Cada predefinição de movimento contém um número específico de quadros. Ao aplicar uma predefinição, a extensão de interpolação criada na Linha do tempo conterá esse número de quadros. Se o objeto de destino já teve uma interpolação de outro comprimento a ele aplicada, a extensão de interpolação será ajustada de modo a corresponder ao comprimento da predefinição de movimento. Você pode ajustar o comprimento da extensão de interpolação na Linha do tempo depois que a predefinição é aplicada.

As predefinições de movimento que contêm movimento 3D só podem ser aplicadas em ocorrências de clipe de filme. As propriedades 3D interpoladas não se aplicam a símbolos gráficos ou de botões nem aos campos de texto clássicos. Você pode aplicar predefinições de movimento 2D ou 3D a qualquer clipe de filme 2D ou 3D.

Observação: *As predefinições de movimento que animam a posição do eixo z de um clipe de filme 3D causa a impressão de que as posições x e y do clipe de filme também foram alteradas. Isso é porque o movimento ao longo do eixo z segue as linhas de perspectiva invisíveis que radiam do ponto de fuga 3D (definido no Inspetor de propriedades da ocorrência do símbolo 3D) até as bordas do Palco.*

Para aplicar a predefinição de movimento:

1. Selecione um objeto interpolável no Palco. Se você aplicar uma predefinição de movimento a um objeto não interpolável, uma caixa de diálogo será exibida para permitir que você converta o objeto em um símbolo.
2. Selecione uma predefinição no painel Predefinições de movimento.
3. Clique no botão Aplicar no painel ou selecione Aplicar no Local atual no menu do painel.

O movimento é aplicado para que o movimento inicie na posição atual do clipe de filme no Palco. Se a predefinição tiver um caminho de movimento relacionado a ela, o caminho do movimento aparecerá no Palco.

Para aplicar a predefinição de forma que o respectivo movimento termine na posição atual do objeto no Palco, pressione a tecla Shift e clique no botão Aplicar ou selecione Finalizar no Local atual, no menu do painel.

Também é possível aplicar uma predefinição de movimento a vários quadros selecionados em camadas separadas, contanto que cada quadro selecionado contenha somente um objeto interpolado.

Salvar uma interpolação como predefinição de movimento personalizado

Se você criar sua própria interpolação ou alterar uma interpolação que aplicou no painel Predefinições de movimento, poderá salvá-la como uma nova predefinição de movimento. A nova predefinição aparece na pasta Predefinições personalizadas, no painel Predefinições de movimento.

Para salvar uma interpolação personalizada como predefinição:

1. Selecione um dos seguintes itens:
 - A extensão de interpolação na Linha de tempo
 - O objeto no Palco ao qual aplicou-se a interpolação personalizada.
 - O caminho de movimento no Palco
2. Clique no botão Salvar seleção como predefinição, no painel Predefinições de movimento, ou escolha Salvar como predefinição de movimento, no menu de contexto da seleção.

A nova predefinição aparecerá no painel Predefinições de movimento. O Flash Pro salva a predefinição como arquivo XML. Os arquivos são armazenados nos seguintes diretórios:

- Windows: <hard disk>\Documents and Settings\<user>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CC\<language>\Configuration\Motion Presets\
- Macintosh: <hard disk>/Users/<user>/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/<language>/Configuration/Motion Presets/

Observação: *Após salvar, excluir ou renomear predefinições personalizadas, você não poderá desfazer essa ação.*

Importar uma predefinição de movimento

As predefinições de movimento são armazenadas como arquivos XML. Importe um arquivo de interpolação XML para adicioná-lo ao painel

Predefinições de movimento. Observe que as predefinições de movimento importadas como arquivos XML somente podem ser adicionadas a interpolações clássicas.

1. Selecione Importar do menu do painel Predefinições de movimento.
2. Na caixa de diálogo Abrir, navegue para o arquivo XML que deseja importar e clique em Abrir.

O Flash Pro abre o arquivo XML e acrescenta a predefinição de movimento ao painel.

Exportar uma predefinição de movimento

Você pode exportar as predefinições de movimento como arquivos XML que podem ser compartilhados com outros usuários do Flash Pro.

1. Selecione a predefinição no painel Predefinições de movimento.
2. Selecione Exportar no menu do painel.
3. Na caixa de diálogo Salvar como, escolha um nome e o local para o arquivo XML e clique em Salvar.

Excluir uma predefinição de movimento

Você pode remover as predefinições do painel Predefinições de movimento. Ao remover uma predefinição, o Flash Pro exclui seu arquivo XML do disco. Considere fazer backup das predefinições que talvez você queira usar posteriormente, exportando, primeiro, cópias dessas predefinições.

1. Selecione a predefinição a ser excluída do painel Predefinições de movimento.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione Remover do menu do painel.
 - Clique no botão do item Remover no painel.

Criar uma visualização para uma predefinição personalizada

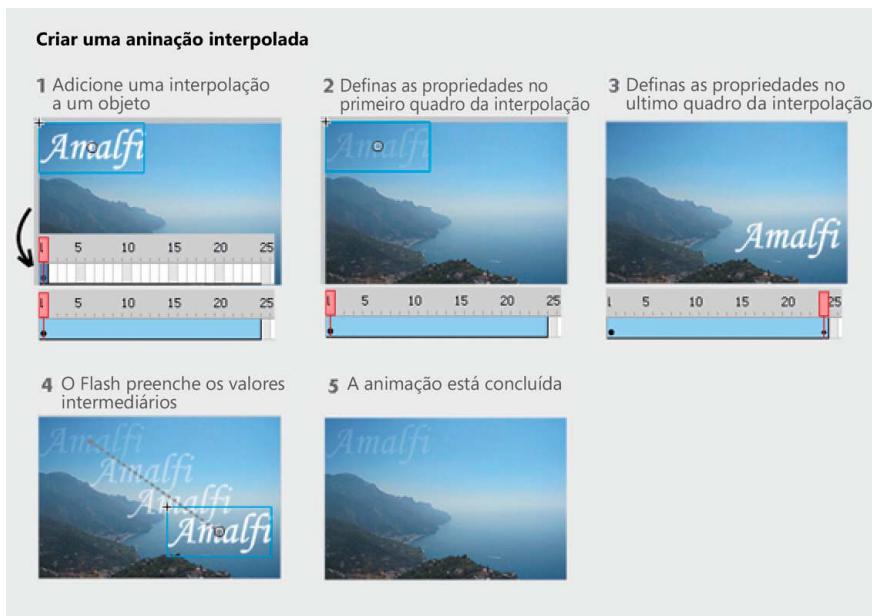
É possível criar uma visualização para qualquer predefinição de movimento personalizado que você crie. Faça isso armazenando um arquivo SWF que demonstre a animação interpolada no mesmo diretório do arquivo XML de predefinição de movimento.

1. Crie a animação interpolada e salve-a como uma predefinição personalizada.
2. Crie um arquivo FLA que continha apenas uma demonstração da interpolação. Salve o FLA com o mesmo nome da predefinição personalizada.
3. Crie um arquivo SWF do arquivo FLA com o comando Publicar.
4. Coloque o arquivo SWF no mesmo diretório do arquivo XML salvo da predefinição de movimento personalizado. Esses arquivos são armazenados nos seguintes diretórios:
 - Windows: <hard disk>\Documents and Settings\<user>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CC\<language>\Configuration\Motion Presets\
 - Macintosh: <hard disk>/Users/<user>/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/<language>/Configuration/Motion Presets/

A visualização agora exibirá quando a interpolação personalizada é selecionada no painel Predefinições de movimento.

Criar animação de interpolação

[Para o topo](#)



As etapas na criação de animação interpolada.

Antes de começar

Antes de começar a animar propriedades, tenha em mente o seguinte:

ActionScript não é obrigatório. Como a maioria das coisas em Flash, a animação não exige nenhum ActionScript. Contudo, você pode criar a animação com o ActionScript se quiser.

Noções básicas de propriedade de edição e cronograma. Antes de trabalhar com interpolações de movimento, familiarize-se com o uso básico das propriedades de edição e de cronograma. Consulte [Quadros e quadros chave](#) para aprender as noções básicas.

Você pode editar quadros-chave de propriedade individualmente no Palco, no Inspetor de propriedades, ou no Editor de movimento. Observe que usar o Editor de movimento é opcional ao criar muitos tipos de interpolações de movimento simples.

❌ O Editor de movimento é desaproado com o Flash Professional CC.

Ocorrências de símbolo e campos de texto apenas. Flash interpola apenas ocorrências de símbolo e campos de texto. Todos os outros tipos de objeto são envolvidos em um símbolo quando uma interpolação é aplicada a eles. A ocorrência de símbolo pode obter símbolos aninhados, que podem ser interpolados em suas próprias linhas de tempo.

Objeto único por interpolação. O bloco de construção mínimo em uma camada de interpolação é uma extensão de interpolação. A extensão de interpolação em uma camada correspondente pode conter apenas uma ocorrência de símbolo ou campo de texto. A ocorrência de símbolo é chamada de destino da extensão de interpolação. No entanto, um símbolo individual pode conter muitos objetos.

Alteração de destino. A inclusão de um segundo símbolo ou campo de texto à extensão de interpolação substitui o símbolo original da interpolação. Você pode alterar o objeto de destino de uma interpolação por arrastar um símbolo diferente da biblioteca na extensão de interpolação na Linha de tempo ou usando o comando Modificar > símbolo > Alternar símbolo. Você pode excluir o símbolo de uma camada de interpolação sem remover ou romper a interpolação. Posteriormente, você poderá adicionar uma ocorrência de símbolo diferente à interpolação. Também é possível alterar o tipo de símbolo de destino ou editar o símbolo a qualquer momento.

Edição de caminhos do movimento. Quando uma interpolação contiver movimento, o caminho de movimento aparece no Palco. O caminho de movimento mostra a posição do objeto interpolado em cada quadro. Você pode editar o caminho de movimento no Palco por arrastar seus pontos de controle. Não é possível adicionar uma guia de movimento a uma camada interpolação/cinemática inversa.

Para obter informações sobre a interpolação com Cinemática inversa, consulte [Animar uma armadura](#).

Como interpolações são incluídas na Linha do tempo

Ao adicionar uma interpolação a um objeto em uma camada, Flash Pro faz uma das opções a seguir:

- Converte a camada em uma camada de interpolação.
- Cria uma nova camada para preservar a ordem original de armazenamento dos objetos na camada.

As camadas são incluídas de acordo com estas regras:

- Se não houver objetos diferentes da seleção na camada, a camada será transformada em uma camada de interpolação.
- Se a seleção estiver no fundo da ordem de armazenamento da camada (sob todos os outros objetos), o Flash cria uma camada acima da camada original. Essa nova camada possui os itens não selecionados. A camada original torna-se uma camada de interpolação.

- Se a seleção estiver no topo da ordem de armazenamento da camada (acima de todos os outros objetos), o Flash cria uma nova camada. A seleção é movida para a nova camada e esta se torna uma camada de interpolação.
- Se a seleção estiver no meio da ordem de armazenamento da camada (houver objetos acima e abaixo da seleção), o Flash cria duas camadas. Uma camada mantém a nova interpolação e outra acima detém os itens não selecionados no topo da ordem de armazenamento. Os itens não selecionados na parte inferior da ordem de empilhamento permanecem na camada original, abaixo das camadas recém-inseridas.

Uma camada de interpolação pode conter extensões de interpolação, bem como quadros estáticos e ActionScript. Entretanto, os quadros de uma camada de interpolação que contém uma extensão de interpolação não podem conter objetos diferentes do objeto interpolado. Para adicionar mais objetos no mesmo quadro, coloque-os em camadas separadas.

Vídeos e tutoriais

Os tutoriais a seguir demonstram técnicas de criação de interpolações de movimento:

- Vídeo: interpolação da posição de um objeto. Vídeo: [Criação de interpolações de movimento](#) (duração: 2:04, Adobe TV)
- Vídeo: [Criação de interpolações de movimento: parte 1](#) (duração: 10:53, Adobe TV)
- Vídeo: [Criação de interpolações de movimento: parte 2](#) (duração: 5:55, Adobe TV)
- Vídeo: Interpolando posição e alfa (transparência), editar o caminho de movimento, salvar uma interpolação como predefinição de um movimento. [Criar animação no Flash CS5](#) (duração: 5:34, Adobe TV)
- Vídeo: Interpolando posição, alfa, rotação 3D, filtros, visão geral do Editor de movimento, facilidade de inclusão, copiar/colar propriedades de interpolação, editar caminho de movimento, manipular extensões de interpolação na Linha do tempo, salvar e aplicar predefinições de movimento. [Flash Downunder: interpolação de movimentos](#) (duração: 29:57, Adobe TV)
- Vídeo: [Layers TV: episódio 71: texto animado](#) (duração: 20:19, Adobe TV)
- Vídeo: Quando usar interpolações de movimento e interpolações clássicas. [Interpolação de movimento Flash](#) (duração: 10:13, Layers Magazine)
- Tutorial: Interpolando alfa (transparência) [Como criar uma interpolação de movimento no Adobe Flash](#) (eHow.com)
- Tutorial: criação de uma interpolação e edição do caminho de movimento. [Animação na linha do tempo em Flash](#) (Layersmagazine.com)
- Vídeo: [Compreensão de ícones da Linha do tempo com uma interpolação com base em objeto](#) (Duração = 5:08, Peachpit.com)

Animar posição com uma interpolação

Para fazer um objeto mover-se ou deslizar através do Palco:

1. Selecione uma ocorrência de símbolo ou um campo de texto para interpolar no Palco. O objeto pode estar em qualquer um dos seguintes tipos de camada: Normal, Guia, Máscara ou Com máscara.

Se a seleção contiver outros objetos ou vários de uma cama, o Flash oferece a conversão de sua seleção em um símbolo de clipe de filme.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecionar Inserir > Interpolação de movimento.
 - Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) na seleção ou no quadro atual e selecione Criar interpolação de movimento no menu de contexto.

Se a caixa de diálogo "Converter a seleção para símbolo por interpolação" aparecer, clique em OK para converter a seleção em um símbolo de clipe de filme.

Se o objeto interpolado foi o único item da camada, o Flash Pro converte a camada que contém o objeto em uma camada de interpolação. Se houver outros objetos na camada, o Flash Pro insere camadas para preservar a ordem de armazenamento. O Flash coloca o objeto interpolado em sua própria camada.

Se o objeto original estiver apenas no primeiro quadro da Linha de tempo, o comprimento da extensão de interpolação equivalerá a um segundo na duração. Se o objeto original estiver presente em mais de um quadro contíguo, a extensão de interpolação conterá o número de quadros ocupados pelo objeto original.
3. Arraste uma das extremidades da extensão de interpolação na Linha de tempo para encurtar ou alongar a extensão para o número de quadros desejado. Todos os quadros-chaves da propriedade existente na interpolação movem-se proporcionalmente à extremidade da extensão.

Para mover a extremidade da extensão sem mover nenhum quadro-chave existente, pressione Shift e arraste a extremidade da extensão interpolada.
4. Para adicionar movimento à interpolação, coloque o indicador de reprodução em um quadro na extensão de interpolação e depois arraste o

objeto para uma nova posição.

Um caminho de movimento aparecerá no Palco mostrando o caminho da posição no primeiro quadro da extensão de interpolação para a nova posição. Como você definiu explicitamente as propriedades X e Y do objeto, os quadros-chave de propriedade são adicionados a X e Y no quadro que contém o indicador de reprodução. Os quadros-chave de propriedade são exibidos como pequenos losangos na extensão de interpolação.

 Por padrão, a Linha de tempo exibirá os quadros-chave de propriedade de todos os tipos de propriedade. Você pode escolher que tipos de quadros-chave de propriedade exibir por clicar com o botão direito (Windows) ou com a tecla Command (Macintosh) a extensão de interpolação e selecionar *Exibir quadro-chaves > Tipo de propriedade*.

5. Para especificar outra posição para o objeto, coloque o indicador de reprodução em outro quadro dentro da extensão de interpolação e arraste o objeto no Palco para outra posição.

O caminho de movimento se ajusta para incluir todas as posições que você especificar.

6. Para interpolar a posição ou rotação 3D, use a ferramenta Rotação 3D ou Translação 3D. Primeiro, certifique-se de colocar o indicador de reprodução no quadro onde deseja adicionar o quadro-chave da propriedade 3D.

Observação: Para criar diversas interpolação de uma só vez, coloque os objetos interpoláveis em várias camadas, escolha-os, e selecione *Inserir > Interpolação de movimento*. Também é possível aplicar predefinições de movimento a vários objetos da mesma forma.

Interpole outras propriedades com o Inspetor de propriedades

O comando Criar interpolação de movimento permite que você anime a maioria das propriedades de uma ocorrência de símbolo ou campo de texto, tais como rotação, escala, transparência ou tonalidade (somente símbolos e texto TLF). Por exemplo, você pode editar a propriedade alfa (transparência) de uma ocorrência de símbolo para fazê-lo desaparecer na tela. Para obter uma lista das propriedades que você pode animar com interpolações de movimento, consulte [Objetos e propriedades interpoláveis](#).

1. Selecione uma ocorrência de símbolo ou campo de texto no Palco.

Se a seleção contiver outros objetos ou vários objetos da camada, o Flash oferece a conversão deste em um símbolo de clipe de filme.

2. Selecionar *Inserir > Interpolação de movimento*.

Se a caixa de diálogo "Converter a seleção para símbolo por interpolação" aparecer, clique em OK para converter a seleção em um símbolo de clipe de filme.

Quando você aplica uma interpolação a um objeto que existe apenas em um quadro-chave único, o indicador de reprodução se move para o último quadro da nova interpolação. Do contrário, o indicador de reprodução não se move.

3. Coloque o indicador de reprodução no quadro da extensão de interpolação em que você deseja especificar o valor de propriedade.

Você pode colocar o indicador de reprodução em qualquer outro quadro da extensão de interpolação. A interpolação começa com os valores de propriedade no primeiro quadro da extensão de interpolação, que é sempre um quadro-chave de propriedade.

4. Com o objeto selecionado no Palco, defina um valor para uma propriedade que não seja de posição, como alfa (transparência), rotação ou inclinação. Defina um valor com o Inspetor de propriedades ou com uma das ferramentas no painel Ferramentas.

O quadro atual da extensão torna-se um quadro-chave de propriedade.

 Você pode exibir diferentes tipos de quadros-chave de propriedade em extensões de interpolação. Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) uma extensão de interpolação e selecione *Exibir quadros-chave > Tipo de propriedade no menu de contexto*.

5. Movimente rapidamente o indicador de reprodução na Linha do tempo para visualizar a interpolação no Palco.

6. Para adicionar outros quadros-chave, movimente o indicador de reprodução para o quadro desejado na extensão e defina um valor para a propriedade no Inspetor de propriedades.

Observação: Você também pode interpolar propriedades de uma interpolação inteira com o Editor de movimento. Consulte [Edição de curvas de propriedade com o Editor de movimento](#) para obter mais informações.

Adicionar uma interpolação extra a uma camada de interpolação existente

Você pode adicionar interpolações extras a uma camada de interpolação existente. Isso permite usar menos camadas ao criar conteúdo do Flash sem animação.

- Siga um destes procedimentos:
 - Adicione à camada um quadro-chave em branco (*Inserir > Linha de tempo > Quadro-chave em branco*), adicione itens ao quadro-chave e, em seguida, interpole os itens.
 - Crie uma interpolação em uma camada separada e depois arraste a extensão até a camada desejada.

- Arraste um quadro estático de outra camada para a camada de interpolação e depois adicione uma interpolação a um objeto no quadro estático.
- Pressione Alt-arrastar (Windows) ou Option-drag (Macintosh) para duplicar uma extensão existente da mesma camada ou de uma camada diferente.
- Copie e cole uma extensão interpolada da mesma camada ou de uma camada diferente.

Observação: Você pode copiar o objeto de destino de uma interpolação de movimento na área de transferência, em qualquer quadro na extensão de interpolação.

Edição do caminho de movimento de uma animação de interpolação

[Para o topo](#)

Você pode editar ou alterar o caminho de movimento de uma [interpolação de movimento](#) das seguintes maneiras:

- Altere a posição do objeto em qualquer quadro da extensão de interpolação.
- Mova todo o caminho de movimento para um local diferente no Palco.
- Altere a forma ou tamanho do caminho com as ferramentas Seleção, Subseleção, ou Transformação livre.
- Altere a forma ou o tamanho do caminho com o painel Transformar ou o Inspetor de propriedades.
- Use os comandos no menu Modificar > Transformar.
- Aplique um traçado personalizado como caminho de movimento.
- Use o Editor de movimento.

Você pode usar a opção Sempre mostrar caminhos de movimento para exibir todos os caminhos de movimento em todas as camadas no Palco simultaneamente. Essa exibição é útil ao projetar múltiplas animações em caminhos de movimento diferente que se interseccionam uns com os outros. Quando um caminho de movimento ou extensão de interpolação estiver selecionado, você pode escolher essa opção do menu opções do Inspetor de propriedades.

Editar a forma de um caminho de movimento com as ferramentas de Seleção e Subseleção

Com as ferramentas Seleção e Subseleção, você pode remodelar um caminho de movimento. Com a ferramenta Seleção, você pode remodelar um segmento por arrastá-lo. Os quadros-chave na interpolação são exibidos no caminho como pontos de controle. Com a ferramenta Subseleção, você pode expor os pontos de controle e as alças de Bezier no caminho correspondente ao quadro-chave de propriedade de cada posição. Você pode usar essas alças para remodelar o caminho ao redor dos pontos de quadro-chave de propriedade.

Ao criar um caminho de movimento não linear, como um círculo, você pode fazer com que o objeto interpolado gire enquanto ele percorre o caminho. Para manter uma orientação constante referente ao caminho, selecione a opção Orientar para o caminho no Inspetor de propriedades.



Um objeto interpolado não orientado ao caminho do movimento (esquerda) e orientado ao caminho do movimento (direita).

1. Clique na ferramenta Seleção no painel Ferramentas.
2. Clique na ocorrência de destino da interpolação de modo que o caminho de movimento fique visível no Palco.
3. Com a ferramenta Seleção, arraste qualquer segmento do caminho de movimento para remodelá-lo. Não clique para selecionar o segmento primeiro.
4. Para expor os pontos de controle Bezier de um ponto do quadro-chave de propriedade no caminho, clique na ferramenta Subseleção e, em seguida, clique no caminho.

Os pontos de quadro-chave de propriedade aparecem como pontos de controle (pequenos losangos) no caminho do movimento.

5. Para mover um ponto de controle, arraste-o com a ferramenta Subseleção.
6. Para ajustar a curva do caminho em torno de um ponto de controle, arraste as alças de Bezier do ponto de controle com a ferramenta Subseleção.

Se as alças não se estenderem, você pode estendê-las, clicando em Alt e arrastando (Windows) ou Option e arrastando (Macintosh) o

ponto de controle.

7. Para excluir um Ponto de ancoragem clique nele com a ferramenta Excluir ponto de ancoragem. A maioria dos pontos de ancoragem gerados com a ferramenta Seleção são pontos suaves. Para converter um ponto de ancoragem, clique nele com a ferramenta Converter ponto de ancoragem. A ancoragem muda para um ponto angular.
8. Também é possível remover alças bezier de um ponto e posicioná-las, como se faria com um ponto de ancoragem comum.

Observação: *Você pode adicionar pontos de ancoragem ao caminho com a ferramenta Adicionar ponto de ancoragem.*

Conteúdo da comunidade Adobe recomendado

- Vídeo: [Custom motion paths in Flash](#) (3:51, SchoolofFlash.com). Interpolações de movimento, edição de um caminho de movimento, criação de um caminho de animação personalizado e aplicação de uma interpolação).
- Vídeo: [Flash Downunder: interpolação de movimentos](#) (29:57, Adobe TV. Mostra como editar um caminho de movimento. Vá para o 05:00 do código de tempo no vídeo.
- Tutorial: [Animação na linha do tempo em Flash](#) (Layersmagazine.com) criação de uma interpolação e edição do caminho de movimento.)
- Vídeo: [Alteração da curva de um caminho de movimento](#) (Duração = 3:45, Peachpit.com

Alterar a posição do objeto interpolado

A forma mais simples de editar um caminho de movimento é mover a ocorrência de destino da interpolação no Palco em qualquer quadro da extensão de interpolação. Se o quadro ainda não contiver um quadro-chave de propriedade, o Flash Pro adiciona um.

1. Coloque o indicador de reprodução no quadro para o qual deseja mover a instância de destino.
2. Com a ferramenta Seleção, arraste a ocorrência de destino para um novo local no Palco.

O caminho de movimento se atualiza para incluir o novo local. Todos os outros quadros-chave de propriedade no caminho de movimento permanecem em seus locais originais.

Alterar o local de um caminho de movimento no Palco

Você pode arrastar o caminho de movimento inteiro no Palco ou definir o seu local no Inspetor de propriedades.

1. No painel Ferramentas, clique na ferramenta Seleção.
2. Selecione o caminho de movimento realizando uma das opções a seguir:
 - Clique na extensão de interpolação na Linha de tempo e, em seguida, clique no caminho de movimento no Palco.
 - Clique no objeto interpolado no Palco e, em seguida, clique no caminho de movimento.
 - Arraste um marcador ao redor do caminho de movimento e da ocorrência de destino para selecionar os dois.
 - (Somente para CS5.5) Selecione vários caminhos de movimento pressionando Shift e clicando no caminho do movimento de cada interpolação que você deseja editar. Também é possível arrastar um letreiro ao redor de todos os caminhos de movimento.
3. Mova o caminho de movimento realizando uma das opções a seguir:
 - Arraste o caminho para o local desejado no Palco.
 - Defina os valores de X e Y para o caminho no Inspetor de propriedades. Os valores X e Y são para o canto superior esquerdo da caixa delimitadora do caminho de movimento.
 - Use as teclas de seta para mover o caminho de movimento.

Observação: *Para mover uma ocorrência de destino da interpolação e o caminho de movimento por especificar um local para o caminho de movimento, selecione ambos e digite os locais de X e Y no Inspetor de propriedades. Para mover um objeto interpolado que não possua caminho de movimento, selecione-o e digite os valores de X e Y no Inspetor de propriedades.*

Editar um caminho de movimento com a ferramenta Transformação livre

1. Clique na ferramenta Transformação livre no painel Ferramentas.
2. Com a ferramenta Transformação livre, clique no caminho de movimento. Não clique na instância de destino da interpolação.
3. Faça a escala, inclinação ou rotação do caminho com a ferramenta Transformação livre.

Observação: *Você também pode realizar transformações livres no caminho de movimento por selecioná-lo com a ferramenta Subseleção e, em seguida, pressionar a tecla Control (Windows) ou Command (Macintosh). Pressionar a tecla exibe os mesmos controles da ferramenta Transformação livre. Você pode arrastar para realizar as transformações enquanto pressiona a tecla.*

(Somente para CS5.5) Escala vários objetos interpolados e caminhos de movimento

1. Coloque o indicador de reprodução no primeiro quadro das interpolações que deseja editar.
2. Selecione a ferramenta Transformação livre do painel Ferramentas.
3. Selecione vários objetos interpolados e seus caminhos de movimento com uma das seguintes ações:
 - Pressione Shift e clique nos objetos interpolados e em seus caminhos de movimento.
 - Arraste um letreiro ao redor dos objetos interpolados e de seus caminhos de movimento.
4. Escale a seleção arrastando os cantos da caixa delimitadora que contém os objetos selecionados e os caminhos de movimento.

Quando a cabeça de reprodução estiver no primeiro quadro das interpolações, a escala será aplicada a todos os quadros interpolados. Nenhum novo quadro-chave de propriedade será criado.

Excluir um caminho de movimento de uma interpolação

1. Selecione o caminho de movimento no Palco por clicar nele com a ferramenta Seleção.
2. Pressione a tecla Excluir.

Copiar um caminho do movimento como um traçado

1. Clique no caminho de movimento no Palco para selecioná-lo.
2. Selecione Editar > Copiar.

Em seguida, é possível colar o caminho em outra camada como um traçado ou um caminho do movimento em outra interpolação de movimento.

Aplicar um traçado personalizado como caminho de movimento

É possível aplicar um traçado de uma camada separada ou de uma linha de tempo separada como caminho de movimento para uma interpolação.

1. Selecione um traçado em uma camada separada a partir da camada de interpolação e copie-a para a área de transferência.
O traçado não deve ser fechado. Somente traçados ininterruptos podem ser usados.
2. Selecione uma extensão de interpolação na Linha de tempo.
3. Com a extensão de interpolação ainda selecionada, cole o traçado.
O Flash Pro aplica o traçado como novo caminho de movimento para a extensão de interpolação selecionada. A instância de destino da interpolação agora se move ao longo do novo traçado.
4. Para reverter os pontos de início e fim da interpolação, clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl (Macintosh) a extensão de interpolação e selecione Caminho de movimento > Reverter caminho no menu de contexto da extensão de interpolação.

Uso dos quadros-chave de propriedade de movimentação

O quadro-chave de propriedade de movimentação é um quadro-chave que não está vinculado a um quadro específico na Linha do tempo. O Flash ajusta a posição dos quadros-chave de movimentação para que a velocidade de movimento seja consistente em toda a interpolação.

Os quadros-chave de movimentação estão disponíveis somente para as propriedades espaciais de X, Y e Z. Eles serão úteis quando você tiver editado um caminho de movimento no Palco arrastando o objeto interpolado para locais diferentes em quadros diferentes. Editar caminhos do movimento dessa maneira geralmente cria segmentos de caminho em que o movimento é mais rápido ou mais lento do que os outros segmentos. Isso ocorre porque o número de quadros no segmento de caminho é maior ou menor que nos outros segmentos.

Usar quadros-chave de propriedade de movimentação é útil para tornar a velocidade de uma animação consistente em toda a interpolação. Quando os quadros-chave de propriedade são definidos como de movimentação, o Flash ajusta a posição dos quadros-chave de propriedade na extensão de interpolação, de modo que o objeto interpolado se mova a mesma distância em cada quadro da interpolação. Você pode usar atenuação para ajustar o movimento, de modo que a aceleração no início e no final da interpolação tenha uma aparência realista.

Quando você cola um caminho personalizado em uma interpolação, o Flash define, por padrão, os quadros-chave de propriedade como de movimentação.

Para ativar quadros-chave de movimentação em toda a interpolação:

- Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Command (Macintosh) na extensão de interpolação na Linha de tempo e selecione Caminho de movimento > Alternar quadros-chave para se movimentarem, no menu de contexto.

Para ativar a movimentação de um quadro-chave de propriedade individual em uma interpolação:

- Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Command (Macintosh) o quadro-chave de propriedade no painel do Editor de movimento e selecione movimentação no menu de contexto. Para obter mais informações sobre o Editor de movimento, consulte [Edição de](#)

Quando quadros-chave de propriedade são definidos como de movimentação, são exibidos como pontos arredondados, em vez de quadrados no Editor de movimento.

Observação: Se você ativa quadros-chave de movimentação em uma extensão de interpolação e, em seguida, os desativa, os quadros-chave mantêm os respectivos locais na extensão resultantes da ativação de movimentação.



Um caminho do movimento com quadros-chave de movimentação desativados. Observe a distribuição desigual de quadros, que resulta em uma velocidade de movimento desigual.



O mesmo caminho do movimento com quadros-chave de movimentação ativados, resultando em distribuição uniforme dos quadros ao longo do caminho e velocidade uniforme do movimento.

Editar extensões de interpolação de animação na Linha do temp

[Para o topo](#)

Ao criar animação no Flash Pro, geralmente é apropriado primeiro configurar as extensões de interpolação na Linha de tempo. Estabelecendo a disposição inicial dos objetos nas camadas e nos quadros, é possível finalizar as interpolações, alterando os valores das propriedades interpoladas no Inspetor de propriedades ou no Editor de movimento.

Para selecionar as extensões de interpolação e quadros na Linha de tempo, realize um dos procedimentos a seguir. Verifique se a Seleção por extensão está ativada nas Preferências gerais (Editar > Preferências)

- Para selecionar uma extensão de interpolação inteira, clique na extensão.
- Para selecionar várias extensões de interpolação, incluindo extensões não contíguas, clique em cada extensão mantendo pressionada a tecla Shift.
- Para selecionar um quadro único em uma extensão de interpolação, clique no quadro dentro da extensão, mantendo pressionadas as teclas Ctrl+Alt (Windows) ou Command+Option (Macintosh).
- Para selecionar vários quadros contíguos em uma extensão, clique e arraste para dentro da extensão, mantendo pressionadas as teclas Ctrl+Alt (Windows) ou Command+Option (Macintosh).
- Para selecionar quadros em várias extensões de interpolação em diferentes camadas, clique nas diversas camadas e arraste-as, mantendo pressionadas as teclas Ctrl+Alt (Windows) ou Command+Option (Macintosh).
- Para selecionar um quadro chave de uma propriedade individual, clique no quadro-chave da propriedade, mantendo pressionadas as teclas Ctrl+Alt (Windows) ou Command+Option (Macintosh). Em seguida, você pode arrastá-lo para um novo local.

Uma lista completa de modificadores de teclado para trabalhar com extensões de interpolação na linha de tempo disponível em Flashthusiast.com.

Movimentação, duplicação ou exclusão de extensões de interpolação

- Para mover uma extensão para um novo local na mesma camada, arraste a extensão.

observação: O bloqueio de uma camada impede a edição no Palco, mas não na Linha de tempo. Mover uma extensão para cima de outra consome os quadros sobrepostos da segunda extensão.

- Para mover uma extensão de interpolação para uma camada diferente, arraste a extensão para a camada ou copie e cole a extensão na

nova camada..

Você pode arrastar uma extensão de interpolação para cima de uma camada normal existente, de uma camada de interpolação, de uma camada de máscara ou de uma camada com máscara. Se a nova camada for uma camada vazia normal, torna-se uma camada de interpolação.

- Para duplicar uma extensão, arraste-a com a tecla Alt (Windows) pressionada ou com a tecla Command (Macintosh) pressionada, para um novo local na Linha do tempo, ou copie e cole a extensão.
- Para excluir uma extensão, selecione-a e escolha Remover quadros ou Limpar quadros do menu de contexto da extensão.

Editar extensões de interpolação adjacentes

- Para mover a linha divisória entre duas extensões de interpolação contíguas, arraste a linha divisória.
Cada interpolação é recalculada.
- Para separar os quadros iniciais e finais adjacentes de duas extensões de interpolação contíguas, arraste, com a tecla Alt (Windows) pressionada ou a tecla Command (Macintosh) pressionada, o quadro inicial da segunda extensão.
Isso permite criar espaço para os quadros entre as duas extensões.
- Para dividir uma extensão de interpolação em duas extensões separadas, mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Macintosh) enquanto clica em um único quadro na extensão e, depois, escolha Dividir movimento, no menu de contexto da extensão.
As duas extensões de interpolação têm a mesma ocorrência de destino.

observação: Não é possível dividir o movimento se houver mais de um quadro selecionado. Se a interpolação que foi dividida tiver a atenuação aplicada, as duas interpolações menores poderão não apresentar o mesmo movimento que o original.

- Para juntar duas extensões contínuas de interpolação, selecione as duas extensões e escolha Unir movimentos no menu de contexto da extensão.

Editar o comprimento de uma extensão de interpolação

- Para alterar o comprimento de uma animação, arraste a borda esquerda ou direita da extensão de interpolação.
Arrastar a borda de uma extensão para os quadros de outra extensão substitui os quadros da segunda extensão.
 - Para ampliar a presença de um objeto interpolado no Palco além de uma das extremidades de sua interpolação, arraste um dos quadros finais da extensão de interpolação usando a tecla Shift. O Flash Pro adiciona quadros ao final da extensão sem interpolar esses quadros.
Você também pode selecionar um quadro após a extensão de interpolação na mesma camada e pressionar F6. O Flash Pro estende a extensão de interpolação e adiciona um quadro-chave de propriedade de todas as propriedades ao quadro selecionado. Se você pressionar F5, o Flash Pro adicionará quadros, mas não adicionará um quadro-chave de propriedade ao quadro selecionado.
- observação:** Para adicionar quadros estáticos ao final de uma extensão imediatamente adjacente a outra extensão, primeiramente mova a extensão adjacente para criar espaço para os novos quadros.

Adição ou remoção de quadros em uma extensão de interpolação

- Para remover os quadros dentro de uma extensão, mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Macintosh) enquanto arrasta para selecionar os quadros e escolha Remover quadros no menu de contexto da extensão.
- Para cortar os quadros dentro de uma extensão, arraste para selecionar os quadros, mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Macintosh) enquanto arrasta para selecionar os quadros e escolha Recortar quadros no menu de contexto da extensão.
- Para colar quadros em uma extensão de interpolação existente, mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Macintosh) enquanto arrasta para selecionar os quadros a substituir e escolha Colar quadros no menu de contexto da extensão.
Simplesmente colar uma extensão inteira sobre outra substitui toda a segunda extensão.

Substituir ou remover a instância de destino de uma interpolação

Para substituir a instância de destino de uma extensão de interpolação, faça uma das seguintes opções:

- Selecione a extensão e, depois, arraste o novo símbolo do painel da Biblioteca no Palco.
- Selecione o novo símbolo no painel da Biblioteca e a ocorrência de destino da interpolação no Palco e selecione Modificar > Símbolo > Trocar símbolo.
- Selecione a extensão e cole uma ocorrência de símbolo ou texto da área de transferência.

Para remover a ocorrência de destino de uma extensão de interpolação sem remover a interpolação, selecione-a e pressione a tecla Delete.

Exibir e editar quadros-chave de propriedade de uma extensão de interpolação

- Para visualizar os quadros que contêm quadros-chave de propriedade em uma extensão para propriedades diferentes, selecione a extensão e escolha a opção Exibir quadros-chave, no menu de contexto da extensão; depois, escolha o tipo de propriedade no submenu.
- Para remover um quadro-chave de propriedade de uma extensão, clique com a tecla Ctrl pressionada (Windows) ou com a tecla Command (Macintosh) no quadro-chave de propriedade para selecioná-lo e, em seguida, clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada no quadro-chave de propriedade e selecione Limpar quadro-chave para o tipo de propriedade que deseja excluir do quadro-chave.
- Para adicionar quadros-chave de propriedade de um tipo de propriedade específico a uma extensão, mantendo a tecla Ctrl (Windows) ou tecla Command (Macintosh) pressionada, clique em um ou mais quadros para selecioná-los na extensão. Em seguida, clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) e selecione Inserir quadro-chave > *Tipo de propriedade* no menu de contexto da extensão. O Flash Pro adiciona quadros-chave de propriedade aos quadros selecionados. Você também pode definir uma propriedade da ocorrência de destino em um quadro selecionado para adicionar um quadro-chave de propriedade.
- Para adicionar um quadro-chave de propriedade para todos os tipos de propriedade para uma extensão, coloque o indicador de reprodução no quadro em que deseja adicionar o quadro-chave e selecione Inserir > Linha de tempo > Quadro-chave, ou pressione F6.
- Para reverter a direção de movimento de uma interpolação, selecione Caminho de movimento > Reverter caminho no menu de contexto da extensão.
- Para alterar uma extensão de interpolação para quadros estáticos, selecione a extensão e escolha Remover interpolação no menu de contexto da extensão.
- Para converter uma extensão de interpolação em uma animação quadro-por-quadro, selecione a extensão e escolha Converter para animação quadro-por-quadro no menu de contexto da extensão.
- Para mover um quadro-chave de propriedade para um quadro diferente na mesma extensão de interpolação ou para uma extensão de interpolação diferente, clique com a tecla Ctrl (Windows) pressionada ou a tecla Command (Macintosh) pressionada no quadro-chave de propriedade para selecioná-lo e, em seguida, arraste o quadro-chave de propriedade para um novo local.
- Para copiar um quadro-chave de propriedade para outro local na extensão de interpolação, clique com a tecla Ctrl (Windows) pressionada ou a tecla Command (Macintosh) pressionada no quadro-chave de propriedade para selecioná-lo e, em seguida, arraste, com a tecla Alt (Windows) pressionada ou a tecla Option (Macintosh) pressionada, o quadro-chave de propriedade para o novo local.

Adicionar ou remover quadros-chave da propriedade 3D em uma interpolação

- Siga um destes procedimentos:
 - Adicione propriedades 3D usando as ferramentas 3D no painel Ferramentas.
 - Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) a extensão de interpolação na Linha de tempo e escolha a interpolação 3D no menu de contexto.
 - Se a extensão de interpolação não possuir quadros-chave de propriedade 3D, o Flash Pro os adiciona a cada posição X e Y existente e quadro-chave de propriedade de rotação. Se a extensão de interpolação já continha quadros-chave de propriedade 3D, o Flash Pro os remove.

Mover ou duplicar uma extensão de interpolação

Você pode duplicar ou mover as extensões de interpolação e partes de extensões de interpolação arrastando-as no painel da Linha de tempo.

- Arraste uma extensão de interpolação para movê-la para um local diferente na Linha de tempo.
- Mantendo a tecla Alt pressionada, arraste uma extensão de interpolação para duplicá-la em um novo local na Linha de Tempo.

Cópia e colagem de uma interpolação de movimento

Você pode copiar as propriedades interpoladas de uma extensão de interpolação para outra. As propriedades interpoladas são aplicadas ao novo objeto de destino, mas o local desse objeto não é alterado. Isso permite que você aplique uma interpolação de uma área do Palco a um objeto em outra área, sem reposicionar o novo objeto de destino.

1. Selecione a extensão de interpolação que contém as propriedades interpoladas que você deseja copiar.
2. Selecione Editar > Linha de tempo > Copiar movimento.
3. Selecione a extensão de interpolação para receber a interpolação copiada.
4. Selecione Editar > Linha de tempo > Colar movimento.

O Flash aplica as propriedades interpoladas à extensão de interpolação de destino e ajusta o comprimento da extensão de modo que corresponda à extensão de interpolação copiada.

Para copiar uma interpolação de movimento para o painel de Ações ou usá-la em outro projeto como ActionScript®, use o comando Copiar movimento como ActionScript 3.0.

Copiar e colar propriedades de interpolação de movimento

Você pode copiar as propriedades de um quadro selecionado em outro quadro na mesma extensão de interpolação ou em uma extensão de interpolação diferente. Os valores da propriedade são adicionados apenas ao quadro selecionado quando as propriedades são coladas. Os valores de propriedade copiados de efeitos de cor, filtros e propriedades 3D só são colados se o objeto interpolado naquele quadro tiver o efeito de cor, filtro ou propriedade 3D já aplicado. As propriedades de posição 2D não podem ser coladas em interpolações 3D.

Essas instruções pressupõem que a Seleção por Extensão esteja ativada nas preferências (Editar > Preferências).

1. Para selecionar um quadro único em uma extensão de interpolação, clique no quadro, mantendo pressionadas as teclas Ctrl+Alt (Windows) ou Command+Option (Macintosh).
2. Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Command (Macintosh) o quadro selecionado e escolha Copiar propriedades no menu de contexto.
3. Selecione um quadro único para receber as propriedades copiadas, clicando no quadro enquanto mantém pressionadas as teclas Ctrl+Alt (Windows) ou Command+Option (Macintosh).

O quadro de destino deve estar em uma extensão de interpolação.

4. Para colar as propriedades copiadas no quadro selecionado, siga um destes procedimentos:
 - Para colar todas as propriedades copiadas, clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Command (Macintosh) o quadro selecionado da extensão de interpolação de destino e escolha Colar propriedades no menu de contexto.
 - Para colar somente algumas propriedades copiadas, clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Command (Macintosh) o quadro selecionado da extensão de interpolação de destino e escolha Colar propriedades Especial no menu de contexto. Na caixa de diálogo que aparecer, selecione as propriedades para colar e clique em OK.

O-Flash Pro cria um quadro-chave de propriedade para cada uma das propriedades coladas no quadro selecionado e interpola novamente a interpolação de movimento.

Converter uma extensão de interpolação em uma animação quadro a quadro

Você pode converter uma extensão clássica ou de interpolação de movimento em uma animação quadro a quadro. Na animação quadro a quadro, cada quadro contém quadros-chave distintos (não quadros-chave de propriedade), contendo cada um ocorrências separadas do símbolo animado. A animação quadro a quadro não contém valores de propriedade interpolados. Para obter mais informações, consulte [Animação quadro a quadro](#).

- Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) a extensão de interpolação que deseja converter e escolha Converter para Animação quadro-por-quadro no menu de contexto.

(Depreciado com o Flash Professional CC) Copiar movimento como ActionScript 3.0

Copie as propriedades que definem uma interpolação de movimento na Linha de tempo como ActionScript 3.0 e aplique esse movimento a outro símbolo, no painel de Ações ou nos arquivos fonte (tais como arquivos de classe) para um documento Flash Pro que use ActionScript 3.0.

Use as classes `fl.motion` para personalizar o ActionScript gerado pelo Flash Pro para seu projeto específico. Para obter mais informações, consulte as classes `fl.motion` na *Referência de componentes e linguagem do ActionScript 3.0*.

A opção Copiar movimento como ActionScript 3.0 pode capturar as propriedades a seguir de uma interpolação de movimento:

- Posição
- Dimensionamento
- Inclinar
- Rotação
- Ponto de transformação
- Cor
- Modo de mesclagem
- Orientação a um caminho
- Configurar cache de bitmap
- Atenuação
- Filtros
- Rotação e posição 3D.

1. Selecione a extensão de interpolação na Linha de tempo ou o objeto no Palco que contenha a interpolação de movimento para copiar.

Somente é possível selecionar uma extensão de interpolação ou um objeto interpolado para copiar como ActionScript 3.0.

2. Siga um destes procedimentos:

- Selecione Editar > Linha de tempo > Copiar movimento como ActionScript 3.0.
- Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) a extensão de interpolação ou a ocorrência interpolada no Palco e escolha Copiar movimento como ActionScript 3.0.

O Flash Pro copia para a área de transferência do seu sistema o código do ActionScript 3.0 que descreve a interpolação de movimento selecionada. O código descreve a interpolação como uma animação quadro a quadro.

Para usar o código copiado, cole-o no painel de Ações de um documento Flash Pro que contenha uma ocorrência de símbolo que você deseja que receba a interpolação copiada. Exclua os comentários da linha que chama a função `addTarget()` e substitua o texto `<instance name goes here>` nessa linha pelo nome da ocorrência de símbolo que deseja animar.

Para nomear a ocorrência de símbolo que deseja animar com o ActionScript colado, selecione a ocorrência no Palco e digite o nome no Inspetor de Propriedades.

Você também pode nomear uma ocorrência de interpolação de movimento selecionando a extensão de interpolação na Linha de tempo e digitando um nome para a interpolação de movimento no Inspetor de Propriedades. Em seguida, você poderá fazer referência à extensão de interpolação no código do ActionScript 3.0.

Para obter mais informações sobre animações com o ActionScript 3.0, consulte as classes `fl.motion` na *Referência de componentes e linguagem do ActionScript 3.0*.

Trabalhar com interpolações de movimento salvas como arquivos XML

[Para o topo](#)

O Flash Pro permite que você trabalhe com interpolações de movimento como arquivos XML. O Flash Pro permite de forma nativa que você aplique os seguintes comandos em qualquer interpolação de movimento:

- Copiar movimento como XML
- Exportar movimento como XML
- Importar movimento como XML

Copiar movimento como XML

Permite que você copie as propriedades de movimento aplicadas a qualquer objeto no palco em determinado quadro.

1. Criar uma interpolação de movimento.
2. Selecione qualquer quadro chave na linha do tempo.
3. Vá até Comandos > Copiar movimento como XML.

As propriedades de movimento são copiadas para a área de transferência como dados XML e, em seguida, você pode usar qualquer editor de texto para trabalhar com o arquivo XML.

Exportar movimento como XML

Permite que você exporte propriedades de movimento aplicadas a qualquer objeto no palco para um arquivo XML que pode ser salvo.

1. Criar uma interpolação de movimento.
2. Vá até Comandos > Exportar movimento como XML.
3. Navegue até um local adequado onde você deseja salvar o arquivo.
4. Forneça um nome para o arquivo XML e clique em Salvar.

A interpolação de movimento é exportada como um arquivo XML no local especificado.

Importar movimento como XML

Permite que você importe um arquivo XML existente que tem propriedades de movimento definidas.

1. Selecione um objeto no palco.
2. Vá até comandos > Importar movimento como XML.
3. Navegue até o local e selecione o arquivo XML. Clique em OK.
4. Na caixa de diálogo Colar movimento especial, selecione as propriedades que você deseja aplicar no objeto selecionado.
5. Clique em OK.

[Para o topo](#)

Os seguintes **vídeos e artigos** demonstram como usar o Editor de Movimento:

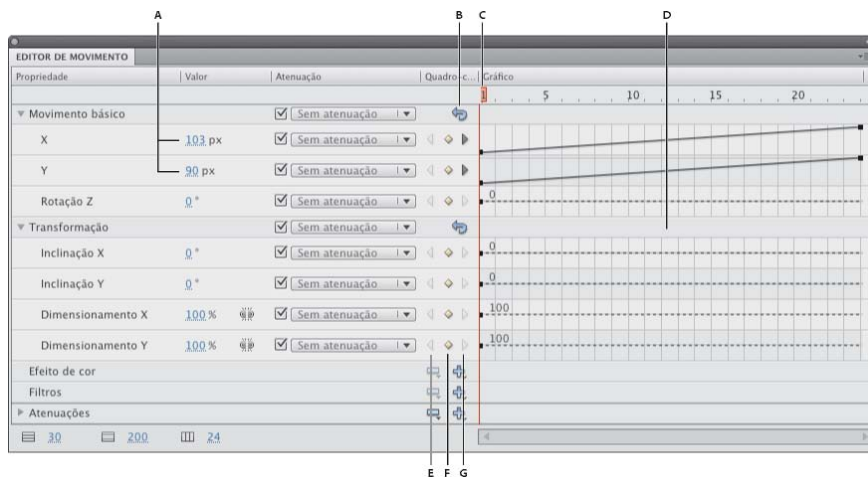
- Vídeo: Controle das propriedades de uma animação. Ajuste dos valores X e Y e dos quadros-chave de propriedade. Adicione efeitos usando filtros. [Introdução: utilização do Editor de movimento \(3:40\)](#)
- Vídeo: Controle suave da interpolação de propriedades individuais. Aplique com facilidade curvas para interpolação de propriedades individuais. [Utilização do Editor de movimento \(6:08\)](#)
- Vídeo: [Uso do Editor de movimento](#) (Duração = 7:42, Peachpit.com)
- Artigo: [List of keyboard modifiers for working with motion tweens](#) (Flashthusiast.com)

O painel Editor de movimento permite que você visualize e altere todas as propriedades de interpolação e seus quadros-chave de propriedade. Ele também oferece ferramentas para adicionar precisão e detalhes a interpolações. O Editor de movimento exibe as propriedades da interpolação selecionada no momento. Ao criar uma interpolação na Linha de tempo, o Editor de movimento permite que você controle a interpolação de muitas e diferentes maneiras.

Observação: Usar o Editor de movimento é opcional para muitos tipos de interpolações de movimento simples comuns. O Editor de movimento destina-se a facilitar a criação de interpolações de movimento mais complexas. Ele não é usado com interpolações clássicas.

O painel do Editor de movimento permite que você:

- Definir o valor dos quadros-chave de propriedades individuais.
- Adicionar ou remover quadros-chave de propriedades de propriedades individuais.
- Mover quadros-chave de propriedade para quadros diferentes na interpolação.
- Copiar e colar uma curva de propriedade de uma propriedade em outra.
- Inverter os quadros-chave de propriedades individuais.
- Redefinir propriedades individuais ou categorias de propriedades.
- Exercer um controle fino sobre o formato das curvas de interpolação de maioria das propriedades individuais usando controles de Bezier. (As propriedades X, Y, e Z não possuem controles de Bezier.)
- Adicionar ou remover filtros ou efeitos de cor e ajustar suas configurações.
- Editar o caminho de movimento de uma interpolação.
- Adicionar atenuações predefinidas diferentes a propriedades individuais e categorias de propriedade.
- Criar curvas de atenuação personalizadas.
- Adicionar atenuação personalizada a propriedades interpoladas individuais e grupos de propriedades.
- Ativar a movimentação dos quadros-chave de propriedade para as propriedades X, Y e Z. A movimentação permite ao quadro-chave de propriedade se mover para quadros distintos ou entre quadros individuais para criar um movimento mais suave.
- (Somente CS5.5) Reproduza, retroceda, salte adiante ou para trás e gire animações usando os botões de Reprodução na parte inferior do painel de controle.



O Editor de movimento.

A. Valores de propriedade **B.** Botão Redefinir valores **C.** Indicador de reprodução **D.** Área da curva de propriedade **E.** Botão Quadro-chave anterior **F.** Botão Adicionar ou remover quadro-chave **G.** Botão Quadro-chave seguinte

Ao selecionar uma extensão de interpolação na Linha de tempo ou um objeto interpolado ou caminho de movimento no Palco, o Editor de movimento exibirá as curvas de propriedade da interpolação. O Editor de movimento exibe as curvas de propriedade em uma grade que

representa os quadros da Linha de tempo em que a interpolação selecionada ocorre. O indicador de reprodução aparece na Linha de tempo e no Editor de movimento, sempre no mesmo número de quadro.

O Editor de movimento representa valores de propriedade interpolados usando um gráfico bidimensional para cada propriedade. Cada propriedade tem seu próprio gráfico. Cada gráfico representa o tempo horizontalmente (da esquerda para direita) e, verticalmente, a alteração no valor da propriedade. Cada quadro-chave de propriedade de uma propriedade específica é exibido como um ponto de controle na curva de propriedade dessa propriedade. Se uma curva de atenuação for aplicada a uma curva de propriedade, a segunda curva será exibida como uma linha tracejada na área da curva de propriedade. A curva em linha tracejada mostra o efeito da atenuação sobre os valores da propriedade.

Algumas propriedades não podem ser interpoladas porque não podem ter somente um valor para a vida útil de um objeto na Linha de tempo. Um exemplo é a propriedade Qualidade do filtroBisel de gradiente. Essas propriedades podem ser definidas no Editor de movimento, mas não possuem gráficos.

Você pode controlar com precisão a forma da maioria das curvas de propriedade no Editor de movimento adicionando os quadros-chave de propriedade e manipulando a curva com os controles de Bezier padrão. Para as propriedades X, Y e Z, poderá adicionar e remover os pontos de controle nas curvas de propriedade, mas não poderá usar os controles de Bezier. Quando você alterar os pontos de controle de uma curva de propriedade, as alterações aparecerão no Palco imediatamente.

O Editor de movimento também permite que você aplique atenuação em toda curva de propriedade. Aplicar atenuação no Editor de movimento permite que você crie determinados tipos de efeitos de animação complexos sem criar caminhos de movimento complexos. As curvas de atenuação são gráficos que mostram como os valores de uma propriedade interpolada são mescladas com o tempo. Aplicando uma curva de atenuação a uma curva de propriedade, você pode criar movimentos complexos com pouco esforço.

Algumas propriedades possuem valores mínimos e máximos que não podem ser ultrapassados, tais como Transparência alfa (0-100%). Os gráficos dessas propriedades não podem aplicar valores fora do intervalo aceitável.

Controlar a exibição do Editor de movimento

No Editor de movimento, você pode controlar que curvas de propriedade serão exibidas, e o tamanho da exibição de cada propriedade de curva. As curvas de propriedade exibidas em um tamanho grande são mais fáceis de editar.

- Para ajustar quais propriedades aparecem no Editor de movimento, clique no triângulo perto de uma categoria de propriedade para expandir ou reduzir a categoria.
- Para controlar o número de quadros de uma interpolação exibida no Editor de movimento, digite o número de quadros que deseja exibir no campo Quadros visualizáveis no final do Editor de movimento. O número máximo de quadros corresponde o número total de quadros na extensão de interpolação selecionada.
- Para alternar uma curva de propriedade entre as visualizações expandidas e reduzidas, clique no nome da propriedade. A visualização expandida fornece muito mais espaço para editar a curva de propriedade. Você pode ajustar o tamanho das visualizações expandidas e reduzidas com os campos Tamanho do gráfico e Tamanho expandido do gráfico no final do Editor de movimento.
- Para ativar ou desativar dicas de ferramentas na área do gráfico, selecione Mostrar dicas de ferramentas, no menu de opções do painel.
- Para adicionar um novo efeito de cor ou filtro a uma interpolação, clique no botão Adicionar em uma linha de categoria de propriedade e escolha o item que deseja adicionar. O novo item aparecerá no Editor de movimento imediatamente.

Editar a forma de curvas de propriedade

O Editor de movimento permite controlar com precisão a forma de cada curva de propriedade de uma interpolação, exceto de X, Y e Z. Em todas as outras propriedades, você pode editar a curva de cada gráfico com os controles de Bezier padrão. O uso desses controles é semelhante ao modo como você edita traçados com as ferramentas Seleção ou Caneta. Mova um segmento de curva ou ponto de controle para cima a fim de aumentar o valor de propriedade e mova-o para baixo para diminuir o valor.

Trabalhando com as curvas de propriedade diretamente, você pode:

- Criar curvas complexas para efeitos interpolados complexos.
- Ajustar os valores de propriedades nos quadros-chave de propriedade.
- Aumentar ou diminuir os valores de propriedade ao longo de toda a curva de propriedade.
- Adicionar outros quadros-chave de propriedade a uma interpolação.
- Ajustar quadros-chave individuais de propriedade para movimentação ou não movimentação.

No Editor de movimento, as propriedades de movimento básicas X, Y, e Z são diferentes das outras propriedades. Essas três propriedades estão vinculadas. Um quadro em uma extensão de interpolação, que é um quadro-chave de propriedade de uma dessas propriedades, deve ser um quadro-chave de propriedade para todos os 3. Além disso, os pontos de controle nas curvas de propriedade X, Y, e Z não podem ser editadas com os controles de Bezier.

Os pontos de controle de curvas de propriedade podem ser pontos suaves ou pontos de canto. Quando uma curva de propriedade passa por um ponto de canto, ela forma um ângulo. Quando uma curva de propriedade passa por um ponto suave, ele forma uma curva suave. Em X, Y e Z, o tipo do ponto de controle na curva de propriedade depende do tipo de ponto de controle correspondente no caminho de movimento no Palco.

Em geral, é melhor editar as propriedades X, Y e Z de uma interpolação editando o caminho de movimento no Palco. Use o Editor de movimento

para ajustes menores nos valores de propriedade ou para mover os quadros-chave de propriedade para quadros diferentes da extensão de interpolação.

- Para alterar a forma de um segmento de curva entre dois pontos de controle, arraste o segmento. Ao arrastar um segmento de curva, os pontos de controle em cada extremidade do segmento ficam selecionados. Se os pontos de controle selecionados são pontos suaves, as respectivas alças de Bezier são exibidas.
- Para redefinir uma curva de propriedade para um valor de propriedade estático não interpolado, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou mantenha pressionada a tecla Command enquanto clica (Macintosh) na área do gráfico de propriedade; escolha Redefinir propriedade.
- Para redefinir uma categoria inteira de propriedades para valores de propriedade estáticos não interpolados, clique no botão Redefinir valores para a categoria.
- Para inverter a direção de uma interpolação de propriedade, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou mantenha pressionada a tecla Command enquanto clica (Macintosh) na área do gráfico de propriedade e escolha Reverter quadros-chave.
- Para copiar a curva de uma propriedade em outra, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou mantenha a tecla Command selecionada e clique (Macintosh) na área do gráfico da curva e selecione Copiar curva. Para colar a curva para outra propriedade, a área do gráfico da propriedade e selecione Colar curva. Também é possível copiar curvas entre atenuações personalizadas, e entre atenuações personalizadas e propriedades.

Trabalhar com quadros-chave de propriedade

Você pode editar a forma de uma curva de propriedade adicionando, removendo e editando quadros-chave de propriedade ao longo de cada gráfico.

- Para adicionar um quadro-chave de propriedade a uma curva de propriedade, coloque o indicador de reprodução no quadro desejado e clique no botão Adicionar ou Remover quadro-chave para a propriedade no Editor de movimento.

Você também pode manter pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou a tecla Option (Macintosh) e clicar no gráfico no quadro em que deseja adicionar o quadro-chave de propriedade.

Você também pode clicar com o botão direito do mouse (Windows) ou manter pressionada a tecla Command (Macintosh) enquanto clica na curva de propriedade e escolher Adicionar quadro-chave.

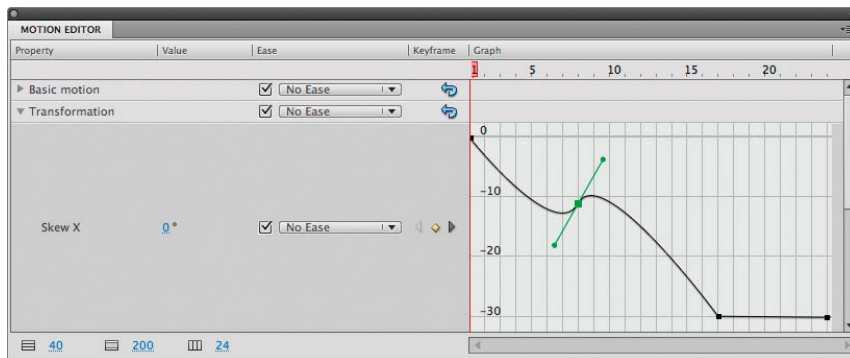
- Para remover um quadro-chave de propriedade em uma curva de propriedade, mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Option (Macintosh) enquanto clica no ponto de controle do quadro-chave de propriedade, na curva de propriedade.

Você também pode clicar com o botão direito do mouse (Windows) ou manter pressionada a tecla Command (Macintosh) enquanto clica no ponto de controle e escolher Remover quadro-chave.

- Para alternar um ponto de controle entre os modos de ponto de canto e de ponto suave, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Command (Macintosh) enquanto clica no ponto de controle.

Quando um ponto de controle está no modo de ponto suave, suas alças de Bezier ficam expostas e a curva de propriedade passa pelo ponto como curva suave. Quando o ponto de controle for um ponto de canto, a curva de propriedade formará um ângulo quando passar pelo ponto de controle. As alças de Bezier não ficarão expostas em pontos de canto.

Para definir o ponto como modo de ponto suave você também pode clicar com o botão direito do mouse (Windows) ou manter a tecla Command (Macintosh) pressionada enquanto clica no ponto de controle e selecionar Ponto suave, Suavizar à direita ou Suavizar à esquerda. Para definir o ponto como modo de ponto de canto, escolha Ponto de canto.



Curva de propriedade mostrando um ponto suave (quadro 8) e um ponto de canto (quadro 17).

- Para mover um quadro-chave de propriedade para um quadro diferente, arraste o respectivo ponto de controle.

Não é possível arrastar um quadro-chave de propriedades após os quadros-chave que o seguem ou precedem.

- Para alternar um quadro-chave de propriedade para propriedades espaciais X, Y e Z entre movimentação e não movimentação, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou mantenha pressionada a tecla Command enquanto clica (Macintosh) no quadro-chave de propriedade, no Editor de movimento. Para obter mais informações sobre os quadros-chave de movimentação, consulte [Edição do caminho](#)

de movimento de uma interpolação.

Você também pode desativar a movimentação de um quadro-chave de propriedade individual no Editor de movimento arrastando o quadro-chave de movimentação para um divisor de quadro vertical.

- Para vincular os pares associados das propriedades X e Y, clique no botão Vincular valores da propriedade X e Y para uma das propriedades que deseja vincular. Quando as propriedades são vinculadas, seus valores são restringidas para que a relação entre elas seja preservada quando você especificar um valor para uma das propriedades vinculadas. Exemplos de propriedades X e Y associadas incluem as propriedades da Escala X e da Escala Y e as propriedades de Desfoque X e Desfoque Y do filtro Sombra projetada.

Tutoriais e exemplos

Os vídeos e artigos a seguir fornecem informações detalhadas adicionais sobre o trabalho com o Editor de movimento.

- Vídeo: [O Editor de movimento no Flash CS4 \(5:08, Adobe TV\)](#)
- Vídeo: [Introdução: 14 Uso do Editor de movimento \(3:40, Adobe TV\)](#)
- Vídeo: [Uso do Editor de movimento \(6:08, Adobe TV\)](#)
- Vídeo: [Acesso rápido às propriedades da animação \(4:17, Adobe TV\)](#)

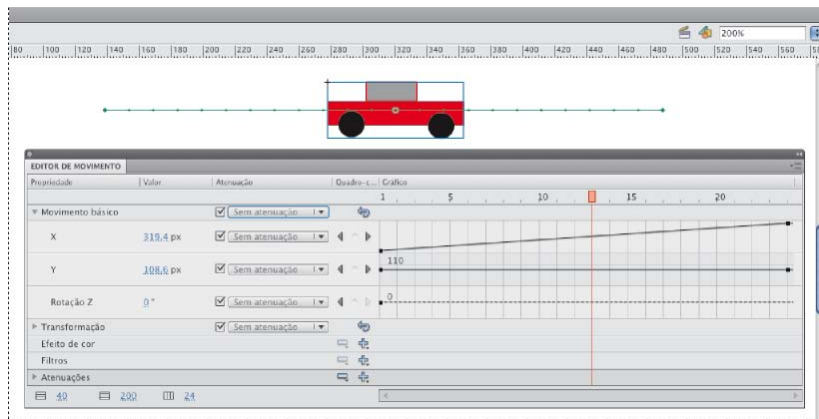
(Desaprovado com o Flash Professional CC) Flexibilização de interpolação de movimento

[Para o topo](#)

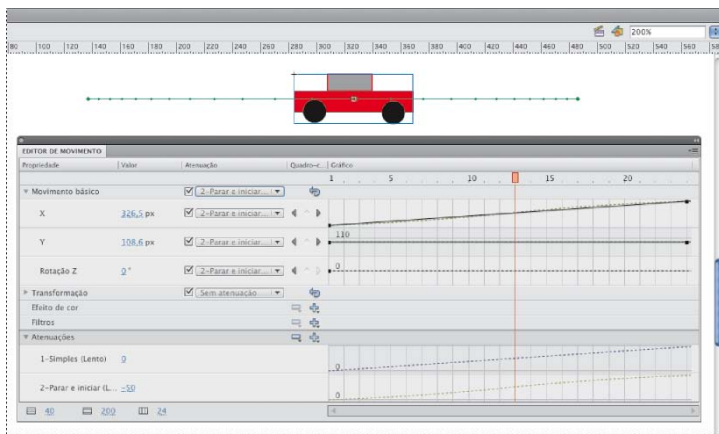
A atenuação permite acelerar ou retardar o início ou fim de uma animação para movimento mais realista ou efeitos mais agradáveis. É uma técnica que modifica a maneira como o Flash calcula os valores de propriedade entre os quadros-chave de propriedade de uma interpolação. Sem a atenuação, o Flash calcula esses valores de forma que a alteração feita no valor seja igual em todos os quadros. Com a atenuação, você pode ajustar a taxa de alteração feita nos valores para uma animação mais natural ou mais complexa.

A atenuação é uma curva matemática que é aplicada aos valores de propriedade de uma interpolação. O efeito final da interpolação é o resultado da combinação do intervalo dos valores de propriedade na interpolação e na curva de atenuação.

Por exemplo, se você animar a imagem de um carro no Palco, o movimento será mais realista se o carro começar a andar, lentamente ganhar velocidade e depois parar lentamente no outro lado do Palco. Sem a atenuação, o carro começaria a andar, atingiria a velocidade máxima instantaneamente e depois pararia também instantaneamente no outro lado do Palco. Com a atenuação, você pode aplicar uma interpolação de movimento ao carro e fazer com que a interpolação comece e termine lentamente.



Um caminho de movimento sem atenuação aplicada. Observe a distribuição uniforme dos quadros ao longo do caminho.



O mesmo caminho de movimento com a atenuação Parar e Iniciar (Média) aplicada. Observe a concentração de quadros próxima às extremidades do caminho, que resultam em aceleração e desaceleração mais realistas do carro.

Você pode aplicar a atenuação no Inspetor de Propriedades ou no Editor de movimento. Atenuações aplicadas no Inspetor de propriedade afetam todas as propriedades que estão incluídas em uma interpolação. As atenuações aplicadas no Editor de movimento podem afetar uma única propriedade, um grupo de propriedades ou todas as propriedades de uma interpolação.

A atenuação pode ser simples ou complexa. O Flash inclui um intervalo de atenuações predefinidas que você pode aplicar para obter efeitos simples ou complexos. No Editor de movimento, você também pode criar suas próprias curvas de atenuação personalizadas.

Uma das formas de atenuação muito utilizadas é quando você edita um caminho de movimento no Palco e permite que os quadros-chave de movimentação tornem a velocidade do movimento consistente em cada segmento do caminho. Você pode usar a atenuação para adicionar uma aceleração e uma desaceleração mais realistas nas extremidades do caminho.

Ao aplicar uma curva de atenuação a uma curva de propriedade, uma sobreposição visual da curva de atenuação aparecerá na área do gráfico da curva de propriedade. Com a exibição das curvas de propriedade e atenuação na mesma área do gráfico, a sobreposição facilita a identificação do efeito final da interpolação que será visto no Palco no teste da animação.

Como as curvas de atenuação no Editor de movimento podem ser complexas, use-as para criar um movimento complexo no Palco sem criar caminhos complexos de movimento no Palco. Você também pode usar as curvas de atenuação para criar interpolações complexas de quaisquer outras propriedades além das propriedades espaciais X, Y, e Z.

Tutoriais e artigos:

- Tutorial: [Modificação e aplicação de atenuação personalizada](#) (Flashthusiast.com)
- Tutorial: [Atenuação entre quadros-chave](#) (Flashthusiast.com)
- Tutorial: [Criação e aplicação uma atenuação personalizada](#) (Kirupa.com)
- Vídeo: [Atenuação de movimento em Flash](#) (Duração = 7:40, LayersMagazine.com)
- Vídeo: [Definição da propriedade de atenuação de uma animação](#) (Duração = 5:10, Peachpit.com)

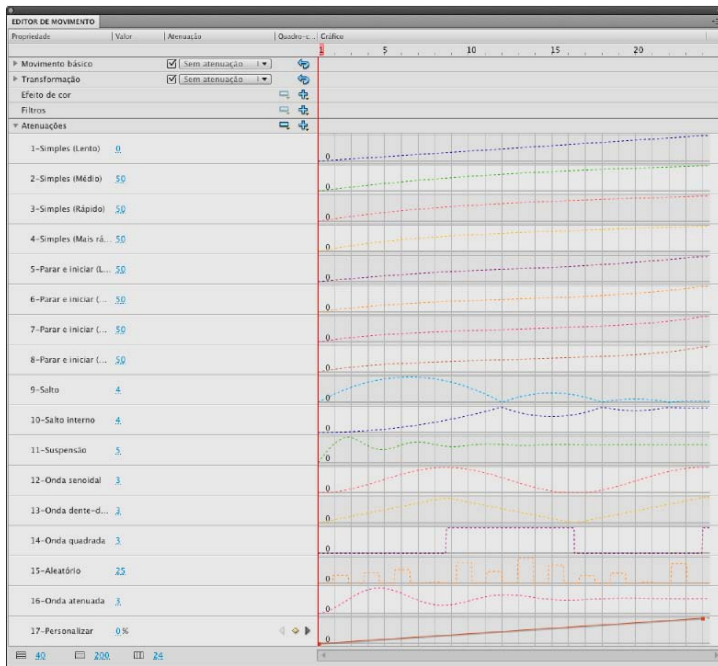
Atenuação de todas as propriedades de uma interpolação no Inspetor de propriedades

Ao aplicar uma atenuação em uma interpolação com o Inspetor de Propriedades, a atenuação afeta todas as propriedades que estão incluídas na interpolação. O Inspetor de propriedades aplica a curva de atenuação Simples (Lento), também disponível no Editor de movimento.

1. Selecione a interpolação na Linha de tempo ou o caminho de movimento no Palco.
2. No Inspetor de Propriedades, selecione a atenuação para aplicar no menu Atenuação.
3. Insira um valor para a intensidade da atenuação no campo Valor da atenuação.

Atenuação das propriedades individuais no Editor de movimento

Você pode aplicar uma atenuação predefinida a determinada propriedade individual ou uma categoria de propriedades no Editor de movimento.



As formas das curvas de atenuação incluídas no Flash.

Para usar atenuações no Editor de movimento, adicione uma curva de atenuação à lista de atenuações disponíveis para a interpolação selecionada e aplique a atenuação às propriedades de sua preferência. Ao aplicar uma atenuação a determinada propriedade, uma curva de linha tracejada aparecerá sobreposta na área do gráfico da propriedade. A curva da linha tracejada mostra o efeito da curva de atenuação sobre os valores reais dessa propriedade da interpolação.

- Para adicionar uma atenuação para a lista de atenuações disponível para a interpolação selecionada, clique no botão Adicionar na seção Atenuação do Editor de movimento e, em seguida, selecione a atenuação para adicionar.
- Para adicionar uma atenuação a uma única propriedade, selecione a atenuação no menu Atenuação selecionada para a propriedade.
- Para adicionar uma atenuação a uma categoria de propriedades, como movimento, transformação, efeito de cor ou filtros, selecione um tipo de atenuação no menu Atenuação selecionada da categoria da propriedade.
- Para ativar ou desativar o efeito da atenuação para uma propriedade ou categoria de propriedades, clique na checkbox Ativar/Desativar atenuação para a propriedade ou categoria de propriedades. Isso permite a visualização rápida do efeito de atenuação nas curvas de propriedade.
- Para remover uma atenuação da lista de interpolações disponíveis, clique no botão Remover atenuação, na seção Atenuações do Editor de movimento e, em seguida, selecione a atenuação no menu pop-up.

Edição das curvas de atenuação no Editor de movimento

No Editor de movimento, você pode editar as propriedades das curvas de atenuação predefinidas e criar as suas próprias curvas de atenuação personalizadas.

- Para editar uma curva de atenuação predefinida, ajuste o valor da atenuação no campo ao lado do nome da atenuação.

Para obter curvas de atenuação simples, o valor é uma porcentagem que representa a intensidade da aplicação da curva de atenuação à curva de propriedade. Valores positivos aumentam a atenuação no final da curva. Valores negativos aumentam a atenuação no começo da curva.

Para atenuar curvas que são ondas, como a onda senoidal ou a onda dente-de-serra, o valor representa o número de meios-ciclos na onda.

Para editar uma atenuação predefinida, primeiro adicione-a à lista de atenuações disponíveis com o botão Adicionar, na seção Atenuação do Editor de movimento.

- Para editar uma curva de atenuação personalizada, adicione uma ocorrência da Curva de atenuação personalizada à lista de atenuações e edite a curva usando as mesmas técnicas que usaria para editar qualquer outra curva de Bezier no Flash. O valor inicial da curva de atenuação deve ser sempre 0%.

Você também pode copiar e colar a curva de uma atenuação personalizada em outra, incluindo atenuações personalizadas de interpolações movimento separadas.

As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Princípios básicos da animação

Tipos de animação

Sobre as taxas de quadros

Identificação de animações na Linha de tempo

Sobre as camadas na animação interpolada

Distribuição de objetos em camadas para animação interpolada

Criação de animações interpoladas distribuindo objetos em quadros-chave

Recursos adicionais

Observação: Como a maioria das coisas em Flash, a animação não exige nenhum ActionScript. Contudo, você pode criar a animação com o ActionScript se quiser.

Tipos de animação

[Para o topo](#)

O Flash oferece várias maneiras de criar animações e efeitos especiais. Cada método oferece diferentes possibilidades de criar um conteúdo envolvente e animado.

O Flash suporta os seguintes tipos de animação:

Interpolações de movimento Use interpolações de movimento para definir propriedades de um objeto, como posição e transparência alfa em um quadro e novamente em outro quadro. Em seguida, o Flash interpola os valores de propriedade entre os quadros. A interpolação de movimento é útil para a animação, que consiste em movimento ou transformação contínua de um objeto. As interpolações de movimento são exibidas na Linha do tempo como uma extensão contígua de quadros que, por padrão, podem ser selecionados como um único objeto. As Interpolações de movimento são eficientes e simples de criar.

Interpolações clássicas As interpolações clássicas são como as interpolações de movimento, mas mais complexas de criar. As Interpolações clássicas permitem alguns efeitos animados específicos que não são possíveis em interpolações com base em extensão.

Poses de cinemática inversa (desaprovado no Flash Professional CC) As poses cinemáticas inversas permitem alongar e curvar objetos Shape e vincular grupos de ocorrências de símbolos para fazer com que se movam juntos de forma natural. Depois de adicionar bones a uma forma ou a um grupo de símbolos, é possível alterar a posição dos bones ou dos símbolos em diferentes quadros-chave. O Flash interpola as posições nos quadros intermediários.

Interpolações de formas Na interpolação de forma, você desenha uma forma em um quadro específico na Linha do tempo e altera essa forma ou desenha outra forma em outro quadro específico. O Flash Pro então interpola as formas intermediárias para os quadros intermediários, criando a animação de uma forma se transformando em outra.

Animação quadro a quadro Esta técnica de animação permite especificar artes diferentes para cada quadro na Linha do tempo. Use esta técnica para criar um efeito parecido com os quadros de um filme reproduzido em rápida sucessão. Essa técnica é útil para animações complexas em que os elementos gráficos de cada quadro devem ser diferentes.

O tutorial em vídeo a seguir explica mais detalhadamente os diferentes tipos de animação: [Entendendo as interpolações \(2:36\)](#).

Sobre as taxas de quadro

[Para o topo](#)

A taxa de quadros, que é a velocidade com que uma animação é reproduzida, é medida pelo número de quadros por segundo (fps). Uma taxa de quadros muito lenta dá a impressão de que a animação está parando e começando novamente; uma taxa muito rápida borra os detalhes da animação. A taxa de quadros de 24 q/s é o padrão de novos documentos Flash e normalmente oferece os melhores resultados na Web. A taxa padrão de um filme de cinema também é de 24 q/s.

A complexidade da animação e a velocidade do computador que reproduz a animação afetam a suavidade da reprodução. Para determinar as taxas de quadro ideais, teste suas animações em vários computadores.

Como você especifica apenas uma taxa de quadros para todo o documento do Flash Pro, ajuste essa taxa antes de começar a criar a animação.

Identificação de animações na Linha de tempo

[Para o topo](#)

O Flash Pro diferencia a animação interpolada da animação quadro a quadro na Linha de tempo, exibindo indicadores diferentes em cada quadro que contém conteúdo.

Os seguintes indicadores de conteúdo do quadro aparecem na Linha de tempo:

- Uma extensão de quadros com um plano de fundo azul indica uma *interpolação de movimento*. Um ponto preto no primeiro quadro da extensão indica que a extensão interpolada tem um objeto de destino atribuído a ele. Losangos pretos indicam o último quadro e todos os outros quadros-chave de propriedade. Os quadros-chave de propriedade são quadros que contêm alterações de propriedade que você definiu de maneira explícita. Você pode selecionar que tipos de quadros-chave de propriedade devem ser exibidos, clicando com o botão direito do mouse (Windows) ou com o botão Command (Macintosh) na extensão da interpolação de movimento e selecionando Exibir quadros-chave > *tipo* no menu de contexto. Por padrão, o Flash exibe todos os tipos de quadros-chave de propriedade. Todos os outros quadros na extensão contêm valores interpolados para as propriedades de interpolação do objeto de destino.



- Um ponto vazio no primeiro quadro indica que o objeto de destino da interpolação de movimento foi removido. A extensão interpolada ainda contém seus quadros-chave de propriedade e pode ter um novo objeto de destino aplicado a ela.



- Uma extensão de quadros com plano de fundo verde indica uma *camada de pose* de cinemática inversa (IK). As camadas de pose contêm armaduras IK e *poses*. Cada pose é exibida na Linha do tempo como um losango preto. O Flash interpola as posições da armadura nos quadros entre as poses.



- Um ponto preto no quadro-chave inicial com uma seta preta e plano de fundo azul indica uma *interpolação clássica*.



- Uma linha tracejada indica que a interpolação clássica está quebrada ou incompleta, por exemplo, quando falta um quadro-chave no final.



- Um ponto preto no quadro-chave inicial com uma seta preta e plano de fundo verde claro indica uma *interpolação de forma*.



- Um ponto preto indica um único quadro-chave. Os quadros em cinza-claro depois de um quadro-chave único contêm o mesmo conteúdo sem alterações. Esses quadros têm uma linha preta vertical e um retângulo vazio no último quadro da extensão.



- Um pequeno *a* indica que é atribuído ao quadro o painel Ações.



- Um sinalizador vermelho indica que o quadro contém um rótulo.



- Uma barra dupla verde indica que o quadro contém um comentário.



- Uma âncora dourada indica que o quadro é uma âncora com nome.



Noções de camadas na animação

[Para o topo](#)

Cada cena em um documento do Flash Pro pode consistir em um número qualquer de camadas na Linha do tempo. Use camadas e pastas de camada para organizar o conteúdo de uma sequência de animação e separar objetos animados. Organizá-los em camadas e pastas evita que sejam apagados, conectados ou segmentados uns aos outros quando sobrepostos. Para criar uma animação que inclua o movimento interpolado de mais de um símbolo ou campo de texto no mesmo tempo, coloque cada objeto em uma camada separada. Você pode usar uma camada como camada de plano de fundo para a arte estática e usar camadas extras para um objeto animado separado.

Ao criar uma interpolação de movimento, o Flash Pro converte a camada que contém o objeto selecionado para interpolar em uma camada de interpolação. A camada de interpolação tem um ícone de interpolação perto do nome da camada na Linha do tempo.

Se houver outros objetos na mesma camada que o objeto interpolado, o Flash Pro acrescenta novas camadas acima ou abaixo da camada

original conforme necessário. Os objetos que existirem abaixo do objeto interpolado em sua camada original se movem para uma nova camada abaixo da camada original. Os objetos que estavam abaixo do objeto interpolado em sua camada original são movidos para uma nova camada acima da camada original. O Flash Pro insere essas novas camadas entre as camadas preexistentes na Linha do tempo. Dessa forma, o Flash Pro preserva a ordem de empilhamento original de todos os objetos gráficos no Palco.

Uma camada de interpolação só pode conter extensões de interpolação (grupos contíguos de quadros contendo uma interpolação), quadros estáticos, quadros-chave em branco ou quadros vazios. Cada extensão de interpolação contém apenas um objeto de destino único e um caminho opcional de movimento para o objeto destino. Como você não pode desenhar em uma camada de interpolação, crie interpolações adicionais ou estáticas em outras camadas e depois arraste-as para a camada de interpolação. Para colocar scripts de quadros em uma camada de interpolação, crie os scripts em outra camada e arraste-os para a camada de interpolação. O script de quadro só pode residir em um quadro fora da própria extensão de interpolação de movimento. Em geral, é melhor manter todos os scripts de quadro em uma camada separada contendo apenas o ActionScript.

Quando um documento contiver várias camadas, o controle e a edição dos objetos em uma ou mais camadas podem ser tarefas difíceis. Essa tarefa se mostra mais fácil se você trabalhar com o conteúdo de uma camada por vez. Para ocultar ou bloquear as camadas nas quais você não esteja trabalhando no momento, clique no ícone Olho ou Bloqueio próximo ao nome da camada na Linha do tempo. O uso das pastas de camada o ajuda a organizar as camadas em grupos gerenciáveis.

Distribuição de objetos em camadas para animação interpolada

[Para o topo](#)

O Flash Pro move automaticamente o objeto para a respectiva camada de interpolação, quando aplicada uma interpolação de movimento ao objeto. No entanto, você também pode distribuir objetos nas respectivas camadas distintas. Por exemplo, você mesmo pode optar por distribuir objetos quando estiver organizando o conteúdo. A distribuição manual também é útil para aplicar animação aos objetos, mantendo, ao mesmo tempo, o controle preciso sobre a forma como eles são transferidos de uma camada para outra.

Ao usar o comando Distribuir em camadas (Modificar > Linha do tempo > Distribuir em camadas), o Flash Pro distribui cada objeto selecionado em uma camada nova e separada. Todos os objetos que você não seleciona (incluindo objetos em outros quadros) são preservados em suas camadas originais.

Você pode aplicar o comando Distribuir em camadas a qualquer elemento no Palco, incluindo objetos gráficos, ocorrências, bitmaps, cliques de vídeo e blocos de texto separados.

Sobre as novas camadas criado com Distribuir em camadas

As novas camadas criadas durante a operação Distribuir em camadas são nomeadas de acordo com o nome do elemento que cada um contém:

- Uma nova camada contendo um ativo de biblioteca (como símbolo, bitmap ou clipe de vídeo) recebe o mesmo nome que o ativo.
- Uma nova camada contendo uma ocorrência com nome recebe o nome da ocorrência.
- Uma nova camada contendo um caractere de um bloco de texto separado recebe o nome do caractere.
- A camada nova que contém um objeto gráfico (que não tem nome) se chama Camada1 (ou Camada2 e assim por diante), pois os objetos gráficos não têm nomes.

O Flash Pro insere as novas camadas abaixo das camadas selecionadas. As novas camadas são organizadas de cima para baixo, na ordem em que os elementos selecionados foram originalmente criados. As camadas no texto separadas são organizadas na ordem dos caracteres, seja para esquerda para a direita, da direita para a esquerda, ou de cima para baixo. Por exemplo, suponhamos que você separe o texto *FLASH* e o distribua em camadas. As novas camadas, denominadas F, L, A, S e H, são organizadas de cima para baixo com a letra F na parte superior. Essas camadas são exibidas logo abaixo da camada que continha inicialmente o texto.

Distribuir objetos em camadas

1. Selecione os objetos que você deseja distribuir em camadas separadas. Os objetos podem estar em uma camada única, ou em várias camadas, incluindo camadas não contíguas.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione Modificar > Linha do tempo > Distribuir em camadas.
 - Clique com o botão direito (Windows) ou mantenha pressionada a tecla Control enquanto clica (Macintosh) nos objetos selecionados e escolha Distribuir em camadas.

Criação de animações interpoladas distribuindo objetos em quadros-chave

[Para o topo](#)

Novidades do Flash Professional CC

O Flash Pro permite que você distribua automaticamente objetos para cada quadro-chave separado. Você pode escolher distribuir objetos ao organizar o conteúdo no palco. Manualmente, o processo é tedioso e demorado. A distribuição é muito útil ao criar animações interpoladas, colocando objetos em quadros-chave individuais. Você pode atribuir objetos diferentes ou estados de objetos a quadros-chave individuais. Na verdade, quando o indicador de posicionamento é arrastado por esses quadros-chave, o efeito de uma animação interpolada é aparente.

Ao usar o comando Distribuir em quadros-chave, o Flash Pro distribui cada objeto selecionado para um novo quadro-chave separado. Todos os objetos que você não seleciona (incluindo objetos em outros quadros) são preservados em suas camadas originais.

Você pode aplicar o comando Distribuir em quadros-chave a qualquer elemento no Palco, incluindo objetos gráficos, instâncias, bitmaps, cliques de vídeo e blocos de texto.

Sobre novos quadros-chave criados com Distribuir em quadros-chave

- Os novos quadros-chave criados durante a operação Distribuir em quadros-chave são organizados de acordo com a sequência em que os objetos que foram selecionados.
- Se qualquer objeto na camada ficar desmarcado ao realizar a operação Distribuir em quadros-chave, os quadros originais não serão afetados por esses objetos. Os objetos selecionados para distribuição são atribuídos a quadros-chave, iniciando o próximo quadro imediatamente após o último quadro do conteúdo original. Por exemplo, Objeto1 e Objeto2 estão em uma camada que possui 50 quadros. Se Objeto1 for escolhido para distribuição, ele será colocado no 51º quadro-chave.

Distribuir objetos em quadros-chave

1. Selecione os objetos que você deseja distribuir em camadas separadas. Os objetos podem estar em uma camada única, ou em várias camadas, incluindo camadas não contíguas.
2. Clique com o botão direito (Windows) ou mantenha pressionada a tecla Control enquanto clica (Macintosh) nos objetos selecionados e escolha Distribuir em quadros-chave.

Recursos adicionais

[Para o topo](#)

Os seguintes artigos sobre o trabalho com animações no Flash Pro estão disponíveis em:

- [Criação de uma animação simples em Flash](#) (Adobe.com)
- [Manual didático de animação para Flash Professional](#) (Adobe.com)
- [Manual de migração de movimento para Flash Professional](#) (Adobe.com)
- [Criação de animação no ActionScript 3.0](#) (Adobe.com)
- [Como fazer sincronização de lábios de um personagem em Flash](#) (Duração = 2:30, YouTube.com)

Mais recursos de ajuda

- [Trabalho com animação de interpolação clássica](#)
- [Cinemática inversa](#)
- [Interpolação de formas](#)
- [Animação quadro a quadro](#)
- [Criar um novo documento](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Animação quadro a quadro

[Criar animações quadro a quadro](#)

[Criar animações quadro a quadro convertendo interpolações clássicas ou de movimento](#)

[Usar sequência em papel transparente](#)

Criar animações quadro a quadro

[Para o início](#)

A animação quadro a quadro altera o conteúdo do Palco em todos os quadros, e é indicada para animações complexas, em que uma imagem é alterada em todos os quadros, em vez de simplesmente se movimentar pelo Palco. Esse tipo de animação aumenta mais o tamanho do arquivo do que a animação interpolada, porque o Flash Professional armazena os valores de cada quadro completo.

Para criar uma animação quadro a quadro, defina todos os quadros como principais e crie uma imagem diferente para cada um deles. Cada quadro-chave novo contém, inicialmente, o mesmo conteúdo que o quadro-chave que o preceder, assim você pode modificar os quadros na animação aceleradamente.

1. Clique no nome de uma camada para torná-la a camada ativa e selecione um quadro na camada em que a animação deve iniciar.
2. Se o quadro não for um quadro-chave, selecione Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave.
3. Crie a arte para o primeiro quadro da sequência. Use as ferramentas de desenho, cole o gráfico da Área de transferência ou importe um arquivo.
4. Para adicionar um novo quadro-chave cujo conteúdo seja igual àquele do primeiro quadro, clique no próximo quadro à direita na mesma linha e selecione Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave, ou clique com o botão direito (no Windows) ou com o botão Control (no Macintosh) e selecione Inserir quadro-chave.
5. Para desenvolver o próximo incremento da animação, altere o conteúdo deste quadro no Palco.
6. Para completar sua sequência de animação quadro a quadro, repita as etapas 4 e 5 até montar o movimento desejado.
7. Para testar a sequência de animação, selecione Controlar > Reproduzir ou clique no botão Reproduzir, no Controlador (Janela > Barras de ferramentas > Controlador).

Criar animações quadro a quadro convertendo interpolações clássicas ou de movimento

[Para o início](#)

É possível converter uma interpolação clássica ou extensão da interpolação de movimento em animação quadro a quadro. Na animação quadro a quadro, cada quadro contém quadros-chave distintos (não quadros-chave de propriedade), contendo cada um ocorrências separadas do símbolo animado. A animação quadro a quadro não contém valores de propriedade interpolados.

❖ Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) na extensão de interpolação que deseja converter e escolha Converter em animação quadro a quadro, no menu de contexto.

Usar sequência em papel transparente

[Para o início](#)

Geralmente, só um quadro da sequência de imagem aparece no Palco. Para ajudar a posicionar e editar uma animação quadro a quadro, visualize dois ou mais quadros no Palco de uma só vez. O quadro na posição de reprodução aparece totalmente colorido, ao passo que os quadros vizinhos ficam mais claros, como se cada quadro fosse desenhado em uma folha de papel transparente, com as folhas presas umas às outras pela parte superior. Não é possível editar esses quadros mais claros.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Alinhamento de objetos com Cascas de cebola e Grade](#) (Duração = 8:34, Adobe Press)

Visualize simultaneamente vários quadros de uma animação no Palco

❖ Clique no botão Papel transparente . Todos os quadros entre os marcadores Iniciar e Terminar papel transparente (no cabeçalho da Linha de tempo) ficarão superpostos, como um único quadro na janela do documento.

Controlar exibição de papel transparente

- Para exibir os quadros de papel transparente como contornos, clique no botão Contornos de papel transparente .
- Para alterar a posição do marcador de transparência, arraste o ponteiro para um novo local. (Normalmente, os marcadores de transparência se movem em conjunto com o ponteiro do quadro atual.)
- Para ativar a edição de todos os quadros entre os marcadores de transparência, clique no botão Editar múltiplos quadros . Geralmente, as

sequências em papel transparente permitem editar apenas o quadro atual. No entanto, você pode exibir o conteúdo de cada quadro entre os marcadores de transparência, e disponibilizar cada um deles para edição, independentemente de qual seja o quadro atual.

Nota: As camadas bloqueadas (as que têm um ícone de cadeado) não são exibidas quando está ativada a opção de papel transparente. Para evitar uma grande quantidade de imagens confusas, bloqueie ou oculte as camadas que você não quer ver como papel transparente.

Alterar a exibição dos marcadores de transparência

❖ Clique no botão Modificar marcadores de transparência e selecione um dos seguintes itens:

Sempre mostrar marcadores Exibe os marcadores de transparência no cabeçalho da Linha de tempo, estando a opção de papel transparente ativada ou não.

Ancorar transparência Bloqueia os marcadores de transparência na posição atual no cabeçalho de Linha de tempo. Em geral, o intervalo de transparência se refere ao ponteiro atual do quadro e aos marcadores de transparência. A ancoragem dos marcadores impede que eles se movam do ponteiro atual do quadro.

Transparência 2 Exibe dois quadros em cada lado do quadro atual.

Transparência 5 Exibe cinco quadros em cada lado do quadro atual.

Transparência para todos Exibe todos os quadros em cada lado do quadro atual.



Quadros e quadros-chave

[Inserir quadros na Linha do tempo](#)
[Selecionar quadros na Linha do tempo](#)
[Rotular quadros na Linha do tempo](#)
[Ativar seleção de quadro com base em extensão](#)
[\(Somente Flash Professional CC\) Distribuir para quadros-chave](#)
[Copiar ou colar um quadro ou uma sequência de quadros](#)
[Excluir um quadro ou uma sequência de quadros](#)
[Mova um quadro-chave ou uma sequência de quadros-chave.](#)
[Alterar o comprimento de uma sequência de quadro estático](#)
[Converter um quadro-chave em um quadro](#)
[Exiba uma visualização do conteúdo do quadro na Linha do tempo](#)

Como os filmes, os documentos Adobe® Flash® Professional dividem espaços de tempo em quadros. Na Linha do tempo, você trabalha com esses quadros para organizar e controlar o conteúdo do documento. Os quadros na Linha do tempo devem ser colocados na ordem em que você deseja que os objetos apareçam nos quadros em seu conteúdo finalizado.

O quadro-chave é um quadro em que aparece uma nova ocorrência de símbolo na Linha do tempo. O quadro-chave também pode ser o quadro que inclui o código ActionScript® para controlar algum aspecto do seu documento. Você também pode adicionar um quadro-chave em branco à Linha do tempo como alocador de espaço dos símbolos que planeja adicionar posteriormente ou para deixar explicitamente o quadro em branco.

O quadro-chave de propriedade é aquele em que você define uma mudança nas propriedades de um objeto para uma animação. O Flash Professional pode interpolar ou preencher automaticamente os valores de propriedade entre os quadros-chave de propriedade a fim de produzir animações fluentes. Como os quadros-chave de propriedade permitem que você produza uma animação sem desenhar cada quadro individualmente, eles facilitam a criação da animação. Uma série de quadros contendo animação interpolada é chamada de interpolação de movimento.

Um quadro interpolado é qualquer quadro que faça parte de uma interpolação de movimento.

Um quadro estático é qualquer quadro que não faça parte de uma interpolação de movimento.

Você organiza quadros-chave e quadros-chave de propriedade na Linha do tempo para controlar a sequência de eventos no seu documento e na animação correspondente.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Edição de quadros na Linha do tempo](#) (Duração = 9:27, Peachpit.com)

Inserir quadros na Linha do tempo

[Para o início](#)

- Para inserir um novo quadro, selecione Inserir > Linha do tempo > Quadro (F5).
- Para criar um novo quadro-chave, selecione Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave (F6) ou clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no quadro em que você deseja colocar um quadro-chave e, no menu de contexto, selecione Inserir quadro-chave.
- Para criar um novo quadro-chave em branco, selecione Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave em branco ou clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no quadro em que você deseja colocar um quadro-chave e selecione Inserir quadro-chave em branco, no menu de contexto.

Selecionar quadros na Linha do tempo

[Para o início](#)

O Flash Professional oferece dois diferentes métodos de seleção de quadros na Linha do tempo. Na seleção baseada no quadro (o padrão), você seleciona quadros individuais na Linha do tempo. Na seleção com base em extensão, a sequência inteira de quadros, de um quadro-chave para o próximo, é selecionada quando você clica em qualquer quadro na sequência. É possível especificar a seleção com base em extensão em Preferências do Flash Professional .

- Para selecionar um quadro, clique nele. Se a opção Seleção com base em extensão estiver ativada, clique no quadro com a tecla Control (Windows) ou Command (Macintosh) pressionada.
- Para selecionar vários quadros adjacentes, arraste o cursor sobre os quadros ou pressione Shift e clique nos quadros adicionais.
- Para selecionar vários quadros não contíguos, clique com a tecla Control pressionada (Windows) ou clique com a tecla Command pressionada (Macintosh) nos quadros adicionais.

- Para selecionar todos os quadros na Linha do tempo, selecione Editar > Linha do tempo > Selecionar todos os quadros.
- Para selecionar uma extensão inteira de quadros estáticos, clique duas vezes em um quadro entre dois quadros-chave. Se a opção Seleção com base em extensão estiver ativada, clique em qualquer quadro na sequência.
- Para selecionar uma sequência completa de quadros (interpolação de movimento ou cinemática invertida) clique nele se você tiver a Seleção por Extensão habilitada em Preferências. Se a Seleção por Sequência estiver desabilitada, clique duas vezes na sequência. Para selecionar várias extensões, clique em cada um enquanto pressiona a tecla Shift.

Rotular quadros na Linha do tempo

[Para o início](#)

Você pode rotular quadros na Linha do Tempo como uma forma de organizar seus conteúdos. Você também pode rotular um quadro para poder fazer referência a ele no ActionScript por seu rótulo. Desta forma, se você reorganizar a Linha do Tempo e mover o rótulo para um número de quadro diferente, o ActionScript ainda fará referência ao mesmo rótulo e não terá que ser atualizado.

Os rótulos dos quadros só podem ser aplicados a quadros-chave. É recomendável criar uma camada separada na Linha do Tempo para conter seus rótulos de quadros.

Para adicionar um rótulo de quadro:

1. Selecione o quadro que você deseja rotular na Linha do Tempo.
2. Com o quadro selecionado, insira o nome do rótulo na seção Rótulo do Inspetor de Propriedades. Pressione Enter ou Retornar.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Utilização de rótulos de quadros](#) (Comprimento = 8:29, Peachpit.com)

Ativar seleção de quadro com base em extensão

[Para o início](#)

A seleção de quadro com base em extensão permite selecionar um intervalo de quadros entre 2 quadros-chaves com um único clique.

1. Selecione Editar > Preferências.
2. Selecione a categoria Geral.
3. Na seção Linha do tempo, selecione Seleção com base em extensão.
4. Clique em OK.

(Somente Flash Professional CC) Distribuir para quadros-chave

[Para o início](#)

A opção Distribuir para quadros-chave permite que você distribua vários objetos (símbolos e bitmaps) no palco para quadros-chave individuais.

1. Selecione vários objetos de qualquer camada do palco.
2. Clique com o botão direito do mouse e selecione Distribuir para quadros-chave.

Copiar ou colar um quadro ou uma sequência de quadros

[Para o início](#)

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione o quadro ou a sequência e selecione Editar > Linha do tempo > Copiar quadros. Selecione o quadro ou a sequência que você deseja substituir e selecione Editar > Linha do tempo > Colar quadros.
 - Efetue a ação Alt-arrastar (Windows) ou Option-arrastar (Macintosh) para arrastar um quadro-chave para o local em que deseja copiá-lo.

Excluir um quadro ou uma sequência de quadros

[Para o início](#)

❖ Selecione o quadro ou a sequência e selecione Editar > Linha do tempo > Remover quadro ou clique com o botão direito (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no quadro ou na sequência e selecione Remover quadro no menu de contexto.

Os quadros circundantes permanecem inalterados.

Mova um quadro-chave ou uma sequência de quadros-chave.

[Para o início](#)

❖ Selecione um quadro-chave ou uma extensão de quadros-chave e, em seguida, arraste o quadro chave ou a extensão para o local desejado.

Alterar o comprimento de uma sequência de quadro estático

[Para o início](#)

❖ Mantenha pressionada a tecla Control (Windows) ou Command (Macintosh) enquanto arrasta no quadro inicial ou final da extensão para a

esquerda ou para a direita.

Para alterar a duração de uma sequência de animação quadro-a-quadro, consulte [Criar animações quadro a quadro](#).

Converter um quadro-chave em um quadro

[Para o início](#)

❖ Selecione o quadro-chave e selecione **Editar > Linha do tempo > Limpar quadro-chave** ou clique com o botão direito (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no quadro-chave e selecione **Limpar quadro-chave** no menu de contexto.

O conteúdo do Palco do quadro-chave limpo e todos os quadros até o quadro-chave subsequente são substituídos pelo conteúdo do Palco do quadro precedente ao quadro-chave limpo.

Exiba uma visualização do conteúdo do quadro na Linha do tempo

[Para o início](#)

Em cada quadro-chave da Linha do Tempo, você pode previsualizar os itens do quadro-chave em miniaturas.

❖ Escolha **Previsualização** do menu **Opções** do painel **Linha de Tempo** no canto superior direito do painel **Linha do Tempo**

Mais tópicos da Ajuda

[Princípios básicos da animação](#)

[Interpolações de movimento](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Interpolação de formas

[Sobre interpolações de formas](#)

[Criar uma interpolação de formas](#)

[Controlar alterações de forma com as referências correspondentes](#)

Sobre interpolações de formas

[Para o início](#)

Na interpolação de forma, você desenha uma forma vetorial em um quadro específico na Linha do tempo e altera essa forma ou desenha outra forma em outro quadro específico. O Flash Professional então interpola as formas intermediárias para os quadros intermediários, criando a animação de uma forma se transformando em outra.

As interpolações de forma funcionam melhor com formas simples. Evite formas com recortes ou espaços negativos nelas. Teste as formas que deseja usar para determinar os resultados. Você pode usar referências de forma para informar ao Flash Professional que pontos da forma inicial devem corresponder a pontos específicos na forma final.

Você também pode interpolar a posição e a cor das formas em uma interpolação de formas.

Para aplicar a interpolação de forma a grupos, ocorrências ou imagens de bitmap, separe esses elementos. Consulte [Separar uma ocorrência do seu símbolo](#)

Para aplicar a interpolação de forma ao texto, separe o texto duas vezes para convertê-lo em objetos. Consulte [Separar uma ocorrência do seu símbolo](#)

Os seguintes tutoriais em vídeo demonstram como criar interpolações de formas. Alguns vídeos podem mostrar a área de trabalho do Flash Professional CS3 ou CS4, mas também valem para o Flash Professional CS5.

- Vídeo [Criação de animações com interpolações de formas \(5:36\)](#)
- Vídeo: [Criação de interpolações de formas\(3:47\)](#)

Criar uma interpolação de formas

[Para o início](#)

As etapas a seguir mostram como criar uma interpolação de formas do quadro 1 ao quadro 30 da Linha do tempo. No entanto, você pode criar interpolações em qualquer parte da Linha do tempo que escolher.

1. No quadro 1, desenhe um quadrado com a ferramenta Retângulo.
2. Selecione o quadro 30 da mesma camada e adicione um quadro-chave em branco, escolhendo Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave em branco, ou pressionando F7.
3. No Palco, desenhe um círculo com a ferramenta Oval no quadro 30.

Agora você deve ter um quadro-chave no quadro 1 com um quadrado e um quadro-chave no quadro 30 com um círculo.

4. Na Linha do tempo, selecione um dos quadros entre os dois quadros-chave na camada que contém as duas formas.
5. Escolha Inserir > Interpolação de formas.

O Flash interpola as formas de todos os quadros entre os dois quadros-chave.

6. Para visualizar a interpolação, movimente o indicador de reprodução nos quadros na Linha do tempo ou pressione a tecla Enter.
7. Para interpolar movimento além de forma, mova a forma no quadro 30 para um local no Palco que seja diferente do local da forma no quadro 1.

Visualize a animação pressionando a tecla Enter.

8. Para interpolar a cor da forma, crie uma cor para a forma no quadro 1 diferente da cor da forma no quadro 30.
9. Para adicionar atenuação à interpolação, selecione um dos quadros entre os dois quadros-chave e digite um valor no campo Atenuação, no Inspetor de propriedades.

Digite um valor negativo para atenuar o início da interpolação. Digite um valor positivo para atenuar o final da interpolação.

Controlar alterações de forma com as referências correspondentes

[Para o início](#)

Para controlar alterações de forma mais complexas ou improváveis, você pode usar as referências de forma. As referências de forma identificam os pontos que devem corresponder nas formas de início e fim. Por exemplo, se você estiver interpolando o desenho de um rosto à medida que ele muda de expressão, é possível usar uma referência de forma para marcar cada olho. Então, em vez do rosto se tornar uma massa amorfa

enquanto ocorre a mudança de forma, os dois olhos permanecem reconhecíveis e mudam separadamente durante a alteração.

As referências de forma contêm letras (de "a" a "z") para identificar quais pontos correspondem nas formas inicial e final. Você pode usar até 26 referências de forma.

As referências de forma são amarelas em um quadro-chave inicial, verde em um quadro-chave final e vermelho quando não estão em uma curva.

Para obter melhores resultados ao interpolar as formas, siga estas orientações:

- Na interpolação de forma complexa, crie formas intermediárias e interpole-as, em vez de simplesmente definir uma forma inicial e final.
- Certifique-se de que as referências de forma sejam idênticas. Por exemplo, se você estiver usando três referências de forma para um triângulo, elas devem estar na mesma ordem no triângulo original e no triângulo a ser interpolado. A ordem não pode ser abc no primeiro quadro-chave e acb no segundo.
- As referências de forma funcionam melhor se você as colocar em sentido anti-horário, começando no canto superior esquerdo da forma.

Usar referências de forma

1. Selecione o primeiro quadro-chave em uma sequência interpolada de forma.
2. Selecione Modificar > Forma > Adicionar referência de forma. A referência de forma inicial aparece como um círculo vermelho, com a letra a em algum lugar na forma.
3. Mova a referência de forma para um ponto a ser marcado.
4. Selecione o último quadro-chave em uma sequência de interpolação. A referência de forma final aparece em algum lugar na forma como um círculo verde, com a letra a.
5. Mova a referência para o ponto na forma final que deve corresponder ao primeiro ponto marcado.
6. Para ver como as referências de forma mudam a interpolação de forma, reproduza novamente a animação. Para refinar a interpolação, mova as referências de forma.
7. Repita este processo para adicionar outras referências de forma. Aparecem novas referências com as próximas letras (b, c etc).

Ver todas as referências de forma

❖ Selecione Visualizar > Mostrar referências de forma. A camada e o quadro-chave que contêm as referências de forma devem estar ativos para que a opção Mostrar referências de forma esteja disponível.

Remover uma referência de forma

❖ Arraste a referência para fora do Palco.

Remover todas as referências de forma

❖ Selecione Modificar > Forma > Remover todas as referências.



Trabalho com animação de interpolação clássica

[Sobre a animação de interpolação clássica](#)

[Criar e editar quadros-chave para animação de interpolações clássicas](#)

[Adicionar animação de interpolação clássica em uma ocorrência, um grupo ou texto](#)

[Criar uma camada de guia de movimento](#)

[Criar animação de interpolação clássica ao longo de um caminho](#)

[Colar propriedades da animações de interpolação clássica](#)

[Aplicar atenuação personalizada para mais/para menos a animação de interpolações clássicas](#)

Sobre a animação de interpolação clássica

[Para o início](#)

Nota: Como a maioria das coisas em Flash, a animação não exige nenhum ActionScript. Contudo, você pode criar a animação com o ActionScript se quiser.

[Interpolações clássicas](#) são um modo antigo de criar animação em Flash Professional. Estas interpolações são parecidas com interpolações de movimento, mas são um pouco mais complicadas para criar e menos flexíveis. Entretanto, as interpolações clássicas proporcionam mais tipos de controle sobre a animação do que as interpolações de movimento. A maioria dos usuários vai escolher para trabalhar com interpolações de movimento mais recentes, mas outros ainda vão querer as clássicas. Para obter mais informações sobre as diferenças, consulte [Diferenças entre interpolações de movimento e interpolações clássicas](#).

Para obter informações sobre a migração de animações de interpolações clássicas para interpolações de movimento, consulte o [Manual de migração de movimento para Flash Professional](#) no Adobe Flash Developer Center.

Antes de começar:

Antes de trabalhar com interpolações clássicas, tenha em mente os seguintes pontos:

- As interpolações clássicas são o modo mais antigo de criar uma animação interpolada em Flash. A forma mais nova e fácil é usar interpolações de movimento. Consulte [Animação de interpolação de movimento](#).
- Em algumas situações, como sincronização de lábios, interpolações clássicas ainda são a melhor opção. Para uma lista destas situações, consulte [Quando usar interpolações clássicas](#) e este tutorial de vídeo [Interpolação de movimento Flash](#).
- Você não pode interpolar propriedades 3D com interpolações clássicas.
- Para um guia completo para fazer a transição do fluxo de trabalho de interpolação clássica para o de interpolação de movimento, consulte o [Guia de migração de movimento para Flash](#).

Para ver exemplos de animação de interpolação clássica, consulte a página de exemplos do Flash Professional no endereço www.adobe.com/go/learn_fl_samples_br. Estão disponíveis os seguintes exemplos:

- Sombra Projetada Animada: faça download e descompacte o arquivo ZIP de exemplo, e vá até a pasta Graphics\AnimatedDropShadow para acessar o exemplo.
- Animação e Gradientes: faça download e descompacte o arquivo ZIP de exemplo, e vá até a pasta Graphics\AnimationAndGradients para acessar o exemplo.

O tutorial a seguir demonstra quando usar interpolações clássicas, em vez de interpolações de movimento:

- Vídeo: [Interpolação de movimento Flash](#) (10:13, Layers Magazine. Quando usar interpolações de movimento e interpolações clássicas.)

Criar e editar quadros-chave para animação de interpolações clássicas

[Para o início](#)

Nota: Este tópico é sobre a criação de quadros-chave para interpolações clássicas mais antigas. Para obter ajuda com quadros-chave de propriedade, consulte [Criar animação de interpolação](#).

Alterações em uma animação de [interpolação clássica](#) são definidas em um [quadro-chave](#). Por outro lado, na animação interpolada, você define os quadros-chave em pontos significativos da animação e o Flash Professional cria o conteúdo dos quadros entre eles. Os quadros interpolados de uma animação aparecem em azul claro ou verde claro, com uma seta entre os quadros-chave. Como os documentos do Flash Professional salvam as formas em todos os quadros-chave, crie-os apenas naqueles pontos em que alguma coisa muda na arte.

Os quadros-chave são indicados na Linha do Tempo: um círculo sólido representa um quadro-chave com conteúdo, e um círculo vazio antes do quadro representa um quadro-chave vazio. Os quadros subsequentes acrescentados à mesma camada têm o mesmo conteúdo que o quadro-chave.

Somente quadros-chave podem ser editados em interpolações clássicas. Você pode visualizar os quadros interpolados, mas não pode editá-los diretamente. Para editar os quadros interpolados, altere um dos quadros-chave definidos, ou insira um novo quadro-chave entre os quadros-

chave de início e fim da interpolação. Para adicionar itens ao quadro-chave atual, arraste os itens do painel Biblioteca para o Palco.

Usar sequência em papel transparente Use as sequências em papel transparente.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Understanding the Timeline Icons in a Classic Tween](#) (7:49, Peachpit.com)
- Vídeo: [Modifying Classic Tween Properties](#) (3:03, Peachpit.com)

Criar quadros-chave

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione um quadro na Linha do Tempo e selecione Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave.
- Clique com o botão direito (no Windows) ou clique com o botão Control (no Macintosh) no quadro-chave na Linha de tempo e selecione Inserir quadro-chave.

Inserir quadros na Linha do tempo

- Para inserir um novo quadro, selecione Inserir > Linha do tempo > Quadro.
- Para criar um novo quadro-chave, selecione Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave, ou clique com o botão direito (no Windows) ou com o botão Control (no Macintosh) no quadro em que você deseja colocar um quadro-chave, e selecione Inserir quadro-chave.
- Para criar um novo quadro-chave, selecione Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave em branco, ou clique com o botão direito (no Windows) ou com o botão Control (no Macintosh) no quadro em que você deseja colocar um quadro-chave, e selecione Inserir quadro-chave em branco.

Excluir ou modificar um quadro ou quadro-chave

- Para excluir um quadro, quadro-chave ou sequência de quadros, selecione-os e clique com o botão direito (no Windows) ou com o botão Control (no Macintosh) e selecione Remover quadros. Os quadros circundantes permanecem inalterados.
- Para mover um quadro-chave ou sequência de quadros e seu conteúdo, selecione-os e arraste para o local desejado.
- Para estender a duração de um quadro-chave, pressione Alt (no Windows) ou Option (no Macintosh) e arraste-o até o quadro final da nova sequência.
- Para copiar e colar um quadro ou sequência de quadros, selecione-os e escolha Editar > Linha de tempo > Copiar quadros. Selecione um quadro ou uma sequência para substituir e selecione Editar > Linha do tempo > Colar quadros.
- Para converter um quadro-chave em um quadro, selecione o quadro-chave e depois Modificar > Linha do tempo > Limpar quadro-chave, ou clique com o botão direito (no Windows) ou com o botão Control (no Macintosh) no quadro-chave e selecione Limpar quadro-chave. O quadro-chave limpo e todos os quadros até o quadro-chave subsequente são substituídos pelo conteúdo do quadro que precede o quadro-chave limpo.
- Para copiar um quadro-chave ou sequência de quadros arrastando, selecione-os, pressione a tecla Alt (no Windows) ou a tecla Option (no Macintosh) e arraste-os até o novo local.
- Para alterar a extensão de uma sequência interpolada, arraste o quadro-chave de início e fim para a direita ou para a esquerda.
- Para adicionar um item de biblioteca para o quadro-chave atual, arraste o item do painel da Biblioteca para o Palco.
- Para inverter uma sequência de animação, selecione os quadros apropriados em uma ou mais camadas e selecione Modificar > Linha do tempo > Inverter quadros. Os quadros-chave devem estar no começo e no final da sequência.

Adicionar animação de interpolação clássica em uma ocorrência, um grupo ou texto

[Para o início](#)

Nota: Este tópico é sobre a criação de [interpolações clássicas](#) mais antigas. Para obter ajuda na criação das interpolações de movimento mais recentes, consulte [Criar animação de interpolação](#).

Para interpolar alterações em propriedades de ocorrências, você pode usar uma [interpolação clássica](#). O Flash Professional pode interpolar a posição, o tamanho, a rotação e a inclinação de ocorrências, grupos e textos. Além disso, o Flash Professional pode interpolar a cor de ocorrências e do texto, criando alterações graduais de cor ou fazendo o aparecimento ou o desaparecimento da ocorrência.

Para interpolar a cor dos grupos ou do texto, transforme-os em símbolos. Antes de animar caracteres individuais em um bloco de texto separadamente, coloque cada caractere em um bloco de texto separado.

Se você aplicar uma interpolação clássica e depois mudar o número de quadros entre os dois quadros-chave, ou mover o grupo ou símbolo em um dos dois quadros-chave, o Flash Professional irá interpolar automaticamente os quadros outra vez.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Criação de uma interpolação simples e clássica](#) (Duração = 4:28, Peachpit.com)

Vídeo: [Modificação de propriedades de interpolação clássica](#) (Duração = 3:03, Peachpit.com)

- Vídeo: [Criação de animações usando interpolações](#). Observe que este vídeo é mais antigo e refere-se a interpolações clássicas como "interpolações de movimento". Isso ocorre porque em versões antigas do Flash, as interpolações clássicas eram a única forma de criar movimento interpolado.
- Vídeo: [Noções básicas os ícones da Linha de tempo em uma interpolação clássica](#) (Duração = 7:49, Peachpit.com)

Criar interpolação clássica animação

1. Clique no nome de uma camada para torná-la a camada ativa e selecione um quadro-chave vazio na camada em que a animação deve iniciar. Esse será o primeiro quadro da interpolação clássica.
2. Para adicionar conteúdo ao primeiro quadro da interpolação clássica, execute um dos seguintes procedimentos:
 - Crie um objeto gráfico com a ferramenta Caneta, Oval, Retângulo, Lápis ou Pincel e depois converta-o para um símbolo.
 - Crie uma ocorrência, grupo ou bloco de texto no Palco.
 - Arraste uma ocorrência de um símbolo do painel Biblioteca.

Nota: Para criar uma interpolação, você deve ter apenas um item na camada.

3. Crie um segundo quadro-chave onde você deseja que a animação termine, e deixe o novo quadro-chave selecionado.
4. Para modificar o item no quadro final, realize um dos procedimentos a seguir:
 - Mova o item para a nova posição.
 - Modifique o tamanho, a rotação ou a inclinação do item.
 - Modifique a cor do item (apenas em ocorrência ou bloco de texto). Para interpolar a cor dos elementos que não sejam ocorrências ou blocos de texto, use a interpolação de forma.
5. Para criar a interpolação clássica, siga um destes procedimentos:
 - Clique em um quadro na extensão de quadros da interpolação e selecione Inserir > Interpolação clássica.
 - Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique mantendo a tecla Control pressionada (Macintosh) em cada quadro selecionado e selecione Criar interpolação clássica no menu de contexto.

Se você criou um objeto gráfico na etapa 2, o Flash Professional irá converter automaticamente o objeto em um símbolo e o denominará tween1.

6. Se você modificou o tamanho do item na etapa 4, selecione Escala na seção Interpolação do Inspetor de propriedades para interpolar o tamanho do item selecionado.
7. Para produzir um movimento mais realista, aplique uma atenuação à interpolação clássica. Para aplicar a atenuação a uma interpolação clássica, use o campo Atenuação da seção Interpolação do Inspetor de propriedades para especificar um valor de atenuação para cada interpolação clássica criada. Use a caixa de diálogo Atenuação personalizada para mais/para menos para controlar a velocidade da interpolação clássica com mais precisão.

Arraste o valor do campo Atenuação ou insira um valor para ajustar a taxa de alteração entre os quadros interpolados:

- Para começar a interpolação clássica lentamente e acelerá-la até o final da animação, insira um valor negativo entre -1 e -100.
- Para começar a interpolação clássica rapidamente e desacelerá-la até o final da animação, insira um valor positivo entre 1 e 100.
- Para produzir uma alteração de velocidade mais complexa dentro da extensão de quadros da interpolação, clique no botão Editar ao lado do campo Atenuação para abrir a caixa de diálogo Atenuação personalizada para mais/para menos.

Por padrão, a taxa de alteração entre os quadros interpolados é constante. A atenuação cria uma aparência mais natural de aceleração ou desaceleração ajustando gradualmente a taxa de mudança.

8. Para girar o item selecionado durante a interpolação, selecione uma opção do menu Girar no Inspetor de propriedades:
 - Para impedir a rotação, selecione Nenhum (a configuração padrão).
 - Para girar o objeto uma vez na direção que exige o menor movimento, selecione Automático.
 - Para girar o objeto conforme indicado e depois inserir o número de rotações, selecione sentido horário ou sentido anti-horário.

Nota: A rotação na etapa 8 será acrescentada a qualquer rotação que você tenha aplicado ao quadro final na etapa 4.

9. Se estiver usando um caminho de movimento, selecione Orientar para o caminho, no Inspetor de propriedades, para orientar a linha de base do elemento interpolado para o caminho de movimento.
10. Para sincronizar a animação das ocorrências do símbolo gráfico com a Linha do tempo principal, selecione a opção Sincronizar no Inspetor de propriedades.

Nota: Modificar > Linha do tempo > Sincronizar símbolos e a opção Sincronizar recalculam o número de quadros em uma interpolação para corresponder ao número de quadros alocados a ele na Linha do tempo. Use a opção Sincronizar se o número de quadros na sequência de animação dentro do símbolo não for um múltiplo par do número de quadros que a ocorrência gráfica ocupa no documento.
11. Se você estiver usando um caminho de movimento, selecione Ajustar para segurar o elemento interpolado ao caminho de movimento

através do seu ponto de registro.

Trabalhar com interpolações clássicas salvas como arquivos XML

O Flash Pro permite que você trabalhe com interpolações clássicas como arquivos XML. O Flash Pro permite de forma nativa que você aplique os seguintes comandos em qualquer interpolação clássica:

- Copiar movimento como XML
- Exportar movimento como XML
- Importar movimento como XML

Copiar movimento como XML

Permite que você copie as propriedades de movimento aplicadas a qualquer objeto no palco em determinado quadro.

1. Criar uma interpolação clássica.
2. Selecione qualquer quadro chave na linha do tempo.
3. Vá até Comandos > Copiar movimento como XML.

As propriedades de movimento são copiadas para a área de transferência como dados XML e, em seguida, você pode usar qualquer editor de texto para trabalhar com o arquivo XML.

Exportar movimento como XML

Permite que você exporte propriedades de movimento aplicadas a qualquer objeto no palco para um arquivo XML que pode ser salvo.

1. Criar uma interpolação clássica.
2. Vá até Comandos > Exportar movimento como XML.
3. Navegue até um local adequado onde você deseja salvar o arquivo.
4. Forneça um nome para o arquivo XML e clique em Salvar.

A interpolação clássica é exportada como um arquivo XML no local especificado.

Importar movimento como XML

Permite que você importe um arquivo XML existente que tem propriedades de movimento definidas.

1. Selecione um objeto no palco.
2. Vá até comandos > Importar movimento como XML.
3. Navegue até o local e selecione o arquivo XML. Clique em OK.
4. Na caixa de diálogo Colar movimento especial, selecione as propriedades que você deseja aplicar no objeto selecionado.
5. Clique em OK.

Criar uma camada de guia de movimento

[Para o início](#)

Para controlar o movimento de objetos em uma animação com interpolação clássica, crie uma camada de guia de movimento.

Não é possível arrastar uma camada de interpolação de movimento ou uma camada de pose de cinemática inversa em uma camada de guia.

❖ Arrastar uma camada normal para uma camada de guia. Isso converte a camada de guia em uma camada de guia de movimento e vincula a camada normal à nova camada de guia de movimento.

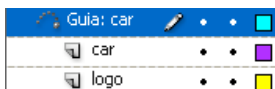
Nota: Para impedir a conversão acidental de uma camada de guia, coloque todas as camadas de guia na parte inferior da ordem de camadas.

Criar animação de interpolação clássica ao longo de um caminho

[Para o início](#)

Nota: Este tópico é sobre o trabalho com interpolações *mais antigas*. Para obter ajuda para usar as interpolações de movimento mais recentes com caminhos de movimento, consulte [Edite o caminho de movimento de uma animação de interpolação](#).

As camadas da guia de movimento permitem desenhar caminhos ao longo dos quais podem ser animadas as ocorrências interpoladas, os grupos ou blocos de texto. Você pode vincular múltiplas camadas a uma camada de guia de movimento para fazer com que vários objetos sigam o mesmo caminho. Uma camada normal que é vinculada a uma camada de guia de movimento torna-se uma camada guiada.



Neste exemplo, dois objetos em camadas separadas são vinculados ao mesmo caminho de movimento.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Uso de um guia de movimento com uma interpolação clássica](#) (Duração = 5:19, Peachpit.com)
- www.adobe.com/go/vid0125_br. Observe que este vídeo é mais antigo e refere-se a interpolações clássicas como "interpolações de movimento". Isso ocorre porque em versões antigas do Flash, as interpolações clássicas eram a única forma de criar movimento interpolado.

Criar um caminho de movimento para uma animação interpolada clássica

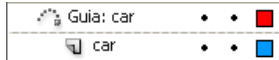
1. Crie uma sequência de animação interpolada clássica.

Se você selecionar Orientar para o caminho no Inspetor de propriedades, a linha de base do elemento interpolado será orientada para o caminho de movimento. Se você selecionar Encaixar, o ponto de registro do elemento interpolado se ajusta ao caminho de movimento.

2. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no nome da camada que contém a interpolação clássica e selecione Adicionar guia de movimento clássico.

O Flash Professional adiciona uma camada de guia de movimento acima da camada de interpolação clássica e recua o nome da camada de interpolação clássica para indicar que está ligada à camada de guia de movimento.

Nota: Se você já tem uma camada de guia na Linha do tempo, poderá arrastar uma camada que contém a interpolação clássica para baixo da camada de guia para converter essa camada em um guia de movimento e ligar a interpolação clássica a ela.



Uma camada de guia de movimento acima da camada que contém a interpolação clássica.

3. Para adicionar um caminho à camada de guia de movimento para guiar a interpolação clássica, selecione a camada de guia de movimento e use a ferramenta Caneta, Lápis, Linha, Círculo, Retângulo ou Pincel para desenhar o caminho desejado.

Também é possível copiar um traçado na camada de guia de movimento.

4. Arraste o objeto que estiver interpolando para encaixá-lo no começo da linha do primeiro quadro e no final da linha do último quadro.



Gráfico de um carro encaixado no início do traçado de uma guia.

Nota: Para obter melhores resultados de encaixe, arraste o símbolo por seu ponto de transformação.

5. Para ocultar a camada de guia de movimento e o caminho, de forma que apenas o movimento do objeto seja visível enquanto você trabalha, clique na coluna Olho na camada de guia de movimento.

O grupo ou o símbolo segue o caminho de movimento quando você reproduz a animação.

Vincular camadas a uma camada de guia de movimento

❖ Siga um destes procedimentos:

- Arraste uma camada existente abaixo da camada da guia de movimento. A camada é recuada abaixo da camada da guia de movimento. Todos os objetos nesta camada automaticamente se ajustam ao caminho de movimento.
- Crie uma nova camada abaixo da camada da guia de movimento. Os objetos que você interpola nesta camada são automaticamente interpolados ao longo do caminho de movimento.
- Selecione uma camada abaixo da camada da guia de movimento. Selecione Modificar > Linha do tempo > Propriedades da camada e selecione Guia.

Desvincular camadas de uma camada de guia de movimento

❖ Selecione a camada a ser desvinculada e siga um destes procedimentos:

- Arraste a camada acima da camada da guia de movimento.
- Selecione Modificar > Linha do tempo > Propriedades da camada e selecione Normal como tipo de camada.

Colar propriedades da animações de interpolação clássica

[Para o início](#)

Nota: Este tópico é sobre colagem de propriedades de [interpolações clássicas](#) mais antigas. Para obter ajuda para colar as propriedades das interpolações de movimento mais recentes, consulte [Copiar e colar propriedades de interpolação de movimento](#).

O comando Colar movimento permite copiar uma [interpolação clássica](#), e colar apenas propriedades específicas aplicáveis a outro objeto.

1. Selecione os quadros na Linha do tempo que contém a interpolação clássica a ser copiada. Os quadros que você seleciona devem estar na mesma camada. No entanto, a seleção não precisa se restringir a uma única interpolação clássica; ela pode transpor uma interpolação, quadros vazios, ou duas ou mais interpolações.

2. Selecione Editar > Linha de tempo > Copiar movimento.
3. Selecione a ocorrência de símbolo para receber a interpolação clássica copiada.
4. Selecione Editar > Linha do tempo > Colar movimento especial. Selecione as propriedades específicas da interpolação clássica para colar na ocorrência do símbolo. As propriedades de interpolação clássica são as seguintes:

Posição X Até que distância um objeto se move na direção x.

Posição Y Até que distância um objeto se move na direção y.

Escala horizontal A relação entre o tamanho atual do objeto e seu tamanho natural na direção horizontal (X).

Escala vertical Especifica a relação entre o tamanho atual do objeto e seu tamanho natural na direção vertical (Y).

Girar e inclinar A rotação e a inclinação do objeto. Essas propriedades devem ser aplicadas conjuntamente a um objeto. A inclinação é uma medida de rotação em graus e, quando você gira e inclina, cada propriedade afeta a outra.

Cor Todos os valores de cor, como Tonalidade, Brilho e Alfa, são aplicados ao objeto.

Filtros Todos os valores e alterações de filtro para o intervalo selecionado. Caso sejam aplicados filtros a um objeto, o filtro é colado com todos os valores intactos, e seu estado (ativado ou desativado) também se aplica ao novo objeto.

Modo de mesclagem Aplica o modo de mesclagem do objeto.

Substituir propriedades da escala de destino Quando está desmarcada, especifica que todas as propriedades sejam coladas em relação ao objeto de destino. Quando marcada, essa opção substitui as propriedades de escala do destino.

Substituir propriedades de rotação de destino e inclinação Quando está desmarcada, especifica que todas as propriedades sejam coladas em relação ao objeto de destino. Quando marcada, as propriedades coladas substituem as propriedades existentes de rotação e escala do objeto.

As informações necessárias de quadros, interpolação e símbolo são inseridas para corresponder à interpolação original copiada.

Para copiar a interpolação clássica de um símbolo para o painel Ações ou usá-la em outro projeto como ActionScript, use o comando Copiar movimento como ActionScript 3.0.

Aplicar atenuação personalizada para mais/para menos a animação de interpolações clássicas

[Para o início](#)

Nota: Este tópico é sobre incluir atenuação para [interpolações clássicas](#) mais antigas. Para obter ajuda para adicionar suavização às interpolações de movimento mais recentes, consulte [Suavização de animações de interpolação](#).

A caixa de diálogo Atenuação personalizada para mais/para menos exibe um gráfico que representa a variação do movimento com o tempo. O eixo horizontal representa os quadros, e o eixo vertical representa a percentagem da mudança. O primeiro quadro-chave é representado como 0%, e o último é representado como 100%.

A inclinação da curva do gráfico representa a taxa de mudança do objeto. Quando a curva for horizontal (sem inclinação), a velocidade é zero; quando a curva for vertical, ocorre uma taxa instantânea de mudança.

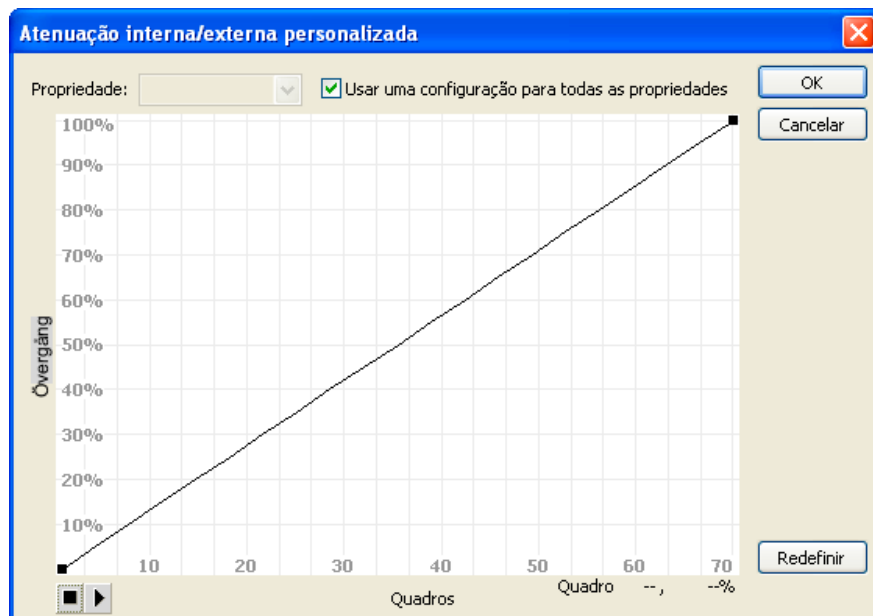


Gráfico de Atenuação interna/atenuação externa atualizada mostrando velocidade constante. Abra esta caixa de diálogo selecionando um quadro em uma interpolação clássica e clicando no botão Editar na seção Atenuação do Inspetor de propriedades.

Controles adicionais para a caixa de diálogo Atenuação interna/atenuação externa atualizada

Marcar Uma configuração para todas as propriedades Seleciona o padrão. A curva exibida será utilizada para todas as propriedades, e o

menu pop-up Propriedades será desativado. Quando a caixa de seleção for desmarcada, o menu pop-up Propriedades será ativado, e cada propriedade terá uma curva separada de velocidade.

Menu pop-up Propriedade Ativado apenas quando a caixa de marcação Usar uma configuração para todas as propriedades não estiver selecionada. Quando ativado, é mantida uma curva separada para cada uma das cinco propriedades que aparecem no menu. A seleção de uma propriedade no menu exibe a curva para aquela propriedade. As propriedades são as seguintes:

Posição Especifica as configurações personalizadas de atenuação para a posição de um objeto animado no Palco.

Rotação Especifica as configurações personalizadas de atenuação para a rotação de um objeto animado. Por exemplo, você pode ajustar o grau de rapidez ou lentidão com que um caractere animado se vira para ficar de frente para o usuário no Palco.

Dimensionamento Especifica as configurações personalizadas de atenuação para as dimensões de um objeto animado. Por exemplo, você pode personalizar com mais facilidade a escala de um objeto, para que ele pareça estar se afastando do observador, depois se aproximando, e depois se afastando novamente.

Cor Especifica as configurações personalizadas de atenuação para as transições de cor aplicadas a um objeto animado.

Filtros Especifica as configurações personalizadas de atenuação para os filtros aplicados a um objeto animado. Por exemplo, você pode controlar a configuração de atenuação de uma sombra projetada que simula uma alteração na direção de uma fonte de luz.

Botões Reproduzir e Parar Permitem visualizar uma animação no Palco usando todas as curvas atuais de velocidade definidas na caixa de diálogo Atenuação personalizada para mais/para menos.

Botão Redefinir Permite redefinir a velocidade para a curva linear padrão.

Posição do ponto de controle selecionado No canto inferior direito da caixa de diálogo, um valor numérico exibe o quadro-chave e a posição do ponto de controle selecionado. Caso não seja selecionado um ponto de controle, não aparece nenhum valor.

Para adicionar um ponto de controle à linha, clique na linha diagonal uma vez. Para obter um grau preciso de controle sobre o movimento de um objeto, arraste as posições dos pontos de controle.

Usando os indicadores de quadro (representados por alças quadradas), clique no ponto em que você deseja que um objeto aumente a velocidade ou diminua. Quando se clica na alça quadrada de um ponto de controle, esse ponto de controle é selecionado, sendo exibidos os pontos tangentes nos dois lados dele. Os círculos vazios representam pontos tangentes. Arraste o ponto de controle ou seus pontos tangentes com o mouse, ou use as teclas de seta do teclado para posicioná-los.

 *Por padrão, os pontos de controle se ajustam a uma grade. Você pode desativar o ajuste pressionando a tecla X enquanto arrasta o ponto de controle.*

Ao clicar em uma área da curva distante dos pontos de controle, é acrescentado um novo ponto de controle à curva naquele ponto, sem alterar a forma da curva. Quando se clica longe da curva e dos pontos de controle, o ponto de controle atualmente selecionado é desmarcado.

Adicionar uma atenuação personalizada

1. Selecione uma camada na Linha do tempo que tenha uma [interpolação clássica](#) aplicada.
2. Clique no botão Editar próximo ao controle deslizante Atenuação no inspetor de Propriedade do quadro.
3. (Opcional) Para exibir a curva para uma única propriedade interpolada, desmarque a opção Uma configuração para todas as propriedades e selecione uma propriedade no menu.
4. Para adicionar um ponto de controle, clique com o botão Ctrl (no Windows) ou Command (Macintosh) na linha diagonal.
5. Para aumentar a velocidade do objeto, arraste o ponto de controle para cima; para diminuir a velocidade do objeto, arraste-o para baixo.
6. Para ajustar mais a curva de atenuação, e refinar o valor de atenuação da interpolação, arraste as alças do vértice.
7. Para ver a animação no Palco, clique no botão reproduzir no canto inferior esquerdo.
8. Ajuste os controles até atingir o efeito desejado.

Nota: Se você usar a caixa de diálogo Atenuação interna/atenuação externa atualizada para aplicar uma atenuação personalizada em um quadro, a caixa de edição que mostra o valor de atenuação exibirá "--". Se usar a caixa Editar ou o controle deslizante pop-up para aplicar um valor de atenuação a um quadro, o gráfico Atenuação personalizada será ajustado para a curva equivalente, e a caixa de seleção Usar uma configuração para todas as propriedades estará marcada.

Copiar e colar uma curva de atenuação

- Para copiar a curva atual de atenuação, pressione Ctrl+C (Windows) ou Command+C (Macintosh).
- Para colar a curva copiada em outra curva de atenuação, pressione Ctrl+V (Windows) ou Command+V (Macintosh).

Você pode copiar e colar a curva de atenuação. A curva copiada permanece disponível até você sair do aplicativo Flash Professional.

Curvas de atenuação não suportadas

Certos tipos de curvas de atenuação não recebem suporte. Nenhuma parte do gráfico pode representar uma curva não linear (como um círculo).

A caixa de diálogo Atenuação personalizada impede automaticamente que se mova um ponto de controle ou uma alça tangente para uma posição que geraria uma curva inválida:

- Todos os pontos devem existir no gráfico. Os pontos de controle não podem ser movidos além dos limites do gráfico.
- Todos os segmentos da curva devem existir no gráfico. A forma da curva é achatada para impedir que ela se estenda além dos limites do gráfico.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Modifying Classic Tween Properties](#) (3:03, Peachpit.com)

Mais tópicos da Ajuda

[Sobre animação de interpolação](#)



[Separar o texto TLF](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Trabalho com múltiplas linhas do tempo

[Sobre as múltiplas linhas do tempo e níveis](#)

[Sobre clipes de filme aninhados e hierarquia pai-filho](#)

Sobre as múltiplas linhas do tempo e níveis

[Para o início](#)

O Flash® Player possui uma ordem de pilha de níveis. Cada documento Flash Professional tem uma Linha do tempo localizada no nível 0 no Flash Player. É possível usar o comando `loadMovie` para carregar outros documentos Flash Professional (arquivos SWF) no Flash Player em diferentes níveis.

Se você carregar documentos em níveis acima do nível 0, os documentos ficam empilhados no topo de um outro, como desenhos em papel transparente; quando não há conteúdo no Palco, é possível ver através do conteúdo nos níveis inferiores. Se você carregar um documento no nível 0, ele substituirá a linha do tempo principal. Cada documento carregado em um nível do Flash Player tem sua própria linha do tempo.

As Linhas do tempo podem enviar mensagens a cada uma das outras com o ActionScript. Por exemplo, uma ação no último quadro de um clipe de filme pode determinar que outro clipe de filme seja reproduzido. Para usar o ActionScript para controlar uma linha do tempo, é necessário usar um caminho de destino para especificar o local da linha do tempo.

Para obter mais informações, consulte o método `MovieClip.loadMovie`, em [Referência de linguagem do ActionScript 2.0](#).

Sobre clipes de filme aninhados e hierarquia pai-filho

[Para o início](#)

Ao criar uma ocorrência de clipe de filme em um documento do Flash Professional, ele terá sua própria linha do tempo. Cada símbolo de clipe de filme tem sua própria linha do tempo. A linha do tempo do clipe de filme está aninhada dentro da Linha do tempo principal do documento. Também é possível aninhar uma ocorrência de clipe de filme em outro símbolo de clipe de filme.

Quando um clipe de filme é criado em um documento do Flash Professional ou aninhado dentro de outro clipe de filme, ele se torna filho daquele clipe de filme ou documento, que se torna pai. Os relacionamentos entre os clipes de filme aninhados são hierárquicos: as modificações feitas ao pai afetam o filho. A Linha do tempo raiz de cada nível é o pai de todos os clipes de filme em seu nível e, por ser a mais alta Linha do tempo, não tem pai. No painel Explorador de filmes, você pode visualizar a hierarquia de clipes de filmes aninhados em um documento, selecionando **Mostrar definições de símbolo**, no menu do painel.

Para entender a hierarquia do clipe de filme, considere a hierarquia em um computador: o disco rígido tem um diretório raiz (ou pasta) e subdiretórios. O diretório raiz é análogo à Linha do tempo principal (ou raiz) de um documento Flash Professional: ele é pai de todo o restante. Os subdiretórios são análogos aos clipes de filme.

É possível usar a hierarquia do clipe de filme no Flash Professional para organizar os objetos relacionados. Por exemplo, você pode criar um documento Flash Professional que contém um carro que se move pelo Palco. É possível usar um símbolo de clipe de filme para representar o carro e definir uma interpolação de movimento para movê-lo pelo Palco.

Para adicionar rodas que giram, você pode criar um clipe de filme para uma roda de carro e criar duas ocorrências desse clipe de filme, chamadas `frontWheel` e `backWheel`. Então você pode colocar as rodas na Linha do tempo do clipe de filme do carro — não na Linha do tempo principal. Como filho do carro, `frontWheel` e `backWheel` são afetados por quaisquer alterações feitas ao carro; eles se movem com o carro conforme ele faz a interpolação pelo Palco.

Para fazer as ocorrências da roda girarem, você pode configurar uma interpolação de movimento que gira o símbolo da roda. Mesmo após alterar `frontWheel` e `backWheel`, eles continuam a serem afetados pela interpolação em seu clipe de filme pai, o carro; as rodas giram, mas também se movem com o clipe de filme pai carro pelo Palco.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Práticas recomendadas - Publicidade com Flash

[Uso de dimensões recomendadas](#)
[Criação de publicidade de arquivos SWF](#)
[Rastreamento de anúncios](#)
[Teste dos anúncios](#)

Uso de dimensões recomendadas

[Para o início](#)

Use as diretrizes do Interactive Advertising Bureau (IAB - Escritório de publicidade interativa) para definir as dimensões da publicidade no Flash Professional. A tabela seguinte lista as medidas recomendadas dos formatos de anúncios da Interactive Marketing Unit (IMU - Unidade de marketing interativo)

Tipo de publicidade	Dimensões (pixels)
Arranha-céu largo	160 x 600
Arranha-céu	120 x 600
Publicidade de meia-página	300 x 600
Banner completo	468 x 60
Meio banner	234 x 60
Micro barra	88 x 31
Botão 1	120 x 90
Botão 2	120 x 60
Banner vertical	120 x 240
Botão quadrado	125 x 125
Marcador	728 x 90
Retângulo médio	300 x 250
Pop-up quadrado	250 x 250
Retângulo vertical	240 x 400
Retângulo grande	336 x 280
Retângulo	180 x 150

Quando você cria um arquivo FLA a partir de um modelo (Selecionar arquivo > Novo e clicar no aba Modelos), visualiza muitas dessas dimensões.

Criação de publicidade de arquivos SWF

[Para o início](#)

Use estas diretrizes para criar publicidade:

- Otimize seus gráficos. Faça as publicidades do arquivo SWF com banner com 15K ou menor.
- Crie uma publicidade com banner GIF no Flash Professional com 12K ou menor.
- Limite a repetição nas publicidades com banner a três repetições. Muitos sites da web adotam as recomendações padronizadas de tamanho de arquivo como especificações de publicidade.

- Use o comando GET para transmitir dados entre um anúncio e o servidor e não use o comando POST. Para obter mais informações sobre o GET e o POST, consulte a função `getURL` na *Referência de linguagem ActionScript 2.0*.

Nota: *Determine controle para o usuário Se incluir som em um anúncio, crie também um botão sem áudio. Se criar um anúncio transparente do Flash Professional que flutue sobre a página da web, crie um botão para fechar o anúncio durante sua duração.*

Rastreamento de anúncios

[Para o início](#)

Diversas redes publicitárias importantes suportam agora métodos de rastreamento padronizados nos arquivos SWF do Flash Professional. As diretrizes seguintes descrevem a metodologia de rastreamento suportada:

Crie um botão ou um botão de clipe de filme Use as dimensões padronizadas esboçadas pelo IAB. Para uma lista de dimensões padronizadas, consulte o site da web do IAB. Para obter mais informações sobre a criação de um botão em Flash Professional, consulte [Criação de botões](#).

Inclua um script no botão É executado quando o usuário clica no banner. Você poderia usar a função `getURL()` para abrir uma nova janela do navegador. Os fragmentos de código seguintes são dois exemplos de código do ActionScript 2.0 que podem ser acrescentados no Quadro 1 da Linha do tempo:

```
myButton_btn.onRelease = function(){
    getURL(clickTAG, "_blank");
};
```

Você pode incluir o seguinte código no Quadro 1 da Linha do tempo:

```
myButton_btn.onRelease = function() {
    if (clickTAG.substr(0, 5) == "http:") {
        getURL(clickTAG);
    }
};
```

A função `getURL()` inclui a variável transmitida nas tags objeto e incorporada e envia o navegador lançado para o local especificado. O servidor que hospeda o anúncio pode rastrear os cliques feitos nele. Para obter mais informações sobre o uso da função `getURL()`, consulte a *Referência de linguagem do ActionScript 2.0*.

Atribua o código clickTAG para rastreamento Rastreia o anúncio e ajuda a rede em que ele se encontra a rastrear onde o anúncio aparece e quando clicam nele.

Este processo é o modo padrão de criar uma campanha publicitária para um anúncio comum do Flash Professional. Se você atribuir a função `getURL()` ao banner, pode usar o processo seguinte para incluir rastreamento ao banner. O exemplo seguinte permite anexar uma variável à string de URL para transmitir dados, o que possibilita definir variáveis dinâmicas para cada banner, em vez de criar um banner separado para cada domínio. Você pode usar um único banner para toda a campanha e qualquer servidor que estiver hospedando o anúncio pode rastrear os cliques no banner.

Nas tags objeto e incorporada no HTML, você poderia incluir códigos semelhantes ao seguinte exemplo (em que `www.helpexamples.com` é a rede de anúncios e `adobe.com` é a empresa com um anúncio):

```
<EMBED src="your_ad.swf?clickTAG= http://helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Insira o seguinte código em seu HTML:

```
<PARAM NAME=movie VALUE="your_ad.swf?clickTAG =http: //helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Para obter mais informações sobre técnicas avançadas de rastreamento, consulte o Centro de Publicidade de Mídia Rich em www.adobe.com/go/rich_media_ads_br.

Para fazer o download do Kit de Rastreamento de Mídia Rich, que inclui exemplos e documentação, consulte www.adobe.com/go/richmedia_tracking_br.

Para conhecer melhor e fazer o download do Kt de Anúncios do Flash, que o ajuda a apresentar anúncios integrados e sofisticados, consulte www.adobe.com/go/learn_fl_flash_ad_kit_br.

Teste dos anúncios

[Para o início](#)

Teste o anúncio do arquivo SWF nos navegadores mais comuns, principalmente aqueles usados pelo público-alvo. Alguns usuários podem não ter o Flash Player instalado ou o JavaScript pode estar desabilitado. Planeje prevendo essas circunstâncias, tendo uma imagem GIF de substituição (padrão) ou outros cenários para esses usuários. Para obter mais informações sobre detecção do Flash Player, consulte Especificar configurações de publicação para arquivos SWF (CS5). Dê ao usuário controle do arquivo SWF. Permita que o usuário controle o áudio do anúncio. Se o anúncio for um arquivo SWF sem limites, que flutua sobre a página da web, permita que o usuário feche o anúncio imediatamente e durante a duração do anúncio.

Para obter as informações mais atualizadas sobre a penetração da versão do Flash Player em regiões diferentes, vá para www.adobe.com/go/fp_version_penetration_br.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

(Desaprovado com o Flash Professional CC) Cinemática inversa

[Sobre a cinemática inversa](#)

[Adicionar bones a símbolos](#)

[Adicionar bones a formas](#)

[Editar armaduras IK e objetos](#)

[Ligar bones a pontos de forma](#)

[Restringir movimento de bones IK](#)

[Adicionar Elasticidade aos ossos](#)

[Animar uma armadura](#)

[Adicionar atenuação à animação IK](#)

Sobre a cinemática inversa

[Para o início](#)

Nota: A cinemática inversa foi desaprovada com o Flash Professional CC. Se você abrir um arquivo salvo com uma versão mais antiga do Flash Professional no Flash Professional CC, a cinemática inversa é convertida em animação quadro a quadro. Para obter mais informações, consulte [este artigo](#).

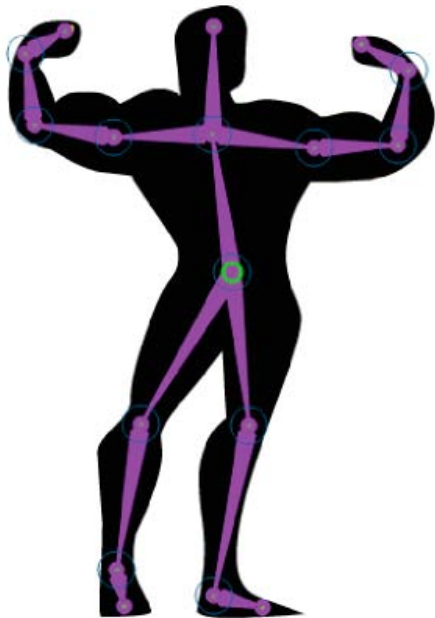
Cinemática inversa (IK) é uma forma de animar objetos usando bones encadeados em armaduras lineares ou ramificadas em relacionamentos pai-filho. Quando um bone se move, os bones conectados se movem em relação a ele.

A cinemática inversa permite criar movimentos naturais com facilidade. Para animar usando cinemática inversa, basta especificar as posições de início e fim dos bones da Linha do tempo. O Flash interpola automaticamente as posições dos bones na armadura entre os quadros inicial e final.

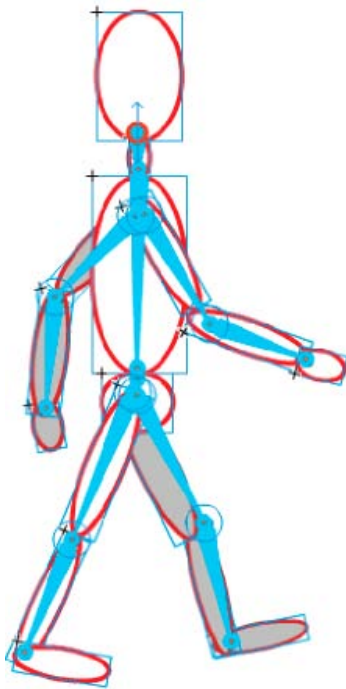
Você pode usar IK de 2 maneiras:

- Usando uma forma como um container para múltiplos bones. Por exemplo, você pode adicionar bones para um desenho de uma cobra de modo que deslize de forma realista. Você pode desenhar estas formas no modo Desenho de objeto.
- Encadeando ocorrências de símbolo. Por exemplo, você pode ligar cliques de filme mostrando um tronco, braço, antebraço e mão de modo que se movam de forma realista em relação uns aos outros. Cada ocorrência tem apenas um bone.

Nota: Você pode animar armaduras não só na Linha do tempo mas também com o ActionScript 3.0. Para obter mais informações, consulte as classes `fl.ik` na linguagem do ActionScript 3.0 e [Referência dos componentes](#).



Forma com armadura bone IK adicionada. Note-se que a parte superior de cada bone é redonda e a inferior, pontiaguda. O primeiro bone adicionado, o bone raiz, tem um círculo na parte superior.



Um grupo de vários símbolos com uma armadura bone IK anexada. Os ombros e quadris da figura são pontos de ramificação na armadura. Os pontos de transformação padrão são a parte superior do bone raiz, articulações do interior, e a parte inferior do último bone em uma ramificação.

Nota: Para usar a cinemática inversa, seu arquivo FLA deve especificar ActionScript 3.0 como a configuração de Script na aba Flash da caixa de diálogo Configurações de publicação.

Estilos de estruturas

O Flash pode arrastar bones para o palco de quatro maneiras:

- Sólido. Esse é o estilo padrão.
- Com fio. Útil quando o estilo sólido escurece muito a arte-final sob a estrutura.
- Linha. Útil para armaduras menores.
- Nada. Oculta os bones para mostrar somente as artes-finais sob eles.

Para selecionar o Estilo da Estrutura, selecione a extensão IK na Linha do Tempo e, em seguida, selecione o estilo no menu Estilo da seção Opções do painel Propriedades.

Nota: Se você salvar um documento com um Estilo de Estrutura definido como Nenhum, o Flash irá automaticamente alterar o estilo do bone para Linha na próxima vez que você abrir o documento.

Camadas de pose

Quando você adiciona bones para ocorrências de símbolos ou de formas, o Flash cria uma nova camada para eles na Linha do tempo. Essa nova camada é chamada de camada de pose. O Flash adiciona a camada de pose à Linha do tempo entre camadas existentes para manter a ordem de empilhamento anterior de objetos no Palco.

No Flash Pro CS5, cada camada de pose só pode conter uma armadura e as respectivas formas ou instâncias. No Flash CS5.5, a camada de pose pode conter outros objetos além de uma ou mais armaduras de estrutura.

Tutoriais e vídeos

Os seguintes tutoriais em vídeo demonstram como usar cinemática inversa. Alguns vídeos podem mostrar a área de trabalho do Flash Professional CS3 ou CS4, mas também valem para o Flash Professional CS5.

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Suporte a IK \(5:45\)](#) (Adobe TV)
- Vídeo: [Uso de cinemática inversa \(7:30\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Flash Downunder – A ferramenta Osso e a ferramenta Deco \(22:00\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Animação de ossos \(cinemática inversa\) \(2:41\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Como usar a ferramenta Osso \(5:12\)](#) (YouTube.com)
- Vídeo: [Como animar símbolos com a ferramenta Osso \(3:26\)](#) (YouTube.com)

Você pode adicionar bones IK às ocorrências de clipe de filme, gráfico e botão. Para usar texto, primeiro converta-o em símbolo. As ocorrências de símbolo podem estar em camadas diferentes antes de adicionar bones. O Flash adiciona-as à cama de pose.

Nota: Também é possível separar o texto (Modificar > Separar) em formas distintas e usar bones com as formas individuais.

Como objetos de cadeia, considere os relacionamentos pai-filho que pretende criar, por exemplo, do ombro ao cotovelo e ao pulso.

1. Criar ocorrências de símbolo no Palco. Para economizar tempo depois, organize as ocorrências para que se aproximem de configuração espacial desejada.
2. No painel Ferramentas, selecione a ferramenta Bone .
3. Clique na ocorrência de símbolo que você deseja definir como o bone raiz da armadura. Clique no ponto que deseja anexar o bone ao símbolo.

Por padrão, o Flash cria o bone no local do clique do mouse. Para obter uma forma mais precisa de adicionar um bone, desative a Definir Automaticamente o Ponto de Transformação nas Preferências de Desenho (Editar > Preferências). Com Definir Automaticamente Ponto de Transformação desligado, o bone salta para o ponto de transformação do símbolo quando você clica de um símbolo para o seguinte.

4. Arraste para outra ocorrência de símbolo e solte o botão do mouse no ponto onde você quer anexá-lo.
5. Para adicionar outro bone à armadura, arraste a partir da parte inferior do primeiro bone para a próxima ocorrência de símbolo.
É mais fácil colocar a parte inferior de modo preciso se desligar Encaixar nos objetos (Visualizar > Encaixar > Encaixar nos objetos).
6. Para criar uma armadura ramificada, clique na parte superior de um bone existente, onde deseja que a ramificação comece. Arraste para criar o primeiro bone do novo ramificação.

A armadura pode ter várias ramificações, conforme necessário.

Nota: Uma ramificação não pode se conectar a outra ramificação, exceto na respectiva raiz.

7. Para reposicionar os elementos da armadura concluída arraste os bones ou as próprias ocorrências.
 - Arrastar um bone move a respectiva ocorrência associada sem permitir que ela gire em relação ao próprio bone.
 - Arrastar uma ocorrência permite que ela se mova, bem como gire em relação ao respectivo bone.
 - Arrastar uma ocorrência no meio de uma ramificação faz com que os bones pai se articulem com rotação articulada. Os bones filho se movem sem nenhuma rotação articulada.

Após criar uma armadura é possível ainda incluir novas ocorrências de diferentes camadas à armadura. Arraste um novo bone para a nova ocorrência e o Flash move a ocorrência para a camada de pose da armadura.

Vídeos e tutoriais:

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Suporte a IK \(5:45\)](#) (Adobe TV)
- Vídeo: [Elasticidade para os ossos](#) (Duração: 4:29, Inclui: adicionar ossos, limitar movimento das articulações, adicionar poses, animar com propriedades de elasticidade. Adobe TV)

Adicionar bones a formas

[Para o início](#)

Os bones podem ser adicionados a uma forma individual ou a um grupo de formas que estão na mesma camada. Em ambos os casos, você deve selecionar todas as formas antes de adicionar o primeiro bone. Depois de adicionar bones, o Flash converte todas as formas e bones em um objeto de forma IK e move o objeto para uma nova camada de pose.

Depois de adicionar bones a uma forma, a forma terá as seguintes limitações:

- Não é possível mesclar uma forma IK com outras formas fora dela.
- Não é possível girar, escalar ou inclinar a forma com a ferramenta Transformação Livre.
- Não é aconselhável editar os pontos de controle da forma.

1. Crie uma forma ou formas de preenchimento no Palco.

A forma pode conter várias cores e traçados. Edite as formas para que fiquem o mais próximo possível do formato final. Após adicionar bones a uma forma, as opções de edição da forma se tornam mais limitadas.

Se a forma for muito complexa, o Flash solicitará sua conversão em um clipe de filme antes de adicionar bones.

2. Selecione a forma inteira no Palco.

Se a forma contiver vários traçados ou áreas de cor, arraste um retângulo de seleção ao redor da forma para garantir que toda a forma é selecionada.

3. No painel Ferramentas, selecione a ferramenta Bone .
4. Com a ferramenta Bone, clique dentro da forma e arraste para outro local dentro da forma.
5. Para adicionar outro bone, arraste da parte inferior do primeiro bone para outro local dentro da forma.

O segundo bone se torna filho do bone raiz. Vincule áreas da forma a bones na ordem dos relacionamentos de pai-filho que deseja criar.

Por exemplo, vincule do ombro ao cotovelo e ao pulso.

6. Para criar uma armadura ramificada, clique na parte superior de um bone existente, onde deseja que a ramificação comece. Arraste para criar o primeiro bone do novo ramificação.

A armadura pode ter várias ramificações, conforme necessário.

Nota: Uma ramificação não pode se conectar a outra ramificação, exceto na respectiva raiz.

7. Para mover a armadura, selecione o objeto Shape IK com a ferramenta Seleção e, em seguida, arraste qualquer um dos bones para movê-los

Depois que a forma se tornar uma forma IK, terá as seguintes limitações:

- Não será mais possível transformar (escalar ou inclinar) a forma.
- Não será mais possível adicionar novos traçados à forma. Você ainda pode adicionar ou remover pontos de controle dos traçados existentes da forma.
- Não será possível editar a forma no local (clcando nela no Palco).
- O Shape tem seu próprio ponto de registro, ponto de transformação e caixa delimitadora.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Suporte a IK \(5:45\)](#) (Adobe TV)

Editar armaduras IK e objetos

[Para o início](#)

Você não pode editar armaduras IK se a camada de pose inclui poses após o primeiro quadro da Linha do tempo. Antes de editar exclua todas as poses adicionais após o primeiro quadro da armadura na Linha do tempo.

Se você está simplesmente reposicionando uma armadura para fins de animação, é possível alterar posições de qualquer quadro da camada de pose. O Flash converte o quadro em um quadro de pose.

Selecionar bones e objetos associados

- Para selecionar um bone individual, clique no bone com a ferramenta Seleção. Clique com a tecla Shift pressionada para selecionar vários bones.
- Para mover a seleção para bones adjacentes, clique nos botões Pai, Filho ou Irmão Próximo/Anterior, no Inspetor de propriedades.
- Para selecionar todos os bones na armadura, clique duas vezes em um bone.
- Para selecionar uma armadura inteira e exibir as respectivas propriedades e a camada de pose, clique em um quadro na camada de pose que contém a armadura.
- Para selecionar um Shape IK, clique na forma.
- Para selecionar uma ocorrência de símbolo conectada a um bone, clique na ocorrência.

Reposicionar bones e objetos associados

- Para reposicionar uma armadura linear, arraste qualquer bone na armadura.

Se a armadura contiver ocorrências de símbolos conectadas, você também poderá arrastar uma ocorrência. Desta maneira você pode girar a ocorrência relativa ao bone.

- Para reposicionar uma ramificação de uma armadura, arraste qualquer bone na ramificação.

Todos os bones na ramificação se movem. Os bones de outras ramificações da armadura não se movem.

- Para girar um bone com os respectivos bones-filho sem mover o bone pai, arraste o bone com a tecla Shift pressionada.
- Para mover um Shape IK para um novo local no Palco, selecione a forma e altere suas propriedades X e Y no Inspetor de propriedades. Também é possível arrastar a forma mantendo a tecla Alt (Windows) ou Option (Macintosh) pressionada.

Excluir bones

Siga um destes procedimentos:

- Para excluir um bone individual e todos os respectivos filhos, clique no bone e pressione a tecla Delete.

Você pode selecionar vários bones para excluir, clicando com a tecla Shift pressionada em cada bone.

- Para excluir todos os bones de uma forma IK ou de uma armadura de símbolo da Linha do Tempo, clique com o botão direito na extensão da armadura IK na Linha do Tempo e escolher Remover Armadura no menu de contexto.
- Para excluir do Palco todos os bones de uma forma IK ou de uma armadura de símbolo, clique duas vezes com o botão direito do mouse

na armadura para selecionar todos os bones. Em seguida, pressione Excluir.

Os Shapes IK reverterem para formas normais.

Mover bones em relação à forma ou ao símbolo associado

- Para mover o local de uma das extremidades de um bone em um Shape IK, arraste a extremidade do bone com a ferramenta Subseleção.

Nota: A ferramenta Subseleção não funcionará se houver várias poses na extensão IK. Antes de editar exclua todas as poses adicionais após o primeiro quadro da armadura na Linha do tempo.

- Para mover o local de uma junção, parte superior ou inferior do bone em uma ocorrência de símbolo, mova o ponto de transformação da ocorrência. Use a ferramenta Transformação livre.

O bone se move juntamente com o ponto de transformação.

- Para mover uma ocorrência de símbolo individual sem mover nenhuma outra ocorrência vinculada, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou mantenha pressionada a tecla Command (Macintosh) e arraste a ocorrência ou arraste com a ferramenta Transformação livre.

Os bones conectados à ocorrência são alongados ou reduzidos para acomodar o novo local da ocorrência.

Editar um Shape IK

Você pode adicionar, excluir e editar pontos de controle dos contornos em um Shape IK usando a ferramenta Subseleção.

- Para mover a posição de um bone sem alterar o Shape IK, arraste o ponto de extremidade do bone.
- Para exibir os pontos de controle do limite do Shape IK, clique no traçado da forma.
- Para mover um ponto de controle, arraste-o.
- Para adicionar um novo ponto de controle, clique em uma parte do traçado sem pontos de controle.
- Para excluir um ponto de controle existente, clique nele para selecioná-lo e, em seguida, pressione a tecla Delete.

Nota: Uma forma IK não pode ser transformada (escalada ou inclinada).

Ligar bones a pontos de forma

[Para o início](#)

Por padrão, os pontos de controle de uma forma estão conectados ao bone mais próximo deles. Você pode usar a ferramenta Ligar para editar as conexões entre os bones individuais e os pontos de controle de formas. Desta forma você pode controlar como o traçado é distorcido durante o movimento de cada bone, para obter melhores resultados. Essa técnica é útil quando o traçado de uma forma não distorce como você quer, quando a armadura se movimenta.

Você pode ligar vários pontos de controle a um bone e vários bones a um ponto de controle.

- Para realçar os pontos de controle conectados ao bone, clique no bone com a ferramenta Ligar .

Os pontos conectados são realçados em amarelo enquanto o bone selecionado é realçado em vermelho. Os pontos de controle conectados a um bone apenas são exibidos como quadrados. Os pontos de controle conectados a mais de um bone são exibidos como triângulos.

- Para adicionar pontos de controle para um bone selecionado, pressione shift e clique em um ponto de controle que não esteja em destaque.

Você também pode manter pressionada a tecla Shift e arrastar para selecionar vários pontos de controle a fim de adicionar ao bone selecionado.

- Para remover pontos de controle do bone, mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Option (Macintosh) enquanto clica no ponto de controle realçado em amarelo.

Você também pode manter pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Option (Macintosh) enquanto arrasta para remover vários pontos de controle do bone selecionado.

- Para realçar os bones conectados a um ponto de controle, clique no ponto de controle com a ferramenta Ligar .

Os bones conectados são realçados em amarelo enquanto o ponto de controle selecionado é realçado em vermelho.

- Para adicionar outros bones ao ponto de controle selecionado, clique no bone com a tecla Shift pressionada.
- Para remover um bone de um ponto de controle selecionado, mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Option (Macintosh) enquanto clica no bone realçado em amarelo.

Restringir movimento de bones IK

[Para o início](#)

Para criar movimentos mais realistas de armaduras IK, você pode controlar a liberdade de movimento de bones específicos. Por exemplo, você pode restringir dois bones de um braço de modo que o cotovelo não possa dobrar na direção errada.

Por padrão, é atribuído para cada bone IK um comprimento fixo quando o bone é criado. Os bones podem girar em torno de sua junção pai e ao

longo do eixo x e y. Contudo, eles não podem se mover de maneiras que exijam que o comprimento de do bone pai mude a menos que você permita o movimento do eixo x e y. Por padrão, a rotação do bone está ativada e o movimento do eixo x e y está desativado.

Você também pode limitar a velocidade de movimento do bone para criar nele um efeito de peso.

Em armaduras com strings de bones conectados, não é possível restringir o movimento da última junção em qualquer ramificação da armadura. Para dar a aparência de restrição da última junção, use bones com cliques de filme e conecte o último bone a um clipe de filme que tem sua propriedade alfa definida para zero. Restrinja o bone próximo ao último lugar em vez do último.

Exemplos:

- No caso de um braço, você poderia restringir os graus da rotação do cotovelo para que ele não girasse além da faixa normal de movimento do antebraço.
- Para habilitar um caractere a se mover pelo Palco, ative a conversão X ou Y no bone raiz. Desative a rotação ao usar as conversões X e Y para obter um movimento mais preciso.

Você define essas propriedades no Inspetor de propriedades, quando um ou mais bones são selecionados.

- Para permitir que um bone selecionado se mova ao longo do eixo x ou y e alterar o comprimento do respectivo bone pai, selecione Ativar, na seção Junção: Translação X ou Junção: Translação Y, do Inspetor de propriedades.

Uma seta de duas pontas é exibida perpendicularmente ao bone na junção, para indicar que o movimento do eixo x está ativado. Uma seta de duas pontas é exibida paralela ao bone na junção, para indicar que o movimento do eixo y está ativado. A ativação da tradução x e y de um bone simplifica a tarefa do posicionamento do bone quando a rotação está desabilitada para este.

- Para limitar a quantidade de movimentos ativados ao longo dos eixos X ou Y, selecione Restringir, na seção Junção: Translação X ou Junção: Translação Y, do Inspetor de propriedades, e insira um valor para as distâncias mínima e máxima que o bone pode se mover.
- Para desativar a rotação do bone selecionado ao redor da junção, desmarque a caixa de seleção Ativar, na seção Junção: Rotação, do Inspetor de propriedades.

Por padrão, essa caixa de seleção está marcada.

- Para restringir a rotação de um bone, insira os graus mínimo e máximo da rotação na seção Junção: Rotação, do Inspetor de propriedades. Os graus de rotação são relativos ao bone pai. Um arco é exibido na parte superior da junção do bone, indicando os graus de liberdade da rotação.

- Para tornar um bone selecionado estacionário em relação a seu bone pai, desative a rotação e a translação dos eixos x e y.

O bone se torna rígido e segue o movimento do pai.

- Para limitar a velocidade de movimento de um bone selecionado, insira um valor no campo Velocidade de união, no Inspetor de propriedades.

A velocidade de união dá ao bone o efeito de peso. O valor máximo de 100% equivale a velocidade ilimitada.

A restrição do movimento do bone com a fixação (CS5.5 apenas)

Você pode evitar que os bones específicos se movimentem fixando-os no Palco. Os bones fixos são fixados no local, enquanto os outros bones ligados a eles continuam a circular livremente. Um exemplo disso seria o uso de uma figura humana com os bones dos pés fixados de modo que não possam se mover acima e abaixo do piso em que a figura está em pé.

Para fixar um ou mais bones no Palco:

1. Selecione o bone(s) no Palco clicando nele.
 2. Siga um destes procedimentos:
 - Coloque o cursor do mouse sobre uma junta de bone até o cursor Fixar ser exibido. Em seguida, clique na junta.
 - Na seção Local do Inspetor de propriedades, marque a caixa Fixação.
- O bone selecionado não pode se mover em qualquer direção.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Suporte à fixação para IK](#) (2:35, Adobe TV)
- Vídeo: [Elasticidade para os ossos](#) (Duração: 4:29, Inclui: adicionar ossos, limitar movimento das articulações, adicionar poses, animar com propriedades de elasticidade. AdobeTV.com)
- TechNote: [Não é possível restringir um movimento IK no último bone em uma junção](#)

Adicionar Elasticidade aos ossos

[Para o início](#)

Duas propriedades de ossos podem ser usadas para adicionar elasticidades a ossos IK. As propriedades Resistência e Amortecimento dos ossos proporcionam movimento físico real a Ossos IK por integrarem física dinâmica ao sistema IK de ossos. Essas propriedades facilitam a criação de animação com física aprimorada. As propriedades Resistência e Amortecimento proporcionam movimento semelhante ao da vida real altamente

configurável à animação de ossos. É melhor definir essas propriedades antes de adicionar poses a uma camada de pose.

Resistência A rigidez da elasticidade. Valores mais altos criam um efeito de elasticidade mais rígido.

Amortecimento A taxa de dissolução do efeito de elasticidade. Valores mais altos fazem com que a elasticidade diminua mais rapidamente. O valor 0 faz com que a elasticidade mantenha toda a sua resistência durante os quadros da camada de pose.

Para permitir a elasticidade, selecione um ou mais ossos e defina os valores de Resistência e Amortecimento na seção Elasticidade do Inspetor de propriedades. Quanto maior a Resistência, mais rígida a elasticidade se torna. O Amortecimento determina a taxa de dissolução do efeito elástico e portanto, quanto mais alto o valor, mais rápido a animação terminará.

Para desativar as propriedades Resistência e Amortecimento, selecione a camada de pose na Linha de tempo e desmarque a caixa de seleção Ativar na seção Elasticidade do Inspetor de propriedades. Isso permite ver no Palco as poses que você definiu na camada de pose sem o efeito das propriedades de Elasticidade.

Os fatores a seguir afetam o aspecto final da animação de ossos quando se trabalha com as propriedades de elasticidade. Experimente ajustar cada um deles para obter a aparência final desejada.

- O valor da propriedade Resistência.
- O valor da propriedade Amortecimento.
- O número de quadros entre poses na camada de pose.
- O número total de quadros na camada de pose.
- O número de quadros entre a pose final e o último quadro da pose posteriormente.

Recursos adicionais

- Vídeo: [Trabalho com propriedades de suspensão IK](#) (7:50, Adobe TV)
- Vídeo: Duração: 4:29, Inclui: Adicionar bones, restringir movimento de junção, adicionar poses, animar com propriedades de suspensão. AdobeTV.com) [Suspensão para Bones](#)
- Artigo: [Exploração da ferramenta Suspensão em Flash Professional CS5](#) (Adobe.com)

Animar uma armadura

[Para o início](#)

Você anima armaduras IK diferentemente de outros objetos no Flash. Nas armaduras, basta adicionar quadros à camada de pose e reposicionar a armadura no Palco para criar um quadro-chave. Quadros-chave em camadas de pose são chamados de poses. Como as armaduras IK são normalmente usadas para fins de animação, cada camada de pose atua automaticamente como uma camada de interpolação.

No entanto, camadas de pose IK são diferentes de camadas de interpolação porque você não pode interpolar outras propriedades além da posição do bone na camada de pose. Para interpolar outras propriedades de um objeto IK, como local, transformação, efeitos de cor ou filtros, coloque a armadura e seus objetos associados em um clipe de filme ou símbolo gráfico. Você então pode animar as propriedades do símbolo usando o comando Inserir > Interpolação de movimento e o painel Editor de movimento.

Você também pode animar as armaduras IK com o ActionScript 3.0 no tempo de execução. Se você planeja animar uma armadura com o ActionScript, não poderá animá-la na Linha do tempo. A armadura só pode ter uma pose na camada de pose. Essa pose deve estar no primeiro quadro em que a armadura aparece na camada de pose.

Os recursos adicionais a seguir demonstram como animar uma armadura:

- Vídeo: [Animação de bones \(cinemática inversa\)](#) (2:41) (Adobe TV)
- Vídeo: Duração: 4:29, Inclui: Adicionar bones, restringir movimento de junção, adicionar poses, animar com propriedades de suspensão. AdobeTV.com) [Suspensão para Bones](#)
- Artigo: [Animação de personagem com a ferramenta Bone em Flash](#) (Adobe.com)
- [Como usar a ferramenta Bone](#) (5:12) (YouTube.com)
- [Como animar símbolos com a ferramenta Bone](#) (3:26) (YouTube.com)

Animar uma armadura na Linha do tempo

As armaduras IK localizam-se nas camadas de pose na Linha do tempo. Para animar armaduras na Linha do tempo, insira poses clicando com o botão direito do mouse no quadro em uma camada de pose e selecionando Inserir pose. Use a ferramenta Seleção para alterar a configuração da armadura. O Flash Professional interpola automaticamente as posições dos bones nos quadros entre poses.

1. Na Linha do Tempo, se necessário, adicione quadros à camada de pose da armadura para deixar espaço para a animação que desejar criar.

Adicione quadros clicando com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Option (Macintosh) em um quadro na camada de pose, à direita de qualquer quadro existente, e selecionando Inserir quadro. Você pode adicionar ou excluir quadros posteriormente, a qualquer momento.

2. Para adicionar uma pose a um quadro na camada de pose, siga um destes procedimentos:

- Coloque o indicador de reprodução no quadro a que deseja adicionar a pose e, em seguida, reposicione a armadura no Palco.
- Clique com o botão direito (Windows) ou clique com o botão Option (Macintosh) no quadro na camada de pose e selecione Inserir pose.
- Coloque o indicador de reprodução no quadro a que deseja adicionar a pose e, em seguida, pressione a tecla F6.

O Flash insere uma pose na camada de pose do quadro atual. Um marcador de pose na forma de losango no quadro indica a nova pose.

3. Para sua satisfação, acrescente poses adicionais em quadros distintos para concluir a animação.
4. Para alterar o comprimento da animação na Linha do Tempo, passe o cursor do mouse sobre o último quadro da armadura até o cursor Redimensionar ser exibido. Em seguida, arraste o último quadro da camada de pose para a direita para adicionar ou remover quadros.

O Flash reposiciona os quadros de pose em proporção à alteração de duração da camada e interpola novamente entre os quadros. Para redimensionar a extensão da armadura na Linha do Tempo sem afetar o local dos quadros de pose, mantenha Shift pressionada e arraste o último quadro da extensão da armadura.

Quando terminar, movimente o indicador de reprodução na Linha de tempo para visualizar a animação. Você pode ver as posições da armadura interpoladas entre os quadros de pose.

Você pode reposicionar a armadura nos quadros de pose ou adicionar novos quadros de pose a qualquer momento.

Edite o local das poses numa armadura.

É possível editar o local das poses das seguintes maneiras:

- Para mover uma pose para um novo local, clique numa pose mantendo a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Macintosh) pressionada e arraste-a para um novo local na armadura.
- Para copiar uma pose para um novo local, clique numa pose mantendo a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Macintosh) pressionada e arraste a pose para um novo local na armadura mantendo a tecla Alt (Windows) ou Option (Macintosh) pressionada.
- Recortar, copiar e colar. Clique na pose que você deseja recortar ou colar, mantendo a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Macintosh) pressionada, e escolha Recortar Pose ou Copiar Pose no menu de contexto.

Em seguida, mantendo a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Macintosh) pressionada, clique no quadro na extensão do quadro em que você deseja colar e escolha Colar Pose no menu de contexto.

Aplice efeitos interpolados adicionais para propriedades de objeto IK.

Para aplicar efeitos interpolados a outras propriedades de objeto IK além de posição do bone, delimite o objeto em um clipe de filme ou símbolo gráfico.

1. Selecione a armadura IK e todos os objetos a ela associados.

Em um Shape IK, você pode simplesmente clicar na forma. Em conjuntos vinculados de ocorrências de símbolos, você pode clicar na camada de pose na Linha do tempo ou arrastar o marcador de seleção em torno de todos os símbolos vinculados no Palco.

2. Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) na seleção e escolha Converter em símbolo, no menu de contexto.
3. Na caixa de diálogo Converter em símbolo, insira um nome para o símbolo e selecione Clipe de filme ou Gráfico, no menu Tipo. Clique em OK.

O Flash cria um símbolo com sua própria Linha do tempo contendo a camada de pose da armadura.

4. Para usar o novo símbolo na Linha do tempo principal do arquivo FLA, arraste o símbolo da Biblioteca para o Palco.

Agora você pode adicionar efeitos de interpolação de movimento à nova ocorrência de símbolo no Palco.

Você pode aninhar símbolos contendo armaduras IK dentro de tantas camadas quantas forem necessárias de outros símbolos aninhados para criar o efeito desejado.

Preparar uma armadura para animação em tempo de execução com o ActionScript 3.0

Você pode usar o ActionScript 3.0 para controlar armaduras IK ligados a ocorrências de clipe de filme ou formas. Contudo, você não pode controlar armaduras conectadas à ocorrências de símbolo de botão ou de gráfico com o ActionScript.

Somente armaduras com uma única pose podem ser controladas com o ActionScript. Armaduras com mais de uma pose só podem ser controladas na Linha do tempo.

1. Com a ferramenta Seleção, selecione um quadro em uma camada de pose contendo uma armadura.
2. No Inspetor de propriedades, selecione Tempo de execução, no menu Tipo.

A hierarquia agora pode ser manipulada com o ActionScript 3.0 no tempo de execução.

Por padrão, o nome da armadura no Inspetor de propriedades é o mesmo da camada de pose. Use esse nome para consultar a armadura no ActionScript. Você pode alterar o nome no Inspetor de propriedades.

Adicionar atenuação à animação IK

Atenuação está ajustando a velocidade de animação nos quadros em torno de cada pose para criar movimentos mais realistas.

1. Selecione um quadro entre dois quadros de pose na camada de pose ou um quadro de pose.

Divisão de quadro A atenuação afeta os quadros entre os quadros de pose à esquerda e à direita do quadro selecionado.

Quadro de pose A atenuação afeta os quadros entre a pose selecionada e a próximo pose na camada.

2. No Inspetor de propriedades, selecione um tipo de atenuação no menu Atenuação.

Atenuação simples Quatro atenuações que retardam o movimento nos quadros ou imediatamente antes ou depois do quadro selecionado.

Iniciar ou parar atenuações Retarde o movimento nos quadros imediatamente após o quadro de pose anterior e os quadros antes do próximo quadro de pose.

Nota: *Esses mesmos tipos de atenuações estão disponíveis no Editor de movimento quando interpolações de movimento são usadas. Você pode exibir a curva de cada tipo de atenuação no Editor de movimento quando uma interpolação de movimento for selecionada na Linha do tempo.*

3. No Inspetor de propriedades, insira um valor para a intensidade da atenuação.

A intensidade padrão é 0, o que equivale a nenhuma atenuação. O valor máximo é 100, que aplica o efeito de atenuação mais significativo aos quadros que antecedem o quadro de pose. O valor mínimo é -100, que aplica o efeito de atenuação mais significativo aos quadros imediatamente após o quadro de pose anterior.

Quando terminar visualize o movimento atenuado no Palco. Movimente rapidamente o indicador de reprodução na Linha do tempo entre os dois quadros de pose, onde você aplicou a atenuação.

Mais tópicos da Ajuda

[Interpolações de movimento](#)



Camadas de linha do tempo

Criar e organizar camadas

Exibir camadas e pastas de camadas

(Somente Flash Professional CC) Configurar propriedades para várias camadas

[Para o início](#)

Criar e organizar camadas

As camadas ajudam a organizar a arte-final do documento. É possível desenhar e editar objetos em uma camada, sem afetar os objetos em outra camada. Em áreas do Palco sem nada em uma camada, é possível visualizar através dessa camada as camadas abaixo.

Para desenhar, pintar, ou modificar uma camada ou pasta, selecione a camada na Linha do tempo para torná-la ativa. Um ícone de caneta, ao lado do nome de uma camada ou pasta na Linha do tempo indica que a camada ou pasta está ativa. Apenas uma camada pode ficar ativa por vez (embora mais de uma camada possa ser selecionada por vez).

Ao ser criado, um documento Flash Professional contém apenas uma camada. Para organizar a arte-final, a animação e outros elementos no documento, adicione mais camadas. Também é possível ocultar, bloquear ou reorganizar as camadas. O número de camadas que podem ser criadas limita-se apenas pela memória do computador, e as camadas não aumentam o tamanho de arquivo do arquivo SWF publicado. Apenas os objetos colocados em camadas são adicionados ao tamanho do arquivo.

Para organizar e gerenciar as camadas, crie pastas de camada e coloque as camadas nessas pastas. É possível expandir ou contrair as pastas de camada na Linha do tempo, sem afetar o que é visualizado no Palco. Use camadas ou pastas separadas para arquivos de som, ActionScript, rótulos e comentários de quadros. Isso ajuda a localizar esses itens rapidamente para editá-los.

Para ajudar a criar efeitos sofisticados, use camadas de guias especiais para facilitar o desenho e a edição e para criar camadas de máscara.

Há cinco tipos de camadas que você pode usar no Flash:

- Camadas normais contêm a maior parte da arte-final de um arquivo FLA.
- As camadas de máscara contêm objetos usados como máscaras para ocultar partes selecionadas de camadas abaixo delas. Para obter mais informações, consulte [Uso de camadas de máscara](#).
- Camadas com máscara são camadas abaixo de uma camada de máscara que você associa à camada de máscara. Apenas a parte da camada de máscara não coberta pela máscara estará visível. Para obter mais informações, consulte [Uso de camadas de máscara](#).
- As camadas de guia contêm traçados que podem ser usados para guiar a organização de objetos em outras camadas ou o movimento de animações de interpolação clássica em outras camadas. Para obter mais informações, consulte [Guia de layers](#) e [Criar animação de interpolação clássica ao longo de um caminho](#).
- Camadas com guia são camadas associadas a uma camada de guia. Os objetos na camada com guia podem ser organizados ou animados ao longo dos traçados na camada de guia. Camadas com guia podem conter arte-final estática e interpolações clássicas, mas não interpolações de movimento.
- As camadas de interpolação de movimento contêm objetos animados com interpolações de movimento. Para obter mais informações, consulte [Sobre animação com interpolação](#).
- As camadas de armadura contêm objetos com bones cinemáticos invertidos anexados. Para mais informações, consulte [Sobre a cinemática inversa](#).

Camadas normais, de máscara, com máscara e com guia podem conter interpolações de movimento ou de bones de cinemática inversa. Quando esses itens estão presentes em uma dessas camadas, existem limitações para os tipos de conteúdo que podem ser adicionados à camada. Para obter mais informações, consulte [Interpolações de movimento](#) e [Desaprovado com o Flash Professional CC](#) Cinemática inversa.

Criar uma camada

Quando você cria uma camada, ela é exibida acima da camada selecionada. A camada recém-adicionada torna-se a camada ativa.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique no botão Nova camada  na parte inferior da Linha do tempo.
- Selecione Inserir > Linha do tempo > Camada.
- Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) em um nome de camada na Linha do tempo e selecione Inserir camada, no menu de contexto.

Criar uma pasta de camadas

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione uma camada ou pasta na Linha do tempo e selecione Inserir > Linha do tempo > Pasta de camada.
- Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) em um nome de camada na Linha do tempo e selecione Inserir pasta, no menu de contexto. A nova pasta é exibida acima da camada ou pasta selecionada.
- Clique no ícone Nova pasta , na parte inferior da Linha do tempo. A nova pasta é exibida acima da camada ou pasta selecionada.

Organizar camadas e pastas de camadas

Para organizar o documento, reorganize as camadas e pastas na Linha do tempo.

As pastas de camadas ajudam a organizar o fluxo de trabalho permitindo posicionar camadas em uma estrutura em árvore. Para visualizar as camadas contidas em uma pasta sem afetar as camadas visíveis no Palco, expanda ou contraia a pasta. As pastas podem conter camadas e outras pastas, permitindo organizar as camadas de maneira muito semelhante à organização de arquivos no computador.

Os controles de camada na Linha do tempo afetam todas as camadas em uma pasta. Por exemplo, bloquear uma pasta de camadas bloqueia todas as camadas nessa pasta.

- Para mover uma camada ou pasta de camadas para uma pasta de camadas, arraste o nome da camada ou da pasta de camadas até o nome da pasta de camadas de destino.
- Para alterar a ordem das camadas ou das pastas, arraste uma ou mais camadas ou pastas na Linha do tempo até a posição desejada.
- Para expandir ou contrair uma pasta, clique no triângulo azul à esquerda do nome da pasta.
- Para expandir ou contrair todas as pastas, clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl (Macintosh) pressionada e selecione Expandir todas as pastas ou Contrair todas as pastas.

Renomear uma camada ou pasta

Por padrão, as novas camadas são nomeadas pela ordem em que são criadas: Camada 1, Camada 2, etc. Para refletir melhor o conteúdo, renomeie as camadas.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes no nome da camada ou pasta na Linha do tempo e digite um novo nome.
- Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) no nome da camada ou da pasta e selecione Propriedades no menu de contexto. Digite o novo nome na caixa Nome e clique em OK.
- Selecione a camada ou pasta na Linha do tempo e selecione Modificar > Linha do tempo > Propriedades da camada. Digite o novo nome na caixa Nome e clique em OK.

Selecionar uma camada ou pasta

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique no nome de uma camada ou pasta na Linha do tempo.
- Clique em qualquer quadro na Linha do tempo da camada a ser selecionada.
- Selecione um objeto no Palco, que esteja localizado na camada a ser selecionada.
- Para selecionar camadas ou pastas adjacentes, clique com a tecla Shift pressionada em seus nomes na Linha do tempo.
- Para selecionar camadas ou pastas não contíguas, clique com a tecla Ctrl (Windows) ou a tecla Command (Macintosh) pressionada em seus nomes na Linha do tempo.

Copiar quadros de uma única camada

1. Selecionar um intervalo de quadros em uma camada. Para selecionar toda a camada, clique no nome da camada na Linha do tempo.
2. Selecione Editar > Linha do tempo > Copiar quadros.
3. Clique no quadro no qual deseja iniciar a colagem e selecione Editar > Linha do Tempo > Colar Quadros.

Copiar quadros de uma pasta de camadas

1. Contraia a pasta (clique no triângulo à esquerda do nome da pasta na Linha do tempo) e clique no nome da pasta para selecionar a pasta inteira.
2. Selecione Editar > Linha do tempo > Copiar quadros.
3. Para criar uma pasta, selecione Inserir > Linha do tempo > Pasta de camadas.
4. Clique na nova pasta e selecione Editar > Linha do tempo > Colar quadros.

Excluir uma camada ou pasta

1. Para selecionar a camada ou pasta, clique em seu nome na Linha do tempo ou em qualquer quadro na camada.
2. Siga um destes procedimentos:

- Clique no botão Excluir camada na Linha do tempo.
- Arraste a camada ou pasta para o botão Excluir camada.
- Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) no nome da camada ou da pasta e selecione Excluir camada no menu de contexto.

Nota: Quando uma pasta de camadas é excluída, todas as camadas incluídas e seus conteúdos também serão excluídos.

Bloquear ou desbloquear uma ou mais camadas ou pastas

- Para bloquear uma camada ou pasta, clique na coluna Bloquear, à direita do nome. Para desbloquear a camada ou pasta, clique na coluna Bloquear novamente.
- Para bloquear todas as camadas e pastas, clique no ícone de cadeado. Para desbloquear todas as camadas e pastas, clique nesse ícone novamente.
- Para bloquear ou desbloquear várias camadas ou pastas, arraste pela coluna Bloquear.
- Para bloquear todas as outras camadas ou pastas, clique com a tecla Alt (Windows) ou com a tecla Option (Macintosh) pressionada na coluna Bloquear, à direita do nome da camada ou da pasta. Para desbloquear todas as camadas ou pastas, clique novamente com a tecla Alt ou Option pressionada na coluna Bloquear.

Copiar e colar camadas (CS5.5 apenas)

É possível copiar camadas inteiras e pastas de camadas na linha do tempo e colá-las na mesma linha do tempo ou em linhas do tempo distintas. Qualquer tipo de camada pode ser copiado.

Ao copiar e colar camadas, o bone da pasta de camadas das camadas copiadas é mantido.

1. Selecione uma ou mais camadas na Linha do Tempo clicando no nome da camada. Pressione Shift e clique para selecionar camadas adjacentes. Pressione Control e clique (Windows) ou Command e clique (Macintosh) para selecionar camadas não adjacentes.
2. Selecione Editar > Linha do Tempo > Copiar Camadas ou Recortar Camadas. Também é possível clicar com o botão direito do mouse nas camadas e escolher Copiar Camadas ou Recorta Camadas no menu de contexto.
3. Na linha do tempo que receberá a colagem, selecione a camada imediatamente abaixo da qual você deseja inserir as camadas a serem coladas.
4. Escolha Editar > Linha do Tempo > Colar Camadas.

As camadas são exigidas na Linha do Tempo acima da camada que você selecionou. Se uma pasta de camadas tiver sido selecionada, as camadas coladas serão exibidas dentro da pasta.

Para colar uma camada numa camada de máscara ou numa camada de guia, primeiro selecione uma camada sob a máscara ou sob a guia e cole a camada desejada. Não é possível colar uma máscara, uma guia ou uma pasta de camadas sob uma camada de máscara ou de guia.

Também é possível duplicar as camadas selecionando as camadas e escolhendo Editar > Linha do Tempo > Duplicar Camadas. As novas camadas terão a palavra "copiada" acrescida aos respectivos nomes.

Exibir camadas e pastas de camadas

[Para o início](#)

Mostrar ou ocultar uma camada ou pasta

Um X vermelho ao lado do nome de uma camada ou pasta na Linha do tempo indica que a camada ou pasta está oculta. Em Configurações de publicação, escolha se as camadas ocultas são incluídas durante a publicação de um arquivo SWF.

- Para ocultar uma camada ou pasta, clique na coluna Olho, à direita do nome da camada ou da pasta na Linha do tempo. Para mostrar a camada ou pasta, clique nela novamente.
- Para ocultar todas as camadas e pastas na Linha do tempo, clique no ícone de olho. Para mostrar todas as camadas e pastas, clique no ícone novamente.
- Para mostrar ou ocultar várias camadas ou pastas, arraste pela coluna Olho.
- Para ocultar todas as camadas e pastas diferentes da camada ou da pasta atual, Clique com a tecla Alt (Windows) ou com a tecla Option (Macintosh) pressionada na coluna Olho, à direita do nome de uma camada ou pasta. Para mostrar todas as camadas e pastas, clique com a tecla Alt ou Option pressionada novamente.

Exibir o conteúdo de uma camada como contorno

Para distinguir a qual camada um objeto pertence, exiba todos os objetos em uma camada como contornos coloridos.

- Para exibir todos os objetos nessa camada como contorno, clique na coluna Contorno, à direita do nome da camada. Para desativar a exibição do contorno, clique na coluna novamente.

- Para exibir objetos em todas as camadas como contornos, clique no ícone de contorno. Para desativar a exibição do contorno em todas as camadas, clique no ícone novamente.
- Para exibir objetos em todas as camadas diferentes da camada atual como contornos, clique com a tecla Alt (Windows) ou com a tecla Option (Macintosh) pressionada na coluna Contorno, à direita do nome da camada. Para desativar a exibição do contorno para todas as camadas, clique com a tecla Alt ou Option pressionada na coluna novamente.

Alterar a cor de contorno de uma camada

1. Siga um destes procedimentos:
 - Clique duas vezes no ícone da camada (o ícone à esquerda do nome da camada) na Linha do tempo.
 - Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) no nome da camada e selecione Propriedades no menu de contexto.
 - Selecione a camada na Linha do tempo e selecione Modificar > Linha do tempo > Propriedades da camada.
2. Na caixa de diálogo Propriedades da camada, clique na caixa Cor de contorno, selecione uma nova cor e clique em OK.

Nota: Os caminhos de movimento na camada também usam a cor de contorno da camada.

(Somente Flash Professional CC) Configurar propriedades para várias camadas

[Para o início](#)

1. No Flash Professional CC, crie um arquivo FLA ou abra um existente.
2. Caso não tenha feito isso ainda, adicione pelo menos duas camadas.
3. Selecione as camadas cujas propriedades deseja modificar, clique com o botão direito e selecione Propriedades.
4. Na caixa de diálogo Propriedades da camada, modifique as propriedades desejadas.
5. Clique em OK

Mostrar ou ocultar uma camada ou pasta

Um X vermelho ao lado do nome de uma camada ou pasta na Linha do tempo indica que a camada ou pasta está oculta. Em Configurações de publicação, escolha se as camadas ocultas são incluídas durante a publicação de um arquivo SWF.

- Para ocultar uma camada ou pasta, clique na coluna Olho, à direita do nome da camada ou da pasta na Linha do tempo. Para mostrar a camada ou pasta, clique nela novamente.
- Para ocultar todas as camadas e pastas na Linha do tempo, clique no ícone de olho. Para mostrar todas as camadas e pastas, clique no ícone novamente.
- Para mostrar ou ocultar várias camadas ou pastas, arraste pela coluna Olho.
- Para ocultar todas as camadas e pastas diferentes da camada ou da pasta atual, Clique com a tecla Alt (Windows) ou com a tecla Option (Macintosh) pressionada na coluna Olho, à direita do nome de uma camada ou pasta. Para mostrar todas as camadas e pastas, clique com a tecla Alt ou Option pressionada novamente.

Exibir o conteúdo de uma camada como contorno

Para distinguir a qual camada um objeto pertence, exiba todos os objetos em uma camada como contornos coloridos.

- Para exibir todos os objetos nessa camada como contorno, clique na coluna Contorno, à direita do nome da camada. Para desativar a exibição do contorno, clique na coluna novamente.
- Para exibir objetos em todas as camadas como contornos, clique no ícone de contorno. Para desativar a exibição do contorno em todas as camadas, clique no ícone novamente.
- Para exibir objetos em todas as camadas diferentes da camada atual como contornos, clique com a tecla Alt (Windows) ou com a tecla Option (Macintosh) pressionada na coluna Contorno, à direita do nome da camada. Para desativar a exibição do contorno para todas as camadas, clique com a tecla Alt ou Option pressionada na coluna novamente.

Alterar a cor de contorno de uma camada

1. Siga um destes procedimentos:
 - Clique duas vezes no ícone da camada (o ícone à esquerda do nome da camada) na Linha do tempo.
 - Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) no nome da camada e selecione Propriedades no menu de contexto.
 - Selecione a camada na Linha do tempo e selecione Modificar > Linha do tempo > Propriedades da camada.
2. Na caixa de diálogo Propriedades da camada, clique na caixa Cor de contorno, selecione uma nova cor e clique em OK.

Nota: Os caminhos de movimento na camada também usam a cor de contorno da camada.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Linhas de tempo e ActionScript

Caminhos absolutos

Caminhos relativos

Utilização de caminhos de destino absoluto e relativo

Especificação dos caminhos de destino

Com o ActionScript®, você pode controlar a Linha do tempo no tempo de execução. O uso do ActionScript permite criar interação e outros recursos nos arquivos FLA que não são possíveis apenas com a Linha do tempo.

Caminhos absolutos

[Para o início](#)

Um caminho absoluto começa com o nome do nível no qual o documento é carregado e continua por meio da lista de exibição até que ele alcança a ocorrência de destino. Você pode também usar o alias `_root` para se referir à Linha mais alta do nível atual. Por exemplo, uma ação no clipe de filme `california` que se refere ao clipe de filme `oregon` poderia usar o caminho absoluto `_root.westCoast.oregon`.

O primeiro documento a ser aberto no Flash Player é carregado no nível 0. É necessário atribuir a cada documento adicional carregado um número de nível. Quando você usa uma referência absoluta no ActionScript para se referir a um documento carregado, use o formulário `_levelX`, onde X é o número do nível no qual o documento é carregado. Por exemplo, o primeiro documento aberto no Flash Player é chamado de `_level0`; um documento carregado no nível 3 é chamado de `_level3`.

Para fazer a comunicação entre os documentos em diferentes níveis, é necessário usar o nome do nível no caminho de destino. O exemplo a seguir mostra como a ocorrência `portland` direcionaria a ocorrência `atlanta` localizada em um clipe de filme chamado `georgia` (`georgia` está no mesmo nível que `oregon`):

```
_level5.georgia.atlanta
```

Você pode usar o alias `_root` para se referir à Linha do tempo principal do nível atual. Para a Linha do tempo principal, o alias `_root` representa o `_level0` quando almejado por um clipe de filme também no `_level0`. Para um documento carregado no `_level5`, a `_root` é igual ao `_level5` quando almejado no clipe de filme também no nível 5. Por exemplo, se os clipes de filme `southcarolina` e `florida` forem carregados no mesmo nível, uma ação chamada na ocorrência `southcarolina` poderia usar o caminho absoluto a seguir para almejar a ocorrência `florida`:

```
_root.eastCoast.florida
```

Caminhos relativos

[Para o início](#)

Um caminho relativo depende do relacionamento entre a Linha do tempo de controle e a Linha do tempo de destino. Os caminhos relativos podem direcionar os destinos somente em seu próprio nível do Flash Player. Por exemplo, não é possível usar um caminho relativo em uma ação no `_level0` que almeja uma Linha do tempo no `_level5`.

Em um caminho relativo, use a palavra-chave `this` para se referir à Linha do tempo atual no nível atual; use o alias `_parent` para indicar a Linha do tempo pai da Linha do tempo atual. Você pode usar o alias `_parent` repetidamente para subir um nível na hierarquia do clipe de filme no mesmo nível do Flash Player. Por exemplo, `_parent._parent` controla um clipe de filme até dois níveis na hierarquia. A Linha do tempo mais alta em qualquer nível no Flash Player é a única Linha do tempo com um valor `_parent` que é indefinido.

Uma ação na Linha do tempo na ocorrência `charleston`, localizada um nível abaixo de `southcarolina`, poderia usar o caminho de destino a seguir para almejar a ocorrência `southcarolina`:

```
_parent
```

Para almejar a ocorrência `eastCoast` (um nível acima) em uma ação no `charleston`, você poderia usar o seguinte caminho relativo:

```
_parent._parent
```

Para almejar a ocorrência `atlanta` em uma ação na Linha do tempo de `charleston`, você poderia usar o seguinte caminho relativo:

```
_parent._parent.georgia.atlanta
```

Os caminhos relativos são úteis para reutilização dos scripts. Por exemplo, você pode anexar o seguinte script a um clipe de filme que amplia seu pai em 150%:

```
onClipEvent (load) { _parent._xscale
```

```
= 150;    _parent._yscale = 150;
}
```

É possível reutilizar esse script anexando-o a uma ocorrência de clipe de filme.

Nota: O Flash Lite 1.0 e o 1.1 suportam scripts anexados somente para botões. Anexar scripts aos clipes de filme não é suportado.

Ao usar um caminho absoluto ou relativo, você identifica uma variável em uma Linha do tempo ou uma propriedade de um objeto com um ponto (.) seguido pelo nome da variável ou da propriedade. Por exemplo, a instrução a seguir define a variável name na ocorrência form para o valor "Gilbert":

```
_root.form.name = "Gilbert";
```

Utilização de caminhos de destino absoluto e relativo

[Para o início](#)

Você pode usar o ActionScript para enviar mensagens de uma linha do tempo para a outra. A linha do tempo que contém a ação é chamada de linha do tempo de controle e a linha do tempo que recebe a ação é chamada de linha do tempo de destino. Por exemplo, poderia haver uma ação no último quadro de uma linha do tempo que determina que outra linha do tempo seja reproduzida. Para se referir a uma linha do tempo de destino, é necessário usar um caminho de destino, que indica um local de um clipe de filme na lista de exibição.

O exemplo a seguir mostra a hierarquia de um documento chamado westCoast no nível 0, que contém três clipes de filme: califórnia, oregon e washington. Cada um desses clipes de filme, por sua vez, contém dois clipes de filme.

```
_level0
  westCoast
    califórnia
      sanfrancisco
      bakersfield
    oregon
      portland
      ashland
  washington
    olympia
    ellensburg
```

Como em um servidor da Web, cada linha do tempo no Flash Professional pode ser direcionada de duas maneiras: com um caminho absoluto ou com um caminho relativo. O caminho absoluto de uma ocorrência é sempre um caminho completo de um nome de nível, independentemente de qual linha do tempo chama a ação; por exemplo, o caminho absoluto para a ocorrência califórnia é _level0.westCoast.califórnia. Um caminho relativo é diferente quando chamado de locais diferentes; por exemplo, o caminho relativo para califórnia de sanfrancisco é _parent, mas de portland, é _parent._parent.califórnia.

Especificação dos caminhos de destino

[Para o início](#)

Para mover um clipe de destino, o arquivo SWF ou o botão, é necessário especificar o caminho de destino. Você pode especificá-lo manualmente ou usando a caixa de diálogo Caminho de destino ou criando uma expressão que é avaliada para um caminho de destino. Para especificar um caminho de destino de um clipe de filme ou botão, é necessário atribuir um nome de ocorrência ao clipe de filme ou ao botão. Um documento carregado não requer um nome de ocorrência porque seu número de nível é usado como um nome de ocorrência (por exemplo, _level5).

Atribuir um nome de ocorrência a um clipe de filme ou botão

1. Selecione um clipe de filme ou botão no Palco.
2. Digite um nome de ocorrência no Inspetor de propriedades.

Especificar um caminho de destino usando a caixa de diálogo Inserir caminho de destino

1. Selecione a ocorrência do clipe de filme, quadro ou botão para a qual você deseja atribuir a ação.
Ela se tornará a Linha do tempo de controle.
2. No painel Ações (Janela > Ações), vá para a caixa de ferramentas Ações à esquerda e selecione uma ação ou um método que exija um caminho de destino.
3. Clique na caixa de parâmetro ou local no script onde você deseja inserir o caminho de destino.
4. Clique no botão Inserir caminho de destino  acima do painel Script.
5. Selecione Absoluto ou Relativo para o modo de caminho de destino.
6. Selecione um clipe de filme na lista de exibição de Inserir caminho de destino e clique em OK.

Especificar um caminho de destino manualmente

1. Selecione a ocorrência do clipe de filme, quadro ou botão para a qual você deseja atribuir a ação.

Ela se tornará a Linha do tempo de controle.

2. No painel Ações (Janela > Ações), vá para a caixa de ferramentas Ações à esquerda e selecione uma ação ou um método que exija um caminho de destino.
3. Clique na caixa de parâmetro ou local no script onde você deseja inserir o caminho de destino.
4. Digite um caminho de destino absoluto ou relativo no painel Ações.

Usar uma expressão como um caminho de destino

1. Selecione a ocorrência do clipe de filme, quadro ou botão para a qual você deseja atribuir a ação.

Ela se tornará a Linha do tempo de controle.

2. No painel Ações (Janela > Ações), vá para a caixa de ferramentas Ações à esquerda e selecione uma ação ou um método que exija um caminho de destino.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Digite uma expressão que seja avaliada para um caminho de destino em uma caixa de parâmetro.
 - Clique para colocar o ponto de inserção no script. Depois, na categoria Funções da caixa de ferramentas Ações, clique duas vezes na função targetPath. A função targetPath converte uma referência para um clipe de filme em uma string.
 - Clique para colocar o ponto de inserção no script. Depois, na categoria Funções da caixa de ferramentas Ações, selecione a função eval. A função eval converte uma string em uma referência de clipe de filme que pode ser usada para os métodos de chamada como play.

O script a seguir atribui o valor 1 à variável i. Ele usa então a função eval para criar uma referência para uma ocorrência de clipe de filme e a atribui à variável x. A variável x é agora uma referência à ocorrência de clipe de filme e pode chamar os métodos do objeto MovieClip.

```
i = 1;  
x = eval("mc"+i);  
x.play();  
// this is equivalent to mc1.play();
```

Você pode também usar a função eval para chamar os métodos diretamente, conforme mostrado no exemplo a seguir:

```
eval("mc" + i).play();
```

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Uso de camadas de máscara

Sobre as camadas de máscara

Trabalhar com camadas de máscara

[Para o início](#)

Sobre as camadas de máscara

Para usar efeitos e transições de luz de spot, use uma camada de máscara para criar um orifício através do qual as camadas subjacentes são visíveis. Um item de máscara pode ser uma forma de preenchimento, um objeto de texto, uma ocorrência de um símbolo gráfico ou um clipe de vídeo. Agrupe várias camadas em uma única camada de máscara para criar efeitos sofisticados.

Para criar efeitos dinâmicos, anime uma camada de máscara. Para que uma forma de preenchimento seja usada como máscara, use as formas de interpolação; para um objeto de texto, ocorrência gráfica ou clipe de vídeo, use a interpolação de movimento. Ao usar uma ocorrência de clipe de vídeo como máscara, anime a máscara ao longo de um caminho de movimento.

Para criar uma camada de máscara, coloque um item de máscara na camada para usar como máscara. Em vez de ter um preenchimento ou traçado, o item de máscara age como janela que revela a área das camadas vinculadas abaixo dela. O resto da camada de máscara oculta tudo, exceto o que aparece através do item de máscara. Uma camada de máscara pode conter apenas um item de máscara. Não é possível haver uma camada de máscara dentro de um botão, e você não pode aplicar uma máscara em outra máscara.

Para criar uma camada de máscara a partir de clipe de vídeo, use o ActionScript. Você só pode aplicar uma camada de máscara com o ActionScript a outro clipe de vídeo. Consulte [Uso de clipes de filme como máscaras em *Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash*](#).

Nota: As ferramentas 3D não podem ser usadas em objetos sobre camadas de máscara e camadas que contêm objetos 3D não podem ser usadas como camadas de máscara. Para obter mais informações sobre as ferramentas 3D, consulte [Gráficos em 3D](#).

Os seguintes tutoriais em vídeo demonstram a criação e a animação de camadas de máscaras. Alguns vídeos podem mostrar a área de trabalho do Flash Professional CS3 ou CS4, mas também valem para o Flash Professional CS5.

- [Layers TV – Episódio 21: máscaras em Flash \(9:25\)](#)
- [Criação e animação de máscaras \(CS3\) \(2:12\)](#)

Trabalhar com camadas de máscara

[Para o início](#)

Você pode usar as camadas de máscara para revelar as partes de uma imagem ou gráfico na camada a seguir. Para criar uma máscara, você especifica que uma camada é uma camada de máscara, e desenha ou coloca uma forma de preenchimento naquela camada. Você pode usar qualquer forma de preenchimento, incluindo grupos, texto e símbolos, como máscara. A camada de máscara revela a área de camadas vinculadas embaixo da forma de preenchimento.

Criar uma camada de máscara

1. Selecione ou crie uma camada contendo os objetos que aparecem dentro da máscara.
2. Selecione Inserir > Linha do tempo > Camada para criar uma nova camada acima dela. Uma camada de máscara sempre faz o mascaramento da camada imediatamente abaixo dela; crie a camada de máscara no local apropriado.
3. Coloque uma forma de preenchimento, texto ou ocorrência de um símbolo na camada de máscara. O Flash Professional ignora os bitmaps, os gradientes, a transparência, as cores e os estilos de linha em uma camada de máscara. Qualquer área de preenchimento é completamente transparente na máscara; qualquer área de não preenchimento é opaca.
4. Clique com o botão direito (no Windows) ou clique com o botão Control (no Macintosh) no nome da camada de máscara na Linha do tempo e selecione Máscara. Para indicar a camada de máscara, há um ícone de camada. A camada imediatamente abaixo está vinculada à camada de máscara, e seu conteúdo aparece através da área de preenchimento na máscara. O nome da camada com máscara fica recuado, e o ícone muda para uma camada com máscara.
5. Para exibir o efeito da máscara no Flash Professional, bloqueie a camada de máscara e a camada com máscara.

Mascarar camadas adicionais depois de criar uma camada de máscara

❖ Siga um destes procedimentos:

- Arraste uma camada existente diretamente abaixo da camada de máscara.
- Crie uma nova camada em qualquer lugar abaixo da camada de máscara.
- Selecione Modificar > Linha do tempo > Propriedades da camada e selecione Mascarada.

Desvincular camadas de uma camada de máscara

❖ Selecione a camada a ser desvinculada e siga um destes procedimentos:

- Arraste a camada acima da camada de máscara.
- Selecione Modificar > Linha do tempo > Propriedades da camada e selecione Normal.

Animar uma forma de preenchimento, objeto de texto ou ocorrência de símbolo gráfico em uma camada de máscara

1. Selecione a camada de máscara na Linha do tempo.
2. Para desbloquear a camada de máscara, clique na coluna Bloquear.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Se o objeto de máscara for uma forma de preenchimento, aplique a interpolação de forma ao objeto.
 - Se o objeto de máscara for um objeto de texto ou uma ocorrência de símbolo gráfico, aplique a interpolação de movimento ao objeto.
4. Quando a operação de animação estiver concluída, clique na coluna Bloquear para que a camada de máscara bloqueie novamente a camada.

Animar um clipe de vídeo em uma camada de máscara

1. Selecione a camada de máscara na Linha do tempo.
2. Para editar o clipe de vídeo no local e exibir a Linha do tempo do clipe, clique duas vezes no clipe de vídeo no Palco.
3. Aplique a interpolação de movimento ao clipe de vídeo.
4. Quando o procedimento de animação estiver concluído, clique no botão Voltar para retornar ao modo de edição de documento.
5. Para bloquear a camada novamente, clique na coluna Bloquear para a camada de máscara.

Mais tópicos da Ajuda

[Interpolações de movimento](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Trabalho com cenas

[Exibir o painel Cenas](#)

[Adicionar uma cena](#)

[Excluir uma cena](#)

[Alterar o nome de uma cena](#)

[Duplicar uma cena](#)

[Alterar a ordem de uma cena no documento](#)

[Exibir uma cena específica](#)

Para organizar um documento conforme a temática, é possível usar cenas. Por exemplo, você pode usar cenas separadas para uma introdução, uma mensagem de carregamento e créditos. Embora o uso das cenas tenha algumas desvantagens, há situações em que algumas dessas desvantagens são usadas, como quando você cria animações longas. Ao usar as cenas, você não precisa gerenciar um grande número de arquivos FLA porque cada cena está contida em um único arquivo FLA.

Usar cenas é similar a usar vários arquivos FLA para criar uma apresentação maior. Cada cena tem uma linha do tempo. Os quadros no documento são numerados consecutivamente pelas cenas. Por exemplo, se um documento contiver duas cenas com 10 quadros cada uma, os quadros na Cena 2 terão a numeração 11 a 20. As cenas na reprodução do documento, na ordem em que são listadas no painel Cena. Quando o indicador de reprodução alcança o quadro final de uma cena, ele passa para a próxima cena.

Desvantagens de cenas

Ao publicar um arquivo SWF, a Linha do tempo de cada cena associa-se a uma única Linha do tempo no arquivo SWF. Depois da compilação do arquivo SWF, ele se comporta como se o arquivo FLA fosse criado usando uma cena. Em razão desse comportamento, as cenas apresentam algumas desvantagens:

- As cenas podem tornar os documentos confusos para editar, particularmente em ambientes de vários autores. Qualquer um que usar o documento FLA pode ter que procurar várias cenas em um arquivo FLA para localizar códigos e recursos. Em vez disso, pense em carregar o conteúdo SWF externo ou usar clipes de filme.
- As cenas normalmente resultam em arquivos SWF grandes. Usar as cenas o encoraja a colocar mais conteúdo em um único arquivo FLA, o que resulta em arquivos FLA e SWF maiores.
- As cenas obrigam os usuários a fazer o download progressivo do arquivo SWF inteiro, mesmo se eles não planejam ou não querem assistir ao arquivo todo. Se você evitar as cenas, os usuários podem controlar qual conteúdo baixar enquanto avançam pelo arquivo SWF.
- As cenas combinadas com o ActionScript podem produzir resultados inesperados. Como a Linha do tempo de cada cena é compactada em uma única Linha do tempo, você pode encontrar erros que envolvam seu ActionScript e as cenas, o que normalmente requer depuração extra e complicada.

Controle de reprodução de cena

A fim de parar ou pausar um documento após cada cena ou deixar que usuários naveguem pelo documento de maneira não linear, use o ActionScript. Para obter mais informações, consulte ActionScript.

Este tutorial em vídeo demonstra como criar e usar cenas:

- Vídeo: [Understanding Flash Scenes](#)

Exibir o painel Cenas

[Para o início](#)

❖ Selecione Janela > Outros painéis > Cena.

Adicionar uma cena

[Para o início](#)

❖ Selecione Inserir > Cena ou clique no botão Adicionar cena  no painel Cena.

Excluir uma cena

[Para o início](#)

❖ Clique no botão Excluir cena  no painel Cena.

Alterar o nome de uma cena

[Para o início](#)

❖ Clique duas vezes no nome da cena no painel Cena e digite o novo nome.

Duplicar uma cena

[Para o início](#)

❖ Clique no botão Duplicar cena  no painel Cena.

Alterar a ordem de uma cena no documento

[Para o início](#)

❖ Arraste o nome da cena para um local diferente no painel Cena.

Exibir uma cena específica

[Para o início](#)

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione Visualizar > Ir para e, em seguida, selecione o nome da cena no submenu.
- Clique no botão Editar Cena, no canto superior direito da janela do documento, e escolha o nome da cena no menu pop-up.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Áudio

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Exportação de sons

[Sobre compactação de sons para exportação](#)

[Compactar som para exportação](#)

[Orientações para exportação de som em documentos Flash](#)

Sobre compactação de sons para exportação

[Para o início](#)

Você pode selecionar opções de compactação para sons de evento individuais e exportá-los com essas configurações. Além disso, pode selecionar opções de compactação de sons de fluxo individuais. No entanto, todos os sons de fluxo do documento são exportados como um arquivo único de fluxo, usando a configuração de melhor qualidade dentre todos os sons de fluxo individuais. Isso inclui sons de fluxo em objetos de vídeo.

Se você selecionar configurações de compactação globais para sons de evento ou sons de fluxo na caixa de diálogo Configurações de publicação, elas serão aplicadas a sons de eventos individuais ou a todos os sons de fluxo, caso você não selecione configurações de compactação de sons na caixa de diálogo Propriedades de som.

Você também pode substituir configurações de exportação especificadas na caixa de diálogo Propriedades de som, selecionando Substituir configurações de som, na caixa de diálogo Configurações de publicação. Esta opção é útil para criar um arquivo de áudio maior de alta fidelidade para uso local e uma versão menor de baixa fidelidade para a Web.

A taxa de amostragem e o grau de compactação fazem uma grande diferença na qualidade e no tamanho de sons em arquivos SWF exportados. Quanto mais comprimido o som e menor a taxa de amostragem, menor o tamanho e mais baixa a qualidade. Você deverá testar para encontrar o equilíbrio ideal entre a qualidade de som e o tamanho do arquivo.

Ao trabalhar com arquivos mp3 importados, você poderá exportar os arquivos em formato mp3 usando as mesmas configurações que os arquivos tinham quando foram importados.

Nota: No Windows, você também pode exportar todos os sons do documento como arquivo WAV usando Arquivo > Exportar > Exportar filme.

Compactar som para exportação

[Para o início](#)

1. Siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes no ícone do som no painel Biblioteca.
- Clique com o botão direito (Windows) ou clique em Ctrl (Macintosh) em um arquivo de som no painel Biblioteca e selecione Propriedades, no menu de contexto.
- Selecione um som no painel Biblioteca e, no menu Painel do canto superior direito do painel, selecione Propriedades.
- Selecione um som no painel Biblioteca e clique no botão Propriedades, na parte inferior do painel Biblioteca.

2. Se o arquivo de som foi editado externamente, clique em Atualizar.

3. Em Compactação, selecione Padrão, ADPCM, mp3, Raw ou Fala.

A opção de compactação padrão usa as configurações de compactação globais da caixa de diálogo Configurações de publicação quando você exporta o arquivo SWF. Se você selecionar Padrão, nenhuma configuração de exportação adicional estará disponível.

4. Definir configurações de exportação.

5. Clique em Testar para reproduzir o som uma vez. Clique em Parar se desejar interromper o teste do som antes que a reprodução termine.

6. Ajuste as configurações de exportação se necessário, até atingir a qualidade de som desejada; em seguida, clique em OK.

Opções de compactação ADPCM e Raw

A compactação **ADPCM** define a compactação para dados de som de 8 ou 16 bits. Use a configuração ADPCM quando exportar sons de evento curtos, como cliques de botão.

A compactação **Raw** exporta sons sem nenhuma compactação de som.

Pré-processamento Converte sons estéreos mistos em monofônicos (mono) quando você seleciona Converter estéreo em mono (os sons mono não são afetados por essa opção).

Taxa de amostragem Controla a fidelidade e o tamanho do som. Taxas mais baixas diminuem o tamanho do arquivo, mas também podem reduzir a qualidade de som. As opções de taxas são as seguintes:

5 kHz Pouco aceitável para voz.

11 kHz A qualidade mais baixa recomendável para um segmento de música curto, um quarto da taxa padrão de CD.

22 kHz Seleção mais usada em reprodução da Web, metade da taxa padrão de CD.

44 kHz Taxa de áudio padrão de CD.

Nota: *Flash Professional não é possível aumentar a taxa de kHz de um som importado acima da taxa em que ele foi importado.*

Bits ADPCM (somente ADPCM) Especifica a profundidade de bits da compactação de som. Profundidades de bits superiores produzem som de qualidade superior.

Opções de compactação mp3

Compactação MP3 Permite exportar sons com compactação mp3. Use mp3 quando estiver exportando sons de fluxo maiores, como trilhas sonoras de música.

Se estiver exportando um arquivo que foi importado no formato mp3, você poderá exportá-lo usando as mesmas configurações que ele tinha quando foi importado.

Usar qualidade importada de mp3 Configuração padrão. Desmarque essa opção para selecionar outras configurações de compactação mp3. Selecione essa opção para exportar um arquivo mp3 importado com as mesmas configurações que ele tinha quando foi importado.

Taxa de bits Determina os bits por segundo no arquivo de som exportado. Flash Professional suporta de 8 a 160 Kbps CBR (taxa de bits constante). Ao exportar música, defina a taxa de bits em 16 kbps ou mais, para obter os melhores resultados.

Pré-processamento Converte sons estéreo mistos em monofônicos (os sons mono não são afetados por essa opção).

Nota: *A opção de pré-processamento só estará disponível se você selecionar uma taxa de bits de 20 kbps ou mais.*

Qualidade Determina a velocidade de compactação e a qualidade de som:

Rápida Produz uma compactação mais rápida, mas com qualidade de som inferior.

Medium Produz uma compactação um tanto lenta, mas com qualidade de som superior.

Best Produz a compactação mais lenta e a maior qualidade de som.

Opção de compactação de fala

A compactação de **fala** exporta sons usando uma compactação adaptada à fala.

Nota: *O Flash Lite versão 1.0 e 1.1 não oferece suporte à opção de compactação de fala. Para direcionar o conteúdo, essas versões do player usam compactação mp3, ADPCM ou Raw.*

Taxa de amostragem Controla a fidelidade e o tamanho do som. Uma taxa mais baixa diminui o tamanho do arquivo, mas também podem reduzir a qualidade de som. Selecione uma das seguintes opções:

5 kHz Aceitável para voz.

11 kHz Recomendável para voz.

22 kHz Aceitável para a maioria dos tipos de música da Web.

44 kHz Taxa de áudio padrão de CD. No entanto, como a compactação foi aplicada, o som não terá qualidade de CD no arquivo SWF.

Orientações para exportação de som em documentos Flash

[Para o início](#)

Além da taxa de amostragem e compactação, há diversas maneiras de usar o som eficientemente em um documento mantendo o tamanho do arquivo pequeno:

- Defina os pontos de entrada e saída para impedir que partes silenciosas sejam armazenadas no arquivo Flash Professional e para reduzir o tamanho de dados de som no arquivo.
- Obtenha mais a partir dos mesmos sons, aplicando efeitos sonoros diversos (como envoltórias de volume, repetições e pontos de entrada/saída) em quadros principais diferentes. Você pode obter uma série de efeitos de som usando apenas um arquivo de som.
- Sons curtos de loop para música de plano de fundo.
- Não defina fluxo de som a uma repetição.
- Quando exportar áudio em clipes de vídeo incorporados, lembre-se de que o áudio é exportado usando as configurações globais de fluxo selecionadas na caixa de diálogo Configurações de publicação.
- Use a sincronização de fluxo para manter a animação sincronizada com a trilha sonora quando visualizar a animação no editor. Se o seu computador não for rápido o bastante para desenhar os quadros da animação de modo que eles acompanhem a trilha sonora, o Flash Professional irá ignorar os quadros.
- Ao exportar filmes QuickTime, use os sons e canais que desejar, sem se preocupar com tamanho de arquivo. Os sons são combinados em uma única trilha sonora quando você exporta como arquivo QuickTime. O número de sons que você usa não tem efeito sobre o tamanho final do arquivo.

Mais tópicos da Ajuda

[Visão geral da publicação](#)



Som e ActionScript

Controle de sons usando comportamentos

Controle de sons com o objeto de som ActionScript 2.0

Sobre o evento onSoundComplete do ActionScript 2.0

Acesso às propriedades ID3 em arquivos mp3 com o Flash Player

Com o ActionScript®, você pode controlar os sons no tempo de execução. O uso do ActionScript permite criar interação e outros recursos nos arquivos FLA que não são possíveis apenas com a Linha do tempo.

Os recursos adicionais descrevem como trabalhar com som no ActionScript 3.0:

- Guia do Desenvolvedor AS3: [Trabalho com Som](#)
- Tutorial em vídeo: [Audio in Flash: Part 2](#) (Sound and ActionScript) LayersMagazine.com

Nota: (Apenas para o Flash Professional CC) O ActionScript 2.0 e o ActionScript 1.0 não são compatíveis com o Flash Pro CC.

Controle de sons usando comportamentos

[Para o início](#)

Usando comportamentos pré-gravados de som do ActionScript 2.0, você pode adicionar sons ao documento e controlar a reprodução de som. Adicionar um som usando esses comportamentos cria uma ocorrência do som, que é usada para controlar o som.

Nota: O ActionScript 3.0 e o Flash Lite 1.x e Flash Lite 2.x não oferecem suporte a comportamentos.

Carregar som em arquivo usando um comportamento

1. Selecione o objeto, por exemplo, um botão, que você deseja usar para acionar o comportamento.
2. No painel Comportamentos (Janela > Comportamentos), clique no botão Adicionar (+) e selecione Som > Carregar som da biblioteca ou Som > Carregar arquivo mp3 de fluxo.
3. Na caixa de diálogo Carregar som, insira o identificador de ligação do som da biblioteca ou o local de som do arquivo fluxo de mp3. Em seguida, insira um nome para a ocorrência do som e clique em OK.
4. No painel Comportamentos, em Evento, clique em Ao soltar (o evento padrão) e selecione um evento do mouse no menu. Se desejar usar o evento OnRelease, não altere a opção.

Reprodução ou interrupção de sons usando um comportamento

1. Selecione o objeto, por exemplo, um botão, que você deseja usar para acionar o comportamento.
2. No painel Comportamentos (Janela > Comportamentos), clique no botão Adicionar (+).
3. Selecione Som > Reproduzir som, Som > Parar som ou Som > Parar todos os sons.
4. Na caixa de diálogo exibida, siga um destes procedimentos:
 - Insira o identificador de ligação e o nome da ocorrência do som que você deseja reproduzir ou parar e clique em OK.
 - Clique em OK para confirmar que deseja parar todos os sons.
5. No painel Comportamentos, em Evento, clique em Ao soltar (o evento padrão) e selecione um evento do mouse no menu. Se desejar usar o evento OnRelease, não altere a opção.

Controle de sons com o objeto de som ActionScript 2.0

[Para o início](#)

Use o objeto de som do ActionScript 2.0 para adicionar sons e controlar objetos de som no documento, incluindo ajuste de volume ou equilíbrio à direita ou à esquerda durante a reprodução do som. Para obter mais informações, consulte Criação de controles de som, em [Uso do ActionScript 2.0 no Flash](#).

1. Selecione o som no painel Biblioteca.
2. No Windows: selecione Ligação no menu Pannel do canto superior direito do painel, ou clique com o botão direito. No Macintosh: clique com Ctrl no nome do som no painel Biblioteca e selecione Ligação no menu de contexto.
3. Na caixa de diálogo Propriedades de ligação, em Ligação, selecione Exportar para ActionScript.
4. Insira uma string de identificador na caixa e clique em OK.

Sobre o evento onSoundComplete do ActionScript 2.0

[Para o início](#)

O evento `onSoundComplete` do objeto de som do `ActionScript 2.0` permite acionar um evento em um aplicativo com base na conclusão de um arquivo de som anexado. Flash Professional O objeto de som é um objeto embutido que permite o controle de sons em um aplicativo Flash Professional. Para obter mais informações consulte Som em [Referência de linguagem do ActionScript 2.0](#). O evento `onSoundComplete` do objeto de som é chamado automaticamente quando o arquivo de som anexado termina a reprodução. Se o som estiver em loop por um número de vezes especificado, o evento será acionado quando o loop do som terminar.

O objeto de som tem duas propriedades que podem ser usadas com o evento `onSoundComplete`. A propriedade de duração é uma propriedade somente leitura que representa a duração, em milissegundos, da amostra de som anexada ao objeto de som. A propriedade de posição é uma propriedade somente leitura que representa o número de milissegundos em que o som será reproduzido em cada repetição.

O evento `onSoundComplete` permite manipular sons de diversas maneiras, como as seguintes:

- Criar uma lista de reprodução dinâmica ou sequenciador.
- Criar uma apresentação de multimídia que verifica o término da narração antes de avançar para o próximo quadro ou a próxima cena.
- Criar um jogo que sincronize suavemente sons com eventos ou cenas e transições específicos entre sons diferentes.
- Sincronizar o tempo de mudança de imagem com o som, por exemplo, alterar a imagem quando o som estiver na metade do tempo de reprodução.

Acesso às propriedades ID3 em arquivos mp3 com o Flash Player

[Para o início](#)

O Adobe Flash Player 7 e superior oferece suporte às tags ID3 versões 2.4 E 2.4. Nessa versão, quando você carrega um som mp3 usando o método `attachSound()` ou `loadSound()` do `ActionScript 2.0`, as propriedades de tag ID3 estão disponíveis no início do fluxo de dados de som. O evento `onID3` é executado quando os dados ID3 são inicializados.

O Flash Player 6 (6.0.40.0) e superior oferece suporte a arquivos mp3 com tags ID3 versões 1.0 e 1.1. Nas tags ID3 versões 1.0 e 1.1, as propriedades estão disponíveis no final do fluxo de dados. Se o som não contiver uma tag ID3v1, as propriedades ID3 serão indefinidas. Usuários devem ter o Flash Player 6 (6.0.40.0) ou superior para que as propriedades ID3 funcionem.

Para obter mais informações sobre o uso das propriedades ID3, consulte `id3` (propriedade `Sound.id3`) em [Referência de linguagem do ActionScript 2.0](#).



Uso de sons no Flash

[Sobre os sons e o Flash](#)

[Importar sons](#)

[Formatos de arquivo de som suportados](#)

[Adicionar um som à linha do tempo](#)

[Remoção de um som da linha do tempo](#)

[Adicionar som a um botão](#)

[Sincronizar som com animação](#)

[Editar um som no Flash](#)

[Editar som no Soundbooth](#)

[Uso de sons no Flash Lite](#)

Sobre os sons e o Flash

[Para o início](#)

Adobe® Flash® Professional oferece diversas maneiras de usar o som. Faça sons que sejam reproduzidos continuamente, independente da linha do tempo, ou use a linha do tempo para sincronizar a animação com uma trilha sonora. Adicione sons a botões para torná-los mais interativos, e faça com que sons apareçam e desapareçam gradualmente, para obter uma trilha sonora mais refinada.

Há dois tipos de sons no Flash Professional: sons de evento e de fluxo. O download do som de evento deve ter sido concluído para que a reprodução tenha início e ele continue a reprodução até ser explicitamente interrompido. Os sons de fluxo começam a reprodução assim que forem baixados dados suficientes para os primeiros quadros; sons de fluxo são sincronizados na linha do tempo para reprodução em um site.

Se você estiver criando conteúdo Flash Professional para dispositivos móveis, Flash Professional também será possível incluir sons de dispositivo no arquivo SWF publicado. Os sons de dispositivo são codificados no formato de áudio nativo suportado do dispositivo, como MIDI, MFI ou SMAF.

Você pode usar bibliotecas compartilhadas para vincular um som a vários documentos. Você também pode usar o evento `onSoundComplete` do ActionScript® 2.0 ou do ActionScript® 3.0. Evento `soundComplete` para disparar um evento quando um som for concluído.

Você pode carregar sons e controlar a reprodução usando comportamentos pré-gravados ou componentes de mídia; estes últimos oferecem também um controlador para interromper, pausar, retroceder e assim por diante. Você também pode usar o ActionScript 2.0 ou 3.0 para carregar sons dinamicamente.

Para obter mais informações, consulte `attachSound` (método `Sound.attachSound`) e `loadSound` (método `Sound.loadSound`) em *Referência de linguagem do ActionScript 2.0* ou Classe de som em *Referência de componentes e linguagem do ActionScript 3.0*.

Nota: (Apenas para o Flash Professional CC) O ActionScript 2.0 e o ActionScript 1.0 não são compatíveis com o Flash Pro CC.

Nota: (Apenas para o Flash Professional CC) Para trabalhar com som no Flash Pro CC, não é necessário pré-instalar o QuickTime ou o iTunes.

Os vídeos e tutoriais a seguir apresentam instruções detalhadas do uso de sons no Flash Professional.

- Vídeo: [Working with sound \(2:57\)](#)
- Vídeo: [Working with Soundbooth and Flash \(4:02\)](#)
- Vídeo: [Layers TV – Episode 74: 3D tools and sound \(23:09\)](#)
- Artigo: [Synchronizing text with audio](#)
- Série de vídeos: [Working with audio](#)
- Vídeo: [Audio in Flash: Part 1 \(Sound on the Timeline\)](#) LayersMagazine.com
- Vídeo: [Audio in Flash: Part 2 \(Sound and ActionScript\)](#) LayersMagazine.com

Importar sons

[Para o início](#)

Insira arquivos de som no Flash Professional importando-os para a biblioteca do documento atual.

1. Selecione Arquivo > Importar > Importar para biblioteca.
2. Na caixa de diálogo Importar, localize e abra o arquivo de som desejado.

Nota: Você também pode arrastar um som de uma biblioteca comum para dentro da biblioteca do documento atual.

O Flash Professional armazena sons na biblioteca juntamente com bitmaps e símbolos. Você precisa de apenas uma cópia do arquivo de som para usá-lo de várias maneiras no documento.

Se desejar compartilhar sons entre os documentos Flash Professional, você poderá incluí-los em bibliotecas compartilhadas.

O Flash Professional inclui uma Biblioteca de som contendo vários sons úteis que podem ser usados em efeitos. Para abrir a Biblioteca de sons, selecione Janela > Bibliotecas comuns > Sons. Para importar um som da Biblioteca de sons para o arquivo FLA, arraste o som da Biblioteca de sons para o painel Biblioteca do arquivo FLA. Você também pode arrastar sons da Biblioteca de sons para outras Bibliotecas compartilhadas.

Os sons podem usar grandes quantidades de espaço livre em disco, além de RAM. No entanto, dados de som mp3 são compactados e menores do que dados de som WAV ou AIFF. Normalmente, ao usar arquivos WAV ou AIFF, é melhor usar sons mono 16-22 kHz (o estéreo usa duas vezes mais dados do que o mono), mas o Flash Professional pode importar sons de 8 ou 16 bits com taxas de amostragem de 11, 22 ou 44 kHz. Sons gravados em formatos que não sejam múltiplos de 11 kHz (como 8, 32 ou 96 kHz) são redefinidos quando importados no Flash Professional. O Flash Professional pode converter sons em taxas menores na exportação.

Se você deseja adicionar efeitos a sons no Flash Professional, é melhor importar sons de 16 bits. Se você tiver uma RAM limitada, mantenha curtos os cliques de som ou trabalhe com sons de 8 bits em vez de 16 bits.

Nota: (Apenas para o Flash Professional CC) Para importar ou reproduzir som no Flash Pro CC, não é necessário pré-instalar o QuickTime ou o iTunes.

Formatos de arquivo de som suportados

[Para o início](#)

Você pode importar os seguintes formatos de arquivo de som no Flash Professional:

- Adobe Sound (.asnd). Este é o formato de som nativo do Adobe® Soundbooth™.
- Wave (.wav)
- AIFF (.aif, .aifc)
- mp3

É possível importar esses formatos de arquivos de som adicionais:

- Sound Designer® II (.sd2)
- Sun AU (.au, .snd)
- FLAC (.flac)
- Ogg Vorbis (.ogg, .oga)

Nota: O formato ASND é um formato de arquivo de áudio não destrutivo, nativo do Adobe Soundbooth. Os arquivos ASND podem conter dados de áudio com efeitos que podem ser modificados posteriormente, sessões com várias faixas Soundbooth e instantâneos que permitem reverter para o estado anterior do arquivo ASND.

Adicionar um som à linha do tempo

[Para o início](#)

Você pode adicionar um som a um documento usando a biblioteca, ou carregar um som em um arquivo SWF durante o tempo de execução usando o método loadSound do objeto de som. Para obter mais informações, consulte loadSound (método Sound.loadSound) na [Referência de linguagem do ActionScript 2.0](#) ou Classe Sound, na [Referência do ActionScript® 3.0 para Adobe Flash® Professional CS5](#).

1. Importe o som para a biblioteca, caso ele ainda não tenha sido importado.
2. Selecione Inserir > Linha do tempo > Camada.
3. Com a nova camada de som selecionada, arraste o som do painel Biblioteca para o palco. O som é adicionado à camada atual.

Você pode colocar vários sons em uma camada ou em camadas contendo outros objetos. No entanto, é recomendável que cada som seja colocado em uma camada separada. Cada camada age como um canal de som separado. Os sons de todas as camadas são combinados quando você executa o arquivo SWF.

4. Na linha do tempo, selecione o primeiro quadro que contém o arquivo de som.
5. Selecione Janela > Propriedades e clique na seta no canto inferior direito para expandir o Inspetor de propriedades.
6. No Inspetor de propriedades, selecione o arquivo de som no menu pop-up Som.
7. Selecione uma opção de efeito no menu pop-up Efeitos:

Nada Não aplica nenhum efeito ao arquivo de som. Selecione essa opção para remover efeitos aplicados anteriormente.

Canal esquerdo/Canal direito Reproduz som somente no canal direito ou esquerdo.

Aparecimento da Esquerda para a Direita/Aparecimento da Direita para a Esquerda Desloca o som de um canal para o outro.

Aparecimento gradual Aumenta gradualmente o volume de um som, enquanto ele durar.

Desaparecimento gradual Diminui gradualmente o volume de um som, enquanto ele durar.

Personalizada Permite criar pontos de som personalizados internos e externos usando Editar envelope.

8. Selecione uma opção de sincronização no menu pop-up Sincronizar:

Nota: Se você estiver colocando o som em um quadro diferente do quadro 1 da Linha do tempo, selecione a opção Parar.

Evento Sincroniza o som com a ocorrência do evento. Um som de evento é reproduzido quando seu quadro-chave inicial aparece pela primeira vez e toca em sua totalidade, independente do indicador de reprodução na linha de tempo, mesmo se o arquivo SWF para de

tocar. Os sons de evento são combinados quando você executa o arquivo SWF publicado.

Se um som de evento estiver sendo reproduzido e o som for instanciado novamente (por exemplo, pelo usuário, clicando novamente no botão ou o indicador de reprodução passando pelo quadro-chave inicial do som), a reprodução da primeira ocorrência do som continuará e outra ocorrência começará a ser reproduzida simultaneamente. Tenha isto em mente ao usar sons muito longos pois eles podem se sobrepor, causando efeitos de áudio indesejados.

Iniciar A mesma de Evento, exceto que se o som já estiver em reprodução, nenhuma ocorrência nova do som será reproduzida.

Parar Silencia o som especificado.

Fluxo Sincroniza o som para reprodução em um site. Flash ProfessionalO força a animação a acompanhar os sons de fluxo. Se o Flash Professional não consegue desenhar quadros de animação rápido o suficiente, ele ignora os quadros. Diferentemente de sons de evento, sons de fluxo param se o arquivo SWF parar a reprodução. Além disso, um som de fluxo nunca pode ser reproduzido além da duração dos quadros que ocupa. Os sons de fluxo são combinados quando você publica o arquivo SWF.

Um exemplo de som de fluxo é a voz do personagem em uma animação executada em vários quadros.

Nota: Se você usar um som mp3 como som de fluxo, será preciso compactá-lo novamente para exportá-lo. Você pode exportar o som como um arquivo mp3, com as mesmas configurações de compactação que ele tinha na importação.

Estas opções são explicadas e demonstradas neste [tutorial em vídeo por Andy Anderson](#) em InfiniteSkills.com.

9. Digite um valor de repetição para especificar o número de vezes que o som deverá ser executado repetidamente ou selecione Repetição para repetir o som continuamente.

Para reprodução contínua, insira um número grande o suficiente para reproduzir o som com duração prolongada. Por exemplo, para executar repetição de um som de 15 segundos por 15 minutos, digite 60. Não é recomendável executar repetição de sons de fluxo. Se um som de fluxo for definido para executar loop, serão adicionados quadros ao arquivo e o tamanho do arquivo será aumentado pelo número de vezes de repetição do som.

10. Para testar o som, arraste o indicador de reprodução pelos quadros que contêm o som ou use os comandos do Controlador ou o menu Controle.

Remoção de um som da linha de tempo

[Para o início](#)

1. Na camada da linha de tempo que contém o som, selecione um quadro que também contenha o som.
2. No Inspetor de propriedades, vá à seção Som e selecione Nenhum no menu Nome.

O Flash apaga o som da camada da linha de tempo.

Adicionar som a um botão

[Para o início](#)

Você pode associar sons aos diversos estados de um símbolo de botão. Como os sons são armazenados junto com o símbolo, eles funcionam em todas as ocorrências do símbolo.

1. Selecione o botão no painel Biblioteca.
2. No menu Painel, selecione Editar, no canto superior direito do painel.
3. Na linha do tempo do botão, adicione uma camada de som (Inserir > Linha do tempo > Camada).
4. Na camada de som, crie um quadro-chave regular ou em branco que corresponda ao estado do botão ao qual você deseja adicionar o som (Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave ou Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave em branco).

Por exemplo, para adicionar um som que seja reproduzido quando você clica no botão, crie um quadro -chave no quadro rotulado Abaixo.

5. Clique no quadro-chave que você criou.
6. Selecione Janela > Propriedades.
7. No Inspetor de propriedades, selecione um arquivo de som no menu pop-up Som.
8. No menu pop-up Sincronizar, selecione Evento.

Para associar um som diferente a cada um dos quadros principais do botão, crie um quadro-chave em branco e adicione outro arquivo de som a cada quadro-chave. Você também pode usar o mesmo arquivo de som e aplicar um efeito de som diferente a cada quadro-chave do botão.

Sincronizar som com animação

[Para o início](#)

Para sincronizar um som com animação, inicie e interrompa o som nos quadros principais.

1. Adicione um som à linha de tempo na sua própria camada (consulte acima para obter instruções).
2. Para sincronizar este som com um evento na cena, crie um quadro-chave inicial para o som que corresponde ao quadro-chave do evento na cena que você deseja acionar o som. Você pode selecionar quaisquer das opções de sincronização descritas acima (consulte Adição de

som à Linha de Tempo).

3. Crie um quadro-chave na linha do tempo da camada de som, no quadro em que você deseja que o som termine. Uma representação do arquivo de som é exibida na linha do tempo.
4. Selecione Janela > Propriedades e clique na seta no canto inferior direito para expandir o Inspetor de propriedades.
5. No Inspetor de propriedades, selecione o mesmo som no menu pop-up Som.
6. Ainda no Inspetor de propriedades, selecione Parar no menu pop-up Sincronizar.

Quando você executa o arquivo SWF, a reprodução do som para no momento em que alcança o quadro-chave final.

7. Para reproduzir novamente o som, arraste o indicador de reprodução na linha de tempo.

Editar um som no Flash

[Para o início](#)

No Flash Professional, você pode definir o ponto inicial de um som ou controlar o respectivo volume conforme ele for reproduzido. Você também pode alterar o ponto em que o som começa e para a reprodução. Essa ação é útil para tornar arquivos de som menores, removendo seções não usadas.

1. Adicione o som a um quadro ou selecione um quadro que já contenha um som.
2. Selecione Janela > Propriedades.
3. Clique no botão Editar, do lado direito do Inspetor de propriedades.
4. Siga qualquer um destes procedimentos:
 - Para alterar os pontos inicial e final de um som, arraste os controles Time in e Time out em Editar envelope.
 - Para alterar a envoltória de som, arraste as alças da envoltória para alterar níveis em diferentes pontos do som. As linhas de envoltória mostram o volume do som conforme ele é reproduzido. Para criar alças adicionais de envoltória (até oito no total), clique nas linhas de envoltória. Para remover uma alça de envoltória, arraste-a para fora da janela.
 - Para exibir mais ou menos som na janela, clique nos botões de Mais zoom ou Menos zoom.
 - Para alternar as unidades de tempo entre segundos e quadros, clique nos botões Segundos e Quadros.
5. Para ouvir o som editado, clique no botão Reproduzir.

Editar som no Soundbooth

[Para o início](#)

Se você tem o Adobe Soundbooth instalado, poderá usar o Soundbooth para editar sons que foram importados para seu arquivo FLA. Após fazer as alterações no Soundbooth, quando salvar o arquivo e sobregravar o original, as alterações serão automaticamente refletidas no arquivo FLA.

Se você alterar o formato ou nome do arquivo do som após editá-lo, será necessário importá-lo novamente para o Flash Professional.

Para assistir a um tutorial de vídeo sobre como utilizar o Flash juntamente com o Soundbooth, consulte Trabalho com o Soundbooth e o Flash em www.adobe.com/go/lnvid4100_xp_br.

Nota: O Soundbooth está disponível somente em computadores Windows e Macintosh baseados em Intel®.

Para editar um som importado no Soundbooth:

1. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Control pressionada (Macintosh) no som do painel Biblioteca .
2. Selecione Editar no Soundbooth, no menu de contexto. O arquivo é aberto no Soundbooth.
3. Edite o arquivo no Soundbooth.
4. Quando terminar, salve o arquivo. Para salvar as alterações em um formato não destrutivo, selecione o formato ASND.

Se você salvar o arquivo em um formato diferente do original, será necessário importar novamente o arquivo de som para o Flash Professional.

5. Retorne ao Flash Professional para visualizar a versão editada do arquivo de som no painel Biblioteca.

Nota: Não é possível editar sons na biblioteca de sons (Janela > Bibliotecas comuns > Sons) com o comando Editar no Soundbooth. Para editar esses sons no Soundbooth, abra o Soundbooth e selecione o som no painel da central de recursos. Edite o som e importe-o para o Flash Professional.

Uso de sons no Flash Lite

[Para o início](#)

O Adobe® Flash® Lite oferece suporte a dois tipos de som: sons Flash Professional padrão do Flash, como os usados em Flash Professional aplicativos de desktop do Flash, e sons de dispositivo. O Flash Lite 1.0 só oferece suporte a sons de dispositivo, o Flash Lite 1.1 e 2.x oferecem suporte a sons padrão e de dispositivo.

Sons de dispositivo são armazenados no arquivo SWF publicado no formato de áudio nativo (como MIDI ou MFi); durante a reprodução, o Flash Lite passa os dados de som para o dispositivo, que codifica e reproduz o som. Como não é possível importar a maioria dos formatos de áudio de dispositivo no Flash Professional, em vez disso importe um som de proxy em um formato suportado (como mp3 ou AIFF), substituído por um som

de dispositivo externo que você especificar.

É possível usar sons de dispositivo apenas como sons de evento. Você não pode sincronizar sons de dispositivo com a Linha do tempo como faz com sons padrão.

O Flash Lite 1.0 e o Flash Lite 1.1 não oferecem suporte aos seguintes recursos disponíveis na versão desktop do Flash ® Player:

- O objeto de som ActionScript
- Carregamento de arquivos mp3 externos
- A opção de compactação de áudio de fala

Para obter mais informações, consulte “Trabalho com som, vídeo e imagens” em *Desenvolvimento de Aplicativos Flash Lite 2.x* ou “Trabalho com som” em *Desenvolvimento de aplicativos Flash Lite 1.x*.

Mais tópicos da Ajuda



[Trabalho com som](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Imagens

[Manual didático de efeitos gráficos para Flash](#)

Adobe (27 de fevereiro de 2012)

tutorial

O Adobe Flash Professional CS5 oferece vários recursos para produzir efeitos gráficos impressionantes e aprimorar a aparência e a sensação de seus projetos. O Manual didático de efeitos gráficos para Flash explorar estes recursos, de tarefas básicas, como usar ladrilhos e modos de mesclagem, a conceitos mais avançados, como animação de filtros e aplicação de máscaras usando o ActionScript. Confira as seções abaixo e se aprofunde no tópico que mais lhe interessar.

[Rasterização de imagens no Flash Professional](#)

Dan Carr Design (13 de fevereiro de 2012)

tutorial

Conforme o Adobe Flash Professional cresceu para se tornar um aplicativo e ambiente de desenvolvimento de jogos poderoso, a necessidade de entender as características da mídia e otimizações de desempenho relacionadas também cresceram. Trabalhar com vetores e imagens em bitmap é uma parte fundamental do design visual no Flash. A rasterização de imagens se refere ao processo de converter gráficos vetoriais em gráficos de bitmap para otimizar o desempenho.

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Trabalho com arquivos do AI do Illustrator no Flash

[Sobre os arquivos do AI do Adobe Illustrator](#)

[Trabalho com Illustrator e Flash](#)

[Sobre importação dos arquivos do AI para a biblioteca do Flash](#)

[Importar arquivos do Adobe Illustrator](#)

[Opções de importação de objeto do Illustrator](#)

[Copiar e colar entre Illustrator e Flash](#)

Sobre os arquivos do AI do Adobe Illustrator

[Para o topo](#)

O Flash Pro permite importar arquivos AI do Adobe® Illustrator® e preserva grande parte da capacidade de edição e fidelidade visual da arte-final. O Importador do AI também fornece um grande grau de controle na determinação de como sua arte final do Illustrator é importada para o Flash Pro, permitindo que você especifique como importar objetos específicos em um arquivo do AI.

O Importador do AI do Flash Pro fornece os seguintes recursos principais:

- Preserva a capacidade de edição dos efeitos do Illustrator usados com mais frequência como filtros do Flash Pro.
- Preserva a capacidade de edição dos modos de mesclagem que o Flash Pro e o Illustrator têm em comum.
- Preserva a fidelidade e a capacidade de edição dos preenchimentos de gradiente.
- Mantém a aparência das cores RGB (vermelho, verde, azul).
- Importa os Símbolos do Illustrator como Símbolos do Flash Pro.
- Preserva o número e a posição dos pontos de controle de Bezier.
- Preserva a fidelidade das máscaras de corte.
- Preserva a fidelidade dos traçados e preenchimentos padrão.
- Preserva a transparência do objeto.
- Converte as camadas do arquivo do AI em camadas individuais do Flash Pro, quadros-chave ou em uma única camada do Flash Pro. É possível também importar o arquivo do AI como uma única imagem bitmap, nesse caso o Flash Pro nivela (rasteriza) o arquivo.
- Fornece um fluxo de trabalho para copiar e colar aprimorado entre o Illustrator e o Flash Pro. Uma caixa de diálogo para copiar e colar fornece as configurações a serem aplicadas nos arquivos do AI que estão sendo colados no palco do Flash Pro.

Os tutoriais em vídeo a seguir demonstram o trabalho com o Illustrator e o Flash Pro. Alguns vídeos mostram o espaço de trabalho do Flash Pro CS3 ou CS4, mas também valem para o Flash Pro CS5.

- [Exportação de pranchetas para Flash \(importação do Illustrator\) \(5:53\)](#)
- [Design de fluxos de trabalho com o Creative Suite 4 \(InDesign, Illustrator, Flash\) \(3:34\)](#)
- [Utilização de símbolos com eficiência entre o Illustrator e o Flash \(CS3\) \(7:29\)](#)
- [Utilização de textos com eficiência entre o Illustrator e o Flash \(CS3\) \(2:53\)](#)

Compatibilidade entre o Flash e o Illustrator

Determinados atributos visuais podem também não ser importados com precisão ou, após serem importados, perdem sua capacidade de serem editados novamente no ambiente de autoria do Flash Pro. O Importador do AI fornece várias opções para importar e aplicar a arte final para que sua aparência e capacidade de edição visual sejam mantidas da melhor maneira. Entretanto, determinados atributos visuais não podem ser preservados. Use as orientações a seguir para aprimorar a aparência dos arquivos do AI importados para o Flash Pro:

- O Flash Pro suporta somente o espaço de cores RGB e não o CMYK, que é comum em impressão. O Flash Pro pode converter imagens do CMYK em RGB, entretanto, as cores ficarão mais bem preservadas se as cores forem convertidas para RGB no Illustrator.
- Para preservar os efeitos de sombra projetada, brilho interno, brilho externo e desfoque gaussiano do AI como filtros editáveis do Flash Pro, que importa os objetos nos quais eles serão aplicados como um clipe de filme do Flash Pro. Se você tentar importar um objeto com esses atributos como qualquer outra coisa que não seja um clipe de filme, o Flash Pro exibirá um alerta de incompatibilidade e recomendará a importação do objeto como um clipe de filme.

[Para o topo](#)

Trabalho com Illustrator e Flash

É possível mover arte-final do Illustrator para o ambiente de edição do Flash, ou então diretamente para o Flash Player. É possível copiar e colar arte-final, salvar arquivos no formato SWF ou exportar arte-final diretamente para o Flash. Além disso, o Illustrator fornece suporte para texto dinâmico e símbolos de clipes de vídeo do Flash. Para assistir a um vídeo sobre o uso do Flash e do Illustrator juntos, consulte www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_br.

Colagem de arte-final do Illustrator

É possível criar arte-final com recursos gráficos avançados no Illustrator, copiá-la e colá-la no Flash de forma simples, rápida e integrada.

Quando a arte-final do Illustrator é colada no Flash, os seguintes atributos são preservados:

- Demarcadores e formas
- Possibilidade de dimensionamento
- Espessura das linhas
- Definições de gradientes
- Texto (incluindo fontes OpenType)
- Imagens vinculadas
- Símbolos
- Modos de mesclagem

Além disso, o Illustrator e o Flash oferecem suporte a arte-final colada das seguintes formas:

- Quando camadas inteiras de nível superior da arte-final do Illustrator são selecionadas e coladas no Flash, as camadas são preservadas, juntamente com suas propriedades (visibilidade e bloqueio).
- As cores não-RGB do Illustrator (CMYK, em tons de cinza e personalizadas) são convertidas para RGB no Flash. As cores RGB são coladas conforme esperado.
- Ao importar ou colar arte-final do Illustrator, você pode usar diversas opções para preservar os efeitos (por exemplo, sombras no texto) como filtros do Flash.
- O Flash preserva as máscaras do Illustrator.

Exportação de arquivos SWF a partir do Illustrator

No Illustrator, é possível exportar arquivos SWF com qualidade e compactação correspondentes às dos arquivos SWF exportados do Flash.

Ao exportar, você pode escolher entre uma grande variedade de predefinições para garantir uma saída ideal; pode também especificar como lidar com várias pranchetas, símbolos, camadas, texto e máscaras. Por exemplo, é possível especificar se os símbolos do Illustrator serão exportados como clipes de filme ou gráficos. Você pode ainda optar por criar símbolos SWF a partir de camadas do Illustrator.

Importação de arquivos do Illustrator para o Flash

Se quiser criar layouts completos no Illustrator e depois importá-los para o Flash em uma só etapa, você pode salvar a arte-final no formato nativo do Illustrator (AI) e importá-lo com alta fidelidade para o Flash, usando os comandos Arquivo > Importar para Estágio ou Arquivo > Importar para Biblioteca do Flash.

Se o arquivo do Illustrator contiver várias pranchetas, selecione a prancheta que você deseja importar na caixa de diálogo Importar do Flash e especifique as configurações em cada prancheta para todas as camadas. Todos os objetos na prancheta selecionada podem ser importadas como camadas do flash únicas ou múltiplas ou quadros-chave no Flash Pro.

Quando você importa arte-final do Illustrator como um arquivo AI, EPS ou PDF, o Flash preserva os mesmos atributos da arte-final colada do Illustrator. Além disso, quando um arquivo importado do Illustrator contém camadas, você pode importá-las de qualquer uma destas formas:

- Converter as camadas do Illustrator em camadas do Flash
- Converter as camadas do Illustrator em quadros do Flash
- Converter todas as camadas do Illustrator em uma só camada do Flash

Fluxo de trabalho com símbolos

O fluxo de trabalho com símbolos no Illustrator é semelhante ao do Flash.

Conversão de texto Se o arquivo AI contém o texto, você pode converter o texto para:

- Texto editável
- Contorno de vetor
- Imagem de bitmap nivelada

Conversão de camada O Flash Pro CC permite que você converta camadas no arquivo AI importado para:

- Único arquivo bitmap nivelado
- Caminhos e efeitos editáveis

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Propriedades de símbolo e links Usando o painel Símbolos ou o painel de controle, é fácil atribuir nomes a instâncias de símbolos, romper vínculos entre instâncias e símbolos, trocar a instância de um símbolo por outro símbolo ou criar uma cópia do símbolo. No Flash, os recursos de edição do painel Biblioteca funcionam de modo semelhante.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Objetos estáticos, dinâmicos e de entrada de texto

Quando você traz texto estático do Illustrator para o Flash, o Flash converte o texto em contornos. Além disso, é possível definir o texto no Illustrator como dinâmico. O texto dinâmico permite editar conteúdo de texto de forma programática no Flash e gerenciar facilmente projetos que exigem a tradução para vários idiomas.

No Illustrator, é possível especificar objetos de texto individuais como estáticos, dinâmicos ou de entrada de texto. Os objetos de texto dinâmico no Illustrator e no Flash têm propriedades semelhantes. Por exemplo, os dois usam um ajuste de espaçamento com efeito sobre todos os caracteres em um bloco de texto, e não sobre caracteres individuais; os dois suavizam o texto da mesma forma; e os dois podem ser vinculados a um arquivo XML externo contendo texto.

Sobre importação dos arquivos do AI para a biblioteca do Flash

[Para o topo](#)

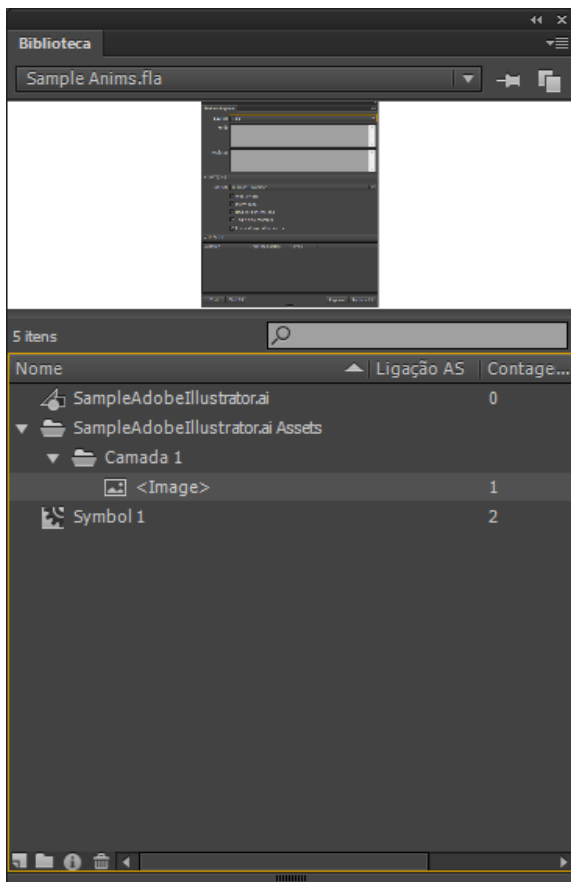
Importar um arquivo do AI para a biblioteca é similar a importar para o Palco, a diferença é que o arquivo do AI inteiro é encapsulado como um símbolo do Flash Pro. O conteúdo é importado para a biblioteca e organizado pela estrutura de camada e agrupamento do arquivo do AI.

Ao importar um arquivo do AI para a biblioteca, a pasta raiz usa o nome do arquivo do AI. Depois de o arquivo do AI ser importado para a biblioteca, é possível alterar o nome da pasta raiz ou mover as camadas para fora da pasta.

observação: *O painel Biblioteca classifica o conteúdo do arquivo AI importado em ordem alfabética. A estrutura de agrupamento e pasta hierárquica permanece a mesma, mas a biblioteca a classifica novamente em ordem alfabética.*

Ao converter as camadas AI em quadros-chave, o arquivo do AI é importado como um clipe de filme; convertendo as camadas AI em camadas Flash ou como uma única camada Flash, importa o arquivo do AI como um símbolo gráfico. O clipe de filme ou símbolo gráfico resultante contém todo o conteúdo do arquivo AI importado para sua linha do tempo, como se o conteúdo tivesse sido importado para o Palco. Quase todos os cliques de filme possuem um bitmap ou outro recurso associado a eles. Para diminuir a confusão e os conflitos de nomenclatura, esses recursos são armazenados em uma pasta de Recursos na mesma pasta em que está o clipe de filme.

Ao importar para a biblioteca, o conteúdo do arquivo do AI é importado para a linha do tempo do clipe de filme, não para a linha do tempo principal do Flash Pro.



O painel Biblioteca após a importação de um arquivo AI

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Preferências importadas do arquivo AI

A caixa de diálogo Preferências do Flash permite que você defina as preferências de importação dos arquivos AI e da caixa de diálogo Importar dos arquivos AI. As preferências especificadas para importação dos arquivos do AI afetam as opções com as quais a caixa de diálogo Importação do AI está inicialmente preenchida quanto aos tipos de objeto do Illustrator.

Observação: Para substituir as preferências especificadas para diferentes tipos de camada em um objeto pela base de objetos, use a caixa de diálogo Importação do AI. Selecione a camada, objeto ou o grupo para alterar as opções de importação e especifique as opções necessárias.

Geral As preferências que afetam maneira como o Importador do AI responderá ao importar arquivos do AI:

Mostrar caixa de diálogo de importação Especifica que a caixa de diálogo Importar arquivos AI seja exibida.

Excluir objetos fora da área de corte Exclui objetos na tela de pintura do Illustrator que ficam fora da mesa de trabalho ou área de corte.

Importar camadas ocultas Especifica que as camadas ocultas sejam importadas por padrão.

Importar texto como Permite que você especifique as preferências de importação para os objetos de texto:

Texto editável Especifica se esse texto importado do Illustrator é um texto editável do Flash Pro. A aparência do texto pode ficar comprometida para manter a capacidade de edição do texto.

Contornos vetoriais Converte texto em caminhos vetoriais. Use essa opção para preservar a aparência visual do texto. Alguns efeitos visuais podem ser sacrificados — como modos de mesclagem não suportados e filtros — mas os atributos visuais, como texto em um caminho, serão mantidos se o texto for importado como um clipe de filme. O texto em si não é mais editável, mas a opacidade e os modos de mesclagem compatíveis mantêm sua capacidade de edição.

observação: Para preservar os efeitos de sombra projetada, brilho interno, brilho externo e desfoque gaussiano que os efeitos do AI aplicaram ao texto como filtros editáveis do Flash Pro, selecione Criar importação do clipe de filme para importar o texto como um clipe de filme.

Bitmaps Rasteriza o texto em um bitmap para preservar a aparência exata do texto como se estivesse no Illustrator. Se os filtros ou outros efeitos aplicados não forem compatíveis com o Flash Pro, importar o texto como um bitmap preserva a aparência visual. O texto rasterizado não é mais editável.

Criar clipes de filme Especifica que os objetos de texto devem ser importados em um clipe de filme. Para manter os modos de mesclagem suportados, os efeitos do AI e a transparência de menos de 100% entre o Illustrator e o Flash Pro, especifique que o objeto

de texto deve ser importado como um clipe de filme.

Importar caminhos como Permite que você especifique as seguintes preferências de importação de caminho:

Caminhos editáveis Cria um caminho vetorial editável. Os modos de mesclagem suportados, efeitos e transparência do objeto são preservados, mas os atributos não suportados no Flash Pro são descartados.

Bitmaps Rasteriza o caminho em um bitmap para preservar a aparência exata do caminho no Illustrator. Uma imagem rasterizada não é mais editável.

Criar cliques de filme Especifica que os objetos do caminho devem ser importados em um clipe de filme.

Imagens Permite que você especifique a preferência de importação das imagens:

Nívelar bitmaps para manter a aparência Rasteriza a imagem em um bitmap para preservar a aparência dos modos de mesclagem e efeitos que não são suportados no Flash Pro. Uma imagem rasterizada não é mais editável.

Criar cliques de filme Especifica que as imagens devem ser importadas em um clipe de filme.

Grupos Permite que você especifique as preferências de importação dos grupos:

Importar como bitmaps Rasteriza o grupo em um bitmap para preservar a aparência dos objetos como eles apareciam no Illustrator. Após um grupo ser convertido em um bitmap, os objetos contidos nele não poderão ser selecionados ou renomeados.

Criar cliques de filme Especifique que todos os objetos no grupo devem ser encapsulados em um único clipe de filme.

Camadas Permite que você especifique as preferências de importação das camadas:

Importar como bitmaps Rasteriza a camada em um bitmap para preservar a aparência dos objetos como eles apareciam no Illustrator.

Criar cliques de filme Especifica que a camada é encapsulada em um clipe de filme.

Registro de clipe de filme Especifica um ponto de registro global para filmes que são criados. Essa configuração se aplica ao ponto de registro de todos os tipos de objetos. Esta opção pode ser alterada em um objeto pela base do objeto na caixa de diálogo Importar arquivos AI. É a configuração inicial para todos os tipos de objeto. Para obter mais informações sobre o registro de clipe de vídeo, consulte [Editar símbolos](#).

Importar arquivos do Adobe Illustrator

[Para o topo](#)

Se quiser criar layouts completos no Illustrator e depois importá-los para o Flash em uma só etapa, você pode salvar a arte-final no formato nativo do Illustrator (AI) e importá-lo com alta fidelidade para o Flash, usando os comandos **File > Importar para Palco** ou **File > Importar para Biblioteca** no Flash.

Se o arquivo do Illustrator contiver várias pranchetas, selecione a prancheta que você deseja importar na caixa de diálogo Importar do Flash e especifique as configurações em cada prancheta para todas as camadas. Todos os objetos na prancheta selecionada podem ser importadas como camadas do flash únicas ou múltiplas ou quadros-chave no Flash Pro.

Quando você importa arte-final do Illustrator como um arquivo AI, EPS ou PDF, o Flash preserva os mesmos atributos da arte-final colada do Illustrator. Além disso, quando um arquivo importado do Illustrator contém camadas, você pode importá-las de qualquer uma destas formas:

- Converter as camadas do Illustrator em camadas do Flash
- Converter as camadas do Illustrator em quadros do Flash
- Converter todas as camadas do Illustrator em uma só camada do Flash

Fluxo de trabalho com símbolos

O fluxo de trabalho com símbolos no Illustrator é semelhante ao do Flash.

Conversão de texto

Se o arquivo AI contém o texto, você pode converter o texto para:

- Texto editável
- Contorno de vetor
- Imagem de bitmap nivelada

Conversão de camada

O Flash Pro CC permite que você converta camadas no arquivo AI importado para:

- Único arquivo bitmap nivelado
- Caminhos e efeitos editáveis

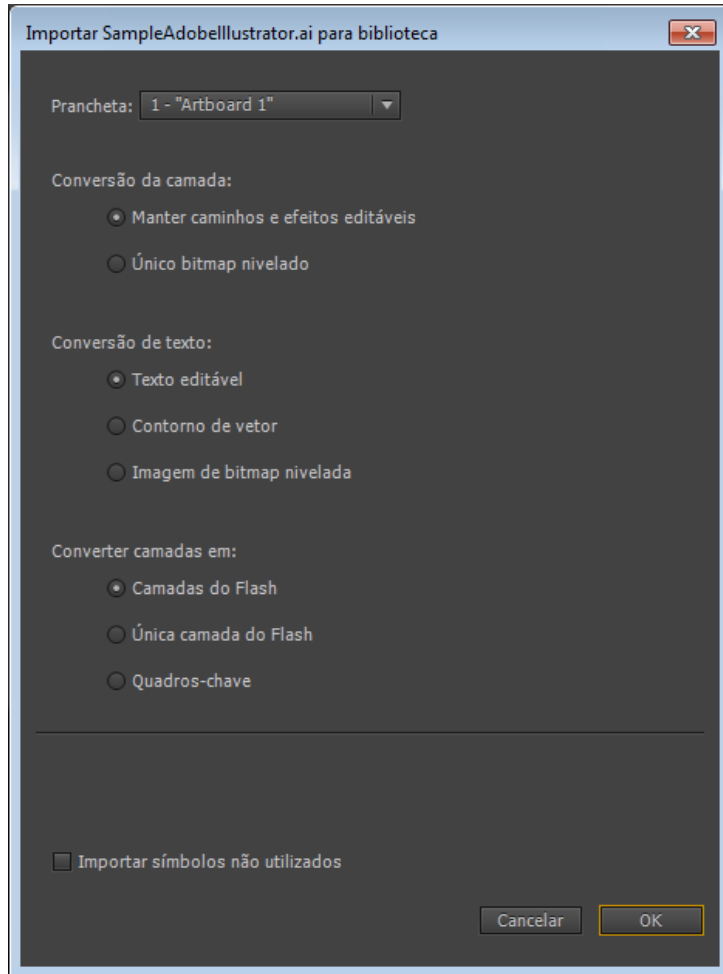
(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Propriedades de símbolo e links

Usando o painel Símbolos ou o painel de controle, é fácil atribuir nomes a instâncias de símbolos, romper vínculos entre instâncias e símbolos, trocar a instância de um símbolo por outro símbolo ou criar uma cópia do símbolo. No Flash, os recursos de edição do painel Biblioteca funcionam de modo semelhante.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Objetos estáticos, dinâmicos e de entrada de texto

Quando você traz texto estático do Illustrator para o Flash, o Flash converte o texto em contornos. Além disso, é possível definir o texto no Illustrator como dinâmico. O texto dinâmico permite editar conteúdo de texto de forma programática no Flash e gerenciar facilmente projetos que exigem a tradução para vários idiomas.

No Illustrator, é possível especificar objetos de texto individuais como estáticos, dinâmicos ou de entrada de texto. Os objetos de texto dinâmico no Illustrator e no Flash têm propriedades semelhantes. Por exemplo, os dois usam um ajuste de espaçamento com efeito sobre todos os caracteres em um bloco de texto, e não sobre caracteres individuais; os dois suavizam o texto da mesma forma; e os dois podem ser vinculados a um arquivo XML externo contendo texto.



Caixa de diálogo Importar AI do Illustrator

1. Selecione Arquivo > Importar para Palco ou Importar para Biblioteca.
2. Navegue até o arquivo AI a ser importado, selecione-o e clique em OK. A caixa de diálogo Importar documento do Illustrator para palco ou Importar documento do Illustrator para biblioteca aparecerá.

Esta caixa de diálogo fornece opções de importação do arquivo do Illustrator. Dependendo dos tipos de objetos no arquivo Illustrator que você estiver importando, as opções disponíveis podem variar.

3. (Opcional) Para criar uma lista de itens no arquivo do AI que sejam compatíveis com o Flash Pro, clique no Relatório de Incompatibilidade. O botão Relatório de incompatibilidade só aparecerá se existirem incompatibilidades com o Flash Pro no arquivo do AI.

O relatório de incompatibilidade analisa possíveis incompatibilidades entre o Illustrator e o Flash Pro. A área Opções de importação (próxima ao botão Alerta) da caixa de diálogo Importar AI exibe recomendações sobre como obter a compatibilidade máxima para qualquer item incompatível.

O relatório de incompatibilidade inclui a caixa de seleção Aplicar configurações de importação recomendadas. Se estiver marcada, o Flash Pro aplica automaticamente as opções de importação recomendadas a quaisquer objetos incompatíveis no arquivo AI. As exceções ocorrem quando o documento AI é maior do que o tamanho suportado pelo Flash Pro e quando o documento AI usa o modo de cores CMYK. Para corrigir uma dessas incompatibilidades, reabra o documento no Illustrator CS3, ajuste o tamanho do documento ou altere o modo de cores para RGB.

4. Na opção Converter camadas em, selecione uma das seguintes opções:

Camadas do Flash Converte cada camada no documento importado em uma camada no documento Flash.

Quadros-chave Converte cada camada no documento importado em um quadro-chave no documento Flash.

Única camada do Flash Converte todas as camadas no documento importado em uma única camada nivelada no documento Flash Pro.

5. Selecione o texto apropriado e as opções de conversão da camada.

6. Clique em OK.

Opções de importação de objeto do Illustrator

[Para o topo](#)

As camadas gerenciam todos os itens que formam a arte-final do Illustrator. Por padrão, todos os itens são organizados em uma única camada pai. Você pode importar todos os itens em uma determinada camada pai como um único bitmap nivelado ou selecionar individualmente cada objeto e especificar as opções de importação específicas ao tipo de objeto (texto, caminho, grupo e assim por diante). O Importador do AI oferece opções para selecionar camadas na arte-final que está sendo importada e especifica opções individuais de importação com base na preservação da aparência visual de um objeto ou sua capacidade de edição no Flash Pro.

Correção dos efeitos gráficos incompatíveis

1. Para criar um relatório de incompatibilidade, clique em Relatório de incompatibilidade. O relatório de incompatibilidade lista os itens no arquivo do AI que são incompatíveis com o Flash Pro.
2. Selecione Alterar configurações de importação para resolver as incompatibilidades do objeto. Muitas incompatibilidades entre o Illustrator e o Flash Pro podem ser corrigidas automaticamente com o uso do relatório de incompatibilidade e das recomendações de importação sugeridas na área Opções de importação, da caixa de diálogo Importação AI.

Selecionar objetos individuais

1. Selecione o objeto para o qual especificar as opções de importação. Os objetos do Illustrator que podem ser selecionados incluem camadas, grupos, caminhos individuais, texto e imagens.
2. Reveja as opções de importação disponíveis para o tipo de objeto selecionado na seção de opções do objeto da caixa de diálogo. Observe se alguma incompatibilidade é listada e qual é a correção recomendada para importar o objeto.
3. Selecione as opções de importação desejadas e selecione outro objeto ao qual especificar as opções de importação ou clique em OK.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Seleção de camadas

O painel Camadas lista os objetos em um documento. Por padrão, cada documento do Illustrator contém pelo menos uma camada e cada objeto em um determinado arquivo é listado sob essa camada.

Quando um item no painel Camadas contiver outros itens, um triângulo aparecerá à esquerda do nome do item. Para mostrar ou ocultar o conteúdo, clique no triângulo. Se nenhum triângulo aparecer, a camada não conterá itens adicionais.

observação: É possível expandir ou contrair todos os grupos e camadas usando o menu de contexto Importador do AI. Clique com o botão direito para exibir o menu de contexto e selecione Expandir tudo ou Contrair tudo.

Selecionar coluna Controla a opção de os itens serem selecionados para importação ou não. Se um item estiver marcado, será possível selecionar a camada e especificar as opções de importação; se Editar não estiver marcada, a camada ficará apagada e você não poderá especificar nenhuma configuração de importação para o item nessa camada.

Coluna Tipo de objeto Um ícone indica o que será o tipo de objeto do Flash Pro localizado na camada quando importado e, se visível, que o item está selecionado. Os tipos de objeto são:

- Texto 
- Páth 
- Grupo 
- Clipe de filme 
- Símbolo gráfico 
- Imagem 

Opções de importação de texto

O Flash Pro permite que você importe um texto como texto editável, contornos vetoriais ou um bitmap nivelado. Para manter os modos de mesclagem suportados, os efeitos do AI e a transparência de menos de 100% entre o Illustrator e o Flash Pro, importe o texto como clipe de filme. Importar o texto como um clipe de filme preserva a capacidade de edição dos efeitos visuais compatíveis.

Texto editável Por padrão, o texto do Illustrator é importado como texto editável do Flash Pro. A aparência do texto pode ficar comprometida

para manter a capacidade de edição do texto.

Contornos vetoriais Converte texto em caminhos vetoriais. Use essa opção para preservar a aparência visual do texto. Alguns efeitos visuais podem ser sacrificados — como modos de mesclagem não suportados e filtros — mas os atributos visuais, como texto em um caminho, serão mantidos se o texto for importado como um clipe de filme. O texto em si não é mais editável, mas a opacidade e os modos de mesclagem compatíveis mantêm sua capacidade de edição.

observação: Para preservar os efeitos de sombra projetada, brilho interno, brilho externo e desfoque gaussiano que os efeitos do AI aplicaram ao texto como filtros editáveis do Flash Pro, selecione Criar importação do clipe de filme para importar o texto como um clipe de filme.

Bitmap Rasteriza o texto em um bitmap para preservar a aparência exata do texto como se estivesse no Illustrator. Se os filtros ou outros efeitos aplicados não forem compatíveis com o Flash Pro, importar o texto como um bitmap preserva a aparência visual. O texto rasterizado não é mais editável.

Opções de importação do caminho

Um caminho é a linha que resulta do desenho no Illustrator. Um caminho pode ser aberto, como um arco, ou fechado, como um círculo. Em um caminho aberto, os pontos de ancoragem inicial e final para o caminho são chamados de pontos de extremidade. Os caminhos editáveis podem ser importados para o Flash Pro, entretanto, se determinados modos de mesclagem, filtros ou outros efeitos forem aplicados ao caminho, esses efeitos podem não ser compatíveis com o Flash Pro.

Bitmap Rasteriza o caminho em um bitmap para preservar a aparência exata do caminho no Illustrator. Uma imagem rasterizada não é mais editável.

Caminho editável Cria um caminho vetorial editável. Os modos de mesclagem suportados, efeitos e transparência do objeto são preservados, mas os atributos não suportados no Flash Pro são descartados.

Opções de importação da imagem

As imagens bitmap são o meio eletrônico mais comum para as imagens de tom contínuo, como fotografias ou pinturas digitais. O Illustrator cria efeitos de bitmap usando filtros, efeitos e estilos gráficos. Embora muitos desses efeitos sejam compatíveis com o Flash Pro, alguns precisam ser nivelados ou rasterizados, para preservar sua aparência visual.

observação: Se um arquivo de rasterização no Illustrator estiver vinculado, somente imagens JPEG, GIF e PNG serão importadas com o formato nativo preservado. Todos os outros tipos de arquivo serão convertidos no formato PNG no Flash Pro. Além disso, a conversão (em PNG) depende da versão do QuickTime ® instalada em seu computador.

Nivelar bitmap para manter a aparência Rasteriza a imagem em um bitmap para preservar a aparência dos modos de mesclagem e efeitos que não são suportados no Flash Pro. Uma imagem rasterizada não é mais editável.

Criar clipe de filme Importa imagens do Illustrator como clipes de filme.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Opções de importação em grupo

Os grupos são coleções de objetos gráficos que são tratados como um unidade única. O agrupamento permite que você mova ou transforme uma série de objetos sem afetar seus atributos ou posições relativas. Por exemplo, é possível agrupar os objetos em um design de logotipo, para que possa mover e dimensionar o logotipo como uma unidade. Os grupos podem também ser aninhados. Isto é, eles podem ser agrupados em outros objetos ou grupos para formar grupos maiores.

Os grupos aparecem como itens do <Grupo> no painel Importar. Quando um item, como um grupo, contiver outros itens, um triângulo aparecerá à esquerda do nome do item. Clique no triângulo para mostrar ou ocultar o conteúdo do grupo. Se nenhum triângulo aparecer, o item não conterá itens adicionais.

Importar como bitmap Rasteriza o grupo em um bitmap para preservar a aparência dos objetos como eles apareciam no Illustrator. Após um grupo ser convertido em um bitmap, os objetos contidos nele não poderão ser selecionados ou renomeados.

Criar clipe de filme Encapsula todos os objetos no grupo em um único clipe de filme.

Copiar e colar entre Illustrator e Flash

[Para o topo](#)

Se você copiar e colar (ou arrastar e soltar) a arte final entre o Illustrator e o Flash Pro, aparecerá a caixa de diálogo Colar, fornecendo configurações de importação para o arquivo AI que está sendo copiado (ou colado).

Colar como bitmap Nivela o arquivo que está sendo copiado em um único objeto bitmap.

Colar usando as preferências do Importador de arquivos do AI Importa o arquivo usando a configuração de importação de arquivo do AI especificada nas Preferências do Flash Pro (Editar > Preferências).

Aplicar configurações de importação recomendadas para resolver incompatibilidades Ativado por padrão, quando estiver selecionada a opção Colar usando as preferências do Importador de arquivos do AI. Corrige automaticamente quaisquer incompatibilidades detectadas no arquivo do AI.

Manter camadas Ativado por padrão, quando estiver selecionada a opção Colar usando as preferências do Importador de arquivos do AI. Especifica que as camadas no arquivo do AI serão convertidas em camadas do Flash Pro (da mesma maneira como se você tivesse selecionado Converter em camadas do Flash na caixa de diálogo Importação do AI). Se a opção for desmarcada, todas as camadas serão niveladas em uma única camada.

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Filtros gráficos

[Sobre os filtros](#)
[Trabalho com filtros](#)
[Aplicação de filtros](#)

Sobre filtros

[Para o topo](#)

Visão geral de filtro

Os filtros (efeitos gráficos) do permitem adicionar efeitos visuais enriquecedores ao texto, aos botões e cliques de filme. Um recurso exclusivo do Flash Pro é que você pode animar os filtros aplicados usando interpolações de movimento.

Os modos de mesclagem do Flash Pro permitem criar imagens compostas. *Composição* é o processo de variação da transparência ou interação de cor entre dois ou mais objetos sobrepostos. Os modos de mesclagem também incluem o controle da opacidade de objetos e imagens. Você pode usar os modos de mesclagem do Flash Pro para criar realces ou sombras, que permitem exibir os detalhes de uma imagem, ou para colorir uma imagem.

Sobre filtros animados

Anime os filtros na linha do tempo. Os objetos em quadros principais separados, mas unidos por uma interpolação, terão os parâmetros dos filtros interpolados em quadros intermediários. Se na extremidade oposta da interpolação, o filtro não tiver um correspondente (do mesmo tipo), este será adicionado automaticamente, para assegurar que o efeito ocorra no final da sequência de animação.

Para evitar que interpolações de movimento funcionem de maneira incorreta, se um filtro estiver ausente de uma extremidade da interpolação ou se filtros forem aplicados em uma ordem diferente a cada extremidade, o Flash Pro faz o seguinte:

- Se você aplicar uma interpolação de movimento a um clipe de filme com filtros aplicados a ele, quando inserir um quadro principal na extremidade oposta da interpolação, o clipe de filme terá automaticamente os mesmos filtros, na mesma ordem de empilhamento, no último quadro da interpolação, conforme tinha no início da interpolação.
- Se você colocar cliques de filme em dois quadros diferentes com filtros diferentes aplicados a cada um deles e aplicar um movimento de interpolação entre os quadros, o Flash Pro processará primeiro o clipe de filme com a maioria dos filtros. O Flash Pro, em seguida, compara os filtros aplicados ao primeiro clipe de vídeo em relação aos filtros que o segundo clipe de filme utiliza. Se não for encontrado nenhum filtro correspondente no segundo clipe de vídeo, o Flash Pro gerará um filtro simulado sem parâmetros e com a cor dos filtros existentes.
- Se existir uma interpolação de movimento entre dois quadros principais e você adicionar um filtro ao objeto de um quadro principal, o Flash Pro adicionará automaticamente um filtro simulado ao clipe de filme quando alcançar o quadro principal na outra extremidade da interpolação.
- Se existir uma interpolação de movimento entre dois quadros principais e você remover o filtro de um objeto de um quadro principal, o Flash Pro removerá automaticamente o filtro correspondente do clipe de filme quando alcançar o quadro principal na outra extremidade da interpolação.
- Se você definir de maneira inconsistente os parâmetros do filtro entre o início e o final de uma interpolação de movimento, o Flash Pro aplicará as configurações de filtro do quadro inicial aos quadros interpolados. Configurações inconsistentes ocorrem quando os seguintes parâmetros são definidos diferentemente entre o início e o fim da interpolação: vazado, sombra interna, brilho interno e tipo de brilho de gradiente e bisel de gradiente.

Por exemplo, se você criar uma interpolação de movimento usando o filtro de sombra projetada e aplicar uma sombra projetada com um vazado ao primeiro quadro da interpolação, e uma sombra interna ao último quadro da interpolação, o Flash Pro corrigirá o uso inconsistente do filtro na interpolação de movimento. Nesse caso, o Flash Pro aplica as configurações de filtro usadas no primeiro quadro da interpolação, uma sombra projetada com vazado.

Sobre o desempenho dos filtros e do Flash Player

O tipo, a quantidade e a qualidade dos filtros aplicados aos objetos pode afetar o desempenho dos arquivos SWF conforme você os executa. Quanto mais filtros você aplicar ao objeto, maior o número de cálculos que o Adobe® Flash® Player deverá processar para exibir corretamente os efeitos visuais que você criou. A Adobe® recomenda aplicar um número limitado de filtros a um determinado objeto.

Todos os filtros incluem controles que permitem ajustar a intensidade e a qualidade do filtro aplicado. O uso de configurações mais baixas melhora o desempenho em computadores mais lentos. Se você estiver criando conteúdo para reprodução em uma ampla gama de computadores ou se não tem certeza sobre a capacidade disponível dos computadores do seu público, defina o nível de qualidade como Baixo para maximizar o desempenho de reprodução.

Sobre os filtros do Pixel Bender

Adobe Pixel Bender™ é uma linguagem de programação desenvolvida pela Adobe que permite que os usuários criem filtros personalizados, efeitos e modos de mesclagem para utilizar no Flash e no After Effects. O Pixel Bender é independente de hardware e foi desenvolvido para ter uma execução eficiente em uma variedade de arquiteturas de GPU e CPU automaticamente.

Os desenvolvedores do Pixel Bender criam filtros por meio da gravação do código do Pixel Bender, que é salvo posteriormente em um arquivo de texto com a extensão de arquivo pbj. Uma vez gravado, um filtro do Pixel Bender pode ser usado por qualquer documento do Flash. Use o ActionScript® 3.0 para carregar o filtro e utilizar seus controles.

Para obter mais informações sobre o trabalho com o Pixel Bender no ActionScript, consulte o [Guia do desenvolvedor do ActionScript 3.0](#).

Lee Brimelow publicou vários exemplos úteis do Pixel Bender em seu blog: <http://theflashblog.com/?cat=44>.

Os tutoriais em vídeo a seguir demonstram o uso dos filtros do Pixel Bender no Flash Pro:

- [Pixel Bender: filtros personalizados \(9:20\)](#)
- [Flash Downunder – Filtros Pixel Bender\(15:07\)](#)

Trabalho com filtros

[Para o topo](#)

Novidades do Flash Professional CC

Toda vez que você adiciona um novo filtro ao objeto, ele é adicionado à lista de filtros aplicados a esse objeto no Inspetor de propriedades. Você pode aplicar vários filtros ao objeto e remover filtros aplicados anteriormente. Você pode aplicar filtros apenas no texto, botão, clipe de filme, componentes e objetos de clipe compilados.

Você pode criar uma biblioteca de configurações de filtro que permite aplicar facilmente o mesmo filtro ou conjuntos de filtros ao objeto. O Flash Pro armazena as predefinições de filtro criadas na seção Filtros do Inspetor de propriedades, no menu Filtros > Predefinições.

Com o Flash Professional CS6 e versões anteriores, a aplicação de filtros se restringiu apenas ao clipe de filme e aos símbolos de botão. Com o Flash Professional CC, agora você pode aplicar filtros para cliques compilados e componentes clipe de filme. Isso permite que você adicione vários efeitos diretamente nos componentes, com o clique de um botão (ou dois), tornando a aparência de suas aplicações muito melhor. Com o Flash Pro CS6, para adicionar filtros ou outros componentes, "envolva-o" dentro de um símbolo de clipe de filme. Isto é:

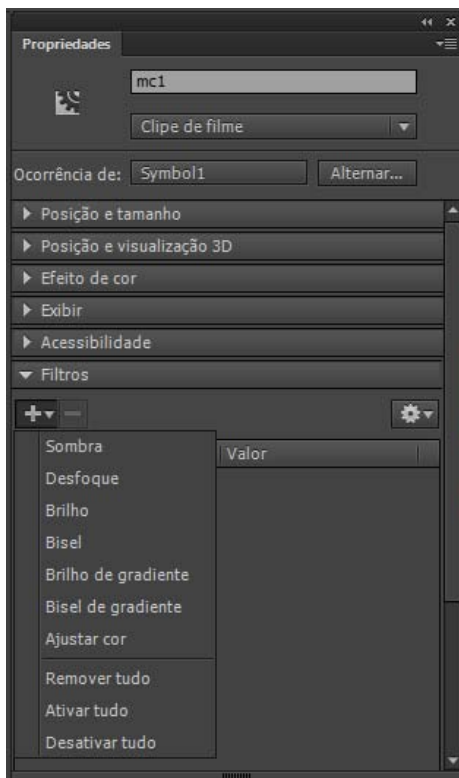
1. Criar ou adicionar um componente ao palco.
2. Clique com o botão direito no componente e selecione Converter para símbolo.

Com o Flash Professional CS6 (e versões anteriores), você pode adicionar filtros ou vários outros tipos de efeitos após envolver o componente dentro de um símbolo. Entretanto, isso foi apenas uma solução alternativa, e não a melhor prática sugerida.

Com o Flash Professional CC, você pode adicionar vários filtros diretamente para os componentes usando os filtros, efeitos de cor e as opções de exibir as configurações disponíveis no Painel de propriedades. Para entender melhor este aprimoramento chave, considere o seguinte exemplo:

Adição do filtro Bisel a um componente de botão

1. Criar ou adicionar um botão do Painel componentes no palco e selecionar o botão subsequente.
2. No Painel de propriedades, clique no botão  na lista suspensa na seção Filtros e selecione o filtro Bisel. São exibidas as propriedades e valores para o filtro Bisel.
3. Modifique ou ajuste os valores apropriados para cada propriedade desejada. Por exemplo, Desfocar X, Desfocar Y, Energia, Sombra, etc. Você vai notar os efeitos refletindo sobre o botão selecionado simultaneamente.



O menu Adicionar filtro do Inspetor de propriedades

Aplicar ou remover filtro

1. Selecione um objeto de clipe de filme, texto ou botão para aplicar ou remover o filtro.
2. Na seção Filtros do Painel de propriedades, siga um destes procedimentos:
 - Para adicionar um filtro, clique no botão  e selecione um filtro. Teste as configurações até obter a aparência desejada.
 - Para remover um filtro, selecione o filtro que deseja remover na lista de filtros aplicados e clique no botão Remover filtro . Você pode excluir ou renomear qualquer predefinição.

Cópia e colagem de filtro

1. Selecione o objeto cujo filtro deseja copiar e selecione o painel Filtros.
2. Selecione o filtro para copiar e clique no botão . No menu suspenso, clique em Copiar filtro selecionado. Para copiar todos os filtros, selecione Copiar todos os filtros.
3. Selecione o objeto para aplicar o filtro e clique no botão . No menu suspenso, clique em Colar filtros.

Aplicação de filtro predefinido a um objeto

1. Selecione o objeto cuja predefinição de filtro deseja aplicar e selecione a aba Filtro.
2. Clique no botão  para abrir o menu suspenso.
3. Selecione a predefinição de filtro para aplicar na lista de predefinições disponíveis, na parte inferior da lista suspensa.

Observação: Quando você aplica um filtro predefinido ao objeto, o Flash Pro substitui qualquer filtro aplicado atualmente aos objetos selecionados pelos filtros usados na predefinição.

Ativação ou desativação de filtro aplicado a objeto

- Por padrão, todos os filtros permanecem ativos. Clique no ícone  próximo ao nome do filtro para desativar o filtro na lista de filtros. Clique no botão X próximo ao nome do filtro para ativar um filtro

Observação: Para alternar o estado de ativação dos outros filtros da lista, clique com a tecla Alt pressionada (Windows) ou com a tecla Option pressionada (Macintosh) no ícone de ativação na lista Filtro. Se você clicar com a tecla Alt pressionada no ícone  o filtro selecionado será ativado e todos os outros filtros da lista serão desativados.

Ativação ou desativação de todos os filtros aplicados ao objeto

- Clique no botão  e selecione Ativar tudo ou Desativar tudo no menu suspenso.

Observação: Para ativar ou desativar todos os filtros da lista, clique com a tecla *Ctrl* pressionada no ícone de ativação ou desativação, na lista Filtro.

Criação de bibliotecas de filtros predefinidos

Salve configurações de filtro como bibliotecas predefinidas que podem ser facilmente aplicadas a clipes de filme e objetos de texto. Compartilhe suas predefinições de filtro com outros usuários fornecendo a eles o arquivo de configuração de filtro. O arquivo de configuração de filtro é um arquivo XML salvo na pasta Configuração do Flash Pro, no seguinte local:

- Windows 7 e 8: C:\Users*nome do usuário*\AppData\Local\Adobe\Flash CC*idioma*\Configuration
- **(Apenas para o Flash Professional CS6 ou versões anteriores)** Windows XP: C:\Documents and Settings*nome do usuário*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS6*idioma*\Configuration\Filters*filtername.xml*
- **(Apenas para o Flash Professional CS6 ou versões anteriores)** Windows Vista: C:\Users*nome do usuário*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS6*idioma*\Configuration\Filters*filtername.xml*
- Macintosh: Macintosh HD/Users/*nome do usuário*/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/*idioma*/Configuration/Filters/*filtername.xml*

Criar uma biblioteca de filtros com configurações predefinidas

1. Aplique o filtro ou os filtros a qualquer objeto selecionado.
2. Clique no botão  para adicionar um novo filtro.
3. Selecione o filtro, clique no botão  e selecione Salvar como Predefinição.
4. Digite um nome para as configurações de filtro na caixa de diálogo Salvar predefinição como; clique em OK.

Renomear predefinição de filtro

1. Clique no botão  e adicione um novo filtro.
2. Selecione o filtro e clique no botão . Clique em Editar predefinições.
3. Clique duas vezes no nome da predefinido para modificá-lo.
4. Digite um novo nome de predefinição e clique em OK.

Excluir uma predefinição de filtro

1. Clique no botão  e adicione um novo filtro.
2. Selecione o filtro e clique no botão .
3. Clique em Editar predefinições.
4. Na caixa de diálogo Editar predefinições, selecione a predefinição para remover e clique em Excluir.

Aplicação de filtros

[Para o topo](#)

Aplicação de sombra projetada

O filtro Sombra simula a aparência do objeto projetando uma sombra sobre uma superfície.

Text ...

Texto com o filtro Sombra aplicado

Para obter uma amostra de sombra com interpolação clássica, consulte a página Amostras do Flash, em www.adobe.com/go/learn_fl_samples. Baixe e descompacte o arquivo zip Amostras e navegue até o diretório Graphics\AnimatedDropShadow.

1. Selecione o objeto a que deseja aplicar a sombra projetada.
2. Na seção Filtros do Inspetor de propriedades, clique no botão  e selecione Sombra.

3. Edite as configurações de filtro:

- Para definir a largura e a altura da sombra projetada, defina os valores de desfoque X e Y.
- Para definir o escurecimento da sombra, defina o valor Intensidade. Quanto maior o valor numérico, mais escura será a sombra.
- Selecione o nível de qualidade da sombra projetada. Alto aproxima-se da sombra do Desfoque gaussiano. Baixo maximiza o desempenho da reprodução.
- Para definir o ângulo da sombra, insira um valor.
- Para definir a distância da sombra a partir do objeto, defina o valor Distância.
- Selecione Supressão para ocultar visualmente o objeto de origem e exibir apenas a sombra projetada pela imagem suprimida.
- Para aplicar a sombra aos limites do objeto, selecione Sombra interna.
- Para ocultar o objeto e exibir apenas a sombra dele, selecione Ocultar objeto. A opção Ocultar objeto permite criar mais facilmente uma sombra realista.
- Para abrir o Seletor de cores e definir a cor da sombra, clique no controle Cor.

Criar uma sombra projetada inclinada



Inclinação do filtro Sombra para criar uma aparência de sombra mais realista

1. Selecione o objeto com a sombra que deseja inclinar.
2. Duplique (selecione Editar > Duplicar) o objeto de origem.
3. Selecione o objeto duplicado e incline-o usando a ferramenta Transformação livre (Modificar > Transformar > Girar e inclinar).
4. Aplique o filtro Sombra projetada ao clipe de filme ou objeto de texto duplicado. (O filtro já estará aplicado se o objeto duplicado já tiver uma sombra projetada.)
5. No painel Filtros, selecione Ocultar objeto para ocultar o objeto duplicado enquanto deixa sua sombra visível.
6. Selecione Modificar > Organizar > Enviar para trás para posicionar o objeto duplicado e sua sombra atrás do objeto original duplicado.
7. Ajuste as configurações do filtro Sombra projetada e do ângulo da sombra projetada inclinada até alcançar a aparência desejada.

Aplicação de desfoque

O filtro Desfoque suaviza as arestas e os detalhes de objetos. Aplicar um desfoque ao objeto faz com que ele pareça como se estivesse atrás de outros objetos ou faz com que pareça que o objeto está em movimento.

Text ...

Texto com o filtro Desfoque aplicado

1. Selecione o objeto em que deseja aplicar o desfoque e selecione Filtros.
2. Clique no botão  e selecione Desfoque.
3. Edite as configurações de filtro na aba Filtro:
 - Para definir a largura e altura do desfoque, defina os valores de Desfoque X e Y.
 - Selecione o nível de qualidade do desfoque. Alto aproxima-se da sombra do Desfoque gaussiano. Baixo maximiza o desempenho da reprodução.

Aplicação de brilho

O filtro Brilho permite aplicar uma cor ao redor das arestas do objeto.

Text ...

Texto com o filtro Brilho aplicado

1. Selecione o objeto em que deseja aplicar o brilho e selecione Filtros.
2. Clique no botão  e selecione Brilho.

3. Edite as configurações de filtro na aba Filtro:

- Para definir a largura e altura do brilho, defina os valores de Desfoque X e Y.
- Para abrir o Seletor de cores e definir a cor de brilho, clique no controle Cor.
- Para definir a nitidez do brilho, defina o valor Intensidade.
- Para suprimir (ou ocultar visualmente) o objeto de origem e exibir apenas o brilho na imagem vazada, selecione Vazado.



Uso do filtro Brilho com a opção Supressão

- Para aplicar o brilho nos limites do objeto, selecione Brilho interno.
- Selecione o nível de qualidade do brilho. Alto aproxima-se da sombra do Desfoque gaussiano. Baixo maximiza o desempenho da reprodução.

Aplicar bisel

O bisel aplica um realce ao objeto que faz com que ele pareça estar projetado acima da superfície do plano de fundo.



Texto com bisel aplicado

1. Selecione o objeto a que deseja aplicar o bisel e selecione Filtros.
2. Clique no botão  e selecione Bisel.
3. Edite as configurações de filtro na aba Filtro:
 - Para definir o tipo de bisel, selecione um bisel no menu Tipo.
 - Para definir a largura e altura do bisel, defina os valores de Desfoque X e Y.
 - Selecione a sombra e a cor de realce do bisel na paleta pop-up de cores.
 - Para definir a opacidade do bisel sem afetar a largura, defina o valor Intensidade.
 - Para alterar o ângulo da sombra que a aresta chanfrada projeta, defina o valor Ângulo.
 - Para definir a largura do bis, digite um valor em Distância.
 - Para vaziar (ou ocultar visualmente) o objeto de origem e exibir apenas o bisel na imagem vazada, selecione Vazado.

Aplicar brilho de gradiente

A aplicação do brilho de gradiente produz uma aparência de brilho com cor de gradiente na superfície do brilho. O brilho de gradiente requer uma cor no início do gradiente com valor de Alfa igual a 0. Você não pode mover a posição dessa cor, mas pode alterar a cor.



Text com brilho de gradiente aplicado

1. Selecione um objeto em que deseja aplicar o brilho de gradiente.
2. Na seção Filtros do Inspetor de propriedades, clique no botão  e selecione Brilho de gradiente.
3. Edite as configurações de filtro na aba Filtro:
 - Selecione o tipo de brilho que deseja aplicar ao objeto no menu pop-up Tipo.
 - Para definir a largura e altura do brilho, defina os valores de Desfoque X e Y.
 - Para definir a opacidade do brilho sem afetar a largura, defina o valor Intensidade.
 - Para alterar o ângulo da sombra que o brilho projeta, defina o valor Ângulo.
 - Para definir a distância da sombra a partir do objeto, defina o valor Distância.
 - Para vaziar (ou ocultar visualmente) o objeto de origem e exibir apenas o brilho de gradiente na imagem vazada, selecione Vazado.
 - Especifique a cor de gradiente do brilho. O gradiente contém duas ou mais cores que são atenuadas ou mescladas entre si. A cor que

você seleciona no início do gradiente é referida como a cor *alfa*.

- Para alterar uma cor no gradiente, selecione um dos ponteiros de cor abaixo da barra de definição de gradiente e clique no espaço de cor que aparece logo abaixo da barra de gradiente para exibir o Seletor de cores. Deslizar esses ponteiros ajusta o nível e a posição dessa cor no gradiente.
- Para incluir um ponteiro no gradiente, clique na barra de definição de gradiente ou abaixo dela. Para criar um gradiente com até 15 transições de cor, adicione até 15 ponteiros de cor. Para reposicionar um ponteiro no gradiente, arraste o ponteiro ao longo da barra de definição do gradiente. Para remover um ponteiro, arraste-o para baixo e fora da barra de definição de gradiente.
- Selecione o nível de qualidade do brilho de gradiente. Alto aproxima-se da sombra do Desfoque gaussiano. Baixo maximiza o desempenho da reprodução.

Aplicação de bisel de gradiente

A aplicação do bisel de gradiente produz uma aparência de elevação que faz com que o objeto pareça elevado acima do plano de fundo, com uma cor de gradiente na superfície do bisel. O bisel de gradiente requer uma cor no meio do gradiente com valor de alfa igual a 0.

1. Selecione um objeto em que deseja aplicar o bisel de gradiente.
2. Na seção Filtros do Inspetor de propriedades, clique no botão  e selecione Bisel de gradiente.
3. Edite as configurações de filtro na aba Filtro:
 - Selecione o tipo de bisel que deseja aplicar ao objeto no menu pop-up Tipo.
 - Para definir a largura e altura do bisel, defina os valores de Desfoque X e Y.
 - Para afetar a suavidade do bisel sem afetar a largura, digite um valor Intensidade.
 - Para definir o ângulo da fonte de luz, insira um valor em Ângulo.
 - Para vaziar (ou ocultar visualmente) o objeto de origem e exibir apenas o bisel de gradiente na imagem vazada, selecione Vazado.
 - Especifique a cor de gradiente do bisel. O gradiente contém duas ou mais cores que são atenuadas ou mescladas entre si. O ponteiro do meio controla a cor alfa do gradiente. Você pode alterar a cor do ponteiro alfa, mas não pode reposicionar essa cor no gradiente.

Para alterar uma cor no gradiente, selecione um dos ponteiros de cor abaixo da barra de definição de gradiente e clique no espaço de cor que aparece logo abaixo da barra de gradiente para exibir o Seletor de cores. Para ajustar o nível e a posição da cor no gradiente, deslize esses ponteiros.

Para incluir um ponteiro no gradiente, clique na barra de definição de gradiente ou abaixo dela. Para criar um gradiente com até 15 transições de cor, adicione até 15 ponteiros de cor. Para reposicionar um ponteiro no gradiente, arraste o ponteiro ao longo da barra de definição do gradiente. Para remover um ponteiro, arraste-o para baixo e fora da barra de definição de gradiente.

Aplicação do filtro Ajustar cor

O filtro Ajustar cor permite controlar melhor os atributos de cor do objeto selecionado, incluindo contraste, brilho, saturação e matiz.

1. Selecione o objeto em que deseja ajustar a cor.
 2. Na seção Filtros do Inspetor de propriedades, clique no botão  Adicionar filtro e selecione Ajustar cor
 3. Insira valores para os atributos de cor. Os atributos e seus valores correspondentes são os seguintes:
 - Contraste** Ajusta os realces, as sombras e os tons médios de uma imagem.
 - Brilho** Ajusta o brilho da imagem.
 - Saturação** Ajusta a intensidade da cor.
 - Matiz** Ajusta o sombreamento da cor.
 4. Para redefinir todos os ajustes de cor como 0 e retornar o objeto ao respectivo estado original, clique em Restaurar filtro.
- [Trabalhar com shaders do Pixel Bender](#)
 - [Alterar a cor e a transparência da instância](#)

Criar uma planilha de entidades gráficas

Criação de planilhas de entidades gráficas

Uma planilha de entidades gráficas é um arquivo de imagem bitmap que contém vários gráficos menores organizados em uma grade lado a lado. Ao compilar vários gráficos em apenas um arquivo, você permite que o Flash Professional e outros aplicativos usem os gráficos carregando apenas um arquivo. Essa eficiência de carregamento pode ser muito útil em situações em que o desempenho é especialmente importante, como o desenvolvimento de jogos.



Uma planilha de entidades gráficas com entidades gráficas em animação quadro a quadro.

Você pode criar uma planilha de entidades gráficas a partir de uma seleção de qualquer combinação de clipes de filme, símbolos de botões, símbolos de gráficos ou bitmaps. Você pode selecionar itens no painel Biblioteca ou no Palco, mas não nos dois. Cada bitmap e cada quadro dos símbolos selecionados aparecem como um gráfico separado na planilha de entidades gráficas. Se você exportar do Palco, qualquer transformação (dimensionamento, inclinação etc.) aplicada à ocorrência do símbolo será preservada na imagem de saída.

Para criar uma planilha de entidades gráficas:

1. Selecione um ou mais símbolos na Biblioteca ou ocorrências de símbolos no Palco. A seleção também pode conter bitmaps.
2. Clique com o botão direito do mouse na seleção e escolha Gerar planilha de entidades gráficas.
3. Na caixa de diálogo Gerar planilha de entidades gráficas, selecione opções e clique em Exportar.

As seguintes opções de exportação estão disponíveis:

Dimensões da imagem O tamanho total em pixels da planilha de entidades gráficas. A configuração padrão é Dimensionamento automático, que dimensiona a planilha para caber todas as entidades gráficas que você incluir.

Formato de imagem O formato de arquivo da planilha de entidades gráficas exportada. PNG 8 bits e PNG 32 bits suportam o uso de plano de fundo transparente (canal alfa). PNG 24 bits e JPG não suportam planos de fundo transparentes. Normalmente, a diferença visual entre PNG 8 bits e PNG 32 bits é pequena. Arquivos PNG de 32 bits são quatro vezes maiores que os arquivos PNG de 8 bits.

Preenchimento de borda Preenchimento em volta da borda da planilha de entidades gráficas, em pixels

Preenchimento de forma Preenchimento entre cada imagem dentro da planilha de entidades gráficas, em pixels.

Algoritmo A técnica para colocar as imagens na planilha de entidades gráficas. Há duas opções:

- Básico (padrão)
- MaxRects

Formato de dados O formato interno usado para os dados da imagem. Escolha o formato que melhor se adapte ao fluxo de trabalho pretendido para a planilha de entidades gráficas depois de exportada. O padrão é o formato Starling.

Girar Gira as entidades gráficas 90 graus. Esta opção está disponível apenas para alguns formatos de dados.

Aparar Esta opção economiza espaço na planilha de entidades gráficas aparando pixels não usados de cada quadro de símbolo acrescentado à planilha.

Empilhar quadros Selecionar esta opção evita que quadros duplicados nos símbolos selecionados sejam duplicados na planilha de entidades

gráficas resultante.

Palavras-chave: planilha de entidades gráficas, flash profissional, cs6, starling, easeljs, criar uma planilha de entidades gráficas, criação de uma planilha de entidades gráficas, exportar uma planilha de entidades gráficas

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Gráficos em 3D

[Sobre os gráficos 3D no Flash](#)

[Movimentação de objetos no espaço 3D](#)

[Girar objetos no espaço 3D](#)

[Ajuste do Ângulo de perspectiva](#)

[Ajuste do Ponto de fuga](#)

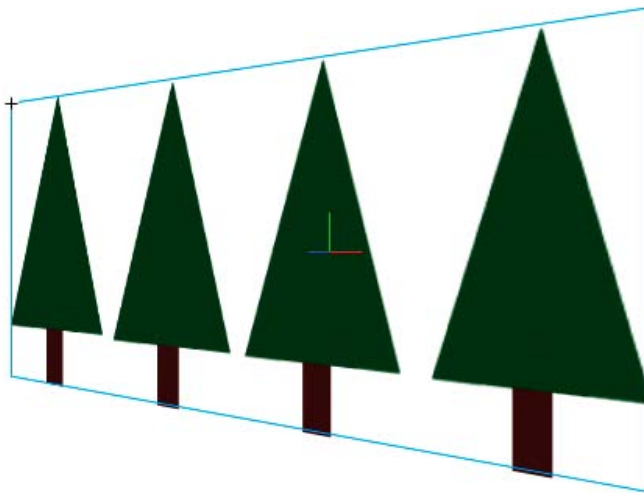
Sobre os gráficos 3D no Flash

[Para o início](#)

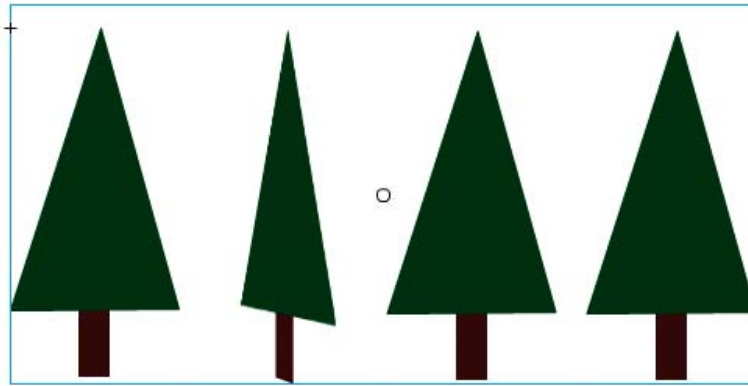
O Flash Professional permite criar efeitos 3D movendo e girando os clipes de filme no espaço 3D do Palco. O Flash Professional representa o espaço 3D incluindo um eixo z nas propriedades de cada ocorrência do clipe de filme. Você pode adicionar efeitos de perspectiva 3D em instâncias de clipes de filme, movendo-os ao longo do seu eixo x ou girando-os ao redor do eixo x ou y, usando as ferramentas de Translação 3D e Rotação 3D. Na terminologia 3D, mover um objeto no espaço 3D chama-se translação e girar um objeto no espaço 3D chama-se transformação. Após aplicar um desses efeitos a um clipe de filme, o Flash Professional considera um clipe de filme 3D e um indicador de eixos coloridos aparece sobreposto no clipe de filme sempre que é selecionado.

Para fazer um objeto parecer mais próximo ou mais distante do visualizador, mova-o ao longo do eixo z com a ferramenta Translação 3D ou o Inspetor de propriedades. Para dar a impressão de um objeto que esteja em um ângulo com o visualizador, gire o clipe de filme em torno do eixo z com a ferramenta Rotação 3D. Usando essas ferramentas em combinação, você pode criar efeitos realistas de perspectiva.

As ferramentas Translação 3D e Rotação 3D permitem manipular os objetos em um espaço 3D global ou local. O espaço 3D global é o espaço Palco. As transformações e translações globais se referem ao Palco. O espaço 3D local é o espaço do clipe de filme. As transformações e translações locais se referem ao espaço do clipe de filme. Por exemplo, se você tiver um clipe de filme com vários clipes de filme aninhados, as transformações 3D locais dos clipes de filme aninhados se referem à área de desenho dentro do clipe de filme do contêiner. O modo padrão das ferramentas Translação 3D e Rotação 3D é global. Para usá-las no modo local, clique no botão de alternância Global na seção Opções do painel Ferramentas.



O Palco com um clipe de filme girado em um espaço 3D global.



O Palco com um clipe de filme contendo um clipe de filme aninhado girado no espaço 3D local.

Usando as propriedades 3D das ocorrências de clipe de filme em seu arquivo FLA, você pode criar uma variedade de efeitos gráficos sem duplicar clipes de filme na Biblioteca. No entanto, ao editar um clipe de filme na biblioteca, as transformações e translações 3D aplicadas não estarão visíveis. Ao editar o conteúdo de um clipe de filme, ficarão visíveis apenas as transformações 3D dos clipes de filme aninhados.

Nota: Após adicionar uma transformação 3D a uma ocorrência de clipe de filme, seu símbolo de clipe de filme pai não pode mais ser editado no modo Editar no local.

Se você tiver objetos 3D no Palco, poderá adicionar certos efeitos 3D a todos esses objetos como um grupo, ajustando as propriedades Ângulo de perspectiva e Ponto de fuga do arquivo FLA. A propriedade Ângulo de perspectiva aplica zoom à visualização do Palco. A propriedade Ponto de fuga oferece um panorama dos objetos 3D no Palco. Essas configurações só afetam a aparência dos clipes de filme que têm uma transformação ou translação 3D a eles aplicadas.

Na ferramenta de criação do Flash Professional, você só pode controlar um ponto de vista ou uma câmera. A visualização de câmera do arquivo FLA é igual à visualização do Palco. Cada arquivo FLA só tem uma configuração de Ângulo de perspectiva e Ponto de fuga.

Para usar os recursos 3D do Flash Professional, as configurações de publicação do arquivo FLA devem ser definidas para Adobe Flash Player 10 e ActionScript 3.0. Apenas as ocorrências de clipe de filme podem ser giradas ou transladadas ao longo do eixo z. Alguns recursos 3D estão disponíveis através do ActionScript, que não estão diretamente disponíveis na interface de usuário do Flash Professional, como vários Pontos de fuga e câmeras separadas para cada clipe de filme. Com o ActionScript 3.0, é possível aplicar propriedades 3D a objetos como texto, componentes de reprodução FLV e botões, além de clipes de filme.

Nota: As ferramentas 3D não podem ser usadas em objetos sobre camadas de máscara e camadas que contêm objetos 3D não podem ser usadas como camadas de máscara. Para obter mais informações sobre camadas de máscara, consulte [Uso de camadas de máscara](#).

Recursos adicionais

Os recursos a seguir fornecem informações detalhadas adicionais sobre o trabalho com gráficos 3D no Flash Professional:

Tutoriais em vídeo:

- [Trabalho com arte 3D \(5:02\)](#) (Adobe.com)
- [Flash Downunder – Rotação 3D e translação 3D \(25:50\)](#) (Adobe.com)
- [Layers TV – Episódio 74: ferramentas 3D e som \(23:09\)](#) (Adobe.com)

Artigos:

- Mariko Ogawa escreveu um artigo detalhado intitulado [Exploração dos novos recursos 3D no Flash Professional](#) no Adobe Flash Developer Center. O artigo descreve o uso das ferramentas 3D, das propriedades 3D para animação e o trabalho com 3D no ActionScript 3.0.

Movimentação de objetos no espaço 3D

[Para o início](#)

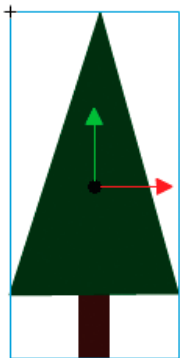
Você move as ocorrências de clipe de filme no espaço 3D com a ferramenta Translação 3D . Ao selecionar um clipe de filme com a ferramenta, seus três eixos, X, Y e Z, aparecem no Palco, na parte superior do objeto. O eixo x é vermelho, o eixo y é verde e o eixo z é azul.

O modo padrão da ferramenta Translação 3D é global. Mover um objeto no espaço 3D global é o mesmo que movê-lo em relação ao Palco. Mover um objeto no espaço 3D local é o mesmo que movê-lo em relação ao seu clipe de filme pai, caso haja algum. Para alternar a ferramenta Translação 3D entre os modos global e local, clique no botão de alternância Global, na seção Opções do painel Ferramentas enquanto a

ferramenta Translação 3D estiver selecionada. Você pode alternar temporariamente o modo de global para local pressionando a tecla D enquanto arrasta com a ferramenta Translação 3D.

As ferramentas Translação 3D e Rotação 3D ocupam o mesmo espaço no painel Ferramentas. Clique e mantenha pressionado o ícone da ferramenta 3D ativa no painel Ferramentas para selecionar a ferramenta 3D inativa no momento.

Por padrão, os objetos selecionados que têm a translação 3D aplicada aparecem com uma sobreposição do eixo 3D no Palco. Você pode desativar essa sobreposição na seção Geral das Preferências do Flash.



A sobreposição da ferramenta Translação 3D.

Nota: Alterar a posição do eixo z de um clipe de filme 3D causa a impressão de que as posições x e y do clipe de filme também foram alteradas. Isso é porque o movimento ao longo do eixo z segue as linhas de perspectiva invisíveis que radiam do ponto de fuga 3D (definido no Inspetor de propriedades da ocorrência do símbolo 3D) até as bordas do Palco.

Movimentação de um único objeto em um espaço 3D

1. No painel Ferramentas, selecione a ferramenta Translação 3D  (ou pressione a tecla G para selecioná-la).
2. Definir a ferramenta para modo Local ou Global.

Verifique se a ferramenta está no modo desejado marcando o botão de alternância Global na seção Opções do painel Ferramentas. Clique no botão ou pressione a tecla D para alternar o modo.

3. Selecione um clipe de filme com a ferramenta Translação 3D .
4. Para mover o objeto arrastando-o com a ferramenta, mova o ponteiro sobre os controles do eixo x-, y- ou z-. O ponteiro muda de aparência quando passa sobre um dos controles.

Os controles do eixo x e y são as dicas de seta em cada eixo. Arraste um desses controles na direção de sua seta para mover o objeto ao longo do eixo selecionado. O controle do eixo z é o ponto preto no centro do clipe de filme. Arraste o controle z para cima ou para baixo para mover o objeto no eixo z.

5. Para mover o objeto usando o Inspetor de propriedades, insira um valor para X, Y ou Z na seção Posição e visualização 3D do Inspetor de propriedades.

Ao mover um objeto no eixo z, seu tamanho aparente sofre alteração. O tamanho aparece no Inspetor de propriedades como valores de Largura e Altura na seção Posição e visualização 3D do Inspetor de propriedades. Esses valores são somente leitura.

Movimentação de uma seleção de múltiplos objetos em um espaço 3D

Ao selecionar vários clipes de filme, você pode mover um dos objetos selecionados com a ferramenta Translação 3D  e os outros se moverão junto com ele.

- Para mover cada objeto do grupo da mesma forma no espaço 3D global, defina a ferramenta Translação 3D para o modo global e arraste um dos objetos com os controles de eixo. Mantenha pressionada a tecla Shift enquanto clica nos objetos selecionados para mover os controles de eixo para esse objeto.
- Para mover cada objeto do grupo da mesma forma no espaço 3D local, defina a ferramenta Translação 3D para o modo local e arraste um dos objetos com os controles de eixo. Mantenha pressionada a tecla Shift enquanto clica nos objetos selecionados para mover os controles de eixo para esse objeto.

Você também pode mover os controles de eixo para o centro da seleção múltipla clicando duas vezes no controle de eixo z. Mantenha pressionada a tecla Shift enquanto clica nos objetos selecionados para mover os controles de eixo para esse objeto.

Girar objetos no espaço 3D

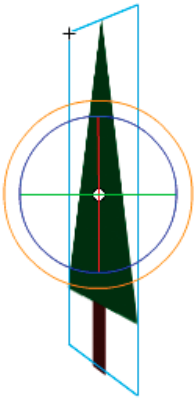
[Para o início](#)

Você gira as ocorrências de clipe de filme no espaço 3D com a ferramenta Rotação 3D . Um controle de rotação 3D aparece na parte superior dos objetos selecionados no Palco. O controle X é vermelho, o controle Y é verde e o controle Z é azul. Use o controle de rotação livre laranja para girar ao redor dos eixos X e Y ao mesmo tempo.

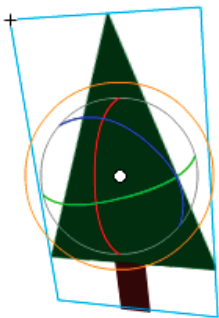
O modo padrão da ferramenta Rotação 3D é global. Girar um objeto no espaço 3D global é o mesmo que movê-lo em relação ao Palco. Girar um objeto no espaço 3D local é o mesmo que movê-lo em relação ao seu clipe de filme pai, caso haja algum. Para alternar a ferramenta Rotação 3D entre os modos global e local, clique no botão de alternância Global na seção Opções do painel Ferramentas enquanto a ferramenta Rotação 3D é selecionada. Você pode alternar temporariamente o modo de global para local pressionando a tecla D enquanto arrasta com a ferramenta Rotação 3D.

As ferramentas Translação 3D e Rotação 3D ocupam o mesmo espaço no painel Ferramentas. Clique e mantenha pressionado o ícone da ferramenta 3D ativa no painel Ferramentas para selecionar a ferramenta 3D inativa no momento.

Por padrão, os objetos selecionados que têm a rotação 3D aplicada aparecem com uma sobreposição do eixo 3D no Palco. Você pode desativar essa sobreposição na seção Geral das Preferências do Flash.



A sobreposição da ferramenta Rotação 3D global.



A sobreposição da ferramenta Rotação 3D local.

Girar um único objeto em um espaço 3D

1. No painel Ferramentas, selecione a ferramenta Rotação 3D  (ou pressione a tecla W).

Verifique se a ferramenta está no modo desejado marcando o botão de alternância Global na seção Opções do painel Ferramentas. Clique no botão ou pressione a tecla D para alternar entre os modos.

2. Selecione um clipe de filme no Palco.

Os controles da Rotação 3D aparecem sobrepostos no objeto selecionado. Se os controles aparecerem em um local diferente, clique duas vezes no ponto central do controle para movê-lo para o objeto selecionado.

3. Coloque o ponteiro sobre um dos quatro controles do eixo de rotação.

O ponteiro muda de aparência quando passa sobre um dos quatro controles.

4. Arraste um dos controles de eixo para girar em torno desse eixo ou o controle de rotação livre (círculo laranja externo) para girar X e Y simultaneamente.

Arraste o controle do eixo X para a esquerda ou a direita a fim de girar em torno do eixo x. Arraste o controle do eixo y para cima ou para baixo a fim de girar em torno do eixo y. Arraste o controle do eixo z em um movimento circular para girar em torno do eixo z.

5. Para realocar o ponto central do controle de rotação em relação ao clipe de filme, arraste o ponto central. Para restringir o movimento do ponto central a incrementos de 45°, pressione a tecla Shift enquanto estiver arrastando o ponto.

Mover o ponto central do controle de rotação permite controlar o efeito da rotação sobre o objeto e sua aparência. Clique duas vezes no

ponto central para movê-lo de volta para o centro do clipe de filme selecionado.

A localização do ponto central do controle de rotação do objeto selecionado aparece no painel Transformação como a propriedade Ponto central 3D. Você pode modificar a localização do ponto central no painel Transformação.

Girar uma seleção de múltiplos objetos em um espaço 3D

1. No painel Ferramentas, selecione a ferramenta Rotação 3D  (ou pressione a tecla W).

Verifique se a ferramenta está no modo desejado marcando o botão de alternância Global na seção Opções do painel Ferramentas. Clique no botão ou pressione a tecla D para alternar entre os modos.

2. Selecione vários clipes de filme no Palco.

Os controles da Rotação 3D aparecem sobrepostos no objeto selecionado por último.

3. Coloque o ponteiro sobre um dos quatro controles do eixo de rotação.

O ponteiro muda de aparência quando passa sobre um dos quatro controles.

4. Arraste um dos controles de eixo para girar em torno desse eixo ou o controle de rotação livre (círculo laranja externo) para girar X e Y simultaneamente.

Arraste o controle do eixo x para a esquerda ou a direita a fim de girar em torno do eixo x. Arraste o controle do eixo y para cima ou para baixo a fim de girar em torno do eixo y. Arraste o controle do eixo z em um movimento circular para girar em torno do eixo z.

Todos os clipes de filme selecionados giram ao redor do ponto central 3D, que aparece no centro dos controles de rotação.

5. Para realocar o ponto central do controle de rotação 3D, siga um destes procedimentos:

- Para mover o ponto central para um local arbitrário, arraste-o.
- Para mover o ponto central no sentido do centro de um dos clipes de filme selecionados, mantenha pressionada a tecla Shift enquanto clica duas vezes no clipe de filme.
- Para mover o ponto central para o centro do grupo de clipes de filme selecionados, clique duas vezes no ponto central.

A alteração do ponto central de rotação 3D permite controlar o efeito da rotação nos objetos.

A localização do ponto central do controle de rotação do objeto selecionado aparece no painel Transformação como a propriedade Ponto central 3D. Você pode modificar a localização do ponto central no painel Transformação.

Girar uma seleção com o painel Transformação

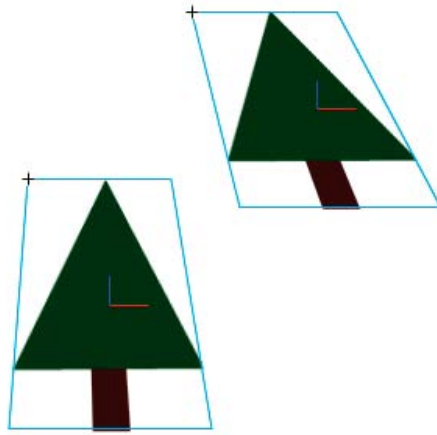
1. Abra o painel Transformação (Janela > Transformação).
2. Selecione um ou mais clipes de filme no Palco.
3. No painel Transformação, insira os valores desejados nos campos X, Y e Z da Rotação 3D para girar a seleção. Esses campos contêm texto ativo; por isso, você pode arrastar os valores para alterá-los.
Nota: A rotação 3D ocorre no espaço 3D global ou local, dependendo do modo atual da ferramenta Rotação 3D no painel Ferramentas.
4. Para mover o ponto de rotação 3D, insira os valores desejados nos campos X, Y e Z do Ponto central 3D.

Ajuste do Ângulo de perspectiva

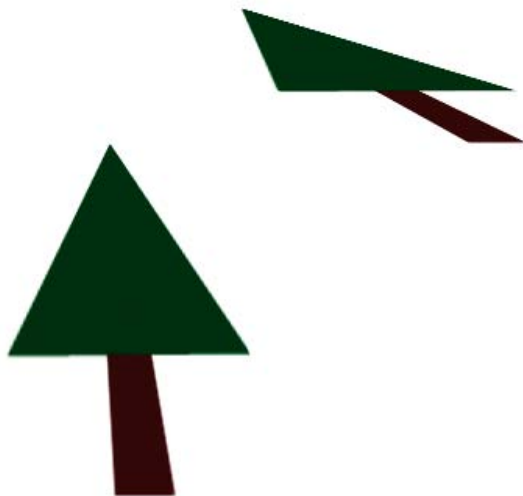
[Para o início](#)

A propriedade Ângulo de perspectiva de um arquivo FLA controla o ângulo de visualização visível dos clipes de filme 3D no Palco.

O aumento ou a diminuição do Ângulo de perspectiva afeta o tamanho visível dos clipes de filme 3D e sua localização em relação às bordas do Palco. Aumentar o Ângulo de perspectiva faz com que os objetos 3D fiquem mais próximos do visualizador. Diminuir a propriedade Ângulo de perspectiva faz com que os objetos 3D pareçam mais distantes. O efeito é como aplicar mais ou menos zoom com a lente de uma câmera, que muda o ângulo de visualização por meio da lente.



O Palco com Ângulo de perspectiva de 55.



O Palco com Ângulo de perspectiva de 110.

A propriedade Ângulo de perspectiva afeta todos os cliques de filme com translação 3D ou rotação 3D a eles aplicados. O Ângulo de perspectiva não afeta nenhum outro clique de filme. O Ângulo de perspectiva padrão é 55 graus de visualização, como a lente de uma câmera normal. O intervalo de valores é de 1 a 180 graus.

Para visualizar ou definir o Ângulo de perspectiva no Inspetor de propriedades, um clique de filme 3D deve estar selecionado no Palco. As alterações no Ângulo de perspectiva ficam imediatamente visíveis no Palco.

O Ângulo de perspectiva é trocado automaticamente quando você altera o tamanho do Palco para que a aparência dos objetos 3D não sejam alteradas. Você pode desativar esse comportamento na caixa de diálogo Propriedades do documento.

Para definir o Ângulo de perspectiva:

1. No Palco, selecione uma ocorrência de clique de filme que tenha a rotação ou translação 3D a ele aplicada.
2. No Inspetor de propriedades, insira um novo valor no campo Ângulo de perspectiva ou arraste o texto ativo para alterar o valor.

Ajuste do Ponto de fuga

[Para o início](#)

A propriedade Ponto de fuga de um arquivo FLA controla a orientação do eixo z dos cliques de filme 3D no Palco. Os eixos z de todos os cliques de filme 3D em um arquivo FLA recuam em direção ao Ponto de fuga. Realocando o Ponto de fuga, você altera a direção de movimentação de um objeto quando ele é transladado ao longo do eixo z. Ajustando a posição do Ponto de fuga, você pode controlar precisamente a aparência dos objetos e da animação 3D no Palco.

Por exemplo, se você localizar o Ponto de fuga no canto superior esquerdo do Palco (0, 0), o aumento do valor da propriedade Z de um clipe de filme afasta o clipe do visualizador e o move em direção ao canto superior esquerdo do Palco.

Como o Ponto de fuga afeta todos os clipes de filme 3D, sua alteração também muda a posição de todos os clipes de filme que têm uma translação do eixo z aplicada.

O Ponto de fuga é uma propriedade de documento que afeta todos os clipes de filme que tenham a translação ou rotação do eixo z a eles aplicada. O Ponto de fuga não afeta nenhum outro clipe de filme. A localização padrão do Ponto de fuga é o centro do Palco.

Para visualizar ou definir o Ponto de fuga no Inspetor de propriedades, um clipe de filme 3D deve estar selecionado no Palco. As alterações feitas no Ponto de fuga ficam imediatamente visíveis no Palco.

Para definir o Ponto de fuga:

1. No Palco, selecione um clipe de filme que tenha a rotação ou translação 3D a ele aplicadas.
2. No Inspetor de propriedades, insira um novo valor no campo Ponto de fuga ou arraste o texto ativo para alterar o valor. As guias que indicam o local do ponto de fuga aparecem no Palco ao arrastar o texto ativo.
3. Para retornar o Ponto de fuga para o centro do Palco, clique no botão Redefinir, no Inspetor de propriedades.

Nota: Se você redimensionar o Palco, o Ponto de fuga não será atualizado automaticamente. Para manter o aspecto 3D criado pelo posicionamento específico do Ponto de fuga, você precisará reposicionar o Ponto de fuga em relação ao novo tamanho do Palco.

Mais tópicos da Ajuda

 [Como trabalhar em 3D \(três dimensões\)](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Aplicação de padrões com a ferramenta Pincel de borrifar

Opções da ferramenta Pincel de borrifar

A ferramenta Pincel de borrifar age como um borrifador de partículas, permitindo que você "pincele" um padrão de formas no Palco de uma única vez. Por padrão, o Pincel de borrifar emite uma borrifada de partículas de pontos, usando a cor de preenchimento selecionada no momento. No entanto, você pode usar o Pincel de borrifar para aplicar clipe de filme ou símbolo gráfico como um padrão.

1. Selecione a ferramenta Pincel de borrifar.
2. No Inspetor de propriedades da ferramenta Pincel de borrifar, selecione uma cor de preenchimento para as borrifadas padrão de pontos. Ou clique em Editar para selecionar um símbolo personalizado na Biblioteca.

Você pode usar qualquer clipe de filme ou símbolo gráfico na Biblioteca como uma "partícula". Essas partículas baseadas em símbolos oferecem um grande controle criativo sobre a arte criada no Flash.

3. Clique ou arraste no Palco onde deseja que o padrão seja exibido.

Opções da ferramenta Pincel de borrifar

[Para o início](#)

As opções da ferramenta Pincel de borrifar aparecem no Inspetor de propriedades quando você seleciona o Pincel de borrifar no painel Ferramentas.

Editar Abre a caixa de diálogo Selecionar símbolo, na qual você seleciona um clipe de filme ou símbolo gráfico para usar como uma partícula do pincel de borrifar. Quando um símbolo é selecionado na Biblioteca, o respectivo nome aparece ao lado do botão de edição.

Seletor de cores Selecione uma cor de preenchimento para a borrifada de partícula padrão. O seletor de cores é desativado quando você usa um símbolo na Biblioteca como uma partícula de borrifada.

Dimensionamento Esta propriedade é exibida somente quando não se usa um símbolo da Biblioteca como partícula. Dimensionar o símbolo usado como uma partícula de borrifada. Por exemplo, o valor 10% torna o símbolo 10% menor. O valor 200% torna o símbolo 200% maior.

Largura da escala Esta propriedade é exibida somente quando se usa um símbolo como partícula. Dimensione a largura de um símbolo usado como uma partícula de borrifada. Por exemplo, um valor de 10% torna o símbolo 10% mais estreito. Um valor de 200% torna o símbolo 200% mais largo.

Altura da escala Esta propriedade é exibida somente quando se usa um símbolo como partícula. Dimensiona a altura de um símbolo usado como uma partícula de borrifada. Por exemplo, um valor de 10% torna o símbolo 10% mais curto. Um valor de 200% torna o símbolo 200% mais longo.

Escala aleatória Especifica que cada partícula de borrifada baseada em símbolo seja colocada no Palco em uma escala aleatória, alterando o tamanho de cada partícula. Esta opção é desativada ao usar a borrifada padrão de pontos.

Girar símbolo Esta propriedade é exibida somente quando se usa um símbolo como partícula. Gira a partícula de borrifada baseada em símbolo ao redor de um ponto central.

Rotação aleatória Esta propriedade é exibida somente quando se usa um símbolo como partícula. Especifica que cada partícula de borrifada baseada em símbolo seja colocada no Palco em um grau aleatório de rotação. Esta opção é desativada quando você usa a borrifada padrão de pontos.

Largura A largura da partícula de borrifada quando não se usa um símbolo da Biblioteca.

Altura A altura da partícula de borrifada quando não se usa um símbolo da Biblioteca.

Ângulo do pincel O valor da rotação em sentido horário a ser aplicada à partícula de borrifada quando não se usa um símbolo da Biblioteca. Mais tópicos da Ajuda



Aplicação de modos de mesclagem

- Sobre modos de mesclagem
- Exemplos de modo de mesclagem
- Aplicação de modo de mesclagem
- Recursos adicionais

Sobre modos de mesclagem

[Para o início](#)

Os modos de mesclagem permitem criar imagens compostas. Composição é o processo de variação da transparência ou interação de cor entre dois ou mais objetos sobrepostos. A mesclagem permite criar efeitos exclusivos, mesclando as cores em cliques de filme sobrepostos.

O modo de mesclagem contém os seguintes elementos:

- Cor de mesclagem** A cor aplicada ao modo de mesclagem.
- Opacidade** O grau de transparência aplicado ao modo de mesclagem.
- Cor de base** A cor de pixels por baixo da cor de mesclagem.
- Cor do resultado** O resultado do efeito de mesclagem na cor de base.

Modos de mesclagem dependem da cor do objeto a que a mesclagem está sendo aplicada, além da cor subjacente. A Adobe® recomenda testar os modos diferentes de mesclagem para alcançar o efeito desejado.

- Normal** Aplica normalmente a cor, sem nenhuma interação com as cores de base.
 - Camada** Permite empilhar cliques de filme um por cima do outro, sem afetar as cores.
 - Escurecer** Substitui apenas as áreas mais claras do que a cor de mesclagem. As áreas mais escuras do que a cor de mesclagem não são alteradas.
 - Multiplicar** Multiplica a cor de base pela cor de mesclagem, resultando em cores mais escuras.
 - Clarear** Substitui apenas os pixels mais escuros do que a cor de mesclagem. As áreas mais claras do que a cor de mesclagem não são alteradas.
 - Tela** Multiplica o inverso da cor de mesclagem pela cor de base, resultando em um efeito de branqueamento.
 - Sobrepor** Multiplica ou reticula as cores, dependendo das cores de base.
 - Luz Direta** Multiplica ou reticula as cores, dependendo da cor do modo de mesclagem. O efeito é semelhante ao de iluminar com uma luz de spot o objeto.
 - Diferença** Subtrai a cor de mistura da cor de base ou a cor de base da cor de mistura, dependendo da que tiver maior valor de brilho. O efeito é semelhante a um negativo em cores.
 - Adicionar** Normalmente usado para criar um efeito animado de dissolução de iluminação entre duas imagens.
 - Subtrair** Normalmente usado para criar um efeito animado de dissolução de escurecimento entre duas imagens.
 - Inverter** Inverte a cor de base.
 - Alfa** Aplica uma máscara alfa.
 - Apagar** Remove todos os pixels da cor de base, incluindo os da imagem de plano de fundo.
- Nota: Os modos de mesclagem de apagar e alfa exigem que o modo de mesclagem de camada seja aplicado ao clipe de filme pai. Você não pode alterar o clipe de plano de fundo para Apagar e aplicá-lo, pois o objeto ficaria invisível.*

Exemplos de modo de mesclagem

[Para o início](#)

Os seguintes exemplos ilustram como os modos diferentes de mesclagem afetam a aparência da imagem. O efeito resultante do modo de mesclagem poderá ser consideravelmente diferente, dependendo da cor da imagem especificada e do tipo de modo de mesclagem aplicado.

 Imagem original	 Camada	 Escurecer



Multiplicar



Clarear



Tela



Sobrepor



Luz Direta



Adicionar



Subtrair



Diferença



Inverter

Aplicação de modo de mesclagem

[Para o início](#)

Para aplicar mesclagens aos cliques de filme selecionados, use o Inspetor de propriedades.

Nota: Você não pode aplicar modos distintos de mesclagem a símbolos gráficos diferentes, porque vários símbolos gráficos são mesclados como uma forma única quando você publica o arquivo SWF.

1. Selecione a ocorrência de clipe de filme (no palco) a que deseja aplicar o modo de mesclagem.
2. Para ajustar a cor e a transparência da ocorrência de clipe de filme, use o menu pop-up Cor, no painel Propriedades.
3. Selecione um modo de mesclagem para cliques de filme no menu pop-up Mesclagem do painel Propriedades. O modo de mesclagem é aplicado à ocorrência de clipe de filme selecionada.
4. Verifique se o modo de mesclagem selecionado é apropriado para o efeito que você está tentando alcançar.

Teste as configurações de cor e transparência do clipe de filme e os modos diferentes de mesclagem para alcançar o efeito desejado.

Recursos adicionais

[Para o início](#)

Os recursos a seguir fornecem informações detalhadas adicionais sobre o trabalho com mesclagens no Flash Professional:

- [Manual didático de efeitos gráficos para Flash CS4 Professional](#) (Adobe.com)

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Organização de objetos

[Armazenar objetos](#)

[Alinhar objetos](#)

[Agrupamento de objetos](#)

[Editar um grupo ou objeto em um grupo](#)

[Separar grupos e objetos](#)

Armazenar objetos

[Para o início](#)

Em uma camada, o Flash armazena objetos na ordem em que são criados, colocando o objeto criado mais recentemente no topo da pilha. A ordem de armazenamento dos objetos determina como eles aparecem quando são sobrepostos. Você pode alterar a ordem de armazenamento dos objetos a qualquer hora.

As linhas e formas desenhadas sempre aparecem abaixo dos grupos e símbolos na pilha. Para movê-los para cima da pilha, você deve agrupá-los ou transformá-los em símbolos.

As camadas também afetam a ordem do armazenamento. Tudo na Camada 2 aparece na frente da Camada 1 e assim por diante. Para alterar a ordem das camadas, arraste o nome da camada na Linha do tempo para uma nova posição.

1. Selecione o objeto.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione Modificar > Organizar > Trazer para o Primeiro plano ou Enviar para Plano de fundo para mover o objeto ou grupo para o topo ou para o fundo da ordem da pilha.
 - Selecione Modificar > Organizar > Trazer para frente ou Enviar para trás para mover o objeto ou grupo para frente ou para trás uma posição na ordem da pilha.

Se mais de um grupo for selecionado, os grupos se moverão para a frente ou para trás de todos os grupos não selecionados, enquanto mantêm sua ordem entre si.

Alinhar objetos

[Para o início](#)

O painel Alinhar permite que você alinhe os objetos selecionados ao longo do eixo horizontal ou vertical. Você pode alinhar os objetos verticalmente ao longo da borda direita, do centro ou da borda esquerda dos objetos selecionados ou horizontalmente ao longo da borda superior, do centro ou da borda inferior dos objetos selecionados.

Para assistir a um tutorial sobre as ferramentas de layout no Flash, consulte Usar Ferramentas de Layout nas páginas de Tutoriais do Flash em www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_br.

1. Selecione os objetos a serem alinhados.
2. Selecionar Janela > Alinhar.
3. Para aplicar as modificações de alinhamento relativas às dimensões do Palco, no painel Alinhar, selecione Para Palco.
4. Para modificar o(s) objeto(s) selecionados(s), selecione os botões de alinhamento.

Agrupamento de objetos

[Para o início](#)

Para manipular os elementos como um único objeto, agrupe. Por exemplo, depois de criar um desenho, você pode agrupar os elementos do desenho para que você possa facilmente selecionar e mover o desenho como um todo.

Ao selecionar um grupo, o Inspetor de propriedades exibe as coordenadas x e y do grupo e suas dimensões em pixel.

Você pode editar os grupos sem desagrupá-los. Você pode também selecionar um objeto individual em um grupo para editar sem desagrupar os objetos.

❖ Selecione os objetos a serem agrupados. Você pode selecionar formas, outros grupos, símbolos, texto e assim por diante.

- Para agrupar objetos, selecione Modificar > Agrupar ou pressione Control+G (Windows) ou Command+G (Macintosh).
- Para desagrupar objetos, selecione Modificar > Desagrupar ou pressione Control+Shift+G (Windows) ou Command+Shift+G (Macintosh).

Editar um grupo ou objeto em um grupo

[Para o início](#)

1. Selecione o grupo e, em seguida, selecione Editar > Editar selecionado ou clique duas vezes no grupo com a ferramenta de Seleção.
Tudo na página que não faça parte do grupo fica apagado, indicando que os elementos fora do grupo são inacessíveis.
2. Editar qualquer elemento no grupo.
3. Selecione Editar > Editar tudo ou clique duas vezes em um spot em branco no Palco com a ferramenta Seleção.
O Flash restaura o grupo ao seu status como uma entidade única e você pode trabalhar com outros elementos no Palco.

Separar grupos e objetos

[Para o início](#)

Para separar grupos, ocorrências e bitmaps em elementos editáveis desagrupados, você pode separá-los, o que reduz significativamente o tamanho do arquivo dos gráficos importados.

Embora você possa selecionar Editar > Desfazer imediatamente após separar um grupo ou objeto, o ato de separar não é totalmente reversível. Ele afeta os objetos da seguinte maneira:

- Separa o link de uma ocorrência de símbolo em seu símbolo mestre
- Descarta tudo, menos o quadro atual em um símbolo animado
- Converte um bitmap em um preenchimento
- Coloca cada caractere em um bloco de texto separado quando aplicado aos blocos de texto
- Converte caracteres em contornos quando aplicados em um único caractere de texto.

Não confunda o comando Separar com o comando Desagrupar. O comando Desagrupar separa objetos agrupados, retornando os elementos agrupados para o estado em que estavam antes do agrupamento. Ele não separa bitmaps, ocorrências ou tipo ou converte tipo em contornos.

1. Selecione o grupo, bitmap ou símbolo a ser separado.
2. Selecionar Modificar > Separar.

Nota: Separar símbolos animados ou grupos em uma animação interpolada não é recomendável e pode apresentar resultados imprevisíveis. Separar símbolos complexos e grandes blocos de texto pode demorar. Você pode precisar aumentar a alocação da memória do aplicativo para separar adequadamente os objetos complexos.

Mais tópicos da Ajuda

 [Separar o texto TLF](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Cor

O painel Cor

Paletas de cor

Criar ou editar uma cor sólida

Duplicar, excluir e limpar cores

Modelos de cores descrevem as cores que vemos e com que trabalhamos em gráficos digitais. Cada modelo de cor, como RGB, HSB ou CMYK, representa um método diferente para descrever e classificar cor. Os modelos de cores usam valores numéricos para representar o espectro visível da cor. O espaço de cor é uma variante de um modelo de cor e tem uma gama (intervalo) específica de cores. Por exemplo, dentro do modelo de cores RGB, há vários espaços de cores: Adobe® RGB, sRGB e Apple® RGB. Embora cada um desses espaços de cor defina a cor usando os mesmos três eixos (R, G e B), as respectivas gamas são diferentes.

Ao trabalhar com essas cores em um gráfico, você está, na verdade, ajustando valores numéricos no arquivo. É fácil imaginar um número como uma cor, mas esses valores numéricos não são cores absolutas em si mesmos, eles têm apenas um significado de cor no espaço de cor do dispositivo que está produzindo a cor.

Como cada dispositivo tem o seu próprio espaço de cores, cada um pode reproduzir cores apenas na sua gama. Quando uma imagem se move de um dispositivo para outro, as cores da imagem podem mudar porque cada dispositivo interpreta valores RGB e HSB de acordo com seu próprio espaço de cor. Por exemplo, é impossível que todas as cores exibidas em um monitor correspondam de maneira idêntica em uma impressão de uma impressora de desktop. A impressora opera em um espaço de cor CMYK e o monitor opera em um espaço de cor RGB. Suas gamas são diferentes. Algumas cores produzidas por tintas não podem ser exibidas em um monitor, enquanto outras que podem ser exibidas em um monitor não podem ser reproduzidas com o uso de tintas em papel.

Ao criar cores para uso em documentos Flash, lembre-se que, embora seja impossível coincidir com exatidão todas as cores em dispositivos diferentes, você pode obter bons resultados considerando os recursos de exibição gráfica dos dispositivos em uso por seu público-alvo.

O Adobe® Flash® Professional permite que você aplique, crie e modifique cores usando os modelos de cores RGB e HSB. Com o uso da paleta padrão ou de uma criada por você, pode-se escolher as cores para serem aplicadas nos traçados ou para preencher um objeto que esteja criando ou um objeto que já esteja no Palco.

Quando se aplica uma cor do traçado a uma forma, faça o seguinte:

- Aplique uma cor sólida, gradiente ou bitmap para o preenchimento da forma. Para se aplicar um preenchimento com bitmap a uma forma, é preciso importá-lo para o arquivo em uso. Selecione qualquer cor sólida, gradiente e o estilo e peso do traçado.
- Crie uma forma com contorno e sem preenchimento usando Sem cor como preenchimento.
- Crie uma forma preenchida e sem contorno usando Sem cor como contorno.
- Aplique preenchimento colorido sólido a textos.

Com o painel Cores, você pode criar e editar cores sólidas e preenchimentos em gradiente nos modos RGB e HSB.

Para acessar o seletor de cores do sistema, selecione o ícone do seletor de cores  no controle Cor do traçado ou Cor de preenchimento no painel Controlar, no painel Ferramentas ou no Inspetor de propriedades Forma.

O painel Cor

[Para o início](#)

O painel Cores permite que você modifique a paleta de cores de um FLA e altere as cores de traçados e preenchimentos, incluindo:

- importar, exportar, excluir ou então modificar a paleta de cores de um arquivo FLA com o uso do painel Amostras.
- Seleção de cores no modo hexadecimal.
- Criação de gradientes multicoloridos.
- Use gradientes para produzir uma ampla gama de efeitos, como dar ilusão de profundidade a um objeto bidimensional.

O painel Cor contém os seguintes controles:

Cor do Traçado Altera a cor do traçado, ou a borda, de um objeto gráfico.

Cor do preenchimento Mudança na cor do preenchimento. O preenchimento é a área de cor que preenche a forma.

Menu Tipo de cor Altera o estilo do preenchimento:

Nada Remove o preenchimento.

Sólido Cor Apresenta cor de preenchimento sólida e única.

Gradiente Linear Produz um gradiente que se mistura em um caminho linear.

Gradiente Radial Produz um gradiente que se mistura para fora em um caminho circular a partir de um ponto focal central.

Preenchimento de Bitmap Cobre a área de preenchimento selecionada com uma imagem de bitmap que se pode selecionar. Quando você escolhe o Bitmap, uma caixa de diálogo permite a seleção da imagem de bitmap no computador local e sua inclusão na biblioteca. Você pode aplicar esse bitmap como preenchimento; a aparência é semelhante a um padrão de telha de mosaico, com a imagem repetida dentro da forma.

HSB Permite alterar o Matiz, a Saturação e o Brilho das cores num preenchimento.

'RGB' Permite que você altere a densidade das cores vermelho, verde e azul (RGB) num preenchimento.

Alfa Define a opacidade de um preenchimento sólido ou o controle deslizante selecionado atualmente para um preenchimento gradiente. Um valor alfa de 0% cria um preenchimento invisível (ou transparente) e um valor alfa de 100% cria um preenchimento opaco.

Amostra de cor atual Exibe a cor selecionada atualmente. Se você selecionar um tipo de preenchimento gradiente (Linear or Radial) no menu Tipo de preenchimento, a Amostra de cor atual exibe as transições de cor no gradiente criado.

Seletor de cores do sistema Permite a seleção visual da cor. Clique no Seletor de cores do sistema e arraste o ponteiro em forma de cruz até encontrar a cor desejada.

Valor hexadecimal Exibe o valor hexadecimal da cor atual. Para mudar a cor usando o valor hexadecimal, digite um novo valor. Os valores de cor hexadecimais (também chamados de valores hex) são combinações alfanuméricas de 6 dígitos que representam a cor.

Fluxo Permite que você controle as cores aplicadas além dos limites de um gradiente linear ou radial.

Estender Cor (Padrão) Aplica as cores especificadas além do fim do gradiente.

Refletir Cor Faz com que as cores do gradiente preencham a forma usando um efeito de espelho reflexivo. Os gradientes especificados são repetidos do início ao fim e, depois, repetidos na sequência oposta, do fim do gradiente para o início e, em seguida, de volta ao início do gradiente até o fim, até que a forma selecionada esteja preenchida.

Repetir Cor Repete o gradiente do início ao fim até que a forma selecionada esteja preenchida.

Nota: Os modos Estouro só contam com suporte no Adobe Flash Player 8 e posterior.

RGB linear Cria um gradiente radial ou linear compatível com Gráficos Escalonáveis de Vetor (SVG).

Paletas de cor

[Para o início](#)

Cada arquivo do Flash Professional contém sua própria paleta de cor, armazenada no documento do Flash Professional. O Flash Professional exibe uma paleta de arquivo como amostras nos controles Cor do preenchimento e Cor do traçado e no painel Amostras. A paleta de cor padrão é a paleta segura para a web de 216 cores. Para incluir cores na paleta de cor atual, use o painel Cores.

Pode-se importar e exportar paletas de cores sólidas e gradientes entre os arquivos do Flash Professional, bem como entre o Flash Professional e outros aplicativos.

A paleta padrão e a paleta segura para a Web

Grave a paleta atual como padrão, substitua a paleta atual pela padrão definida para o arquivo ou carregue a paleta segura para a web para substituir a paleta atual.

- Para carregar ou gravar a paleta padrão, no painel Amostras, selecione um dos comandos a seguir do menu no canto superior direito.

Carregar cores padrão Substitui a paleta atual pela padrão.

Salvar como padrão Grava a paleta de cores atual como padrão. A nova paleta padrão é usada quando se cria arquivos novos.

- Para carregar a paleta de 216 cores segura para a web, no painel Amostras, selecione Web 216 no menu no canto superior direito.

Classificação da cor por matiz na paleta

Para facilitar a localização da cor, classifique as cores na paleta por matiz.

❖ No painel Amostras, selecione Classificar por cores no menu do canto superior direito.

Importar e exportar paletas de cores

Para importar e exportar gradientes e cores RGB entre arquivos do Flash Professional, use os arquivos de Definição de cor (arquivos CLR) do Flash Professional. Importar e exportar paletas de cores RGB, com o uso de arquivos Tabela de cores (arquivos ACT). Você pode, também, importar paletas de cor, mas não gradientes, de arquivos GIF. Não se pode importar ou exportar gradientes de arquivos ACT.

Importe uma paleta de cores

- No painel Amostras, selecione um dos comandos seguintes no menu do canto superior direito.
 - Para anexar as cores importadas na paleta atual, selecione Incluir cores.
 - Para substituir a paleta atual pelas cores importadas, selecione Substituir cores.
- Navegue até o arquivo desejado, selecione e clique em OK.

Exporte uma paleta de cores

- No painel Amostras, selecione Salvar cores no menu do canto superior direito e digite o nome da paleta de cores.
- Para Salvar como tipo (Windows) ou Formato (Macintosh), selecione Conjuntos de cores Flash ou Tabela de cores. Clique em Salvar.

Criar ou editar uma cor sólida

Você pode criar qualquer cor usando o painel Cores. Se um objeto for selecionado no Palco, as modificações de cor que você fizer no painel Cores são aplicadas à seleção. Você pode selecionar as cores no RGB e no HSB ou pode expandir o painel para usar o modo hexadecimal. Você pode especificar também um valor alfa para definir o grau de transparência de uma cor. Além disso, pode selecionar uma cor da paleta de cores existentes.

Você pode expandir o painel Cores para exibir um espaço de cores maior em lugar da barra de cores, uma amostra de cores dividida, mostrando as cores atuais e as anteriores, e um controle deslizante Brilho para modificar o brilho da cor em todos os modos de cores.

1. Para aplicar a cor na arte existente, selecione um objeto ou objetos do Palco e selecione Janela > Cor.
2. Clique no ícone Traçado ou Preenchimento para especificar o atributo a ser modificado.

Nota: *Clique no ícone, não no controle Cor, ou o Seletor de cores abrirá.*

3. Se você selecionou o ícone Preenchimento na etapa 3, verifique se Sólido está selecionado no menu Tipo.
4. Se um objeto for selecionado no Palco, as modificações de cor que você fizer no painel Cores são aplicadas à seleção. Siga um destes procedimentos:

- Para selecionar a cor, clique no espaço colorido no painel Cores. Para ajustar o brilho da cor, arraste o controle deslizante Brilho.

Nota: *Para criar cores diferentes do preto ou do branco, certifique-se que o controle deslizante Brilho não esteja configurado para um dos extremos.*

- Digite os valores nas caixas de valor de cor: Os valores de vermelho, verde e azul para a tela RGB; os valores de matiz, saturação e brilho para a tela HSB ou os valores hexadecimais para a tela hexadecimal. Digite um valor alfa para especificar o grau de transparência, de 0 para transparência total a 100 para opacidade total.
- Para voltar às configurações de cor padrão, preto e branco (traçado preto e preenchimento branco), clique no botão Preto-e-branco .
- Para trocar cores entre o preenchimento e o traçado, clique no botão Alternar cores .
- Para eliminar a cor no preenchimento ou no traçado, clique no botão Nenhuma cor .

Nota: *Não se pode aplicar traçado ou preenchimento Sem cor a um objeto existente. Em vez disso, selecione o traçado ou preenchimento existente e exclua.*

- Clique no controle de cor Traçado ou Preenchimento e selecione uma cor.

5. Para adicionar a nova cor à lista de amostra de cores do documento atual, selecione Incluir amostra, no menu do canto superior direito.

Duplicar, excluir e limpar cores

Duplicação de cores na paleta, exclusão de cores individuais ou limpeza de todas as cores da paleta.

- Para duplicar ou excluir uma cor, selecione Janela > Amostras, clique na cor a ser duplicada ou eliminada e selecione Duplicar amostra ou Excluir amostra no menu do painel. Ao duplicar a amostra, aparece a lata de tinta. Clique na área vazia do painel Amostras com a lata de tinta para fazer uma duplicata da cor selecionada.
- Para limpar todas as cores da paleta de cores, no painel Amostras, selecione Limpar cores no menu do painel. Todas as cores, exceto o preto e o branco, são removidas da paleta.



Conversão de arte entre formatos vetoriais e de bitmap (CS5.5 apenas)

Vantagens de formatos vetoriais e de bitmap

[Selecione uma ocorrência de um bitmap no Palco](#)

[Crie um bitmap a partir de uma seleção de palco](#)

[Vídeos e tutoriais](#)

Vantagens de formatos vetoriais e de bitmap

[Para o início](#)

Para obter as definições da arte com vetore e com bitmap, consulte Gráficos vetoriais e de bitmap.

A arte-final com vetores tem as seguintes vantagens:

- Tamanhos de arquivo menores
- Escalável sem perda de fidelidade

A arte-final com bitmap tem as seguintes vantagens:

- Desempenho de renderização mais rápido
- Requer menos velocidade de CPU
- Mais apropriadas para dispositivos móveis com processadores mais lentos

Selecione uma ocorrência de um bitmap no Palco

[Para o início](#)

A opção Exportar como Bitmap permite renderizar instâncias de clipe de filme e símbolos de botão como bitmaps no Palco durante a criação. O Flash também utiliza esses bitmaps ao publicar um arquivo SWF. O desempenho da reprodução é mais rápido do que na opção Armazenar em Cache como Bitmap porque impede que o Flash Player tenha que efetuar a conversão no tempo de execução. Isso resultad numa melhor renderização em dispositivos de menor desempenho.

Depois de selecionar a opção Exportar como Bitmap, você ainda poderá clicar duas vezes na instância para editar seu símbolo. Em seguida, as edições são refletidas nos bitmaps do Palco.

Você pode usar a opção Exportar como Bitmap nos cliques de filme que contêm formas, texto e objetos 3D.

1. Selecione o clipe de filme ou a instância de botão no Palco.
2. Na seção Exibir do Inspetor de Propriedades, escolha Exportar como Bitmap no menu Renderizar.
3. Escolha uma opção no menu Fundo (abaixo do menu Renderizar).
 - Transparente
 - Opaco - permite especificar uma cor de fundo para o bitmap.

Nota: Quando as instâncias dos cliques de filme são renderizadas como bitmaps no palco, somente o primeiro quadro do clipe de filme é rasterizado. O Flash preserva todas as propriedades da instância do clipe de filme em seu primeiro quadro, incluindo qualquer ActionScript no quadro 1. Exportar como Bitmap também é desativado para símbolos interpolados.

Crie um bitmap a partir de uma seleção de palco

[Para o início](#)

Você pode criar um bitmap e adicioná-lo à biblioteca usando o comando Converter em Bitmap.

1. Selecione uma ou mais objetos no palco.
2. Escolha Modificar > Converter em bitmap.

O Flash converte a seleção em um bitmap, adiciona o bitmap à biblioteca e substitui a seleção no palco por uma instância do bitmap.

A resolução do bitmap é de 24 bits com um canal alfa. O formato padrão é PNG. É possível alterar o formato para JPEG nas propriedades do bitmap no painel Biblioteca.

Não é possível editar o bitmap no Flash Pro, mas é possível editá-lo no Photoshop ou em outro editor de imagem e, em seguida, reimportá-lo para o Flash Pro.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Exportar como bitmap e armazenar em cache como bitmap](#) (2:06, Adobe TV)
 - Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Rasterização de símbolos](#) (1:46, Adobe TV)
-



Desenho no Flash

Sobre desenho

Modos de desenho e objetos gráficos

Sobre desenho

[Para o início](#)

As ferramentas de desenho no Adobe® Flash® Professional permitem criar e modificar linhas e formas para a arte em seus documentos. Todas as linhas e formas que você criar no Flash Professional são gráficos vetoriais leves, que ajudam a manter reduzido o tamanho do seu arquivo FLA.

Antes de desenhar e pintar no Flash Professional, é importante entender como o Flash Professional cria arte, e como o desenho, a pintura e a modificação de formas podem afetar outras formas da mesma camada.

Os seguintes tutoriais em vídeo demonstram como usar as ferramentas de desenho no Flash Professional. Alguns vídeos podem mostrar a área de trabalho do Flash Professional CS3 ou CS4, mas também valem para o Flash Professional CS5.

- [Utilização das ferramentas de desenho \(1:55\)](#)
- [Utilização das ferramentas de desenho \(CS3\) \(5:03\)](#)
- [Desenho de objetos e mesclagens \(2:09\)](#)

Gráficos vetoriais e de bitmap

Os computadores exibem gráficos nos formatos vetoriais ou de bitmap. A compreensão da diferença entre os dois formatos ajuda você a trabalhar com mais eficiência. Com o uso do Flash Professional, você pode criar e fazer a animação de gráficos vetoriais compactos. O Flash Professional também importa e manipula gráficos vetoriais e de bitmap criados em outros aplicativos.

Gráficos vetoriais

Os gráficos vetoriais descrevem imagens usando linhas e curvas, denominadas vetores, que incluem também propriedades de cores e de posição. Por exemplo, a imagem de uma folha é descrita por pontos através dos quais passam linhas criando o contorno da folha. A cor da folha é determinada pela cor do contorno e a cor da área fechada pelo contorno.

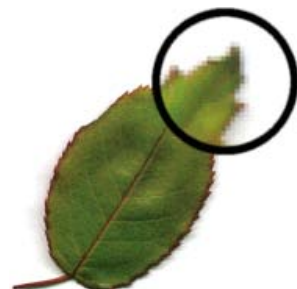


Linhas na arte vetorial.

Quando se edita um gráfico vetorial, modifica-se as propriedades das linhas e das curvas que descrevem sua forma. Mover, redimensionar, remodelar e mudar a cor de um gráfico vetorial sem alterar a qualidade de sua aparência. Os gráficos vetoriais são independentes da resolução, isto é, eles podem ser exibidos em dispositivos de saída de resoluções variadas, sem perder qualquer qualidade.

Gráficos de bitmap

Os gráficos de bitmap descrevem imagens usando pontos coloridos, chamados pixels, organizados numa grade. Por exemplo, a imagem de uma folha é descrita pelo local específico e o valor da cor de cada pixel da grade, criando uma imagem de forma bem semelhante a um mosaico.

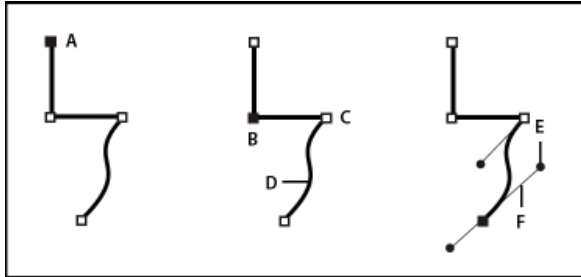


Quando você edita um gráfico de bitmaps, em vez das linhas e das curvas você modifica os pixels. Os gráficos de bitmap são dependentes da resolução, pois os dados descrevendo a imagem estão fixos em uma grade de tamanho especial. A edição de um gráfico de bitmap pode alterar a qualidade de sua aparência. Em particular, o redimensionamento de um gráfico de bitmap pode tornar as bordas da imagem irregulares, pois os pixels são redistribuídos na grade. A exibição de um gráfico de bitmap em um dispositivo de saída que tenha resolução menor do que a da própria imagem também degrada sua qualidade.

Caminhos

Sempre que traçar uma linha ou forma no Flash, você cria uma linha chamada caminho. Um caminho é composto de um ou mais segmentos retos ou curvados. O início e o final de cada segmento são indicados por pontos de ancoragem, que funcionam como alfinetes que prendem um esboço no lugar adequado. Um caminho pode ser fechado (por exemplo, um círculo) ou aberto, com extremidades distintas (por exemplo, uma linha ondulada).

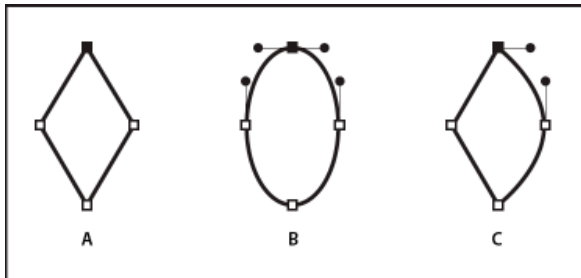
É possível alterar a forma de um caminho arrastando os pontos de ancoragem, os pontos de direção no final das linhas de direção que aparecem em pontos de ancoragem, ou o próprio segmento de caminho.



Componentes de um caminho

A. Extremidade selecionada (sólida) **B.** Ponto de ancoragem selecionado **C.** Ponto de ancoragem não selecionado **D.** Segmento de caminho curvado **E.** Ponto de direção **F.** Linha de direção.

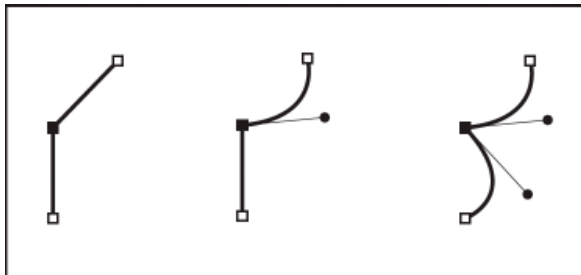
Os caminhos podem ter dois tipos de pontos de ancoragem: pontos de vértice e pontos suaves. Em um ponto de vértice, o caminho muda repentinamente de direção. Em um ponto suave, os segmentos do caminho são conectados como uma curva contínua. É possível desenhar um caminho usando qualquer combinação de pontos de vértice e pontos suaves. Caso desenhe o tipo de ponto errado, você poderá alterá-lo.



Pontos em um caminho

A. Quatro pontos de vértice **B.** Quatro pontos suaves **C.** Combinação de pontos de vértice e pontos suaves.

Um ponto de vértice pode conectar dois segmentos retos ou curvados, enquanto um ponto suave sempre conecta dois segmentos curvados.



Um ponto de vértice pode conectar tanto os segmentos retos e curvados.

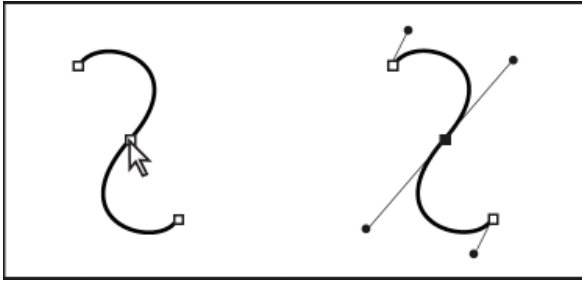
Nota: Não confunda pontos de vértice e pontos suaves com segmentos retos e curvados.

O contorno de um caminho é chamado de traçado. Uma cor ou um gradiente aplicado a uma área interior aberta ou fechada de um caminho é chamado de preenchimento. Um traçado pode ter peso (espessura), cor e um padrão tracejado. Após criar um caminho ou uma forma, você pode alterar as características do seu traçado e preenchimento.

Linhas e pontos de direção

Quando você seleciona um ponto de ancoragem que conecta segmentos curvos (ou seleciona o próprio segmento), os pontos de ancoragem dos

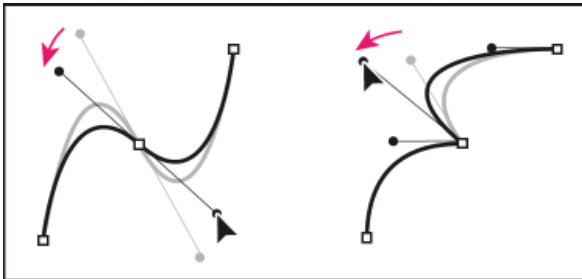
segmentos de conexão exibem alças de direção, que consistem em linhas de direção que finalizam em pontos de direção. O ângulo e o comprimento das linhas de direção determinam a forma e o tamanho dos segmentos curvados. A movimentação dos pontos de direção remodela as curvas. As linhas de direção não aparecem na saída final.



Após selecionar um ponto de ancoragem (à esquerda), as linhas de direção aparecem em quaisquer segmentos curvados conectados pelo ponto de ancoragem (à direita).

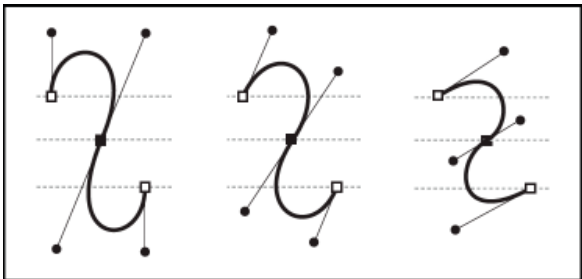
Um ponto suave sempre tem duas linhas de direção, que se movem juntas como uma unidade única e reta. Quando uma linha de direção é movida em um ponto suave, os segmentos curvados de ambos os lados do ponto se ajustam simultaneamente, mantendo uma curva contínua naquele ponto de ancoragem.

Em comparação, um ponto de vértice pode ter duas, uma ou nenhuma linha de direção, dependendo se ela junta dois, um ou nenhum segmento curvado, respectivamente. As linhas de direção do ponto de vértice mantêm o vértice usando ângulos diferentes. Ao mover uma linha de direção em um ponto de vértice, só é ajustada a curva do mesmo lado do ponto que a linha de direção.



Ajuste das linhas de direção em um ponto suave (esquerda) e em um ponto de canto (direita).

As linhas de direção são sempre tangentes (perpendicular ao raio de) à curva nos pontos de ancoragem. O ângulo de cada linha de direção determina a inclinação da curva, e o comprimento de cada linha de direção determina a altura, ou profundidade, da curva.



Mover e redimensionar as linhas de direção altera a inclinação das curvas.

Modos de desenho e objetos gráficos

[Para o início](#)

No Flash Professional, você pode criar vários tipos de objetos gráficos com diferentes modos de desenho e ferramentas de desenho. Cada tipo tem suas próprias vantagens e desvantagens. Entendendo os recursos dos diferentes tipos de objeto gráfico, você pode tomar boas decisões sobre quais tipos de objetos usar em seu trabalho.

Nota: No Flash Professional, os objetos gráficos são itens no Palco. O Flash permite que você mova, copie, apague, transforme, armazene, alinhe e agrupe os objetos gráficos. Os “Objetos Gráficos” no Flash são diferentes dos “objetos ActionScript”, que fazem parte da linguagem de programação ActionScript®. Não confunda os dois usos do termo “objetos”. Para obter mais informações sobre objetos na linguagem de programação, consulte Sobre tipos de dados, em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#), ou [Tipos de dados](#), no Guia do desenvolvedor do ActionScript 3.0.

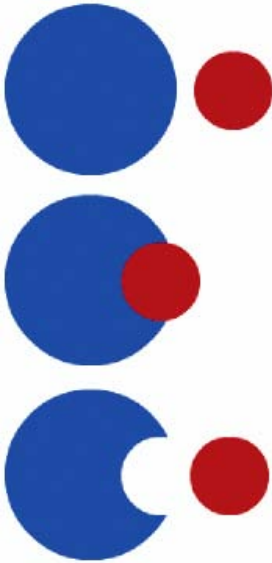
Os seguintes tutoriais em vídeo demonstram os modos de desenho do Flash Professional. Alguns vídeos mostram a área de trabalho do Flash Professional CS3 ou CS4, mas também valem para o Flash Professional CS5.

- [Desenho de objetos e mesclagens \(2:09\)](#)
- [Utilização das ferramentas de desenho \(CS3\) \(5:03\)](#)

Modo Mesclar desenho

O modo de desenho padrão automaticamente mescla as formas desenhadas quando você as sobrepõem. Quando você desenha formas que se sobrepõem umas às outras na mesma camada, a forma que estiver mais acima recorta a parte da forma abaixo. Dessa maneira, desenhar formas é um modo de desenho destrutivo. Por exemplo, se desenhar um círculo e sobrepor um círculo menor sobre ele e depois selecionar o círculo menor e movê-lo, a parte do segundo círculo sobreposta ao primeiro é removida.

Quando uma forma tem um traçado e um preenchimento, estes são considerados elementos gráficos separados, que podem ser selecionados e movidos de forma independente.



As formas criadas com o modo Mesclar desenho se fundem quando são superpostas. A seleção da forma e sua movimentação causam a alteração da forma superposta.

Entrar no modo Mesclar desenho

1. Selecione a opção Mesclar desenho, no painel Ferramentas.
2. Selecione uma ferramenta de desenho no painel Ferramentas e desenhe no Palco

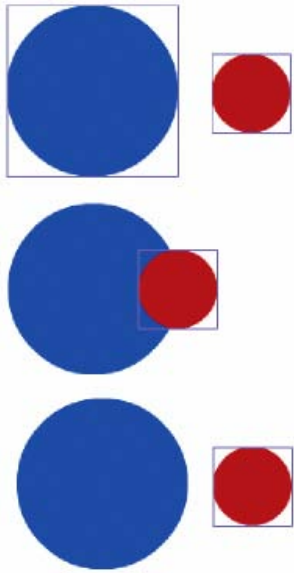
Nota: Por padrão, o Flash Professional usa o modo Mesclar desenho.

Modo Desenho de objeto

Cria formas conhecidas como *objetos de desenho*. Objetos de desenho são objetos gráficos separados que não se mesclam automaticamente quando sobrepostos. Isso permite que você faça a sobreposição das formas sem alterar sua aparência quando você as separa ou reordena sua aparência. O Flash Professional cria cada forma como objeto separado que pode ser manipulado individualmente.

Quando uma ferramenta de desenho está no modo Desenho de objeto, as formas que você cria com ela são independentes. O traçado e o preenchimento de uma forma não são elementos separados e as formas que se sobrepõem não alteram umas às outras. Quando você seleciona uma forma criada usando o modo Desenho de objeto, o Flash Professional cerca a forma com uma caixa delimitadora retangular para identificá-la.

Nota: Defina preferências para sensibilidade de contato quando selecionar as formas criadas usando o modo Desenho de objeto.



As formas criadas com o modo *Desenho de objeto* permanecem como objetos separados que você pode manipular separadamente.

Entrar no modo *Desenho de objeto*

Para desenhar formas usando o modo *Desenho de objeto*, é necessário ativá-lo.

1. Selecione a ferramenta de desenho que suporte o modo *Desenho de objeto* (as ferramentas Lápis, Linha, Caneta, Pincel, Oval, Retângulo e Polígono).
2. Selecione o botão *Desenho de objeto* do  da categoria *Opções* do painel *Ferramentas* ou pressione a tecla J para alternar entre os modos *Desenho de objeto* e *Mesclar desenho*. O botão *Desenho de objeto* alterna entre os modos *Desenho de objeto* e *Mesclar desenho*. É possível definir as preferências para sensibilidade de contato quando você selecionar as formas criadas usando o modo *Desenho de objeto*.
3. Desenhe no Palco.

Converta uma forma criada pelo modo *Mesclar desenho* para uma forma de modo *Desenho de objeto*

1. Selecione a forma no Palco.
2. Para converter a forma para outra de modo *Desenho de objeto*, selecione *Modificar > Combinar objetos > União*. Após a conversão, a forma é tratada como objeto de desenho com base em vetor que não altera sua aparência com a interação com outras formas.

Nota: Para unir duas ou mais formas em uma forma única com base em objeto, use o comando *União*.

Primitivas de objetos

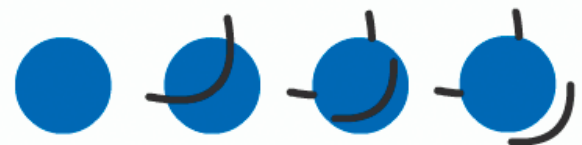
Primitivas de objetos são formas gráficas que permitem que você ajuste suas características no *Inspetor de propriedades*. Isso permite que você controle precisamente o tamanho, o raio do canto e outras propriedades da forma depois de criá-la sem ter que desenhá-la desde o começo.

Dois tipos de primitivas estão disponíveis, retângulos e ovais.

1. Selecione a *Ferramenta Primitiva de Retângulo*  ou *Primitiva Oval*  no painel *Ferramentas*.
2. Desenhe no Palco.

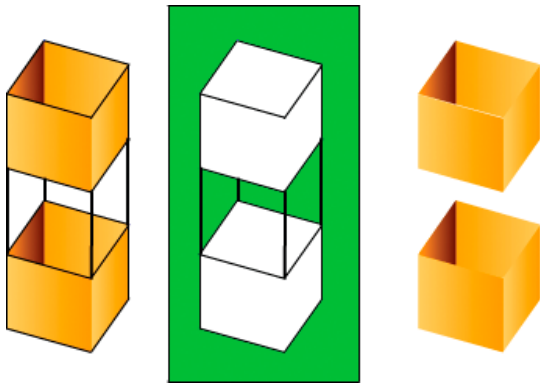
Sobreposição de formas

Quando você desenha uma linha em outra linha ou forma pintada no modo *Mesclar desenho*, as linhas sobrepostas ficam divididas em segmentos nos pontos de interseção. Para selecionar, mover e remodelar cada segmento individualmente, use a ferramenta *Seleção*.



Um preenchimento; o preenchimento com uma linha desenhada através dele; e três segmentos de linha criados por segmentação..

Quando você pinta sobre formas e linhas, a porção debaixo é substituída por aquilo que estiver por cima. As pinturas da mesma cor se mesclam. As pinturas de cores diferentes permanecem distintas. Para criar máscaras, recortes de arestas e outras imagens negativas use esses recursos. Por exemplo, o recorte de arestas seguinte é feito com a movimentação da imagem de pipa não agrupada para a forma verde, o cancelamento da seleção da pipa e, depois, a movimentação das partes preenchidas da pipa para fora da forma verde.



Recorte de arestas com a imagem da pipa.

Para evitar alterar inadvertidamente as formas, superpondo as linhas, agrupe as formas ou use camadas para separá-las.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

(Desaprovado com o Flash Professional CC) Padrões de desenho com a ferramenta Desenho decorativo

[Aplicar o efeito Pincel de simetria](#)
[Aplicar o efeito Preenchimento de grade](#)
[Aplicar o efeito Preenchimento de videira](#)
[Aplicar o efeito Sistema de partículas](#)
[Aplicar o efeito Pincel 3D](#)
[Aplicar o efeito Pincel de construção](#)
[Aplicar o efeito Pincel decorativo](#)
[Aplicar o efeito Animação de fogo](#)
[Aplicar o efeito Pincel de chamas](#)
[Aplicar o efeito Pincel de flores](#)
[Aplicar o efeito Pincel em raio](#)
[Aplicar o efeito Animação de fumaça](#)
[Aplicar o efeito Pincel em árvore](#)

A ferramenta de Desenho decorativo permite-lhe criar complexos, formas e padrões geométricos. As ferramentas de Desenho decorativo usam cálculos algorítmicos conhecidos como *desenho de procedimento*.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Utilização das ferramentas de desenho decorativo \(5:36\)](#)
- Vídeo: [Flash Downunder – A ferramenta Bone e a ferramenta Deco \(22:00\)](#)
- Vídeo: [Utilização da ferramenta Deco \(Duração = 4:28, Peachpit.com\)](#)
- Jonathan Duran escreveu um artigo aprofundado com o título 'Utilização da ferramenta Deco e do Pincel de borrifar para criar padrões geométricos complexos em Flash' em www.adobe.com/devnet/flash/articles/deco_intro.html.

Aplicar o efeito Pincel de simetria

[Para o início](#)

Use o efeito Pincel de simetria para organizar símbolos simetricamente ao redor de um ponto central. Quando você desenha os símbolos no Palco, um conjunto de alças é exibido. Use as alças para controlar a simetria, aumentando o número de símbolos, adicionando simetrias ou editando e modificando o efeito.

Use o efeito Pincel de simetria para criar elementos de interface de usuário circulares (como uma face de relógio analógico ou indicador de discagem) e padrões serpenteados. O símbolo padrão do efeito de Pincel de simetria é uma forma de retângulo preta sem traçado de 25 x 25 pixels.

1. Selecione a ferramenta de desenho Deco e, em seguida, Pincel de simetria, no menu Efeito do desenho, no Inspetor de propriedades.
2. No Inspetor de propriedades da ferramenta de desenho Deco, selecione uma cor de preenchimento a ser usada para a forma de retângulo padrão. Ou clique em Editar para selecionar um símbolo personalizado na Biblioteca.

Você pode usar qualquer clipe de filme ou símbolo gráfico na Biblioteca com o efeito Pincel de simetria. Essas partículas baseadas em símbolos oferecem um grande controle criativo sobre a arte criada.

3. As opções avançadas de Pincel de simetria aparecem no Inspetor de propriedades quando você seleciona Pincel de simetria no menu pop-up Efeito do desenho, no Inspetor de propriedades.

Girar em torno Gira as formas na simetria ao redor de um ponto fixo designado por você. O ponto de referência padrão é o ponto central da simetria. Para girar o objeto ao redor de seu ponto central, arraste-o em um movimento circular.

Refletir em toda a linha Inverte as formas separadas por uma distância igual através de uma linha invisível especificada por você.

Refletir ao redor do ponto Coloca duas formas separadas por uma distância ao redor de um ponto fixo especificado por você.

Translação de grade Cria uma grade usando as formas no efeito de Simetria que você está desenhando. Cada clique da ferramenta de desenho Deco no Palco cria uma grade de formas. Ajuste a altura e a largura das formas usando as coordenadas X e Y definidas pelas alças do Pincel de simetria.

Testar colisões Impede que as formas do efeito de Simetria que você está desenhando colidam entre si, independentemente de como você aumenta o número de ocorrências no efeito Simetria. Desmarque essa opção para sobrepor as formas no efeito Simetria.

4. Clique no Palco onde deseja que a arte Pincel de simetria apareça.
5. Use as alças do Pincel de simetria para ajustar o tamanho da simetria e o número de ocorrências de símbolo.

Aplicar o efeito Preenchimento de grade

O efeito Preenchimento de grade permite que você preencha o Palco, um símbolo ou uma região fechada com um símbolo da biblioteca. Após o Preenchimento de grade ser desenhado no Palco, se o símbolo preenchido for movido ou redimensionado, o Preenchimento de grade será movido ou redimensionado de acordo.

Use o efeito Preenchimento de grade para criar um quadriculado, um fundo lado a lado ou uma área ou forma com um padrão personalizado. O símbolo padrão do efeito de Simetria é uma forma de retângulo preta sem traçado de 25 x 25 pixels.

1. Selecione a ferramenta de desenho Deco e, em seguida, Preenchimento de grade, no menu Efeito do desenho, no Inspetor de propriedades.
2. No Inspetor de propriedades, selecione uma cor de preenchimento para a forma de retângulo padrão. Ou clique em Editar para selecionar um símbolo personalizado na biblioteca.

É possível usar até quatro símbolos gráficos ou de clipe de filme na biblioteca com o efeito Preenchimento em grade. Os símbolos se alternam à medida que o Flash preenche a grade.

3. Escolha um layout para o preenchimento em grade. Há três opções de layout.

Padrão lado a lado Os símbolos são organizados em um padrão de grade simples.

Padrão de tijolo Os símbolos são organizados em um padrão de grade com deslocamento horizontal.

Padrão de piso Os símbolos são organizados em um padrão de grade com deslocamento horizontal e vertical.

4. Para permitir que o preenchimento se sobreponha à borda do símbolo, forma ou do Palco que o contém, selecione a opção Pintar sobre a borda.
5. Para permitir que os símbolos sejam distribuídos aleatoriamente na grade, selecione a opção Ordem aleatória.
6. Você pode especificar o espaçamento horizontal e vertical, bem como o dimensionamento da forma de preenchimento. Quando o efeito Preenchimento de grade for aplicado, você não poderá mais alterar as opções avançadas no Inspetor de propriedades para alterar o padrão de preenchimento.

Espaçamento horizontal Especifica a distância horizontal em pixels entre os símbolos usados no Preenchimento em grade.

Espaçamento vertical Especifica a distância vertical em pixels entre os símbolos usados no Preenchimento em grade.

Escala padrão Amplia ou diminui o símbolo horizontalmente (ao longo do eixo X) e verticalmente (ao longo do eixo Y).

7. Clique no Palco ou dentro da forma ou do símbolo onde deseja que o padrão Preenchimento de grade apareça.

Aplicar o efeito Preenchimento de videira

O efeito Preenchimento de videira permite que você preencha o Palco, um símbolo ou uma região fechada com um padrão de videira. Você pode substituir a sua própria arte pelas folhas e flores, selecionando símbolos da biblioteca. O padrão resultante fica contido em um clipe de filme que contém os símbolos que formam o padrão.

1. Selecione a ferramenta de desenho Deco e, em seguida, Preenchimento de videira, no menu Efeito do desenho, no Inspetor de propriedades.
2. No Inspetor de propriedades da ferramenta de desenho Deco, selecione uma cor de preenchimento a ser usada para as formas de flores e folhas padrão. Ou clique em Editar para selecionar um símbolo personalizado da Biblioteca e substituir um ou ambos os símbolos de flores e folhas padrão.

Você pode usar qualquer clipe de filme ou símbolo gráfico na Biblioteca para substituir os símbolos de flores e folhas padrão pelo efeito Preenchimento de videira.

3. Você pode especificar o espaçamento horizontal e vertical, bem como o dimensionamento da forma de preenchimento. Após aplicar o efeito Preenchimento de videira, você não poderá mais alterar as opções avançadas no Inspetor de propriedades para mudar o padrão de preenchimento.

Ângulo da ramificação Especifica o ângulo do padrão de ramificação.

Cor da ramificação Especifica a cor a ser usada para a ramificação.

Escala padrão O dimensionamento de um objeto o reduz ou o amplia horizontalmente (ao longo do eixo x) e verticalmente (ao longo do eixo y).

Extensão do segmento Especifica a extensão dos segmentos entre os nós da folha e da flor.

Padrão de animação Especifica que cada iteração do efeito seja desenhada em um novo quadro na linha de tempo. Esta opção cria uma sequência animada quadro a quadro do padrão de flor conforme ele é desenhado.

Etapa do quadro Especifica a quantidade de quadros a serem interpolados por segundo do efeito que está sendo desenhado.

4. Clique no Palco ou dentro da forma ou do símbolo onde deseja que o padrão Preenchimento de grade apareça.
-

Aplicar o efeito Sistema de partículas

Usando o efeito Sistema de partículas, você pode criar animações de partículas, como fogo, fumaça, água e bolhas, entre outros efeitos.

Para usar o efeito do sistema de partículas:

1. No painel Ferramentas, selecione a ferramenta Deco.
2. Defina as propriedades do efeito no painel Propriedades.
3. Clique no Palco no local onde deseja aplicar o efeito.

O Flash cria uma animação quadro a quadro do efeito de partícula de acordo com as propriedades definidas. As partículas geradas no Palco ficam contidas em um grupo em cada quadro da animação.

O efeito do Sistema de partículas tem as seguintes propriedades:

Partícula 1 Este é o primeiro de dois símbolos que você pode atribuir para uso como partículas. Se você não especificar um símbolo, um pequeno quadrado preto será usado. Escolhendo os gráficos com sabedoria, você pode gerar efeitos muito interessantes e realistas.

Partícula 2 Este é o segundo símbolo que você pode atribuir a uma partícula.

Comprimento total A duração da animação em quadros, começando do quadro atual.

Geração de partículas O número de quadros em que as partículas são geradas. Se o número de quadros for inferior à propriedade Comprimento total, a ferramenta parará de criar novas partículas nos quadros remanescentes, mas a animação das partículas já geradas continua.

Taxa por quadro O número de partículas geradas por quadro.

Duração O número de quadros em que uma única partícula fica visível no Palco.

Velocidade inicial A velocidade do movimento de cada partícula no começo de sua duração. A unidade de velocidade é pixels por quadro.

Tamanho inicial A escala do movimento de cada partícula no começo de sua duração.

Direção inicial mínima O mínimo na faixa de direções de movimento possíveis de cada partícula no começo de sua duração. A medida é em graus. Zero é para cima, 90 é para a direita, 180 é para baixo, 270 é para a esquerda e 360 também é para cima. Números negativos são aceitos.

Direção inicial máxima O máximo na faixa de direções de movimento possíveis de cada partícula no começo de sua duração. A medida é em graus. Zero é para cima, 90 é para a direita, 180 é para baixo, 270 é para a esquerda e 360 também é para cima. Números negativos são aceitos.

Gravidade Quando este número é positivo, as partículas mudam de direção para baixo e sua velocidade aumenta, como se estivessem caindo. Se a Gravidade for negativa, as partículas mudam de direção para cima.

Taxa de rotação Os graus de rotação a serem aplicados a cada partícula por quadro.

Aplicar o efeito Pincel 3D

O efeito Pincel 3D permite pintar várias instâncias de um símbolo no Palco, com perspectiva 3D. O Flash cria perspectiva 3D reduzindo a dimensão dos símbolos próximo à parte superior do palco (o fundo) e aumentando-a próximo à parte inferior do Palco (o primeiro plano). Os símbolos desenhados mais perto da parte inferior do Palco são desenhados na parte superior dos símbolos mais próximos à parte superior do Palco, independentemente da ordem em que são desenhados.

Você pode incluir de 1 a 4 símbolos no padrão de pintura. Cada instância do símbolo exibida no Palco fica em seu próprio grupo. Você pode pintar diretamente no Palco ou dentro de uma forma ou símbolo. Se o primeiro clique do pincel 3D ocorrer dentro de uma forma, o pincel 3D ficará ativo somente dentro da forma.

Para usar o efeito Pincel 3D:

1. No painel Ferramentas, clique na ferramenta Deco.
2. Selecione o efeito Pincel 3D no menu de efeitos de Desenho, no Inspetor de propriedades.
3. Selecione de 1 a 4 símbolos a serem incluídos no padrão de pintura.
4. Defina as outras propriedades do efeito no Inspetor de propriedades. Certifique-se de que a propriedade Perspectiva esteja selecionada para criar um efeito 3D.
5. Arraste pelo Palco para começar a pintar. Mova o cursor em direção à parte superior do Palco para pintar instâncias menores. Mova o cursor em direção à parte inferior do Palco para pintar instâncias maiores.

O efeito do Pincel 3D tem as seguintes propriedades:

Número máximo de objetos O número máximo de objetos a serem pintados.

Área de spray A distância máxima do cursor em que as instâncias são pintadas.

Perspectiva Alterna o efeito 3D. Para pintar instâncias de um tamanho uniforme, desmarque esta opção.

Escala de distância Esta propriedade determina a quantidade do efeito de perspectiva 3D. Aumente o valor para aumentar o dimensionamento causado pela movimentação do cursos para cima e para baixo.

Intervalo de escala aleatória Esta propriedade permite que a escala seja determinada aleatoriamente para cada instância. Aumente o valor para aumentar o intervalo dos valores de escala que podem se aplicados a cada instância.

Intervalo de rotação aleatória Esta propriedade permite que a rotação seja determinada aleatoriamente para cada instância. Aumente o valor para aumentar a rotação máxima possível de cada instância.

Aplicar o efeito Pincel de construção

[Para o início](#)

O efeito Pincel de construção permite desenhar prédios no Palco. A aparência dos prédios depende dos valores que você escolhe nas propriedades dos prédios.

Para desenhar um prédio no Palco:

1. No painel Ferramentas, clique na ferramenta Deco.
2. No Inspetor de propriedades, escolha Pincel de construção no menu Efeito do desenho.
3. Defina as propriedades do efeito Pincel de construção.
4. Começando do ponto onde você deseja que fique a base do prédio, arraste o cursor para cima verticalmente até a altura onde deseja que o prédio termine.

O efeito do Pincel de construção tem as seguintes propriedades:

Tipo de construção O estilo de prédios a ser criado.

Tamanho do prédio A largura do prédio. Valores maiores criam prédios mais largos.

Aplicar o efeito Pincel decorativo

[Para o início](#)

O efeito Pincel decorativo permite desenhar linhas decorativas, como linhas pontilhadas, entre outras. Experimente os diferentes efeitos para descobrir qual configuração funciona para os designs desejados.

Para usar o efeito Pincel decorativo:

1. No painel Ferramentas, clique na ferramenta Deco.
2. Defina as propriedades do efeito no Inspetor de propriedades.
3. Arraste o cursor no Palco.

O efeito Pincel decorativo cria uma linha com estilo que segue o caminho do cursor.

O efeito do Pincel decorativo tem as seguintes propriedades:

Estilo de linha O estilo da linha a ser desenhada. Experimente com todas as 20 opções para ver os vários efeitos.

Cor do padrão A cor da linha.

Tamanho do padrão O tamanho do padrão selecionado.

Largura do padrão A largura do padrão selecionado.

Aplicar o efeito Animação de fogo

[Para o início](#)

O efeito Animação de fogo cria animação de fogo quadro a quadro estilizada.

Para usar o efeito Animação de fogo:

1. No painel Ferramentas, clique na ferramenta Deco.
2. Escolha Animação de incêndio no menu Efeito do desenho, no Inspetor de propriedades.
3. Defina as propriedades do efeito Animação de fogo.
4. Arraste pelo Palco para criar a animação.

O Flash adiciona quadros à linha de tempo enquanto você pressiona o botão do mouse.

Na maior parte das situações, é melhor colocar a animação de fogo dentro de seu próprio símbolo, como um símbolo de clipe de filme.

O efeito do Animação de fogo tem as seguintes propriedades:

Tamanho do fogo A largura e altura das chamas. Valores mais altos criam chamas maiores.

Velocidade do fogo A velocidade da animação. Valores maiores criam chamas mais rápidas.

Duração do fogo O número de quadros criados na linha de tempo durante a animação.

Finalizar animação Selecione esta opção para criar uma animação do fogo se extinguindo em vez de queimando continuamente. O Flash adiciona mais quadros após a Duração do fogo especificada para acomodar o efeito de extinção. Se quiser repetir a animação concluída para criar um efeito de queimada contínuo, não selecione esta opção.

Cor da chama A cor das pontas das chamas.

Cor do núcleo da chama A cor da base das chamas.

Faísca de fogo O número de chamas na base do fogo.

Aplicar o efeito Pincel de chamas

O efeito Pincel de chama permite desenhar chamas no Palco no quadro atual da linha de tempo

Para usar o efeito Pincel de chama:

1. No painel Ferramentas, clique na ferramenta Deco.
2. Escolha Pincel de chama no menu Efeito do desenho, no Inspetor de propriedades.
3. Defina as propriedades do efeito Pincel de chama.
4. Arraste pelo Palco para desenhar chamas.

O efeito do Pincel de chama tem as seguintes propriedades:

Tamanho da chama A largura e altura das chamas. Valores mais altos criam chamas maiores.

Cor da chama A cor do centro das chamas. À medida que você desenha, as chamas mudam da cor selecionada para preto.

Aplicar o efeito Pincel de flores

O efeito Pincel de flor permite desenhar flores estilizadas no quadro atual da linha de tempo.

Para usar o efeito Pincel de flor:

1. No painel Ferramentas, clique na ferramenta Deco.
2. Escolha Pincel de flor no menu Efeito do desenho, no Inspetor de propriedades.
3. Selecione uma flor no menu Tipo de flor.
4. Defina as propriedades do efeito Pincel de flor.
5. Arraste pelo Palco para desenhar flores.

O efeito do Pincel de flor tem as seguintes propriedades:

Cor da flor A cor das flores.

Tamanho da flor A largura e altura das flores. Valores mais altos criam flores maiores.

Cor da folha A cor das folhas.

Tamanho da folha A largura e a altura das folhas. Valores mais altos criam folhas maiores.

Cor da fruta A cor das frutas.

Ramificação Selecione a opção para desenhar galhos além das flores e folhas.

Cor da ramificação A cor dos galhos.

Aplicar o efeito Pincel em raio

O efeito Pincel em raio permite criar relâmpagos. Também é possível criar raios animados.

Para usar o efeito Pincel em raio:

1. No painel Ferramentas, clique na ferramenta Deco.
2. Selecione o efeito Pincel em raio no menu Efeito do desenho no Inspetor de propriedades.
3. Defina as propriedades do efeito Pincel em raio.
4. Arraste no Palco. O Flash desenha raios na direção em que você mover o mouse.

O efeito do Pincel em raio tem as seguintes propriedades:

Cor do raio A cor do raio.

Escala do raio O comprimento do raio.

Animação Esta opção permite criar animação quadro a quadro do raio. O Flash adiciona quadros à camada atual na Linha de tempo enquanto o raio está sendo desenhado.

Largura do raio A espessura do raio na raiz.

Complexidade O número de vezes que cada ramificação se divide. Valores mais altos criam raios maiores, com mais ramificações.

Aplicar o efeito Animação de fumaça

O efeito Animação de fumaça cria animação de fumaça quadro a quadro estilizada.

Para usar o efeito Animação de fumaça:

1. No painel Ferramentas, clique na ferramenta Deco.

2. Escolha Animação de fumaça no menu Efeito do desenho, no Inspetor de propriedades.
3. Defina as propriedades do efeito Animação de fumaça.
4. Arraste pelo Palco para criar a animação.

O Flash adiciona quadros à linha de tempo enquanto você pressiona o botão do mouse.

Na maior parte das situações, é melhor colocar a animação de fumaça dentro de seu próprio símbolo, como um símbolo de clipe de filme.

O efeito do Animação de fumaça tem as seguintes propriedades:

Tamanho da fumaça A largura e altura da fumaça. Valores mais altos criam chamas maiores.

Velocidade da fumaça A velocidade da animação. Valores maiores criam fumaça mais rápida.

Duração da fumaça O número de quadros criados na linha de tempo durante a animação.

Finalizar animação Selecione esta opção para criar uma animação da fumaça se extinguindo em vez de queimando continuamente. O Flash adiciona mais quadros após a Duração da fumaça especificada para acomodar o efeito de extinção. Se quiser repetir a animação concluída para criar um efeito de fumaça contínua, não selecione esta opção.

Cor da fumaça A cor da fumaça.

Cor do plano de fundo A cor do plano de fundo da fumaça. A fumaça muda para esta cor quando se dissipa.

Aplicar o efeito Pincel em árvore

[Para o início](#)

O efeito Pincel em árvore permite criar arte-final de árvore com rapidez.

Para usar o efeito Pincel em árvore:

1. No painel Ferramentas, clique na ferramenta Deco.
2. No Inspetor de propriedades, selecione o efeito Pincel em árvore no menu Efeito do desenho.
3. Defina as propriedades do efeito Pincel em árvore.
4. Arraste pelo Palco para criar uma árvore.

Crie galhos grandes arrastando. Crie galhos menores mantendo o cursor em um lugar.

O Flash cria galhos contidos em grupos no Palco.

O efeito do Pincel em árvore tem as seguintes propriedades:

Estilo de árvore O tipo de árvore a ser criado. Cada estilo de árvore se baseia em uma espécie de árvore real.

Escala da árvore O tamanho da árvore. Os valores precisam estar entre 75 e 100. Valores mais altos criam árvores maiores.

Cor da ramificação A cor dos galhos da árvore.

Cor da folha A cor das folhas.

Cor da flor/fruta A cor das flores e frutas.



Preferências de desenho

Configurações de desenho

Opções de contato das ferramentas Seleção, Subseleção e Laço

Defina as especificações de desenho para especificar os comportamentos encaixe, suavização e correção. Mude a configuração de tolerância para cada opção e ative ou desative cada opção. As configurações de tolerância são relativas, dependendo da resolução da tela de seu computador e a ampliação atual da cena. Por padrão, cada opção está ativada e configurada para tolerância Normal.

Configurações de desenho

[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh) e, em seguida, Desenho.

2. Na categoria Desenho, selecione uma das seguintes opções:

Ferramenta Caneta Permite definir opções para a ferramenta Caneta. Selecione Mostrar visualização da caneta para exibir uma linha de visualização do último ponto clicado até o local atual do ponteiro. Selecione Mostrar pontos sólidos para exibir pontos de controle como pequenos quadrados preenchidos, em vez de quadrados não preenchidos. Selecione Mostrar cursores precisos para exibir um cursor em forma de cruz, em vez do ícone da ferramenta Caneta quando usar a ferramenta Caneta. Esta opção permite que você veja com mais facilidade o destino exato de cliques.

Conectar linhas Determina a proximidade que a linha que está sendo desenhada deve estar de um segmento de linha existente, antes que o ponto final se encaixe no ponto mais próximo da outra linha. Esta configuração controla também o reconhecimento da linha horizontal e da vertical—isto é, a porção horizontal ou vertical da linha que deve ser desenhada antes que o Flash Professional torne a linha exatamente horizontal ou vertical. Quando Encaixar em objetos está ativado, essa configuração controla a proximidade dos objetos para se encaixarem uns aos outros.

Suavização de curvas Especifica a quantidade de suavização aplicada às linhas curvas, desenhadas com a ferramenta Lápis, quando o modo desenho está definido para Correção ou Suavização. (As curvas mais suaves são mais fáceis de remodelar, enquanto as curvas mais rudimentares combinam-se melhor aos traçados de linha).

Nota: Para segmentos curvos existentes ainda mais suaves, use Modificar > Forma > Suavizar e Modificar > Forma > Otimizar.

Reconhecer linhas Define quanto o segmento de linha, desenhado com a ferramenta Lápis, deve estar retificado antes que o Flash Professional o reconheça como linha reta e torne-o perfeitamente reto. Se Reconhecer linhas estiver desativado enquanto você desenha, corrija as linhas mais tarde, selecionando um ou mais segmentos de linha e selecionando Modificar > Forma > Correção

Reconhecer formas Controla a precisão para se desenhar círculos, ovais, quadrados, retângulos e arcos de 90 e 180 graus para que sejam reconhecidos como formas geométricas e redenhados com precisão. As opções são Desativado, Estrito, Normal e Tolerante. Estrito exige que a forma seja desenhada muito próximo de reta; Tolerante especifica que a forma pode ser um tanto aproximada e o Flash redesenhará a forma. Se Reconhecer formas estiver desativado enquanto você desenha, corrija as linhas mais tarde, selecionando uma ou mais formas (por exemplo, segmentos de linha conectados) e selecionando Modificar > Forma > Correção.

Clique em precisão Especifica quanto o ponteiro deve estar próximo de um item antes que o Flash Professional reconheça o item.

Opções de contato das ferramentas Seleção, Subseleção e Laço

[Para o início](#)

Especifica as opções sensíveis ao contato das ferramentas Seleção, Subseleção e Laço quando você cria formas usando o modo Desenho de objeto. Por padrão, os objetos são selecionados quando o retângulo marcador da ferramenta rodeia totalmente o objeto. Cancelar a seleção desta opção seleciona objetos inteiros se estiverem parcialmente fechados pelo marcador de seleção das ferramentas Seleção, Subseleção ou Laço.

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh).

2. Na categoria Geral, faça o seguinte:

- Para selecionar apenas objetos e pontos totalmente fechados pelo marcador de seleção, cancele a seleção das ferramentas Laço e Seleção sensível a contato. Os pontos que estiverem na área de seleção permanecem selecionados.
- Para selecionar apenas objetos e pontos parcialmente fechados pelo marcador de seleção, selecione as ferramentas Laço e Seleção sensível a contato.

Nota: As ferramentas Subseleção usam a mesma configuração sensível ao contato.



Desenho com a ferramenta Caneta

[Estados do desenho com a ferramenta Caneta](#)
[Desenhar linhas retas com a ferramenta Caneta](#)
[Desenhar curvas com a ferramenta Caneta](#)
[Adição ou exclusão de pontos de ancoragem](#)
[Ajuste os pontos de ancoragem nos caminhos](#)
[Ajuste os segmentos](#)
[Preferências da ferramenta Caneta](#)

Para desenhar caminhos precisos como linhas retas ou curvas suaves e fluidas, use a ferramenta Caneta. Se você for desenhar com a ferramenta Caneta, clique para criar pontos nos segmentos de linha reta e arraste para criar pontos nos segmentos de linha curva. Ajuste os segmentos de linha reta e curva ajustando os pontos da linha.

O tutorial em vídeo a seguir demonstra como usar a ferramenta Caneta no Flash Professional:

- [Fundamentos do Adobe Flash CS4: 0102 ferramenta Caneta \(10:55\)](#) (YouTube.com)

Estados do desenho com a ferramenta Caneta

[Para o início](#)

A ferramenta Caneta oferece feedback sobre seu estado atual de desenho com a exibição de ponteiros diferentes. Os diversos estados de desenho são indicados pelos seguintes ponteiros:

Ponteiro de Ponto de ancoragem inicial  É o primeiro ponteiro que você verá quando selecionar a ferramenta Caneta. Indica que o próximo clique do mouse no Palco criará um ponto de ancoragem inicial, que é o início de um novo caminho (todos os novos caminhos começam com um ponto de ancoragem inicial). Todos os caminhos de desenho existentes são encerrados.

Ponteiro de Ponto de ancoragem sequencial  Indica que o clique no mouse seguinte criará um ponto de ancoragem com uma linha que o conecta ao ponto de ancoragem anterior. Esse ponteiro é exibido durante a criação de todos os pontos de ancoragem definidos pelo usuário, exceto o ponto de ancoragem inicial de um caminho.

Inclusão de ponteiro de Ponto de ancoragem  Indica que o clique seguinte no mouse incluirá um ponto de ancoragem a um caminho existente. Para incluir um ponto de ancoragem, o caminho deve ser selecionado e a ferramenta Caneta não deve estar sobre um ponto de ancoragem existente. O caminho existente é redesenhado com base no novo ponto de ancoragem. Só pode ser incluído um único ponto de ancoragem de cada vez.

Exclusão de ponteiro de Ponto de ancoragem  Indica que o clique seguinte no mouse em um caminho existente excluirá um ponto de ancoragem. Para remover um ponto de ancoragem, o caminho deve ser selecionado e a ferramenta Seleção deve estar sobre um ponto de ancoragem existente. O caminho existente é redesenhado com base na remoção do ponto de ancoragem. Só pode ser removido um único ponto de ancoragem de cada vez.

Ponteiro Continuar caminho  Estende um novo caminho a partir de um ponto de ancoragem existente. Para a ativação desse ponteiro, o mouse deve estar sobre um ponto de ancoragem existente num caminho. O ponteiro fica disponível apenas se você não estiver desenhando um caminho. O ponto de ancoragem não precisa ser um dos pontos de ancoragem terminal do caminho; qualquer ponto de ancoragem pode ser o local de um caminho continuado.

Ponteiro Fechar caminho  Fecha o caminho que está sendo desenhado no seu ponto inicial. Só se pode fechar um caminho enquanto está sendo desenhado, e o ponto de ancoragem existente deve ser o inicial do mesmo caminho. O caminho resultante não tem nenhuma configuração de cor de preenchimento especificada aplicada à forma fechada; aplicar a cor de preenchimento separadamente.

Ponteiro Unir caminhos  Semelhante à ferramenta Fechar caminho, exceto que o mouse não deve estar sobre o ponto inicial de ancoragem do mesmo caminho. O ponteiro deve estar sobre um dos pontos terminais de um caminho único. O segmento pode ou não estar selecionado.

Nota: *Unir caminhos pode ou não resultar numa forma fechada.*

Ponteiro Retrair Alças Bezier  Aparece quando o mouse está sobre um ponto de ancoragem com as alças Bezier em exibição. Clicar no mouse retrai as alças de Bezier e faz com que o caminho curvo através do ponto de ancoragem reverta para segmentos retos.

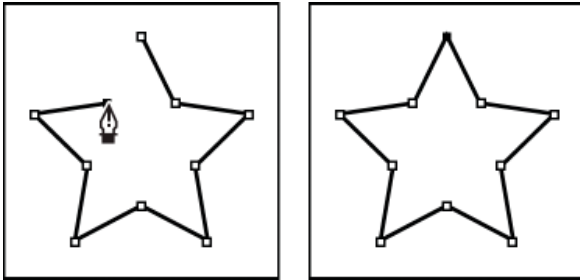
Ponteiro Converter ponto de ancoragem  Converte um ponto do canto sem linhas de direção em ponto de canto com linhas de direção independentes. Para ativar o ponteiro Converter ponto de ancoragem, use as teclas do modificador Shift + C para alternar a ferramenta Caneta. Para obter um tutorial em vídeo sobre a ferramenta Caneta, consulte www.adobe.com/go/vid0120_br.

Desenhar linhas retas com a ferramenta Caneta

[Para o início](#)

O caminho mais simples que você pode desenhar com a ferramenta Caneta é uma linha reta, feita com a seleção da ferramenta Caneta para criar dois pontos de ancoragem. Se você continuar clicando, criará um caminho composto de segmentos de linha reta conectados por pontos de canto.

1. Selecione a ferramenta Caneta .
2. Posicione a ferramenta Caneta no início do segmento reto e clique para definir o primeiro ponto de ancoragem. Se aparecerem linhas de direção, você deve ter arrastado a ferramenta Caneta acidentalmente; selecione Editar > Desfazer e clique novamente.
Nota: O primeiro segmento desenhado não fica visível até que você clique num segundo ponto de ancoragem (a menos que tenha especificado *Mostrar visualização de caneta* na categoria *Desenho* da caixa de diálogo *Preferências*).
3. Clique novamente onde você deseja que o segmento termine (clique com a tecla Shift pressionada para restringir o ângulo do segmento a um múltiplo de 45°).
4. Continue clicando para definir pontos de ancoragem para segmentos retos adicionais.



Clicar na ferramenta Caneta cria segmentos retos.

5. Para completar o caminho como uma forma aberta ou fechada, faça o seguinte:
 - Para completar um caminho aberto, clique duas vezes no último ponto, clique na ferramenta Caneta no painel Ferramentas, ou clique mantendo pressionada a tecla Control (Windows) ou clique mantendo pressionada a tecla Command (Macintosh) em qualquer ponto fora do caminho.
 - Para fechar o caminho, posicione a ferramenta Caneta sobre o primeiro ponto de ancoragem (vazio). Um pequeno círculo aparecerá ao lado do ponteiro da ferramenta Caneta  se ela estiver posicionada corretamente. Clique ou arraste para fechar o caminho.
 - Para completar a forma como está, selecione Editar > Cancelar seleção de tudo ou selecione uma ferramenta diferente no painel Ferramentas.

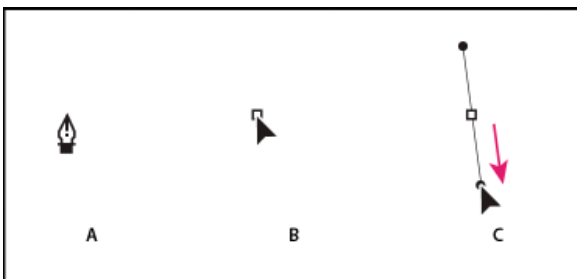
Desenhar curvas com a ferramenta Caneta

[Para o início](#)

Você cria uma curva incluindo um ponto de ancoragem onde a curva muda de direção e arrastando as linhas de direção que formam a curva. O comprimento e a inclinação das linhas de direção determinam a forma da curva.

As curvas são mais fáceis de serem editadas e seu sistema pode exibi-las e imprimi-las mais rápido se elas forem desenhadas usando o menor número de pontos de ancoragem possível. O uso de muitos pontos também pode gerar saliências indesejadas em uma curva. Em vez disso, desenhe pontos de ancoragem bem espaçados e pratique a formatação das curvas ajustando o comprimento e os ângulos das linhas de direção.

1. Selecione a ferramenta Caneta .
2. Posicione a ferramenta Caneta no início da curva e mantenha o botão do mouse pressionado.
O primeiro ponto de ancoragem aparece e o ponteiro da ferramenta Caneta muda para uma seta. (No Photoshop, o ponteiro muda apenas depois que você tiver começado a arrastar.)
3. Arraste para definir a inclinação do segmento curvado que você estiver criando e, em seguida, solte o botão do mouse.
Em geral, estenda a linha de direção a um terço da distância do próximo ponto de ancoragem que planeja desenhar. (É possível ajustar posteriormente um dos lados da linha de direção ou ambos.)
Pressione Shift para restringir a ferramenta a múltiplos de 45°.

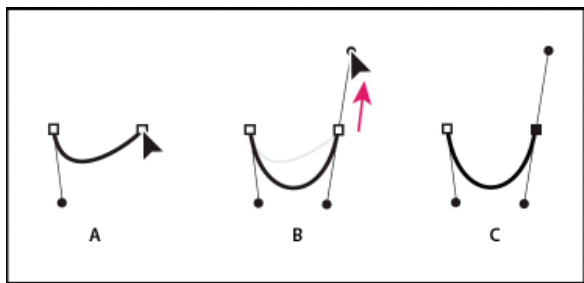


Desenho do primeiro ponto em uma curva

A. Posicionamento da ferramenta Caneta **B.** Começando a arrastar (botão do mouse pressionado) **C.** Arrastando para estender as linhas de direção.

4. Posicione a ferramenta Caneta onde o segmento curvo deve terminar e execute um dos seguintes:

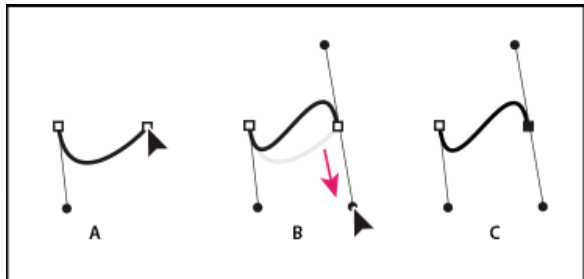
Para criar uma curva em C, arraste na direção oposta à linha de direção anterior e solte o botão do mouse.



Desenho do segundo ponto em uma curva

A. Começando a arrastar o segundo ponto suave **B.** Arrastando longe da linha de direção anterior, criando uma curva **C.** Resultado após soltar o botão do mouse.

- Para criar uma curva em S, arraste na mesma direção da linha de direção anterior e solte o botão do mouse.



Desenho de uma curva S

A. Começando a arrastar o novo ponto suave **B.** Arraste na mesma direção da linha de direção anterior, para criar uma curva em S **C.** Resultado após soltar o botão do mouse.

5. Para criar uma série de curvas suaves, continue a arrastar a ferramenta Caneta de locais diferentes. Coloque os pontos de ancoragem no início e no final de cada curva, não na ponta da curva.

Para quebrar as linhas de direção de um ponto de ancoragem, arraste as linhas de direção mantendo pressionada a tecla **Alt** (Windows) ou mantendo pressionada a tecla **Option** (Macintosh).

6. Para completar o caminho, faça o seguinte:

- Para fechar o caminho, posicione a ferramenta Caneta sobre o primeiro ponto de ancoragem (vazio). Um pequeno círculo aparecerá junto ao ponteiro da ferramenta Caneta quando ela estiver posicionada corretamente. Clique ou arraste para fechar o caminho.
- Para deixar o caminho aberto, clique mantendo pressionada a tecla **Ctrl** (Windows) ou a **Command** (Macintosh) em qualquer ponto fora dos objetos, selecione uma ferramenta diferente ou escolha **Editar > Cancelar a seleção de tudo**.

Adição ou exclusão de pontos de ancoragem

[Para o início](#)

A adição de pontos de ancoragem podem lhe dar mais controle sobre um caminho ou ele pode estender um caminho aberto. No entanto, convém não adicionar mais pontos do que o necessário. Um caminho com menos pontos é mais fácil de editar, exibir e imprimir. Para reduzir a complexidade do caminho, excluir os pontos desnecessários.

A caixa de ferramentas contém três ferramentas para adição ou exclusão de pontos: a ferramenta Caneta , a ferramenta Adicionar Ponto de Ancoragem e a ferramenta Excluir Ponto de Ancoragem .

Por padrão, a ferramenta Caneta muda para a ferramenta Adicionar Ponto de Ancoragem quando você a posiciona sobre um caminho selecionado, ou para a ferramenta Excluir Ponto de Ancoragem quando você a posiciona sobre um ponto de ancoragem.

Nota: Não use as teclas **Delete**, **Backspace** e **Clear** ou os comandos **Editar > Recortar** ou **Editar > Limpar** para excluir pontos de ancoragem: essas teclas e comandos excluem o ponto e os segmentos de linha que se conectam a esse ponto.

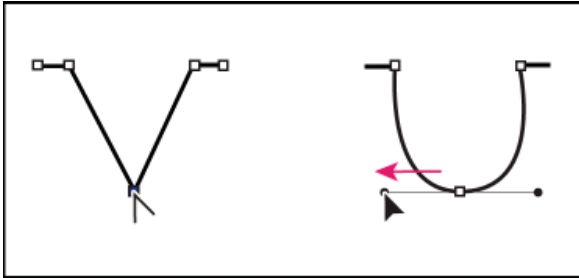
1. Selecione o caminho para modificar.
2. Clique e mantenha o botão do mouse na ferramenta Caneta , depois selecione a ferramenta Caneta , a ferramenta Incluir ponto de ancoragem ou a ferramenta Excluir ponto de ancoragem .
3. Para adicionar um ponto de ancoragem, posicione o ponteiro sobre um segmento do caminho e clique. Para excluir um ponto de ancoragem, posicione o ponteiro sobre um ponto de ancoragem e clique.

Ajuste os pontos de ancoragem nos caminhos

[Para o início](#)

Ao desenhar uma curva com a ferramenta Caneta, você cria pontos suaves - pontos de ancoragem em um caminho curvo e contínuo. Ao desenhar um segmento de linha reta ou uma linha reta conectada a um segmento curvo, você cria pontos de canto - pontos de ancoragem num caminho reto ou na junção de um caminho curvo e um reto.

Por padrão, os pontos suaves selecionados aparecem como círculos vazios e os de canto como quadrados vazios.



Arrastando um ponto de direção para fora de um ponto de canto para criar um ponto suave.

Mover ou adicionar pontos de ancoragem

- Para mover um ponto de ancoragem, arraste o ponto com a ferramenta Subseleção .
- Para empurrar um ponto ou pontos de ancoragem, selecione o ponto ou os pontos com a ferramenta Subseleção e use as teclas de seta para mover o ponto ou os pontos. Clique com a tecla Shift pressionada para selecionar vários pontos.
- Para incluir um ponto de ancoragem, clique no segmento de linha com a ferramenta Caneta. Aparecerá um sinal de mais (+) ao lado da ferramenta Caneta , se um ponto de ancoragem puder ser incluído no segmento de linha selecionado. Se o segmento de linha ainda não estiver selecionado, clique nele com a ferramenta Caneta para selecioná-lo e depois incluir um ponto de ancoragem.

Excluir pontos de ancoragem

A exclusão de pontos de ancoragem desnecessários em um caminho curvo otimiza a curva e reduz o tamanho do arquivo SWF.

- Para excluir um ponto de canto, clique nele uma vez com a ferramenta Caneta. Aparecerá um sinal de menos (-) ao lado da ferramenta Caneta, se um ponto de ancoragem puder ser excluído do segmento de linha selecionado. Se o segmento de linha ainda não estiver selecionado, clique nele com a ferramenta Caneta para selecioná-lo e depois excluir um ponto de ancoragem.
- Para excluir um ponto suave, clique nele uma vez com a ferramenta Caneta. Aparecerá um sinal de menos (-) ao lado da ferramenta Caneta, se um ponto de ancoragem puder ser excluído do segmento de linha selecionado. Se o segmento de linha ainda não estiver selecionado, clique nele com a ferramenta Caneta para selecioná-lo e depois excluir um ponto de canto. (Clique uma vez para converter o ponto em ponto de canto e mais uma vez para excluí-lo).

Converter segmentos entre retas e curvas

Para converter uma linha de segmentos retos em segmentos curvos e vice-versa, converta os pontos de canto em pontos suaves. Também é possível fazer o contrário.

- Para converter um ponto de canto em um ponto suave, use a ferramenta Subseleção para selecionar o ponto; depois, arraste o ponto onde colocar as alças tangenciais, mantendo pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Macintosh).
- Para converter o ponto suave em um ponto de canto, clique no ponto com a ferramenta Caneta. O marcador de intercalação ^ ao lado do ponteiro  indica quando ele está sobre o ponto suave.

Ajuste os segmentos

[Para o início](#)

Para mudar o ângulo ou o comprimento do segmento, ou ajustar segmentos curvos para mudar a inclinação ou a direção da curva, ajuste os segmentos retos.

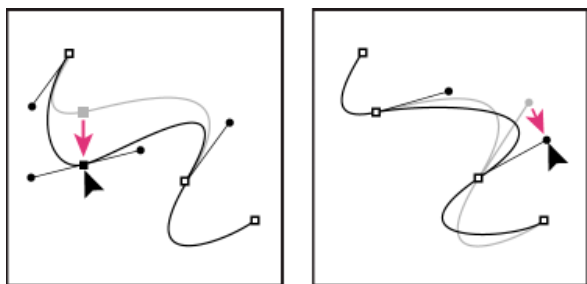
Quando você move a alça tangencial em um ponto suave, as curvas dos dois lados do ponto se ajustam. Quando se move a alça tangencial em um ponto de canto, só se ajusta a curva do mesmo lado que o ponto da alça da tangente.

- Para ajustar um segmento reto, selecione a ferramenta Subseleção  e selecione o segmento reto. Use a ferramenta Subseleção para arrastar um ponto de ancoragem do segmento para uma posição nova.
- Para ajustar um segmento de curva, selecione a ferramenta Subseleção e arraste o segmento.

Nota: Quando se clica no caminho, o Flash Professional exibe os pontos de ancoragem. O ajuste de um segmento com a ferramenta Subseleção pode incluir pontos no caminho.

- Para ajustar pontos ou curvas tangenciais numa curva, selecione a ferramenta Subseleção e selecione um ponto de ancoragem em um segmento curvo.
- Para ajustar a forma da curva nos dois lados do ponto de ancoragem, arraste o ponto de ancoragem ou a alça tangencial. Para restringir a

curva a múltiplos de 45°, arraste-a mantendo pressionada a tecla Shift. Para arrastar alças tangenciais individualmente, arraste-as mantendo a tecla Alt pressionada (Windows) ou a Option (Macintosh).



Arraste o ponto de ancoragem ou o ponto de direção.

Preferências da ferramenta Caneta

[Para o início](#)

Especifique as preferências para a aparência do ponteiro da ferramenta Caneta, para a previsão de segmentos de linha, enquanto estiver desenhando, e para a aparência de pontos de ancoragem selecionados. Segmentos de linha e pontos de ancoragem selecionados usam a cor de contorno da camada na qual aparecem as linhas e os pontos.

1. Selecione a ferramenta Caneta ; depois, selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh).
2. Na lista Categoria, selecione Desenho.
3. Defina as seguintes opções para a ferramenta Caneta:

Mostrar visualização da caneta Visualização de segmentos de linha enquanto se desenha. A visualização do segmento de linha aparece enquanto você move o ponteiro em torno do Palco, antes de clicar para criar o ponto final do segmento. Se a opção não estiver selecionada, o segmento de linha não aparece até que seja criado o ponto final.

Mostrar pontos sólidos Exibe pontos de ancoragem selecionados como vazios e os não selecionados como sólidos. Se esta opção não for escolhida, os pontos de ancoragem selecionados serão sólidos e os não selecionados serão vazios.

Mostrar cursores precisos Especifica se o ponteiro da ferramenta Caneta aparece como ponteiro em forma de cruz, em vez do ícone padrão da ferramenta Caneta, para uma colocação mais precisa das linhas. Para exibir o ícone padrão da ferramenta Caneta com a ferramenta Caneta, desmarque essa opção.

Nota: Para trocar entre o ponteiro em forma de cruz e o ícone padrão da ferramenta Caneta, pressione Caps Lock.

4. Clique em OK.

Mais tópicos da Ajuda

[Ajustar cores de traçados e preenchimentos](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Localização e Substituição no Flash

Sobre Localizar e substituir

Localização e substituição de texto

Localização e substituição de fontes

Localização e substituição de cores

Localização e substituição de símbolos

Localização e substituição de arquivos de som, vídeo ou bitmap

Sobre Localizar e substituir

[Para o início](#)

O recurso Localizar e substituir permite que você realize as seguintes ações:

- Procurar por uma string de texto, uma fonte, uma cor, um símbolo, um arquivo de som, um arquivo de vídeo ou um arquivo bitmap importado.
- Substituir o elemento especificado por outro elemento do mesmo tipo. As diferentes opções estarão disponíveis na caixa de diálogo Localizar e substituir dependendo do tipo de elemento especificado.
- Localizar e substituir elementos no documento atual ou cena atual.
- Procurar pela próxima ocorrência ou todas as ocorrências de um elemento e substituir a ocorrência atual ou todas as ocorrências.

Nota: Em um documento baseado em tela, é possível localizar e substituir elementos no documento atual ou na tela atual, mas você não pode usar cenas.

A opção Edição ao vivo permite que você edite o elemento especificado diretamente no Palco. Se você usar a Edição ao vivo ao pesquisar um símbolo, o Flash Professional abrirá o símbolo no modo edição no local.

O Log de localizar e substituir na parte inferior da caixa de diálogo Localizar e substituir mostra o local, o nome e o tipo de elementos para os quais você está pesquisando.

Localização e substituição de texto

[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.
2. Selecione Texto no menu pop-up Para.
3. Na caixa de texto, digite o texto a ser localizado.
4. Na caixa Substituir por texto, digite o texto que substituirá o texto existente.
5. Selecione as opções para pesquisa de texto:

Palavra inteira Pesquisa a string de texto especificada somente como uma palavra inteira, limitada em ambos os lados por espaços, aspas ou marcadores similares. Quando a opção Palavra inteira estiver desmarcada, o texto especificado pode ser pesquisado como parte de uma palavra maior. Por exemplo, quando a opção Palavra inteira estiver desmarcada, uma pesquisa por *place* abrangerá as palavras *replace*, *placamente* assim por diante.

Diferenciar maiúsculas de minúsculas Pesquisa por texto que diferencie maiúsculas de minúsculas (formatação de caracteres em maiúscula ou minúscula) do texto especificado ao localizar e substituir.

Expressões regulares Pesquisa por texto em expressões regulares no ActionScript. Uma expressão em qualquer instrução que o Flash Professional possa avaliar que um valor será retornado.

Conteúdo de campo de texto Pesquisa o conteúdo de um campo de texto.

Quadros/camadas/parâmetros Pesquisa rótulos de quadro, nomes da camada, nomes da cena e parâmetros do componente.

Strings no ActionScript Pesquisa strings (texto entre aspas) no ActionScript no documento ou na cena (arquivos externos do ActionScript não são pesquisados).

ActionScript Pesquisa todos os ActionScripts incluindo códigos e strings.

6. Para selecionar a próxima ocorrência do texto especificado no Palco e editar no local, selecione Editar ao vivo.

Nota: Somente a próxima ocorrência é selecionada para edição ao vivo, mesmo que você selecione Localizar tudo na etapa 7.

7. Para localizar o texto, realize um dos seguintes procedimentos:

- Para localizar a próxima ocorrência do texto especificado, clique em Localizar próximo.
- Para localizar todas as ocorrências do texto especificado, clique em Localizar tudo.

8. Para substituir o texto, realize um dos seguintes procedimentos:

- Para substituir a ocorrência selecionada atualmente do texto especificado, clique em Substituir.
- Para substituir todas as ocorrências do texto especificado, clique em Substituir tudo.

Localização e substituição de fontes

[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.

2. Selecione Fonte no menu pop-up Para, e, em seguida selecione as seguintes opções:

- Para pesquisar por nome da fonte, selecione Nome da fonte e selecione uma fonte no menu pop-up ou digite um nome de fonte na caixa. Quando a opção Nome da fonte é desmarcada, todas as fontes na cena ou documento são pesquisadas.
- Para pesquisar por estilo de fonte, selecione Estilo de fonte e selecione um estilo de fonte no menu pop-up. Quando a opção Estilo da fonte é desmarcada, todos os estilos de fonte na cena ou documento são pesquisados.
- Para pesquisar por tamanho de fonte, selecione Tamanho da fonte e digite valores de tamanho mínimo e máximo da fonte para especificar o limite de tamanho de fonte que deve ser pesquisado. Quando a opção Tamanho da fonte é desmarcada, todos os tamanhos de fonte na cena ou documento são pesquisados.
- Para substituir a fonte especificada por um nome de fonte diferente, selecione Nome da fonte em Substituir por e selecione um nome de fonte no menu pop-up ou digite um nome na caixa. Quando o Nome da fonte estiver desmarcado em Substituir por, o nome da fonte atual permanecerá inalterado.
- Para substituir a fonte especificada por um estilo de fonte diferente, selecione Estilo de fonte em Substituir por e selecione um estilo de fonte no menu pop-up. Quando o Estilo da fonte estiver desmarcado em Substituir por, o estilo atual da fonte especificada permanecerá inalterado.
- Para substituir a fonte especificada por um tamanho de fonte diferente, selecione Tamanho da fonte em Substituir por e digite os valores para o tamanho de fonte mínimo e máximo. Quando o Tamanho da fonte estiver desmarcado em Substituir por, o tamanho atual da fonte especificada permanecerá inalterado.

3. Para selecionar a próxima ocorrência da fonte especificada no Palco e editar no local, selecione Editar ao vivo.

Nota: Somente a próxima ocorrência é selecionada para edição ao vivo, mesmo que você selecione Localizar tudo na etapa 4.

4. Para localizar a fonte, realize um dos seguintes procedimentos:

- Para localizar a próxima ocorrência da fonte especificada, clique em Localizar próximo.
- Para localizar todas as ocorrências da fonte especificada, clique em Localizar tudo.

5. Para substituir uma fonte, realize um dos seguintes procedimentos:

- Para substituir a ocorrência selecionada atualmente da fonte especificada, clique em Substituir.
- Para substituir todas as ocorrências da fonte especificada, clique em Substituir tudo.

Localização e substituição de cores

[Para o início](#)

Não é possível localizar e substituir cores nos objetos agrupados.

Nota: Para localizar e substituir cores em um arquivo GIF ou JPEG em um documento Flash Professional, edite o arquivo em um aplicativo de edição de imagem.

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.

2. Selecione Cor no menu pop-up Para.

3. Para pesquisar uma cor, clique no Controle de cor e realize um dos seguintes procedimentos:

- Selecione uma amostra de cor na janela pop-up cor.
- Digite um valor de cor hexadecimal na caixa Edição de Hex na janela pop-up de cor.
- Clique no botão Seletor de cores do sistema e selecione uma cor do seletor de cores do sistema.
- Para fazer a ferramenta conta-gotas aparecer, arraste-a do Controle de cores. Selecione qualquer cor na tela.

4. Para selecionar uma cor para substituir a cor especificada, clique no Controle de cor em Substituir por e realize um dos seguintes procedimentos:

- Selecione uma amostra de cor na janela pop-up cor.
- Digite um valor de cor hexadecimal na caixa Edição de Hex na janela pop-up de cor.
- Clique no botão Seletor de cores do sistema e selecione uma cor do seletor de cores do sistema.
- Para fazer a ferramenta conta-gotas aparecer, arraste-a do Controle de cores. Selecione qualquer cor na tela.

5. Para especificar qual ocorrência de cor localizar e substituir, selecione a opção Preenchimentos, Traçados ou Texto ou qualquer combinação dessas opções.
6. Para selecionar a próxima ocorrência da cor especificada no Palco e editar no local, selecione Editar ao vivo.
Nota: *Somente a próxima ocorrência é selecionada para edição ao vivo, mesmo que você selecione Localizar tudo na próxima etapa.*
7. Localizar uma cor.
 - Para localizar a próxima ocorrência da cor especificada, clique em Localizar próximo.
 - Para localizar todas as ocorrências da cor especificada, clique em Localizar tudo.
8. Substituir uma cor.
 - Para substituir a ocorrência selecionada atualmente da cor especificada, clique em Substituir.
 - Para substituir todas as ocorrências da cor especificada, clique em Substituir tudo.

Localização e substituição de símbolos

[Para o início](#)

Para localizar e substituir símbolos, pesquise o símbolo por nome. Substitua um símbolo por outro símbolo de qualquer tipo — clipe de filme, botão ou gráfico.

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.
2. Selecione Símbolo no menu pop-up Para.
3. Em Nome, selecione um nome no menu pop-up.
4. Em Substituir por, em Nome, selecione um nome no menu pop-up.
5. Para selecionar a próxima ocorrência do símbolo especificado no Palco e editar no local, selecione Editar ao vivo.
Nota: *Somente a próxima ocorrência é selecionada para edição, mesmo que você selecione Localizar tudo na próxima etapa.*
6. Para localizar um símbolo, realize um dos seguintes procedimentos:
 - Para localizar a próxima ocorrência do símbolo especificado, clique em Localizar próximo.
 - Para localizar todas as ocorrências do símbolo especificado, clique em Localizar tudo.
7. Para substituir um símbolo, realize um dos seguintes procedimentos:
 - Para substituir a ocorrência selecionada atualmente do símbolo especificado, clique em Substituir.
 - Para substituir todas as ocorrências do símbolo especificado, clique em Substituir tudo.

Localização e substituição de arquivos de som, vídeo ou bitmap

[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.
2. Selecione Som, Vídeo ou Bitmap no menu pop-up Para.
3. Em Nome, digite um nome de arquivo de som, vídeo ou bitmap ou selecione um nome no menu pop-up.
4. Em Substituir por, em Nome, digite um nome de arquivo de som, vídeo ou bitmap ou selecione um nome no menu pop-up.
5. Para selecionar a próxima ocorrência do som, vídeo ou bitmap especificado no Palco e editar no local, selecione Editar ao vivo.
Nota: *Somente a próxima ocorrência é selecionada para edição, mesmo que você selecione Localizar tudo na próxima etapa.*
6. Localizar um som, vídeo ou bitmap.
 - Para localizar a próxima ocorrência do som, vídeo ou bitmap especificado, clique em Localizar próximo.
 - Para localizar todas as ocorrências do som, vídeo ou bitmap especificado, clique em Localizar tudo.
7. Substituir um som, vídeo ou bitmap.
 - Para substituir a ocorrência selecionada atualmente do som, vídeo ou bitmap especificado, clique em Substituir.
 - Para substituir todas as ocorrências do som, vídeo ou bitmap especificado, clique em Substituir tudo.



Bitmaps importados e Flash

[Trabalho com bitmaps importados](#)

[Definir propriedades de bitmap](#)

[\(Somente no Flash Professional CC\) Troca de vários bitmaps](#)

[Importar bitmaps no tempo de execução](#)

[Aplicar um bitmap como um preenchimento](#)

[Edição de um bitmap em um editor externo](#)

[Separar um bitmap e crie um preenchimento de bitmap](#)

Trabalho com bitmaps importados

[Para o início](#)

Ao importar um bitmap para o Flash Professional, é possível modificar esse bitmap e usá-lo em seu documento Flash Professional de várias maneiras.

Se um documento Flash Professional exibe um bitmap importado com um tamanho maior do que o original, a imagem pode ficar distorcida. Para ter certeza de que as imagens serão exibidas adequadamente, visualize os bitmaps importados.

Ao selecionar um bitmap no Palco, o Inspetor de propriedades exibe o nome do símbolo do bitmap e suas dimensões em pixel e sua posição no Palco. Usando o Inspetor de propriedades, você pode alternar uma ocorrência de um bitmap, ou seja, substituir a ocorrência por uma ocorrência de outro bitmap no documento atual.

O tutorial em vídeo a seguir descreve o uso de bitmaps no Flash Professional:

- [Como trabalhar com gráficos de bitmap \(0:56\)](#)

Exibir o Inspetor de propriedades com as propriedades do bitmap

1. Selecione uma ocorrência de um bitmap no Palco.
2. Selecione Janela > Propriedades.

Substituir uma ocorrência de um bitmap por uma ocorrência de outro bitmap

1. Selecione a ocorrência de um bitmap no Palco.
2. Selecione Janela > Propriedades e clique em Alternar.
3. Selecione um bitmap para substituir aquele atualmente atribuído à ocorrência.

Definir propriedades de bitmap

[Para o início](#)

É possível aplicar suavização de borda em um bitmap importado para suavizar as bordas na imagem. Você pode também selecionar uma opção de compactação para reduzir o tamanho do arquivo de bitmap e formatar o arquivo para ser exibido na Web.

1. Selecione um bitmap no painel Biblioteca e clique no botão Propriedades na parte inferior do painel Biblioteca.
2. Selecione Permitir suavização. Suavizar melhora a qualidade das imagens bitmap quando são dimensionadas.
3. Em Compactação, selecione uma das opções a seguir:

Foto (JPEG) Compacta a imagem no formato JPEG. Para usar a qualidade de compactação padrão especificada para a imagem importada, selecione Usar qualidade padrão de documento. Para especificar uma nova configuração de compactação de qualidade, cancele a seleção da opção Usar qualidade padrão do documento e digite um valor entre 1 e 100 no campo de texto Qualidade. (Uma configuração mais alta apresenta maior preservação da integridade da imagem, mas gera um tamanho de arquivo maior).

Sem perdas (PNG/GIF) Compacta a imagem com compactação sem perdas, na qual nenhum dado é descartado da imagem.

Nota: Use a compactação de Foto para imagens com variações complexas de tons ou cores, como fotografias ou imagens com preenchimentos de gradiente. Use a compactação sem perdas para imagens com formas simples e relativamente poucas cores.

4. Para determinar os resultados da compactação do arquivo, clique em Testar. Para determinar se a configuração de compactação selecionada é aceitável, compare o tamanho do arquivo original com o tamanho do arquivo compactado.
5. Clique em OK.

Nota: As configurações de qualidade do JPEG selecionadas na caixa de diálogo Configurações de publicação não especificam uma configuração de qualidade para os arquivos JPEG importados. Especifique uma configuração de qualidade para cada arquivo JPEG importado na caixa de diálogo Propriedades do bitmap.

(Somente no Flash Professional CC) Troca de vários bitmaps

A opção Trocar bitmap permite que você troque símbolos e bitmaps por símbolos ou bitmaps selecionados.

1. No Flash Pro CC, selecione vários bitmaps no palco.
2. No painel Propriedades, clique em TROCAR.
3. Na caixa de diálogo Trocar símbolo, selecione o bitmap pelo qual você deseja substituir todos os símbolos/bitmap selecionados.
4. Clique em OK.

Importar bitmaps no tempo de execução

[Para o início](#)

Para adicionar bitmaps em um documento no tempo de execução, use o comando BitmapData do ActionScript® 2.0 ou do ActionScript 3.0. Para isso, especifique um identificador de ligação para o bitmap. Para obter mais informações, consulte Atribuição de ligações a ativos na biblioteca, em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#), ou [Exportação de símbolos da biblioteca para ActionScript](#), no *Guia do desenvolvedor do ActionScript 3.0*.

1. Selecione o bitmap no painel Biblioteca.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione Ligação no menu Painel no canto superior direito do painel.
 - Clique com o botão direito (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no nome do bitmap no painel Biblioteca e selecione Propriedades no menu de contexto.

Se as propriedades de Ligação não estiverem visíveis na caixa de diálogo Propriedades, clique em Avançado.

3. Em Ligação, selecione Exportar para ActionScript.
4. Digite uma string do identificador no campo de texto e clique em OK.

Aplicar um bitmap como um preenchimento

[Para o início](#)

Para aplicar um bitmap como um preenchimento em um objeto gráfico, use o painel Cor. A aplicação de um bitmap como preenchimento ladrilha o bitmap para preencher o objeto. A ferramenta Transformação de gradiente permite que você dimensione, gire ou incline uma imagem e seu preenchimento de bitmap.

1. Para aplicar o preenchimento à arte final existente, selecione o(s) objeto(s) gráfico(s) no Palco.
2. Selecione Janela > Cor.
3. Selecione Bitmap no menu pop-up da parte superior direita do painel.
4. Para usar uma janela de visualização maior para exibir mais bitmaps no documento atual, clique na seta no canto inferior direito para expandir o painel Cor.
5. Clique em um bitmap para selecioná-lo.

O bitmap torna-se a cor de preenchimento atual. Se você tiver selecionado a arte final na etapa 1, o bitmap será aplicado como um preenchimento à arte final.

Edição de um bitmap em um editor externo

[Para o início](#)

Se você estiver editando um arquivo PNG do Fireworks como uma imagem nivelada, edite o arquivo de origem PNG do bitmap, quando disponível.

Nota: Não é possível editar bitmaps dos arquivos PNG do Fireworks importados como objetos editáveis em um editor de imagem externo.

Se você tiver o Fireworks 3 ou posterior ou outro aplicativo de edição de imagem instalado em seu sistema, é possível iniciar o aplicativo a partir do Flash Professional para editar um bitmap importado.

Editar um bitmap com o Photoshop CS5 ou posterior

Nota: Se você estiver usando o Flash Pro CS5.5, precisará usar o Photoshop CS5.1 para acessar esse recurso.

1. No painel Biblioteca, clique com o botão direito (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no ícone do bitmap e selecione Editar com Photoshop CS5.
2. Faça as modificações desejadas no arquivo no Photoshop.
3. No Photoshop, selecione Arquivo > Salvar. (Não altere o nome ou o formato do arquivo.)
4. Retorne ao Flash Professional.

O arquivo é automaticamente atualizado no Flash Professional.

Editar um bitmap com o Fireworks 3 ou posterior

1. No painel Biblioteca, clique com o botão direito (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no ícone do bitmap e selecione Editar com Fireworks 3.
2. Especifique se deseja abrir o arquivo de origem PNG ou o arquivo bitmap.
3. Faça as modificações desejadas no arquivo no Fireworks.
4. No Fireworks, selecione Arquivo > Atualizar.
5. Retorne ao Flash Professional.
O arquivo é automaticamente atualizado no Flash Professional.

Editar um bitmap outro aplicativo de edição de imagem

1. No painel Biblioteca, clique com o botão direito (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no ícone do bitmap e selecione Editar com.
2. Selecione um aplicativo de edição de imagem para abrir o arquivo bitmap e clique em OK.
3. Faça as modificações desejadas no arquivo no aplicativo de edição de imagem.
4. Salve o arquivo no aplicativo de edição de imagem.
O arquivo é automaticamente atualizado no Flash Professional.
5. Retorne ao Flash Professional para continuar a edição do documento.

Separar um bitmap e crie um preenchimento de bitmap

[Para o início](#)

A separação de um bitmap no Palco separa a imagem no palco de seu item de biblioteca e o converte em uma forma a partir de uma instância de bitmap. Ao separar um bitmap, você pode modificar o bitmap com as ferramentas de desenho e pintura do Flash Professional. Com o uso da ferramenta Varinha mágica, é possível selecionar áreas de um bitmap que contém as mesmas cores ou similares.

Para pintar com um bitmap separado, selecione o bitmap com a ferramenta Conta-gotas e aplique o bitmap como um preenchimento com a ferramenta Balde de tinta ou outra ferramenta de desenho.

Separar um bitmap

1. Selecione um bitmap na cena atual.
2. Selecionar Modificar > Separar.

Alteração do preenchimento das áreas de um bitmap separado

1. No painel Ferramentas, selecione a ferramenta Varinha mágica. Se a ferramenta Varinha mágica não estiver visível, clique na ferramenta Lasso e selecione a ferramenta Varinha mágica no menu pop-up. Defina as seguintes opções no Inspetor de propriedade:
 - Em Limiar, digite um valor entre 1 e 200 para definir o quanto a cor dos pixels adjacentes deve combinar para ser incluída na seleção. Um valor mais alto inclui uma gama de cores maior. Se você digitar 0, só os pixels de cor exatamente igual a do primeiro pixel clicado serão selecionados.
 - Em Suavização, selecione uma opção para definir quantas bordas da seleção serão suavizadas.
2. Para selecionar uma área, clique no bitmap. Para adicionar à seleção, continue clicando.
3. Para preencher as áreas selecionadas no bitmap, selecione o preenchimento a ser usado no controle Cor de preenchimento.
4. Para aplicar o novo preenchimento, selecione a ferramenta Balde de tinta e clique em qualquer lugar na área selecionada.

Conversão de um bitmap em um gráfico vetorial

O comando Traçar bitmap converte um bitmap em um gráfico vetorial com áreas de cor distintas e editáveis. Você pode manipular a imagem como um gráfico vetorial e pode reduzir o tamanho do arquivo.

Ao converter um bitmap em um gráfico vetorial, este gráfico vetorial não fica mais vinculado ao símbolo do bitmap no painel Biblioteca.

Nota: Se o bitmap importado contiver formas complexas e muitas cores, o gráfico de vetor convertido pode ter um tamanho de arquivo maior do que o bitmap original. Para encontrar um equilíbrio entre o tamanho do arquivo e a qualidade da imagem, tente uma série de configurações na caixa de diálogo Traçar bitmap.

É possível também separar um bitmap para modificar a imagem com as ferramentas de desenho e pintura do Flash Professional.

1. Selecione um bitmap na cena atual.
2. Selecione Modificar > Bitmap > Traçar bitmap.
3. Digite um valor do Limiar de cor.

Quando dois pixels são comparados, se a diferença nos valores de cor RGB for menor do que o limiar de cor, os dois pixels serão considerados da mesma cor. À medida que o valor do limiar é aumentado, o número de cores diminui.

4. Em Área mínima, digite um valor para definir o número de pixels circundantes para considerar quando atribuir uma cor a um pixel.
5. Em Ajuste da curva, selecione uma opção para determinar o quão suaves os contornos serão desenhados.
6. Em Limiar do canto, selecione uma opção para determinar se as bordas nítidas serão retidas ou suavizadas.

Para criar um gráfico vetorial que pareça ao máximo com o bitmap original, digite os seguintes valores:

- Limiar de cor: 10
- Área mínima: 1 pixel
- Ajuste da curva: Pixels
- Limiar do canto: Muitos cantos

Uso da ferramenta Conta-gotas para aplicar um preenchimento de bitmap

1. Selecione a ferramenta Conta-gotas e clique no bitmap separado no Palco. A ferramenta Conta-gotas define o bitmap a ser o preenchimento atual e muda a ferramenta ativa para o Balde de tinta.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para aplicar o bitmap como um preenchimento, clique no objeto gráfico existente com a ferramenta Balde de tinta.
 - Selecione a ferramenta Oval, Retângulo ou Caneta e desenhe um novo objeto. O objeto é preenchido com o bitmap separado.Para dimensionar, girar ou inclinar o preenchimento do bitmap, use a ferramenta Transformação livre.

Mais tópicos da Ajuda

[Transformar gradiente e preenchimentos de bitmap](#)

[Ajustar cores de traçados e preenchimentos](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Mover e copiar objetos

[Mover objetos arrastando-os](#)

[Mova os objetos usando as teclas de seta](#)

[Mova os objetos usando o Inspetor de propriedades](#)

[Mova os objetos usando o painel Informações](#)

[Mova e copie os objetos colando-os](#)

[Copiar objetos com a área de transferência](#)

[Copiar objetos transformados](#)

Mover objetos arrastando-os

[Para o início](#)

1. Selecione um ou vários objetos.
2. Selecione a ferramenta Seleção , posicione o ponteiro sobre o objeto e execute um dos seguintes procedimentos:
 - Para mover o objeto, arraste até a nova posição.
 - Para copiar o objeto e mover a cópia, arraste com a tecla Alt pressionada (Windows) ou arraste com a tecla Option pressionada (Macintosh).
 - Para restringir o movimento do objeto para múltiplos de 45°, arraste com a tecla Shift pressionada.

Mova os objetos usando as teclas de seta

[Para o início](#)

1. Selecione um ou vários objetos.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para mover a seleção 1 pixel por vez, pressione a tecla de seta para a direção na qual você deseja que o objeto se mova.
 - Para mover a seleção 10 pixels por vez, pressione Shift+tecla de seta.

Nota: Quando a opção *Encaixar nos pixels for selecionada*, as teclas de seta movem os objetos por aumentos de pixel na grade de pixels do documento, não por pixels na tela.

Mova os objetos usando o Inspetor de propriedades

[Para o início](#)

1. Selecione um ou vários objetos.
2. Se o Inspetor de propriedades não estiver visível, selecione Janela > Propriedades.
3. Digite os valores x e y da localização do canto superior esquerdo da seleção.

As unidades estão relacionadas ao canto superior esquerdo do Palco.

Nota: O Inspetor de propriedades usa as unidades especificadas para a opção *Unidade da Régua* na caixa de diálogo *Propriedades do Documento*.

Mova os objetos usando o painel Informações

[Para o início](#)

1. Selecione um ou vários objetos.
2. Se o Painel Informações não estiver visível, selecione Janela > Informações.
3. Digite os valores x e y da localização do canto superior esquerdo da seleção.

As unidades estão relacionadas ao canto superior esquerdo do Palco.

Mova e copie os objetos colando-os

[Para o início](#)

Para mover ou copiar objetos entre as camadas, cenas ou outros arquivos do Flash, use a técnica de colagem. Você pode colar um objeto em uma posição relativa à posição original.

1. Selecione um ou vários objetos.
2. Selecione Editar > Recortar ou Editar > Copiar.

3. Selecione outra camada, cena ou arquivo e, em seguida, selecione Editar > Colar no local para colar a seleção na mesma posição relativa ao Palco. Selecione Editar > Colar no centro para colar a seleção no centro da área de trabalho.

Copiar objetos com a área de transferência

[Para o início](#)

Os elementos copiados na área de transferência recebem suavização de borda para que pareçam tão bons em outros aplicativos quanto aparecem no Flash. Este recurso é útil para quadros que incluem uma imagem do bitmap, gradientes, transparência ou uma camada de máscara.

Gráficos colados de outros documentos ou programas do Flash são colocados no quadro atual da camada atual. A maneira como um elemento gráfico é colado em uma cena do Flash depende do tipo de elemento que ele é, sua origem e as preferências definidas:

- O texto a partir de um editor de texto torna-se um objeto de texto único.
- O gráfico baseado em vetor de qualquer programa de desenho torna-se um grupo que pode ser desagrupado e editado.
- Os bitmaps tornam-se um único objeto agrupado assim como os bitmaps importados. Você pode separar os bitmaps colados ou convertê-los em gráficos vetoriais.

Nota: Antes de colar os gráficos do *Illustrator* no *Flash*, converta as cores em RGB no *Illustrator*.

Copiar objetos transformados

[Para o início](#)

Você pode criar uma cópia em escala, invertida ou inclinada de um objeto.

1. Seleção de objetos.
2. Selecione Janela > Transformar.
3. Digite os valores de escala, rotação ou inclinação.
4. Clique no botão Duplicar seleção e transformação  no painel Transformar.



Aplicação de arte-final no Flash

[Sobre importação de arte-final para o Flash](#)
[Formatos de arquivos disponíveis para importar](#)
[Importar arte-final no Flash](#)
[Importando arquivos FXG](#)
[Sobre os arquivos DXF do AutoCAD](#)
[Carregamento de ilustrações com o ActionScript](#)

Sobre importação de arte-final para o Flash

[Para o início](#)

O Adobe® Flash® Professional pode usar uma arte-final criada em outros aplicativos. Você pode importar gráficos de vetor e bitmaps em uma série de formatos de arquivos. Se você tiver o QuickTime 4® ou posterior instalado em seu sistema, é possível importar formatos de arquivo bitmap ou vetor. É possível importar os arquivos do Adobe® FreeHand® (versão MX e anterior) e arquivos PNG do Adobe® Fireworks® diretamente para o Flash Professional, preservando os atributos desses formatos.

Os arquivos gráficos que você importar para o Flash Professional devem ter pelo menos 2 pixels x 2 pixels de tamanho.

Para carregar arquivos JPEG em um arquivo SWF do Flash Professional durante o tempo de execução, use a ação ou método loadMovie. Para obter informações detalhadas, consulte loadMovie (método MovieClip.loadMovie), em [Referência de linguagem do ActionScript 2.0](#) ou [Trabalho com cliques de filme](#) no *Guia do desenvolvedor do ActionScript 3.0*.

O Flash Professional importa gráficos de vetor, bitmaps e sequências de imagens da seguinte maneira:

- Ao importar os arquivos do Adobe® Illustrator® e Adobe® Photoshop® para o Flash Professional, você pode especificar as opções de importação que permitem preservar a maioria dos dados visuais da arte-final e a capacidade de manter a edição de determinados atributos visuais com o ambiente de autoria do Flash Professional.
- Ao importar imagens vetoriais para o Flash Professional a partir do FreeHand, selecione as opções para preservar as camadas, páginas e blocos de texto do FreeHand.
- Ao importar imagens PNG dos Fireworks, importe os arquivos como objetos editáveis a serem modificados no Flash Professional ou como arquivos nivelados a serem editados e atualizados no Fireworks.
- Selecione as opções para preservar imagens, texto e guias.

Nota: Se você importar um arquivo PNG do Fireworks recortando e colando, o arquivo será convertido em bitmap.

- As imagens vetoriais dos arquivos SWF e WMF (Windows® Metafile Format) que você importa diretamente para um documento Flash Professional (em vez de em uma biblioteca) são importadas como grupo na camada atual.
- Os bitmaps (fotografias escaneadas, arquivos BMP) que você importa diretamente para um documento Flash Professional são importados como objetos únicos na camada atual. O Flash Professional preserva as configurações de transparência dos bitmaps importados. Em razão de a importação de um bitmap poder aumentar o tamanho de um arquivo SWF, considere compactar os bitmaps importados.

Nota: A transparência do bitmap pode não ser preservada quando os bitmaps forem importados ao arrastar e soltar a partir de um aplicativo ou área de trabalho para o Flash Professional. Para preservar a transparência, use o comando Arquivo > Importar para Palco ou Importar para Biblioteca para importar.

- Qualquer sequência de imagens (por exemplo, uma sequência PICT ou BMP) que você importar diretamente em um documento Flash Professional será importada como quadros-chave sucessivos da camada atual.

Formatos de arquivos disponíveis para importar

[Para o início](#)

Nota: Para obter uma lista completa de todos os formatos de arquivos disponíveis pelo Flash para importar, exportar ou editar, consulte o *TechNote Formatos de arquivo disponíveis*.

Formatos gráficos

O Flash Professional pode importar diferentes formatos de arquivo vetorial ou bitmap se o QuickTime 4 ou posterior estiver instalado em seu sistema. Usar o Flash Professional com o QuickTime 4 instalado é especialmente útil para projetos colaborativos nos quais os autores trabalham nas plataformas Windows e Macintosh. O QuickTime 4 suporta determinados formatos de arquivo (incluindo PICT, QuickTime Movie e outros) em ambas as plataformas.

Você pode importar formatos de arquivo vetor ou bitmap no Flash Professional 8 ou posterior, independentemente de o QuickTime 4 estar instalado:

Tipo de arquivo	Extensão	Windows	Macintosh
Adobe Illustrator (versão 10 ou anterior)	.ai	•	•
Adobe Photoshop	.psd	•	•
AutoCAD® DXF	.dxf	•	•
Bitmap	.bmp	•	•
Metarquivo avançado do Windows	.emf	•	
FutureSplash Player	.spl	•	•
GIF e GIF animado	.gif	•	•
JPEG	.jpg	•	•
PNG	.png	•	•
Flash Player 6/7	.swf	•	•
Metarquivo do Windows	.wmf	•	•
Arquivo de gráfico Adobe XML	.fxg	•	•

Só será possível importar os formatos de arquivo bitmap a seguir para o Flash Professional se o QuickTime 4 ou posterior estiver instalado:

Tipo de arquivo	Extensão	Windows	Macintosh
QuickTime Image	.qtif	•	•
TIFF	.tif	•	•

Formatos de áudio

O Flash pode importar os seguintes formatos de áudio:

Tipo de arquivo	Extensão	Windows	Macintosh
Adobe Soundbooth	.asnd	•	•
Wave	.wav	•	
Formato de arquivo intercambiável de áudio (AIFF)	.aiff		•
MP3	.mp3	•	•

O Flash pode importar os seguintes formatos de áudio se o QuickTime 4 ou posterior estiver instalado:

Tipo de arquivo	Extensão	Windows	Macintosh
Formato de arquivo intercambiável de áudio (AIFF)	.aiff	•	•
Sound Designer II	.sd2		•
Vídeos apenas com áudio QuickTime	.mov, .qt	•	•
Sun AU	.au	•	•
Sons do System 7	.snd		•

Wave	.wav	•	•

Formatos de vídeo

O Flash pode importar os seguintes formatos de vídeo:

Tipo de arquivo	Extensão	Windows	Macintosh
Vídeo para Adobe Flash	.flv, .f4v	•	•
Vídeo QuickTime	.mov, .qt	•	•
Vídeo para Windows	.avi	•	•
MPEG	.mpg, .m1v, .m2p, .m2t, .m2ts, .mts, .tod, .mpe, .mpeg	•	•
MPEG-4	.mp4, .m4v, .avc	•	•
Vídeo digital	.dv, .dvi	•	•
3GPP/3GPP2 para dispositivos móveis	.3gp, .3gpp, .3gp2, .3gpp2, .3p2	•	•

Importar arte-final no Flash

[Para o início](#)

O Flash Professional permite que você importe a arte-final em vários formatos de arquivo, diretamente no palco ou na biblioteca.

Importar um arquivo no Flash

1. Siga um destes procedimentos:
 - Para importar um arquivo diretamente para o documento Flash Professional atual, selecione Arquivo > Importar > Importar para o palco.
 - Para importar um arquivo para a biblioteca do documento Flash Professional atual, selecione Arquivo > Importar > Importar para biblioteca. (Para usar um item de biblioteca em um documento, arraste-o para o Palco.)
2. Selecione um formato de arquivo no menu pop-up Arquivos do tipo (Windows) ou Mostrar (Macintosh).
3. Navegue até o arquivo desejado e selecione. Se um arquivo importado tiver várias camadas, o Flash Professional pode criar novas camadas (dependendo do tipo de arquivo de importação). Quaisquer novas camadas aparecerão na Linha do tempo.
4. Clique em Abrir.
5. Se o nome do arquivo que você está importando terminar com um número e os arquivos adicionais numerados em sequência estiverem na mesma pasta, execute um dos seguintes procedimentos:

Observação: (Somente no Windows 8) Se um arquivo PSD contendo texto for importado com a opção Contorno de vetor selecionada, você não pode editar pontos de âncora para o objeto do vetor. Isso é observado com arquivos PSD criados usando fontes não disponíveis no Windows 8.

- Para importar todos os arquivos sequenciais, clique em Sim.
- Para importar somente o arquivo especificado, clique em Não.

Exemplos de nomes de arquivo que podem ser usados como uma sequência:

Frame001.gif, Frame002.gif, Frame003.gif

Bird 1, Bird 2, Bird 3

Walk-001.ai, Walk-002.ai, Walk-003.ai

Colar um bitmap de outro aplicativo diretamente no documento Flash atual

1. Copiar a imagem em outro aplicativo.
2. No Flash Professional, selecione Editar > Colar no Centro.

Importando arquivos FXG

[Para o início](#)

O formato FXG permite ao Flash trocar gráficos com outros aplicativos da Adobe, como Adobe Illustrator, Fireworks e Photoshop, com todas as complexas informações gráficas preservadas. O Flash permite importar arquivos FXG (somente versão 2.0), bem como salvar seleções de

objetos no Palco ou todo o Palco no formato FXG. Para obter mais informações sobre arquivos FXG, consulte [Sobre arquivos FXG](#).

- Para importar um arquivo FXG, escolha Arquivo > Importar > Importar para o palco ou Importar para biblioteca e selecione o arquivo FXG a ser aberto.

Sobre os arquivos DXF do AutoCAD

[Para o início](#)

O Flash Professional oferece suporte ao formato AutoCAD® DXF no AutoCAD 10.

Os arquivos DXF não suportam as fontes do sistema padrão. O Flash Professional tenta mapear as fontes adequadamente, mas os resultados podem ser imprevisíveis, particularmente quanto ao alinhamento de texto.

Em razão de o formato DXF não suportar preenchimentos sólidos, as áreas preenchidas são exportadas somente como contornos. Por essa razão, o formato DXF é mais apropriado para desenhos de linhas, como plantas baixas e mapas.

É possível importar arquivos DXF bidimensionais para o Flash Professional. O Flash Professional não suporta arquivos DXF tridimensionais.

Embora o Flash Professional não suporte dimensionamento em um arquivo DXF, todos os arquivos DXF importados produzem arquivos de 12 pol. x 12 pol. que podem ser dimensionados com o uso de Modificar > Transformar > Dimensionar. Além disso, o Flash Professional suporta somente arquivos ASCII DXF. Se os arquivos DXF forem binários, converta-os para ASCII antes de importá-los para o Flash Professional.

Carregamento de ilustrações com o ActionScript

[Para o início](#)

Com o ActionScript, você pode carregar arquivos ou ativos de imagem externos da Biblioteca no tempo de execução.

Para obter informações sobre o trabalho com imagens e ativos no ActionScript, consulte o seguinte artigo:

- [Carregamento de imagens e ativos da Biblioteca no Flash com o ActionScript 3](#) (Adobe.com)

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Remodelar linhas e formas

[Exibir e ajustar pontos com a ferramenta Subseleção](#)

[Remodelar uma linha ou forma](#)

[Retificar e suavizar linhas](#)

[Otimizar curvas](#)

[Modificar formas](#)

[Excluir tudo do Palco](#)

[Remova segmentos de traçado ou áreas preenchidas](#)

[Apague arrastando](#)

Exibir e ajustar pontos com a ferramenta Subseleção

[Para o início](#)

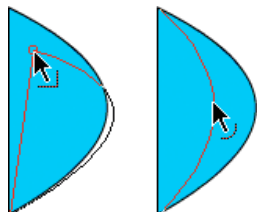
1. Selecione a ferramenta Subseleção .
2. Clique na linha ou no contorno da forma.

Remodelar uma linha ou forma

[Para o início](#)

Para remodelar uma linha ou contorno da forma, arraste qualquer ponto da linha usando a ferramenta Seleção. O ponteiro muda para indicar o tipo de remodelagem que pode executar na linha ou no preenchimento.

O Flash Professional ajusta a curva do segmento de linha para acomodar a nova posição do ponto movido. Se o ponto reposicionado for um ponto final, a linha será alongada ou encurtada. Se o ponto reposicionado é um canto, os segmentos de linha que formam o canto permanecem retos enquanto se tornam mais longos ou mais curtos.



Quando um canto aparece ao lado do ponteiro, pode-se mudar um ponto final. Quando uma curva aparece ao lado do ponteiro, você pode ajustar a curva.

Algumas áreas de traçado com pincel são mais fáceis de remodelar se forem vistas como contornos.

Se tiver problema para remodelar uma linha complexa, suavize-a para remover alguns de seus detalhes, o que facilita a remodelação. O aumento da ampliação pode tornar a remodelagem mais fácil e mais precisa.

1. Selecione a ferramenta Seleção .
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para remodelar um segmento, arraste de qualquer ponto.
 - Para arrastar uma linha para criar um novo ponto de canto, clique mantendo pressionada a tecla Control (Windows) ou a Option (Macintosh).

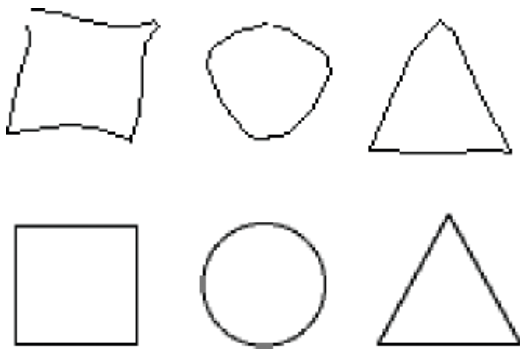
Retificar e suavizar linhas

[Para o início](#)

A retificação faz pequenos ajustes de retificação para linhas e curvas já desenhadas. Não tem efeito sobre segmentos retos.

Nota: Para ajustar o grau de suavização e retificação automático, especifique as preferências para as configurações de desenho.

Para fazer o Flash Professional reconhecer formas, use a técnica de retificação. Se desenhar qualquer forma oval, retangular ou triangular com a opção Reconhecer formas ativada, use a opção Retificação para tornar as formas geometricamente perfeitas. As formas que se tocam, e portanto conectadas a outros elementos, não são reconhecidas.



O reconhecimento de formas transforma as formas de cima nas formas de baixo.

A suavização abranda as curvas e reduz protuberâncias ou outras variações na direção geral da curva. Reduz também o número de segmentos numa curva. Entretanto, a suavização é relativa e não tem efeito sobre segmentos retos. É especialmente útil quando existe problema para remodelar alguns segmentos de linha curva muito curtos. Selecionar todos os segmentos e suavizá-los reduz a quantidade de segmentos, produzindo uma curva mais suave e fácil de remodelar.

A aplicação repetida da suavização e da retificação torna cada segmento mais suave ou mais reto, dependendo de quanto curvo ou reto o segmento era originalmente.

- Para suavizar a curva de cada traçado selecionado, selecione a ferramenta Seleção e clique no modificador Suavizar  na seção Opções do painel Ferramentas. Cada clique do botão do modificador Suavizar torna o traçado selecionado mais suave gradativamente.
- Para especificar parâmetros específicos para uma operação de suavização, selecione Modificar > Forma > Suavizar. Na caixa de diálogo Suavizar, especifique os valores para os parâmetros Ângulo suave acima, Ângulo suave baixo e Intensidade da suavização.
- Para fazer pequenos ajustes de correção em cada contorno de preenchimento ou linha curva selecionados, selecione a ferramenta Seleção  e clique no modificador Corrigir  na seção Opções do painel Ferramentas.
- Para especificar parâmetros específicos para uma operação de correção, selecione Modificar > Forma > Corrigir. Na caixa de diálogo Corrigir, especifique um valor para o parâmetro Intensidade da correção.
- Para usar reconhecimento de forma, selecione a ferramenta Seleção  e clique no modificador Retificar  ou selecione Modificar > Remodelar > Retificar.

Otimizar curvas

[Para o início](#)

Otimizar curvas suaves refinando as linhas curvas e os contornos de preenchimento, o que reduz o número de curvas usadas para definir esses elementos. A otimização das curvas reduz também o tamanho do Flash Professional documento (arquivo FLA file) e do aplicativo Flash Professional exportado (arquivo SWF). Aplicar a otimização para os mesmos elementos muitas vezes.

1. Selecionar os elementos desenhados para otimizar e selecione Modificar > Remodelar > Otimizar.
2. Para especificar o grau de suavização, arraste o controle deslizante Intensidade da otimização. Os resultados dependem das curvas selecionadas. Geralmente, a otimização produz menos curvas, com menor semelhança com o contorno original.
3. Para exibir uma mensagem indicando o número de segmentos na seleção antes e depois da otimização, selecione a opção Mostrar totais da mensagem. O Flash Professional exibe a mensagem após a operação ser concluída.
4. Clique em OK.

Modificar formas

[Para o início](#)

1. Para converter linhas em preenchimentos, selecione uma ou diversas linhas e selecione Modificar > Remodelar > converter linhas em preenchimentos. As linhas selecionadas são convertidas em formas preenchidas o que permite preencher linhas com gradiente ou apagar parte de uma linha. Converter linhas em preenchimentos pode aumentar o tamanho do arquivo, mas também pode acelerar o desenho de algumas animações.
2. Para expandir a forma de um objeto preenchido, selecione uma forma preenchida e selecione Modificar > Remodelar > Expandir Preenchimento. Digite um valor em pixels para Distância e selecione Expandir ou Inserir para Direção Expandir aumenta a forma e Inserir a reduz.

Este recurso funciona melhor em uma única forma pequena e preenchida com cor, sem traçado e que não contenha muitos detalhes.

3. Para suavizar as bordas de um objeto, selecione uma forma preenchida e selecione Modificar > Remodelar > Suavizar bordas de preenchimento. Defina as seguintes opções:

Distância A largura, em pixels, da borda suave.

Número de etapas Controla quantas curvas são usadas para o efeito de borda suave. Quanto mais etapas forem usadas, mais suave o efeito. Aumentar as etapas também cria arquivos maiores e reduz a velocidade do desenho.

Expandir ou Inserir Controla se a forma foi aumentada ou reduzida para suavizar as bordas.

Este recurso funciona melhor em uma única forma preenchida, sem traçado, e pode aumentar o tamanho do arquivo de um documento Flash Professional e o arquivo SWF resultante.

Excluir tudo do Palco

[Para o início](#)

❖ Clique duas vezes na ferramenta Borracha  na barra de ferramentas. Ela apagará todos os tipos de conteúdo no palco e no quadro de colagem.

Remova segmentos de traçado ou áreas preenchidas

[Para o início](#)

1. Selecione a ferramenta Borracha e depois clique no modificador Torneira .
2. Clique no segmento de traçado ou na área preenchida para excluir.

Apague arrastando

[Para o início](#)

1. Selecione a ferramenta Borracha .
2. Clique no modificador Modo Borracha e selecione o modo de apagar:
Apagar normal Apaga traçados e preenchimentos na mesma camada.
Apagar preenchimentos Apaga apenas os preenchimentos; os traçados não mudam.
Apagar linhas Apaga apenas os traçados; os preenchimentos não mudam.
Apagar preenchimentos selecionados Apaga apenas os preenchimentos selecionados atualmente e não muda os traçados, selecionados ou não. (Selecione os preenchimentos para apagar antes de usar a ferramenta Borracha nesse modo).
Apagar dentro Apaga apenas o preenchimento onde foi iniciado o Traçado da borracha. Se você começar a apagar de um ponto vazio, nada é apagado. Os traçados não são mudados pela borracha nesse modo.
3. Clique no modificador Forma da borracha e selecione uma forma e um tamanho da borracha. Certifique-se que o modificador Torneira não foi selecionado.
4. Arraste no Palco.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Seleção de objetos

Seleção de objetos com a ferramenta Seleção

Desenhar uma área de seleção à mão livre

Desenhar uma área de seleção de borda reta

Desenhar uma área de seleção com bordas à mão livre e de linha reta

Ocultação do realce da seleção

Definição das cores da caixa delimitadora personalizada para os objetos selecionados

Definir preferências para seleção

Para modificar um objeto, selecione primeiro. Seleção de objetos com as ferramentas Ponteiro, Subseleção e Laço. Você pode agrupar objetos individuais para manipulá-los como um objeto único. Modificar linhas e formas pode alterar outras linhas e formas na mesma camada. Quando você seleciona objetos ou traçados, o Flash realça com uma marcação.

Você pode optar por selecionar somente o traçado de um objeto ou somente seus preenchimentos. Você pode ocultar o realce da seleção para editar os objetos sem ver o realce.

Ao selecionar um objeto, o Inspetor de propriedades exibe:

- O traçado e o preenchimento do objeto, suas dimensões em pixel e as coordenadas x e y do ponto de transformação do objeto
- Uma seleção mista, se você selecionar vários itens. As dimensões em pixel e as coordenadas x e y do conjunto de itens selecionado.

Você pode usar o Inspetor de propriedades da forma para alterar esse traçado e preenchimento do objeto.

Para evitar que um grupo ou símbolo seja selecionado e alterado acidentalmente, bloqueie esse grupo ou símbolo.

Seleção de objetos com a ferramenta Seleção

[Para o início](#)

A ferramenta Seleção  permite que você selecione objetos inteiros clicando em um objeto ou arrastando para incluí-lo em uma marcação de seleção retangular.

Nota: Para selecionar a ferramenta Seleção, você também pode pressionar a tecla V. Para mudar temporariamente para a ferramenta Seleção quando outra ferramenta estiver ativa, pressione e segure a tecla Control (Windows) ou a tecla Command (Macintosh).

Para desativar a opção de seleção com Shift, cancele a seleção da opção nas Preferências Gerais do Flash. Consulte Definir preferências no Flash. Ocorrências, grupos e blocos de tipos devem ser completamente incluídos para serem selecionados.

- Para selecionar um traçado, preenchimento, grupo, ocorrência ou bloco de texto, clique no objeto.
- Para selecionar as linhas conectadas, clique duas vezes em uma das linhas.
- Para selecionar uma forma preenchida e seu contorno do traçado, clique duas vezes no preenchimento.
- Para selecionar objetos em uma área retangular, arraste uma marcação junto ao(s) objeto(s) a ser(em) selecionado(s).
- Para adicionar a uma seleção, mantenha pressionada a tecla Shift enquanto faz as seleções adicionais.
- Para selecionar tudo em cada camada de uma cena, selecione Editar > Selecionar Tudo ou pressione Control+A (Windows) ou Command+A (Macintosh). Selecionar Tudo não seleciona os objetos nas camadas bloqueadas ou ocultas ou nas camadas que não estão na Linha do tempo atual.
- Para cancelar a seleção de tudo em cada camada, selecione Editar > Cancelar todas as seleções ou pressione Control+Shift+A (Windows) ou Command+Shift+A (Macintosh).
- Para selecionar tudo em uma camada entre os quadros-chave, clique em um quadro na Linha do tempo.
- Para bloquear ou desbloquear um grupo ou símbolo, selecione o grupo ou símbolo e, em seguida, selecione Modificar > Organizar > Bloquear. Selecione Modificar > Organizar > Desbloquear Tudo para desbloquear todos os objetos e símbolos bloqueados.

Desenhar uma área de seleção à mão livre

[Para o início](#)

1. Arraste a ferramenta Laço  junto à área.
2. Finalize a repetição aproximadamente onde você começou ou deixe que o Flash feche automaticamente a repetição com uma linha reta.

Desenhar uma área de seleção de borda reta

[Para o início](#)

1. Selecione o modificador do Modo de Polígono da ferramenta Laço  na área de opções do painel Ferramentas.
2. Clique para definir o ponto inicial.

3. Posicione o ponteiro onde você deseja que a primeira linha termine e clique. Continue a definir os pontos finais para os segmentos de linha adicionais.
4. Para fechar a área de seleção, clique duas vezes.

Desenhar uma área de seleção com bordas à mão livre e de linha reta

[Para o início](#)

Ao usar a ferramenta Laço e seu modificador de Modo de Polígono, você pode alternar entre os modos de seleção à mão livre e de borda reta.

1. Cancele a seleção do modificador do Modo de Polígono da ferramenta Laço.
2. Para desenhar um segmento à mão livre, arraste a ferramenta Laço para o Palco.
3. Para desenhar segmentos de borda reta, pressione e segure a tecla Alt (Windows) ou a tecla Option (Macintosh) e clique para definir os pontos inicial e final de cada novo segmento de linha.
4. Para fechar a área de seleção, siga um destes procedimentos:
 - Solte o botão do mouse; Flash Professional fechará a área de seleção para você.
 - Clique duas vezes na extremidade inicial da linha da área de seleção.

Ocultação do realce da seleção

[Para o início](#)

Ocultar o realce enquanto você seleciona e edita objetos permite que você veja como o trabalho de arte-final ficará no estado final.

❖ Selecione Exibir > Ocultar bordas.

Selecione o comando novamente para mostrar o realce da seleção.

Definição das cores da caixa delimitadora personalizada para os objetos selecionados

[Para o início](#)

Você pode definir diferentes cores a serem usadas para os retângulos da caixa delimitadora que aparecem junto aos diferentes tipos de objetos selecionados no Palco.

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh).
2. Clique na categoria Geral.
3. Na seção Realçar Cor, selecione uma cor para cada tipo de objeto e clique em OK.

Definir preferências para seleção

[Para o início](#)

As ferramentas Ponteiro, Subseleção e Laço selecionam objetos quando se clica neles. As ferramentas Ponteiro e Subseleção selecionam objetos arrastando-se um marcador de seleção retangular em torno do objeto. A ferramenta Laço seleciona objetos arrastando-se um marcador de seleção de forma livre em torno do objeto. Quando um objeto é selecionado, aparece uma caixa retangular em torno do objeto.

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh).
2. Na categoria Geral da caixa de diálogo Preferências, faça o seguinte:
 - Para selecionar apenas objetos e pontos totalmente fechados pelo marcador de seleção, cancele a seleção das ferramentas Laço e Seleção sensível a contato. Os pontos que estiverem na área de seleção permanecerão selecionados.
 - Para selecionar apenas objetos e pontos parcialmente fechados pelo marcador de seleção, selecione as ferramentas Laço e Seleção sensível a contato.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Ajuste da arte na posição

[Ativar ou desativar encaixe de objeto](#)

[Tolerâncias para ajuste de encaixe de objetos](#)

[Usar encaixe de pixels](#)

[Selecione as configurações para Alinhamento de encaixe](#)

[Ative o Alinhamento de encaixe](#)

[Criar uma camada de guia](#)

Para alinhar elementos automaticamente entre si, use encaixe. O Flash Professional apresenta três formas de alinhar objetos no Palco:

- O encaixe de objetos encaixa-os diretamente a outros objetos ao longo de suas bordas.
- O encaixe de pixels encaixa os objetos diretamente a pixels individuais ou linhas de pixels no Palco.
- O alinhamento do encaixe encaixa os objetos com uma tolerância de encaixe especificada, um limite predeterminado entre os objetos e outros objetos ou entre objetos e a borda do Palco.

Nota: *Você pode encaixar também na grade ou nos guias.*

Ativar ou desativar encaixe de objeto

[Para o início](#)

Para ativar o encaixe de objetos, use o modificador Encaixar em objetos da ferramenta Seleção ou o comando Encaixar em Objetos no menu Visualizar.

Se o modificador Encaixar em objetos da ferramenta Seleção estiver ativado, aparece um pequeno anel preto sob o ponteiro quando se arrasta um elemento. O anel pequeno muda para um anel maior quando o objeto estiver na distância para encaixe de outro objeto.

❖ Selecionar Visualização > Encaixar > Encaixe em objetos. Uma marca de seleção aparece ao lado do comando quando estiver ativado.

Quando se move ou remodela um objeto, a posição da ferramenta Seleção no objeto apresenta o ponto de referência para o anel de ajuste. Por exemplo, se mover uma forma preenchida, arrastando-a próximo de seu centro, o ponto central se encaixa em outros objetos. Isso é especialmente útil para encaixar formas a delimitadores de movimento para animação.

Nota: *Para melhor controle da colocação do objeto no encaixe, comece a arrastar de um canto ou do ponto central.*

Tolerâncias para ajuste de encaixe de objetos

[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh) e clique em Desenho.
2. Em Configurações de desenho, ajustar a configuração Conectar Linhas.

Usar encaixe de pixels

[Para o início](#)

Para ativar encaixe de pixels, use o comando Encaixar em pixels no menu Visualização. Se Encaixar em pixels estiver ativado, aparece a grade de pixels quando a ampliação é definida para 400% ou superior. A grade de pixels representa os pixels individuais que aparecem em seu aplicativo do Flash Professional. Quando você cria ou move um objeto, ele fica restrito à grade de pixels.

Se você criar uma forma cujas bordas fiquem entre limites de pixels, por exemplo: se usar traçado com largura fracionária, como 3,5 pixels - Encaixar em pixels encaixa em limites de pixels e não na borda da forma.

- Para ativar e desativar encaixe em pixels, selecione Visualizar > Encaixar > Encaixe em pixels. Se a ampliação for definida em 400% ou superior, é exibida a grade de pixels. Uma marca de seleção aparece ao lado do comando quando estiver ativado.
- Para ativar e desativar temporariamente o encaixe em pixels, pressione a tecla C. Quando soltar a tecla C, o encaixe em pixels volta para o estado selecionado com Visualizar > Encaixar > Encaixe em Pixels.
- Para esconder temporariamente a grade de pixels, pressione a tecla X. Quando soltar a tecla X, a grade de pixels reaparece.

Selecione as configurações para Alinhamento de encaixe

[Para o início](#)

Quando você seleciona as configurações de Alinhamento de encaixe, defina a tolerância de encaixe entre as bordas horizontais e verticais dos objetos e entre as bordas dos objetos e a borda do Palco. Você pode também ativar o alinhamento de encaixe entre os centros horizontal e vertical dos objetos. Todas as configurações de Alinhamento de encaixe não medidas em pixels.

1. Selecione Visualizar > Encaixar > Editar encaixe.

2. Na caixa de diálogo Editar encaixe, selecione os tipos de objetos que você deseja encaixar.
3. Clique no botão Avançado e selecione qualquer uma das seguintes opções:
 - Para definir uma tolerância de encaixe entre objetos e a Borda do palco, digite um valor para Limite do filme.
 - Para definir a tolerância de encaixe entre as bordas horizontal ou vertical de objetos, digite um valor para horizontal e um para vertical, ou ambos.
 - Para ativar o Alinhamento central horizontal ou vertical, selecione o Alinhamento central vertical ou o horizontal ou os dois.

Ative o Alinhamento de encaixe

[Para o início](#)

Quando o Alinhamento de encaixe está ativado, aparecem linhas pontilhadas no Palco quando se arrasta um objeto para a tolerância de encaixe especificada. Por exemplo, se definir a tolerância de encaixe horizontal em 18 pixels (configuração padrão), aparece a linha pontilhada ao longo da borda do objeto que você está arrastando quando o objeto estiver exatamente a 18 pixels do outro objeto. Se você ativar o alinhamento central horizontal, aparece uma linha pontilhada ao longo dos cantos centrais horizontais de dois objetos quando estes cantos estiverem alinhados precisamente.

❖ Selecione Visualizar > Encaixar > Alinhamento de encaixe. Uma marca de seleção aparece ao lado do comando quando estiver ativado.

Criar uma camada de guia

[Para o início](#)

Para obter ajuda no alinhamento de objetos durante o desenho, crie camadas de guias e alinhe os objetos em outras camadas aos objetos criados nas camadas de guias. As camadas de guias não são exportadas nem exibidas em um arquivo SWF. Qualquer camada pode ser uma camada de guia. As camadas de guia são indicadas por um ícone de guia, à esquerda do nome da camada.

❖ Selecione a camada, clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) e selecione Guia no menu de contexto. Para retornar a camada à camada normal, selecione Guia novamente.
Mais tópicos da Ajuda



Símbolos e ActionScript

Controle de ocorrências e símbolos com o ActionScript

Controle de ocorrências com comportamentos

Adicionar e configurar um comportamento

Criar comportamentos personalizados

Com o ActionScript®, você pode controlar os símbolos no tempo de execução. O uso do ActionScript permite criar interação e outros recursos nos seus arquivos FLA que não são possíveis apenas com a Linha do tempo.

Controle de ocorrências e símbolos com o ActionScript

[Para o início](#)

Use o ActionScript® para controlar ocorrências de clipe de filme e de botão. As ocorrências devem possuir nomes exclusivos. É possível escrever com o próprio ActionScript ou usar comportamentos predefinidos incluídos com Flash Professional.

Para obter mais informações, consulte Manipulação de eventos, em [Uso ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#), ou [Manipulação de eventos](#), no *Guia do desenvolvedor do ActionScript 3.0*.

Controle de ocorrências com comportamentos

[Para o início](#)

Nos arquivos FLA em que a configuração de publicação é definida como ActionScript 2.0, você pode usar comportamentos para controlar ocorrências de clipes de filme e gráficos no documento, sem precisar escrever o código ActionScript. Comportamentos são scripts pré-escritos que permitem adicionar codificação do ActionScript ao documento sem ter que criar o código ActionScript. Comportamentos não estão disponíveis para o ActionScript 3.0.

Você pode usar comportamentos para organizar a ordem de empilhamento da ocorrência em um quadro, além de carregar, descarregar, reproduzir, parar, duplicar ou arrastar o clipe de filme, ou vincular a ocorrência a um URL.

Além disso, você pode usar comportamentos para carregar um gráfico externo ou uma máscara animada em um clipe de filme.

O Flash Professional inclui os comportamentos na tabela a seguir.

Comportamento	Finalidade	Selecionar ou inserir
Carregar gráfico	Carrega um arquivo JPEG externo em um clipe de filme ou na tela.	Caminho e nome de arquivo JPEG. Nome da ocorrência do clipe de filme ou tela que recebe o gráfico.
Carregar clipe de filme externo	Carrega um arquivo SWF externo em um clipe de filme ou na tela.	URL do arquivo SWF externo. Nome da ocorrência de clipe de filme ou tela que recebe o arquivo SWF.
Duplicar clipe de filme	Duplica o clipe de filme ou tela.	Nome da ocorrência de clipe de filme a duplicar. deslocamento X e Y de pixels do original para a cópia.
Ir para e Reproduzir no quadro ou rótulo	Reproduz o clipe de filme de um quadro específico.	Nome de ocorrência do clipe de destino a reproduzir. Número do quadro ou rótulo para reproduzir.
Ir para e Parar no quadro ou rótulo	Interrompe o clipe de filme, movendo opcionalmente o indicador de reprodução para um quadro específico.	Nome de ocorrência do clipe de destino que deseja interromper. Número do quadro ou rótulo a interromper.
Traz para o Primeiro Plano	Traz o clipe de filme de destino ou tela para a parte superior da ordem de empilhamento.	Nome da ocorrência de clipe de filme ou tela.

Traz para a Frente	Traz o clipe de filme de destino ou tela para uma posição acima na ordem de empilhamento.	Nome da ocorrência de clipe de filme ou tela.
Enviar para o Plano de Fundo	Envia o clipe de filme de destino para a parte inferior da ordem de empilhamento.	Nome da ocorrência de clipe de filme ou tela.
Enviar para Trás	Envia o clipe de filme de destino ou tela uma posição abaixo na ordem de empilhamento.	Nome da ocorrência de clipe de filme ou tela.
Iniciar arrasto de clipe de filme	Iniciar arrasto de clipe de filme.	Nome da ocorrência de clipe de filme ou tela.
Parar arrasto de clipe de filme	Parar arrasto atual.	
Descarregar clipe de filme	Remove o clipe de filme carregado por meio do comando loadMovie() do Flash Player.	Nome da ocorrência do clipe de filme.

Adicionar e configurar um comportamento

[Para o início](#)

Certifique-se de que você está trabalhando em um arquivo FLA cuja configuração de publicação do ActionScript seja ActionScript 2.0 ou anterior.

1. Selecione o objeto, um botão por exemplo, para acionar o comportamento.
2. No painel Comportamentos (Janela > Comportamentos), clique no botão Adicionar (+) e selecione o comportamento desejado no submenu Clipe de filme.
3. Selecione o clipe de filme para controlar com o comportamento.
4. Selecione um caminho relativo ou absoluto.
5. Se necessário, selecione ou insira configurações para os parâmetros de comportamento e clique em OK. As configurações padrão do comportamento são exibidas no painel Comportamentos.
6. Em Evento, clique em Ao soltar (evento padrão) e selecione um evento do mouse no menu. Para usar o evento Ao soltar, deixe a opção inalterada.

Criar comportamentos personalizados

[Para o início](#)

Para gravar comportamentos personalizados, crie um arquivo XML que contenha o código do ActionScript 2.0 para executar o comportamento desejado e salve o arquivo na pasta Comportamentos do computador local. Comportamentos são armazenados no seguinte local:

- Windows XP: C:\Documents and Settings\nome de usuário\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\language\Configuration\Behaviors
- Windows Vista: C:\Users\nome de usuário\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\language\Configuration\Behaviors
- Macintosh: Macintosh HD/Users/nome de usuário/Library/Application Support/Adobe/Flash CS3/language/Configuration/Behaviors/

Antes de criar seus próprios comportamentos, examine os arquivos de comportamento XML para desenvolver uma compreensão da sintaxe dos arquivos XML, bem como do código ActionScript usado para criar comportamentos. Se você for inexperiente na gravação de comportamentos, familiarize-se com as tags XML usadas para criar elementos da interface de usuário (como caixas de diálogos) e com o ActionScript, a linguagem de codificação usada para criar comportamentos. Para saber sobre o XML usado para criar elementos da interface, consulte *Ampliação do Flash*. Para saber mais sobre ActionScript, consulte [Uso do ActionScript 3.0](#) ou [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#).

Você também pode fazer o download de comportamentos criados por outros usuários do Flash Professional, que estão no site do Adobe Flash Exchange em www.adobe.com/go/flash_exchange_br.

1. Com um editor XML, abra o arquivo XML do comportamento existente e coloque um nome adequado para o comportamento que pretende criar.
2. Digite um novo valor para o atributo category da tag behavior_definition no arquivo XML.

O seguinte código XML cria uma categoria com o nome myCategory no painel Comportamentos do Flash, no qual o comportamento será listado.

```
<behavior_definition dialogID="Trigger-dialog" category="myCategory"
authoringEdition="pro" name="behaviorName">
```

3. Digite um novo valor para o atributo name da marca behavior_definition. Esse será o nome do comportamento, que será exibido no

ambiente de criação do Flash.

4. (Opcional) Se o comportamento personalizado exigir uma caixa de diálogo, digite parâmetros usando as tags <properties> e <dialog>.

Para saber sobre as tags e os parâmetros usados na criação de suas próprias caixas de diálogo personalizadas, consulte *Ampliação do Flash*.

5. Na tag <actionscript> , insira o código ActionScript para criar o comportamento.

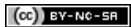
Se você for principiante no ActionScript, consulte [Uso do ActionScript 3.0](#) ou [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#).

Por exemplo (do arquivo de comportamento Movieclip_loadMovie.xml) (ActionScript 2.0):

```
<actionscript>
  <![CDATA[      //load Movie Behavior
    if($target$ == Number($target$)){
      loadMovieNum($clip$, $target$);
    } else {
      $target$.loadMovie($clip$);
    }
    //End Behavior
  ]]>
</actionscript>
```

6. Salve o arquivo e teste o comportamento.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Trasformação e combinação de objetos gráficos

Transformação de objetos
Combinação de objetos

[Para o início](#)

Transformação de objetos

Você pode transformar objetos gráficos, assim como grupos, blocos de texto e ocorrências usando a ferramenta Transformação Livre ou as opções no menu Modificar > Transformar. Dependendo do tipo de elemento que você selecionar, você pode transformar, girar, inclinar, dimensionar ou distorcer o elemento. Você pode alterar ou adicionar a uma seleção durante uma operação de transformação.

Quando você transformar um objeto, grupo, caixa de texto ou ocorrência, o Inspetor de propriedades desse item exibe todas as alterações feitas às dimensões ou posição do item.

Uma caixa delimitadora aparece durante as operações de transformação que incluem a ação de arrastar. A caixa delimitadora é retangular (a menos que tenha sido modificada com o comando Distorcer ou o Modificador de envelope) com bordas inicialmente alinhadas paralelamente às bordas do Palco. As alças de Transformação estão localizadas em cada canto e no meio de cada lateral. Conforme você arrasta, a caixa delimitadora visualiza as transformações.

Mova, realinhe, altere e trace o ponto de transformação

Durante uma transformação, o ponto de transformação aparece no centro de um elemento selecionado. O ponto de transformação é inicialmente alinhado com o ponto central do objeto. Você pode mover o ponto de transformação, retorná-lo a sua posição padrão e mover o ponto de origem padrão.

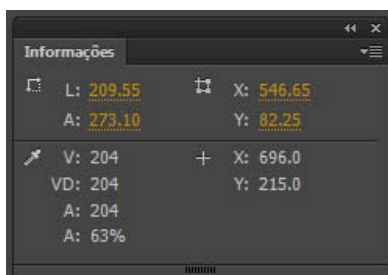
Para dimensionar, inclinar ou girar os objetos gráficos, grupos e blocos de texto, o ponto oposto ao ponto que você arrasta é o ponto de origem padrão. Para ocorrências, o ponto de transformação é o ponto de origem padrão. Você pode mover o ponto de origem padrão para uma transformação.

1. Selecione a ferramenta Transformação livre  ou um dos comandos em Modificar > Transformar.

Uma vez que você tiver iniciado uma transformação, você pode controlar o local do ponto de transformação no painel Informações e no Inspetor de propriedades.

2. Siga um destes procedimentos:

- Para mover o ponto de transformação, arraste-o para dentro do objeto gráfico selecionado.
- Para realinhar o ponto de transformação com o centro do elemento, clique duas vezes no ponto de transformação.
- Para mudar o ponto de origem de uma transformação de dimensão ou inclinação, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou a tecla Option (Macintosh) enquanto arrasta o ponto de controle do objeto escolhido durante a transformação.
- No Painel Informações, é possível alternar para exibir os pontos de registro e de transformação. O botão aparece como  para indicar que as coordenadas do ponto de registro são exibidas. Ao clicar no mesmo botão, ele muda para , para indicar que as coordenadas de transformação são exibidas.



Grades de coordenadas; Painel Informações com o botão Registro/Ponto de transformação no modo de transformação e com as coordenadas x e y da seleção do ponto de transformação visíveis.

Use a ferramenta Transformação livre

Você pode realizar transformações individuais ou combinar várias transformações, tais como mover, girar, dimensionar, inclinar e distorcer.

Nota: A ferramenta Transformação livre não pode transformar símbolos, bitmaps, objetos de vídeo, sons, gradientes ou texto. Se uma seleção múltipla contiver qualquer um desses itens, somente os objetos de forma serão distorcidos. Para transformar um bloco de texto, primeiro converta os caracteres em objetos de forma.

1. Selecione um objeto gráfico, grupo, ocorrência ou bloco de texto no Palco.
2. Clique na ferramenta Transformação livre .

Mover o ponteiro sobre e ao redor da seleção faz com que o ponteiro mude para indicar qual função de transformação está disponível.

3. Para transformar a seleção, arraste as alças:
 - Para mover a seleção, posicione o ponteiro sobre o objeto na caixa delimitadora e arraste o objeto para uma nova posição. Não arraste o ponto de transformação.
 - Para definir o centro de rotação ou dimensionamento, arraste o ponto de transformação para um novo local.
 - Para girar a seleção, posicione o ponteiro perto da parte de fora da alça do canto e arraste. A seleção gira em torno do ponto de transformação. Arraste com a tecla Shift pressionada para girar em incrementos de 45°.
 - Para girar ao redor do canto oposto, arraste com a tecla Alt pressionada (Windows) ou arraste com a tecla Option pressionada (Macintosh).
 - Para dimensionar a seleção, arraste uma alça do canto diagonalmente para dimensioná-la em duas dimensões. Arraste com a tecla Shift pressionada para redimensionar proporcionalmente.
 - Para dimensionar somente na respectiva direção, arraste uma alça do canto ou uma alça lateral horizontal ou verticalmente.
 - Para inclinar a seleção, posicione o ponteiro no contorno entre as alças de transformação e arraste.
 - Para distorcer as formas, pressione Control (Windows) ou Command (Macintosh) e arraste uma alça do canto ou uma alça lateral.
 - Para estreitar o objeto - mover o canto selecionado e o canto adjacente em distâncias iguais de suas origens, clique com as teclas Shift+Control pressionadas para arrastar (Windows) ou clique com as teclas Shift+Command pressionadas para arrastar (Macintosh) uma alça do canto.
4. Para finalizar a transformação, clique fora do item selecionado.

Distorcer objetos

Ao aplicar uma transformação de Distorção em um objeto selecionado, arrastar uma alça do canto ou uma alça da borda na caixa delimitadora move o canto ou a borda e realinha as bordas adjacentes. Arraste com a tecla Shift pressionada um ponto do canto para restringir a distorção em forma de cone — ou seja, mova esse canto e o canto adjacente em igual distância e na direção oposta entre eles. O canto adjacente é o canto no mesmo eixo que a direção que você arrasta. Clique com a tecla Control pressionada (Windows) ou clique com a tecla Command pressionada (Macintosh) para arrastar um ponto central em uma borda para mover a borda inteira livremente.

Você pode distorcer objetos gráficos usando o comando Distorcer. Você também pode distorcer objetos ao executar uma transformação livre neles.

Nota: O comando Distorcer não pode modificar símbolos, primitivas de forma, bitmaps, objetos de vídeo, sons, gradientes, grupos de objeto ou texto. Se uma seleção múltipla contiver qualquer um desses itens, somente os objetos de forma serão distorcidos. Para modificar texto, primeiro converta os caracteres em objetos de forma.

1. Selecione o(s) objeto(s) gráfico(s) no Palco.
2. Selecione Modificar > Transformar > Distorcer.
3. Coloque o ponteiro em uma das alças de transformação e arraste.
4. Para finalizar a transformação, clique fora do(s) objeto(s) selecionado(s).

Modificar formas com o modificador de Envelope

O modificador de Envelope permite que você deforme e distorça objetos. Um envelope é uma caixa delimitadora que contém um ou mais objetos. As alterações feitas em uma forma de envelope afetam a forma dos objetos no envelope. Você edita a forma de um envelope ajustando seus pontos e alças tangentes.

Nota: O modificador de Envelope não pode modificar símbolos, bitmaps, objetos de vídeo, sons, gradientes, grupos de objetos ou texto. Se uma seleção múltipla contiver qualquer um desses itens, somente os objetos de forma serão distorcidos. Para modificar texto, primeiro converta os caracteres em objetos de forma.

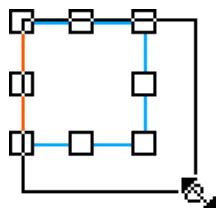
1. Selecione uma forma no Palco.
2. Selecione Modificar > Transformar > Envelope.
3. Arraste os pontos e as alças da tangente para modificar o envelope.

Dimensionar objetos

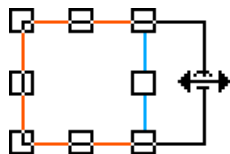
Dimensionar um objeto amplia ou reduz o objeto horizontalmente, verticalmente ou ambos.

1. Selecione o(s) objeto(s) gráfico(s) no Palco.
2. Selecione Modificar > Transformar > Dimensionar.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Para dimensionar o objeto horizontal e verticalmente, arraste uma das alças do canto. As proporções são mantidas conforme você

dimensiona. Arraste com a tecla Shift pressionada para dimensionar desproporcionalmente.



- Para dimensionar o objeto horizontal ou verticalmente, arraste uma alça do centro.



4. Para finalizar a transformação, clique fora do(s) objeto(s) selecionado(s).

Nota: Ao aumentar o tamanho de um número de itens, os itens perto das bordas da caixa delimitadora devem ser movidos para fora do Palco. Se isso ocorrer, selecione Exibir > Área de trabalho para ver os elementos que estão além das bordas do Palco.

Girar e inclinar objetos

Girar um objeto o vira em torno de seu ponto de transformação. O ponto de transformação é alinhado com o ponto de registro, que é predefinido para o centro do objeto, mas você pode mover o ponto arrastando-o.

É possível girar um objeto através de um dos seguintes métodos:

- Arrastando com a ferramenta Transformação livre  (você pode inclinar e dimensionar o objeto na mesma operação).
- Especificando um ângulo no painel Transformar (você pode dimensionar o objeto na mesma operação).

Girar e inclinar objetos arrastando-os

1. Selecione o(s) objeto(s) no Palco.
2. Selecione Modificar > Transformar > Girar e Inclinar.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Arraste uma alça de canto para girar o objeto.
 - Arraste uma alça central para inclinar o objeto.
4. Para finalizar a transformação, clique fora do(s) objeto(s) selecionado(s).

Girar objetos em 90°

1. Selecione o(s) objeto(s).
2. Selecione Modificar > Transformar > Girar 90° CW para girar no sentido horário ou Girar 90° CCW para girar no sentido anti-horário.

Inclinar objetos

Inclinar um objeto transforma-o obliquamente ao longo de um ou ambos os eixos. Você pode inclinar um objeto arrastando-o ou digitando um valor no painel Transformar.

1. Selecione o(s) objeto(s).
2. Selecione Janela > Transformar.
3. Clique em Inclinar.
4. Digite os ângulos dos valores horizontal e vertical.

Virar objetos

Você pode virar objetos em seu eixo vertical ou horizontal sem mover sua posição relativa no Palco.

1. Selecione o objeto.
2. Selecione Modificar > Transformar > Virar Vertical ou Virar Horizontal.

Restaurar objetos transformados

Quando você usa a ferramenta 'Transformação livre' ou o painel Transformar para dimensionar, girar e inclinar ocorrências e grupos, o Flash salva o tamanho original e os valores de rotação com o objeto. Isso permite que você remova as transformações aplicadas e restaure os valores originais.

Você pode desfazer apenas a transformação mais recente ao selecionar Editar > Desfazer. Você pode remover todas as transformações clicando no botão 'Remover transformação' do painel, antes de cancelar a seleção do objeto. Após desfazer a seleção do objeto, os valores originais se perderão e a transformação não poderá ser removida.

Restaurar um objeto transformado para seus estado original

1. Verifique se o objeto transformado ainda está selecionado.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão Remover transformação  no painel Transformar
 - Selecione Modificar > Transformar > Remover transformação

Combinação de objetos

[Para o início](#)

Para criar novas formas com a combinação ou alteração de objetos existentes, use os comandos Combinar Objetos no menu Modificar (Modificar > Combinar objetos). Em alguns casos, a ordem de empilhamento dos objetos selecionados determina como a operação funciona.

Cada comando aplica-se a tipos específicos de objetos gráficos, que estão indicados abaixo. Uma forma de mesclagem é uma forma desenhada com uma ferramenta definida para o modo Mesclar desenho. Um objeto de desenho é uma forma desenhada com uma ferramenta definida para o modo Desenho de objeto.

Os comandos Combinar objetos são:

União Une duas ou mais formas de mesclagem ou objetos de desenho. O resultado é uma única forma do modo Desenho de objeto, formada por todas as partes visíveis nas formas, antes que sejam unidas. As partes invisíveis e superpostas das formas são excluídas.

Nota: *Diferentemente de quando você usa o comando Agrupar (Modificar > Agrupar), não se pode separar as formas unidas com o uso do comando União.*

Interseção Cria um objeto com a interseção de dois ou mais objetos de desenho. A forma Desenho de objeto resultante é formada pelas partes superpostas das formas combinadas. Qualquer parte não superposta da forma é excluída. A forma resultante usa o preenchimento e o traçado da primeira forma da pilha.

Perfuração Remove partes do objeto de desenho selecionado, definido pelas partes sobrepostas de outro objeto de desenho selecionado, posicionado à sua frente. Qualquer parte de um objeto de desenho sobreposto pelo primeiro objeto é excluída e o primeiro objeto é totalmente excluído. Os objetos resultantes permanecem separados e não são combinados em um único objeto (diferentemente dos comandos União e Interseção, que unem os objetos).

Corte Usa o contorno de um objeto de desenho para cortar outro objeto de desenho. O primeiro objeto, ou o da frente, define a forma da área recortada. Qualquer parte de um objeto de desenho subjacente que está sobreposta ao primeiro objeto permanece, enquanto todas as outras partes dos objetos subjacentes são excluídas e o primeiro objeto é totalmente excluído. Os objetos resultantes permanecem separados e não são combinados em um único objeto (diferentemente dos comandos União e Interseção, que unem os objetos).

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Trabalho com arquivos Fireworks no Flash

[Sobre importação de arquivos PNG do Fireworks](#)

[Sobre importação de filtros e mesclagem de arquivos PNG do Fireworks](#)

[Importação de texto do Fireworks para o Flash](#)

Sobre importação de arquivos PNG do Fireworks

[Para o início](#)

Você pode importar arquivos PNG do Adobe® Fireworks para o Flash Professional como imagens niveladas ou como objetos editáveis. Ao importar um arquivo PNG como uma imagem nivelada, o arquivo inteiro (incluindo qualquer arte final vetorial) fica rasterizado ou é convertido em uma imagem bitmap. Ao importar um arquivo PNG como objetos editáveis, a arte final vetorial no arquivo fica preservada no formato de vetor. Opte por preservar bitmaps, texto, filtros (chamados de efeitos no Fireworks) e guias aplicados ao arquivo PNG ao importá-lo como objeto editável.

Sobre importação de filtros e mesclagem de arquivos PNG do Fireworks

[Para o início](#)

Ao importar arquivos PNG do Fireworks®, você poderá manter muitos dos filtros e modos de mesclagem aplicados a objetos no Fireworks e continuar modificando os filtros e mesclagens usando o Flash Professional.

O Flash Professional só oferece suporte a filtros e mesclagens modificáveis em objetos importados como textos e clipes de filme. Se um efeito ou modo de mesclagem não é suportado, o Flash Professional rasteriza ou ignora o efeito ou mesclagem quando ele é importado. Para importar um arquivo PNG do Fireworks contendo filtros ou mesclagens que o Flash Professional não suporta, rasterize o arquivo durante o processo de importação. Após essa operação você não poderá editar o arquivo.

Efeitos do Fireworks a que o Flash oferece suporte

O Flash Professional importa os seguintes efeitos do Fireworks como filtros modificáveis:

Efeito do Fireworks	Flash Professional filtrar
Sombra projetada	Sombra projetada
Sombra sólida	Sombra projetada
Sombra interna	Sombra projetada (com sombra interna selecionada automaticamente)
Desfoque	Desfoque (onde desfoqueX = desfoqueY=1)
Desfocar mais	Desfoque (onde desfoqueX = desfoqueY=1)
Desfoque gaussiano	Desfoque
Ajuste de brilho de cor	Ajuste as cores
Ajuste de contraste de cor	Ajuste as cores

Modos de mesclagem do Fireworks a que o Flash oferece suporte

O Flash Professional importa os seguintes modos de mesclagem do Fireworks como mesclagens modificáveis:

Modo de mesclagem do Fireworks	Modo de mesclagem do Flash Professional
Normal	Normal
Escurecer	Escurecer
Multiplicar	Multiplicar
Clarear	Clarear

Tela	Tela
Sobrepor	Sobrepor
Luz direta	Luz direta
Aditivo	Adicionar
Diferença	Diferença
Inverter	Inverter
Alfa	Alfa
Apagar	Apagar

O Flash Professional ignora todos os outros modos de mesclagem importados do Fireworks. Os modos de mesclagem a que o Flash Professional não oferece suporte são Média, Negação, Exclusão, Luz indireta, Subtrativo, Luz indistinta, Subexposição de cores e Superexposição de cores.

Importação de texto do Fireworks para o Flash

[Para o início](#)

Ao importar texto do Fireworks para o Flash Professional 8 ou posterior, o texto é importado com a configuração de suavização de borda padrão do documento atual.

Se você importar o arquivo PNG como uma imagem nivelada, será possível iniciar o Fireworks a partir do Flash Professional e editar o arquivo PNG original (com os dados vetoriais).

Ao importar vários arquivos PNG em um lote, você seleciona as configurações de importação uma vez. O Flash Professional usa as mesmas configurações para todos os arquivos no lote.

Nota: Para editar imagens bitmap no Flash Professional, converta as imagens bitmap em arte final vetorial ou separe as imagens bitmap.

1. Selecione Arquivo > Importar > Importar para o palco ou Importar para biblioteca.
2. Selecione uma imagem PNG no menu pop-up Arquivos do tipo (Windows) ou Mostrar (Macintosh).
3. Navegue por uma imagem PNG do Fireworks e selecione-a.
4. Clique em Abrir.
5. Selecione uma das seguintes opções para Local:

Importar todas as páginas para a(s) nova(s) cena(s) Importa todas as páginas no arquivo PNG como cenas em um clipe de filme, com todos os respectivos quadros e camadas intactos no símbolo do clipe de filme. Uma nova camada é criada e usa o nome do arquivo PNG do Fireworks. O primeiro quadro (página) do documento PNG é colocado em um quadro-chave que começa no último quadro-chave; todos os outros quadros (páginas) acompanham.

Importar uma página para a camada atual Importa a página selecionada (identificada no menu pop-up Nome da página) do arquivo PNG no atual documento do Flash Professional em uma única nova camada como clipe de filme. O conteúdo da página selecionada é importado como um clipe de filme, com a camada e estrutura de quadro originais intactas. Se o clipe de filme da página contiver quadros, cada quadro será o próprio clipe de filme.

Nome da página Especifica a página do Fireworks que você deseja importar para a cena atual.

6. Selecione uma das seguintes opções para Estrutura de arquivo:

Importar como clipe de filme e manter camadas Importa o arquivo PNG como um clipe de filme, com todos os seus quadros e camadas intactos no símbolo do clipe de filme.

Importar Página(s) como nova(s) camada(s) Importa o arquivo PNG para o documento atual do Flash Professional em uma única camada no topo da ordem da pilha. As camadas do Fireworks são niveladas em uma única camada. Os quadros do Fireworks estão contidos na nova camada.

7. Em Objetos, selecione uma das seguintes opções:

Rasterizar, se necessário, para manter a aparência Preserva os preenchimentos, traçados e efeitos do Fireworks no Flash Professional.

Mantener todos os caminhos editáveis Mantém todos os objetos como caminhos vetoriais editáveis. Alguns preenchimentos, traçados e efeitos do Fireworks são perdidos na importação.

8. Em Texto, selecione uma das seguintes opções:

Rasterizar, se necessário, para manter a aparência Preserva os preenchimentos, traçados e efeitos do Fireworks no texto importado para o Flash Professional.

Mantener todos os caminhos editáveis Mantém todo o texto editável. Alguns preenchimentos, traçados e efeitos do Fireworks são perdidos na importação.

9. Para nivelar o arquivo PNG em uma única imagem bitmap, selecione Importar como bitmap nivelado único. Quando esta opção é selecionada, todas as outras ficam apagadas.

10. Clique em OK.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Como trabalhar com arquivos do InDesign no Flash

É possível importar arte-final do InDesign usando o formato de arquivo XFL exportado do InDesign CS4 ou o formato de arquivo FLA exportado do InDesign CS5. Para obter mais informações sobre o formato de arquivos XFL, consulte [Como abrir arquivos XFL](#).

Os tutoriais em vídeo a seguir demonstram o uso dos formatos XFL e FLA para mover o conteúdo do InDesign para Flash Professional:

- [Como importar o conteúdo do Adobe InDesign CS5 para o Adobe Flash Professional CS5](#) (4:49, WonderHowTo.com, exportar o formato FLA do InDesign para importar para o Flash Professional).
- [Entendendo a integração com o Flash](#) (5:10, Adobe TV, importação do InDesign.)
- [Usando a exportação do InDesign para o Flash](#) (6:22, Adobe TV, Usando XFL.)
- [Design e desenvolvimento de fluxos de trabalho](#) (4:49, Adobe TV, InDesign para Flash via XFL.)
- [Flash Downunder - InDesign para Flash](#) (28:38, Adobe TV, Visão geral abrangente em CS4.)
- [Design de fluxos de trabalho com o Creative Suite 4](#) (3:34, Adobe TV, InDesign, Illustrator, Flash)



Trabalho com os arquivos PSD do Photoshop no Flash

Trabalho com o Photoshop e o Flash

Opções de importação do Photoshop

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Preferências do importador de arquivo do Photoshop

Trabalho com o Photoshop e o Flash

[Para o início](#)

É possível usar o Adobe® Photoshop® e o Adobe® Flash® juntos para criar aplicativos, animações ou elementos de mensagens interativas para a Web de grande riqueza visual. O Photoshop permite criar imagens estáticas e arte-final, proporcionando um alto nível de controle criativo. O Flash permite unir essas imagens estáticas e incorporá-las em conteúdo interativo para a Internet.

As ferramentas de desenho e seleção do Photoshop permitem um nível superior de controle criativo em comparação com as ferramentas do Flash. Se precisar criar imagens visualmente complexas ou retocar fotografias para uso em apresentações interativas, use o Photoshop para criar a arte-final e, em seguida, importe as imagens prontas para o Flash.

Importação de imagens estáticas para o Flash

O Flash pode importar imagens estáticas em diversos formatos, mas geralmente é usado o formato nativo do Photoshop, o PSD, para importar imagens estáticas do Photoshop para o Flash.

Ao importar um arquivo PSD, o Flash é capaz de preservar muitos dos atributos aplicados no Photoshop, fornecendo opções para manter a fidelidade visual da imagem e para modificá-la. Quando você importa um arquivo PSD para o Flash, pode escolher entre representar cada camada do Photoshop como uma camada do Flash ou como quadros principais individuais.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Troca de filmes QuickTime

É possível fazer o intercâmbio de arquivos de vídeo QuickTime entre o Photoshop e o Flash. Por exemplo, é possível renderizar um filme QuickTime diretamente do Photoshop, depois importá-lo para o Flash, convertendo em um arquivo FLV (Flash Video), que pode ser reproduzido no Flash® Player.

Quando usar o Photoshop para modificar sequências de cenas de vídeo, você poderá pintar os quadros sem danificá-los. Ao salvar um arquivo do Photoshop com uma camada de vídeo, você está salvando edições feitas na camada de vídeo, e não edições na sequência de cenas original.

Nota: Ao importar um arquivo de vídeo QuickTime do Photoshop para o Flash, use a caixa de diálogo Importar Vídeo (Arquivo > Importar Vídeo). O recurso de importação de PSD do Photoshop para importar vídeo importa somente o primeiro quadro de um arquivo de vídeo.

Também é possível exportar documentos do Flash como vídeos QuickTime e importá-los para o Photoshop, onde você poderá pintar os quadros do vídeo sem danificá-los. É possível, por exemplo, criar uma sequência animada no Flash, exportar o documento do Flash como um vídeo QuickTime e depois importar o vídeo para o Photoshop.

Cor

O Flash funciona internamente com as cores dos espaços de cores RGB (vermelho, verde e azul) ou HSB (matiz, saturação e brilho). Embora o Flash possa converter imagens CMYK para RGB, é aconselhável criar arte-final no Photoshop em RGB. Antes de importar arte-final CMYK do Photoshop para o Flash, converta a imagem para RGB no Photoshop.

Sobre a importação de arquivos PSD do Photoshop

O Flash Professional permite que você importe arquivos PSD do Photoshop e preserve a maioria dos dados de sua arte final. O Importador de PSD também possibilita o controle da maneira como sua arte final do Photoshop é importada para o Flash Professional, deixando você especificar como importar objetos específicos em um arquivo PSD e especificando que o arquivo PSD seja convertido em um clipe de filme do Flash Professional.

O Importador de PSD do Flash Professional fornece os seguintes recursos principais:

- Os arquivos PSD importados para o Flash Professional mantêm sua fidelidade de cor do Photoshop.
- Preserva a capacidade de edição dos modos de mesclagem que o Flash Professional e o Photoshop têm em comum.
- Os objetos inteligentes no arquivo PSD são rasterizados e importados para o Flash Professional como bitmaps, o que preserva a transparência do objeto.
- Converte as camadas de arquivo PSD em camadas individuais do Flash Professional ou em quadros-chave, ou importa o arquivo PSD como uma única imagem de bitmap, caso em que o Flash Professional nivela (rasteriza) o arquivo.
- Arrastar e soltar do Photoshop para o Flash Professional chama o importador de arquivo PSD, permitindo que você escolha como importar sua arte final do Photoshop.

Vídeos e tutoriais

Os vídeos e tutoriais a seguir demonstram o trabalho com o Photoshop e Flash Professional. Alguns vídeos mostram a área de trabalho do Flash Professional CS3 ou CS4, mas também valem para o Flash Professional CS5.

- Vídeo: [Import Photoshop files to Flash \(CS3\) \(7:01\)](#)
- Vídeo: [Designing websites with Photoshop and Flash \(CS3\) \(6:01\)](#)
- Blog: [Want to create Photoshop apps with AIR, Flash, and AS3?](#) (Daniel Koestler, Adobe)

Compatibilidade entre o Flash e o Photoshop

Determinados atributos visuais podem também não ser importados com precisão ou, após serem importados, perdem sua capacidade de serem editados novamente no ambiente de autoria do Flash Professional. O Importador de PSD fornece várias opções para importar e aplicar a arte final para que sua aparência e capacidade de edição visual sejam mantidas da melhor maneira. Entretanto, determinados atributos visuais não podem ser preservados. Use as orientações a seguir para aprimorar a aparência dos arquivos PSD importados para o Flash Professional:

- O Flash Professional suporta somente o espaço de cores RGB e não o CMYK, que é comum em impressão. O Flash Professional pode converter imagens do CMYK em RGB. Entretanto, as cores ficarão mais bem preservadas se você converter as cores CMYK em RGB no Photoshop.
- O Flash Professional pode importar os seguintes modos de mesclagem do Photoshop e manter sua capacidade de edição: Normal, Escurecer, Multiplicar, Clarear, Tela, Luz direta, Diferença e Sobrepor.

Se for usado um modo de mesclagem que o Flash Professional não suporta, será possível rasterizar a camada para manter sua aparência visual ou remover o modo de mesclagem da camada.

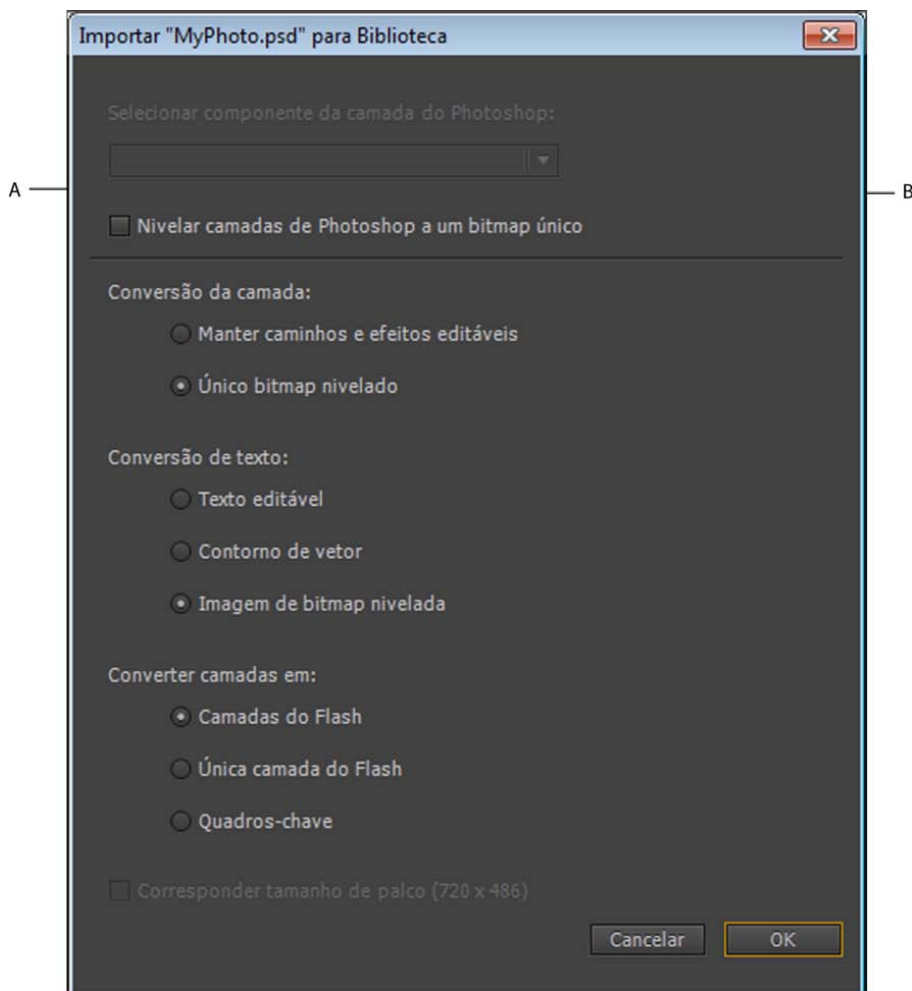
- O Flash Professional não pode importar Objetos Smart do Photoshop como objetos editáveis. Para preservar os atributos visuais dos Objetos Smart, eles são rasterizados e importados para o Flash Professional como bitmaps.
- O Flash Professional só pode importar o primeiro quadro das camadas de vídeo do Photoshop.
- As camadas de Imagem e Preenchimento são sempre rasterizadas quando importadas para o Flash Professional.
- Os objetos PNG no Photoshop são convertidos em arquivos JPG quando são importados para o Flash Professional. A transparência no PNG original é preservada no arquivo JPG resultante.
- O Photoshop é melhor no dimensionamento de imagens de bitmap do que o Flash Professional. Se você planeja ampliar ou reduzir um bitmap importado do Photoshop para o Flash Professional, dimensione o bitmap no Photoshop antes de importá-lo para o Flash Professional.
- Ao importar objetos que contêm áreas transparentes como bitmaps nivelados, qualquer objeto nas camadas atrás da parte transparente do objeto ficará visível através da área transparente — assumindo que os objetos atrás do objeto que contém a transparência também estão sendo importados. Para evitar isso, importe somente o objeto transparente como um bitmap nivelado.

Para importar múltiplas camadas e manter a transparência sem ter nenhum restante visível das camadas atrás da transparência, importe o arquivo PSD usando a opção Imagem bitmap com estilos editáveis de camada. Isso encapsulará os objetos importados como um clipe de filme e usará a transparência do clipe de filme. Isso será particularmente útil se você precisar animar as diferentes camadas no Flash Professional.

Importação de arquivos PSD do Photoshop

O formato Photoshop (PSD) é o formato de arquivo padrão do Photoshop. O Flash Professional pode importar diretamente arquivos PSD e preservar muitos recursos do Photoshop, mantendo a qualidade da imagem e a capacidade de edição do arquivo PSD no Flash Professional. Você pode também nivelar os arquivos PSD ao importá-los, criando um único arquivo de imagem bitmap que mantém os efeitos visuais da imagem, mas remove as informações hierárquicas da camada nativas para o formato de arquivo PSD.

Para assistir a um tutorial de vídeo sobre criação de sites da Web com o Photoshop e o Flash Professional, consulte www.adobe.com/go/vid0201_br.



Caixa de diálogo de importação PSD

A. Camadas no arquivo PSD sendo importadas **B.** Opções de importação disponíveis para a camada ou objeto selecionado

1. Selecione Arquivo > Importar para Palco ou Importar para Biblioteca.
2. Navegue até o arquivo PSD do Adobe Photoshop a ser importado, selecione e clique em OK.
3. (Opcional) Na caixa de diálogo Importação de PSD, selecione camadas, grupos e objetos individuais e escolha como importar cada item.
4. Na opção Converter camadas em, selecione uma das seguintes opções:

Camadas do Flash Todas as camadas selecionadas na lista da opção Selecionar camadas do Photoshop são colocadas em sua própria camada. Cada camada é marcada com um nome da camada no arquivo Photoshop. As camadas no Photoshop são objetos nas camadas individuais. Os objetos também possuem o nome da camada no Photoshop quando colocados no painel Biblioteca.

Quadros-chave Todas as camadas selecionadas na lista da opção Selecionar camadas do Photoshop são colocadas em quadros-chave individuais em uma nova camada. A nova camada é denominada conforme o arquivo do Photoshop (por exemplo, myfile.psd). As camadas no Photoshop tornam-se objetos nos quadros-chave individuais. Os objetos também possuem o nome da camada no Photoshop quando colocados no painel Biblioteca.

5. Para obter as opções restantes, selecione uma das seguintes opções:

Colocar Camadas na posição original O conteúdo do arquivo PSD mantém a posição exata que tinha no Photoshop. Por exemplo, se um objeto foi posicionado em X = 100 Y = 50 no Photoshop, ele assumirá as mesmas coordenadas no Palco do Flash Professional.

Se esta opção não estiver selecionada, as camadas importadas do Photoshop ficarão centralizadas no Palco. Os itens no arquivo PSD continuam se referindo uns aos outros quando importados; entretanto, todos os objetos ficam centralizados como um bloco na exibição atual. Esse recurso pode ser útil se você tiver aplicado zoom em uma área do Palco e estiver importando um objeto específico para essa área do Palco. Se o objeto tiver sido importado com o uso das coordenadas originais, você pode não vê-lo importado porque ele pode ficar de fora da exibição do palco atual.

Nota: Ao importar o arquivo PSD para a biblioteca do Flash Professional, esta opção não fica disponível.

Definir tamanho do palco com o mesmo tamanho que a Tela do Photoshop O tamanho do Palco do Flash Professional é redimensionado para o mesmo tamanho que o documento do Photoshop (ou área de corte ativa) usada para criar o arquivo PSD. Esta opção não é selecionada por padrão.

Nota: Ao importar o arquivo PSD para a biblioteca do Flash Professional, esta opção não fica disponível.

6. Clique em OK.

Importação dos arquivos PSD para a biblioteca do Flash

A importação de um arquivo PSD para uma biblioteca é parecida com a importação para o Palco. Ao importar um arquivo PSD para a biblioteca, a pasta raiz usa o nome do arquivo PSD. Depois de o arquivo PSD ser importado para a biblioteca, é possível alterar o nome da pasta raiz ou mover as camadas para fora da pasta.

Nota: A biblioteca classifica o conteúdo do arquivo PSD importado em ordem alfabética. A estrutura de agrupamento e pasta hierárquica permanece a mesma, mas a biblioteca a classifica novamente em ordem alfabética.

Um clipe de filme é criado contendo todo o conteúdo do arquivo PSD importado em sua linha do tempo, como se o conteúdo tivesse sido importado para o Palco. Quase todos os clipes de filme possuem um bitmap ou outro recurso associado a eles. Para diminuir a confusão e os conflitos de nomenclatura, esses recursos são armazenados em uma pasta de Recursos na mesma pasta em que está o clipe de filme.

Nota: Ao importar para a biblioteca, o conteúdo do arquivo PSD é importado para a linha do tempo do clipe de filme, não para a linha do tempo principal do Flash.

Opções de importação do Photoshop

[Para o início](#)

Ao importar um arquivos PSD do Photoshop que contém múltiplas camadas, você pode definir as seguintes opções:

Composição de camada Se o arquivo do Photoshop contiver composições de camada, será possível especificar qual versão da imagem importar. Uma composição de camada é um instantâneo de um estado da paleta Camadas do Photoshop. As composições de camada registram três tipos de opções de camada, todas as quais são importadas para o Flash Professional:

- **Visibilidade da camada:** define se a camada é exibida ou ocultada.
- **Posição da camada** no documento.
- **Aparência da camada:** define se o estilo da camada é aplicado a ela e a seu modo de mesclagem.

Se nenhuma composição de camada estiver presente, esse menu pop-up ficará oculto. O Flash Professional suporta todos os aspectos da fidelidade da composição da camada, incluindo visibilidade, posição e estilo da camada.

Importação de objetos de texto

Objetos de texto são camadas de texto no Photoshop. Escolha como importar o texto para o Flash Professional.

Texto editável Cria um objeto de texto editável a partir do texto na camada selecionada do Photoshop. A aparência do texto pode ficar comprometida para manter a capacidade de edição do texto. Se você importar o texto como um clipe de filme, esse clipe de filme conterá o objeto de texto editável.

Nota: Ao importar o texto editável para a biblioteca, ele deve estar em um clipe de filme. Somente clipes de filme, bitmaps e símbolos gráficos podem ser armazenados na biblioteca. Quando a opção Texto editável for selecionada para uma camada de texto que está sendo importada para a biblioteca, ela será automaticamente importada como um símbolo gráfico.

Contornos vetoriais Converte o texto em caminhos vetoriais para preservar a aparência visual do texto. O texto em si não é mais editável, mas a opacidade e o modo de mesclagem compatíveis mantêm sua capacidade de edição. Se essa opção for selecionada, o objeto deverá ser convertido em um clipe de filme.

Nota: (Somente no Windows 8) Se um arquivo PSD contendo texto for importado com a opção Contorno de vetor selecionada, você não pode editar pontos de âncora para o objeto do vetor. Isso é observado com arquivos PSD criados usando fontes não disponíveis no Windows 8.

Imagem bitmap nivelada Rasteriza o texto em um bitmap para preservar a aparência exata da camada de texto no Photoshop. O texto rasterizado não é mais editável.

Nota: Ao importar o texto em um caminho, é necessário importá-lo como imagem bitmap nivelada para preservar a fidelidade visual do objeto.

Importação dos objetos de forma

Um objeto da Camada de forma é um objeto que era originalmente uma camada de forma no Photoshop ou uma camada de imagem com uma máscara de corte de vetor contida nele.

Caminhos e estilos de camada editáveis Cria uma forma de vetor editável com um bitmap recortado no vetor. Os modos de mesclagem suportados, filtros e opacidade são mantidos. Os modos de mesclagem não suportados que não puderem ser reproduzidos no Flash Professional serão removidos. O objeto deve ser convertido em um clipe de filme.

Imagem bitmap nivelada Rasteriza a forma em um bitmap para preservar a aparência exata da camada de forma no Photoshop. Uma imagem rasterizada não é mais editável.

Importação da imagem ou camadas de preenchimento

Se a imagem ou camada de preenchimento estiver associada a uma máscara vetorial, ela será tratada como um objeto de camada de forma.

Imagem bitmap com estilos de camada editáveis Cria um clipe de filme com um bitmap. Os modos de mesclagem suportados, filtros e opacidade são mantidos. Os modos de mesclagem não suportados que não puderem ser reproduzidos no Flash Professional serão removidos. O objeto deve ser convertido em um clipe de filme.

Imagem bitmap nivelada Rasteriza a imagem em um bitmap para preservar a aparência exata da camada da imagem ou da camada de preenchimento no Photoshop.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Importação de objetos bitmap mesclados e objetos em um bitmap mesclado

Um bitmap mesclado é um objeto que contém mais de uma camada do Photoshop que é nivelada (ou mesclada) em um único bitmap quando importada para o Flash Professional. Os objetos em um bitmap mesclado representam as camadas no Photoshop. Para criar um bitmap mesclado, selecione duas ou mais camadas e selecione o botão Mesclar camadas.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Importação de vários objetos de diferentes tipos

Se você importar vários objetos de diferentes tipos, o Flash Professional só permitirá a importação dos objetos selecionados com as opções de importação que eles compartilham em comum, como Criar clipe de filme e Registro.

Importação de vários objetos de mesmo tipo

Se você importar vários objetos do mesmo tipo, as opções de importação exibidas serão as mesmas como se um único objeto daquele tipo fosse selecionado. Se os objetos não compartilharem os mesmos atributos, as opções de importação exibidas ficarão em um estado indeterminado e seus resultados podem não ser os esperados.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Importação de uma pasta de Grupo

Ao importar uma pasta de grupo, é possível importá-la como um clipe de filme ou colocar cada camada no grupo em sua própria camada ou quadro-chave na linha do tempo.

Se você selecionar Importar como clipe de filme, cada camada na pasta de grupo será colocada em uma camada em um clipe de filme, que é então colocada em sua própria camada ou quadro-chave na linha do tempo. O clipe de filme usa o mesmo nome que a pasta de grupo tinha no Photoshop e, se você importar o clipe de filme para uma camada do Flash Professional, a camada usará o mesmo nome.

Se você não colocar o grupo em um clipe de filme, cada camada será convertida para o tipo ao qual está atualmente definida e cada camada no grupo será importada para sua própria camada do Flash Professional. As camadas do Flash Professional são denominadas conforme as camadas individuais no arquivo PSD.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Importação e mesclagem das camadas

O Importador de PSD permite que você mescle duas ou mais camadas em um bitmap mesclado que é importado como um único arquivo bitmap, em vez de objetos individuais.

As camadas selecionadas para criar um bitmap mesclado devem ter um intervalo contínuo de duas ou mais camadas no mesmo nível. Por exemplo, não é possível selecionar uma camada em um grupo e uma camada fora desse grupo e então mesclá-las. Em vez disso, é necessário selecionar o grupo inteiro e a camada separada.

Configuração das opções de publicação

As Configurações de publicação no Importador de PSD permitem que você especifique o grau de compactação e a qualidade do documento a serem aplicados à imagem ao publicar um documento do Flash Professional como um arquivo SWF. Essas configurações entrarão em vigor quando o documento for publicado como um arquivo SWF e não terão efeito sobre a imagem quando você importá-la para o Palco ou a Biblioteca do Flash Professional.

Compactação Permite que você escolha entre os formatos de compactação com perdas ou sem perdas:

Com perdas Com perdas (JPEG) compacta a imagem no formato JPEG. Para usar a qualidade de compactação padrão especificada para a imagem importada, selecione Usar configuração de publicação. Para especificar uma nova configuração de compactação de qualidade, selecione a opção Personalizar e digite um valor entre 1 e 100 no campo de texto Qualidade. (Uma configuração mais alta apresenta maior preservação da integridade da imagem, mas gera um tamanho de arquivo maior).

Técnicas sem perdas Sem perdas (PNG/GIF) compacta a imagem com compactação sem perdas, na qual nenhum dado é descartado da imagem.

Nota: Use a compactação com perdas para imagens com variações complexas de tons ou cores, como fotografias ou imagens com preenchimentos de gradiente. Use a compactação sem perdas para imagens com formas simples e relativamente poucas cores.

Calcular tamanho do bitmap Determina o número de bitmaps criados para uma determinada camada com base nas seleções de importação e no tamanho compactado em kilobytes dos bitmaps resultantes na camada. Por exemplo, se você selecionar uma camada com uma sombra projetada e um desfoque e mantiver os estilos da camada, as informações da opção Calcular tamanho do bitmap afirmarão que três bitmaps resultarão da importação: um para cada efeito de filtro e outro para a própria imagem. Para calcular o tamanho de todos os bitmaps a serem importados, selecione todas as camadas e clique em Calcular tamanho do bitmap.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Preferências do importador de arquivo do Photoshop

[Para o início](#)

A caixa de diálogo Preferências do Flash permite que você importe as preferências dos arquivos PSD do Photoshop. As preferências especificadas para importação dos arquivos PSD afetam as opções com as quais a caixa de diálogo Importação de PSD está inicialmente preenchida quanto aos tipos de camada do Photoshop.

Nota: Para substituir as preferências especificadas para diferentes tipos de camada em um objeto pela base de objetos, use a caixa de diálogo Importação de PSD. Selecione a camada na qual alterar as opções de importação e especifique as opções necessárias.

Preferências de Importação de camadas da imagem

Estas opções especificam como as opções de importação das camadas de imagem serão definidas inicialmente. Você pode importar camadas de imagens como qualquer uma das seguintes opções:

Imagens bitmap com estilos de camada editáveis Cria um clipe de filme com um bitmap aninhado dentro dele. Especificar essa opção mantém os modos de mesclagem suportados e a opacidade, mas outros atributos visuais que não podem ser reproduzidos no Flash serão removidos. Se essa opção for selecionada, o objeto deverá ser convertido em um clipe de filme.

Imagens bitmap niveladas Rasteriza qualquer texto em uma imagem bitmap nivelada para manter a aparência exata que a camada de texto tinha no Photoshop.

Criar cliques de filme Especifica que as camadas de imagem devem ser convertidas em um clipe de filme quando importadas para o Flash. Essa opção pode ser alterada na caixa de diálogo Importação de PSD em uma camada por base de camada, se você não quiser que todas as camadas de imagem sejam convertidas em cliques de filme.

Preferências de importação da camada de texto

Estas opções especificam como as opções de importação das camadas de texto serão definidas inicialmente.

Texto editável Cria um objeto de texto editável a partir do texto na camada de texto do Photoshop. A aparência do texto será sacrificada para manter a capacidade de edição do texto. Se essa opção for selecionada, o objeto deverá ser convertido em um clipe de filme.

Contornos vetoriais Vetoriza o texto em caminhos. A aparência do texto pode ser alterada, mas os atributos visuais serão mantidos. Se essa opção for selecionada, o objeto deverá ser convertido em um clipe de filme.

Imagens bitmap niveladas Rasterize o texto para manter a aparência exata que a camada do texto tinha no Photoshop.

Criar cliques de filme Converte automaticamente a camada de texto em um clipe de filme quando importada para o Flash. Essa opção pode ser alterada na caixa de diálogo Importação de PSD em um objeto por base de objeto, se você não quiser que todas as camadas de texto sejam convertidas em cliques de filme. Essa opção é necessária quando a opção Texto editável ou Contornos de vetor está selecionada.

Preferências de importação da camada de forma

Estas opções especificam como as opções de importação das camadas de forma serão definidas inicialmente.

Caminhos e estilos de camada editáveis Esta opção criará uma forma de vetor editável com um bitmap recortado na forma de vetor. Os modos de mesclagem suportados e a opacidade também serão mantidos com essa opção, mas outros atributos visuais que não podem ser reproduzidos no Flash serão sacrificados. Se esta opção for selecionada, o objeto deverá ser convertido em um clipe de filme.

Imagens bitmap niveladas Esta opção rasteriza a forma e mantém a aparência exata que a camada de forma tinha no Photoshop.

Criar cliques de filme Esta opção definirá as camadas de forma a serem convertidas em um clipe de filme quando importadas para o Flash. Esta opção pode ser alterada em um objeto por base de objeto, se você não quiser que algumas camadas de forma sejam convertidas em cliques de filme. Esta opção ficará desativada se a caixa de seleção Manter caminhos e estilos de camada editáveis estiver marcada.

Preferências de importação do grupo de camada

Esta opção especifica como as opções dos grupos de camada serão inicialmente definidas.

Criar cliques de filme Especifica que todos os grupos devem ser convertidos em um clipe de filme quando importados para o Flash. Esta opção pode ser alterada em um objeto com a base do objeto, se você não quiser que alguns grupos de camada sejam cliques de filme.

Preferências de importação de bitmap mesclado

Esta opção especifica como as opções de importação dos bitmaps mesclados serão definidas inicialmente.

Criar cliques de filme Esta opção definirá os bitmaps mesclados a serem convertidos em um clipe de filme quando importados para o Flash. Esta opção pode ser alterada em um objeto com a base do objeto, se você não quiser que alguns bitmaps mesclados sejam convertidos em cliques de filme. Esta opção ficará desativada se a caixa de seleção Manter caminhos e estilos de camada editáveis estiver marcada.

Preferências de importação de registro do clipe de filme

Especifica um ponto de registro global para filmes que são criados. Essa configuração se aplica ao ponto de registro de todos os tipos de objetos. Esta opção pode ser alterada em um objeto pela base do objeto na caixa de diálogo Importador de PSD; essa é a configuração inicial de todos os tipos de objeto. Para obter mais informações sobre o registro de clipe de filme, consulte Editar símbolos.

Configurações de publicação para imagens importadas

As preferências das configurações de publicação para o arquivo FLA permitem que você especifique o grau de compactação e qualidade do documento a ser aplicado a imagens ao publicar o documento do Flash Professional como um arquivo SWF. Estas configurações serão efetivadas quando o documento for publicado como um arquivo SWF e elas não terão efeito sobre a imagem quando você importá-la para o palco ou biblioteca do Flash Professional.

Compactação Permite que você escolha entre os formatos de compactação com perdas ou sem perdas:

Com perdas Com perdas (JPEG) compacta a imagem no formato JPEG. Para usar a qualidade de compactação padrão especificada para a imagem importada, selecione Usar configuração de publicação. Para especificar uma nova configuração de compactação de qualidade, selecione a opção Personalizar e digite um valor entre 1 e 100 no campo de texto Qualidade. (Uma configuração mais alta apresenta maior preservação da integridade da imagem, mas gera um tamanho de arquivo maior).

Técnicas sem perdas Sem perdas (PNG/GIF) compacta a imagem com compactação sem perdas, na qual nenhum dado é descartado

da imagem.

Nota: Use a compactação com perdas para imagens com variações complexas de tons ou cores, como fotografias ou imagens com preenchimentos de gradiente. Use a compactação sem perdas para imagens com formas simples e relativamente poucas cores.

Qualidade Permite definir um nível de qualidade para a compressão.

Usar Configuração de publicação Aplica a configuração de qualidade JPEG atual das Configurações de publicação.

Personalizada Permite especificar uma configuração de qualidade específica distinta.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Conteúdo e ativos

[Alteração da curva de um movimento](#)

Adobe (27 de fevereiro de 2012)

vídeo-tutorial

Neste vídeo, você aprenderá a alterar a curva de um movimento no Flash CS5.

[Manual didático de componentes para Flash](#)

Adobe (27 de fevereiro de 2012)

tutorial

O componentes do Adobe Flash Professional CS5 são blocos de criação pra criar aplicativos interativos e avançados na Web. Ao fornecer controles complexos que se comportam de maneira consistente e estão prontos para serem usados e personalizados, os componentes reduzem significativamente o tempo e o esforço necessários para desenvolver aplicativos a partir do zero.

[Exportar para HTML5 do Flash Professional](#)

Tom Barclay (27 de fevereiro de 2012)

vídeo-tutorial

Com este vídeo, você pode espiar o empolgante recurso de exportação HTML5 em que a equipe do Adobe Flash Professional tem trabalhado. O Kit de ferramentas para CreateJSscan pode ajudar a facilitar a transição do desenvolvimento do ActionScript para o mundo do JavaScript.

[Manual didático de efeitos gráficos para Flash](#)

Adobe (27 de fevereiro de 2012)

tutorial

O Adobe Flash Professional CS5 oferece vários recursos para produzir efeitos gráficos impressionantes e aprimorar a aparência e a sensação de seus projetos. O Manual didático de efeitos gráficos para Flash explorar estes recursos, de tarefas básicas, como usar ladrilhos e modos de mesclagem, a conceitos mais avançados, como animação de filtros e aplicação de máscaras usando o ActionScript. Confira as seções abaixo e se aprofunde no tópico que mais lhe interessar.

[TLF](#)

Paul Trani (27 de fevereiro de 2012)

vídeo-tutorial

Junte-se ao treinador Paul Trani enquanto ele demonstra alguns dos novos recursos de layout de texto no Flash Professional CS5.

[Uso de arquivos SWC para criar projetos grandes de Flash e AIR com vários arquivos SWF para iOS](#)

Tom Krcha (27 de fevereiro de 2012)

tutorial

Ao desenvolver jogos para Android ou Blackberry Tablet OS com Adobe AIR, é possível carregar arquivos SWF imediatamente no tempo de execução; com o AIR para iOS esta opção não existe. No SO Android ou Blackberry Tablet o código é interpretado do código de byte do ActionScript, enquanto no iOS, todos os códigos devem ser compilados de um código de bytes do ActionScript para um código de bytes nativo como um único arquivo IPA, que apenas pode ser criado de um único arquivo SWF.

[Utilização da ferramenta Deco{](#)

Adobe (27 de fevereiro de 2012)

vídeo-tutorial

Com este vídeo, você aprende sobre a escala sensível a conteúdo no Flash CS5.

[Rasterização de imagens no Flash Professional](#)

Dan Carr Design (13 de fevereiro de 2012)

tutorial

Conforme o Adobe Flash Professional cresceu para se tornar um aplicativo e ambiente de desenvolvimento de jogos poderoso, a necessidade de entender as características da mídia e otimizações de desempenho relacionadas também cresceram. Trabalhar com vetores e imagens em bitmap é uma parte fundamental do design visual no Flash. A rasterização de imagens se refere ao processo de converter gráficos vetoriais em gráficos de bitmap para otimizar o desempenho.

[Como evitar erros comuns de criação no Flash Professional](#)

Tommi West (16 de janeiro de 2012)

tutorial

Esta série de artigos descreve erros comuns de criação que podem causar problemas em seus projetos do Adobe Flash Professional e fornece técnicas que podem ser aplicadas para evitar que eles ocorram. Estas orientações também mostram maneiras de trabalhar com

mais eficiência e encontrar menos problemas de desempenho e erros de tempo de execução.

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Criação de botões

[Etapas básicas para a criação de botões](#)
[Criar um botão com o símbolo de um botão](#)
[Ativar, editar e testar símbolos de botões](#)
[Solução de problemas de botões](#)
[Outros recursos de botão](#)

Etapas básicas para a criação de botões

[Para o topo](#)

1. Decida que tipo de botão melhor se adequa às suas necessidades.

Símbolo de botão A maioria das pessoas escolhe símbolos de botão pela sua flexibilidade. Os símbolos de botão contêm uma linha de tempo interna especializada para estados de botões. Você pode criar facilmente os estados Para cima, Para baixo e Sobre diferentes visualmente. Os símbolos de botão também mudam o seu estado automaticamente conforme reagem às ações do usuário.

Botão de clipe de filme Você pode usar um símbolo de clipe de filme para criar efeitos sofisticados de botão. Os símbolos de clipe de filme contêm quase todo tipo de conteúdo, inclusive animação. No entanto, os símbolos de clipe de filme não possuem os estados incorporados de Para cima, Para baixo e Sobre. Você mesmo cria esses estados usando ActionScript. Uma desvantagem é que os arquivos de clipe de filme são maiores que os arquivos de botão. Use estes recursos para aprender como criar um botão com um símbolo de clipe de filme:

- Tutorial: [Botões de clipe de filme](#) (ActionScript 3.0, Schoolofflash.com)

Componente de botão ActionScript Use um componente de botão se você requer apenas um botão padrão ou uma alternância e você não quer personalizá-lo extensivamente. Os componentes de botão ActionScript 2.0 e 3.0 vêm com um código incorporado que permite mudanças de estado. Portanto você não tem que definir a aparência e o comportamento dos estados de botão. Simplesmente arraste o componente para o Palco.

- **Os componentes de botão ActionScript 3.0 permitem alguma personalização.** Você pode ligar o botão a outros componentes, e compartilhar e exibir os dados do aplicativo. Eles possuem recursos incorporados, tais como suporte à acessibilidade. Os componentes Botão, Radiobutton e CheckBox estão disponíveis. Para obter detalhes, consulte [Uso do componente Botão](#) em *Uso dos componentes do Adobe ActionScript 3.0*. Para ver exemplos de uso dos componentes Botão, consulte [Introdução ao componente Botão AS3](#).
- **Os componentes de botão do ActionScript 2.0** não são personalizáveis. O componente permite mudanças de estado. Para obter detalhes, consulte [Componente Botão](#).

2. Definição dos estados dos seus botões.

Quadro Para Cima A aparência do botão quando o usuário não está interagindo com ele.

Quadro Sobre A aparência do botão quando o usuário está para selecioná-lo.

Quadro Para Baixo A aparência do botão quando o usuário o seleciona.

Quadro Ocorrência A área que responde aos cliques do usuário. Definir este quadro Ocorrência é opcional. Se o seu botão é pequeno, ou se sua área gráfica não é contígua, pode ser útil definir este quadro.

- O conteúdo do quadro Ocorrência não é visível no Palco durante a reprodução.
- O gráfico para o quadro Ocorrência é uma área sólida grande o suficiente para abranger todos os elementos gráficos dos quadros Para cima, Para baixo e Sobre.
- Se você não especifica um quadro Ocorrência, a imagem de estado Para Cima é usada.

Você pode fazer um botão que responda quando uma área diferente do palco é clicada ou rolada (também chamada de rolagem separada) Coloque o gráfico do quadro Ocorrência em um local diferente do que outros gráficos do quadro do botão.

3. Associe uma ação com o botão.

Para fazer algo acontecer quando o usuário seleciona um botão, você adiciona um código ActionScript à Linha de Tempo. Insira o código ActionScript nos mesmos quadros que os botões. O painel de Snippets de Código tem código ActionScript 3.0 pré-gravado para muitos usos comuns do botão. Consulte [Adicionar interatividade com snippets de código](#).

Observação: O ActionScript 2.0 não é compatível com o ActionScript 3.0. Se sua versão do Flash usa ActionScript 3.0, você não pode colocar código ActionScript 2.0 no seu botão (e vice-versa). Antes de colar o ActionScript de uma outra origem em seus botões, verifique se a versão é compatível.

[Para o topo](#)

Criar um botão com o símbolo de um botão

Para fazer um botão ficar interativo, coloque uma ocorrência do símbolo de botão no Palco e atribua ações à ocorrência. Atribua as ações à linha de tempo raiz do arquivo Flash. Não adicione ações à linha de tempo do símbolo de botão. Para adicionar ações à linha de tempo do botão, use um botão de clipe de filme em seu lugar.

1. Selecione **Editar > Desmarcar tudo**, ou clique em uma área vazia do Palco para garantir que nada seja selecionado no Palco.
2. Selecione **Inserir > Novo símbolo**.
3. Na caixa de diálogo **Criar novo símbolo**, digite um nome. Em **Tipo de símbolo**, selecione **Botão**.
O Flash Pro alterna para o modo de edição de símbolo. A Linha do tempo é alterada para exibir quatro quadros consecutivos rotulados **Para cima**, **Sobre**, **Para baixo** e **Ocorrência**. O primeiro quadro, **Para cima**, é um quadro-chave em branco.
4. Para criar a imagem do botão do estado **Para cima**, selecione o quadro **Para cima** na Linha do tempo. Em seguida, use as ferramentas de desenho, importe um gráfico ou coloque uma ocorrência de outro símbolo no Palco.
Você pode usar os símbolos gráficos ou os símbolos de clipe de filme dentro de um botão, mas não pode usar outro símbolo de botão.
5. Na Linha do tempo, clique no quadro **Sobre** e, em seguida, selecione **Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave**.
O Flash Pro insere um quadro-chave que duplica o conteúdo do quadro **Para cima** precedente.
6. Com o quadro **Sobre** ainda selecionado, altere ou edite a imagem do botão no Palco para criar a aparência que deseja para o estado **Sobre**.
7. Repita as etapas 5 e 6 para o quadro **Para baixo** e o para o quadro **Ocorrência** opcional.
8. Para atribuir um som ao estado de um botão, selecione esse quadro de estado na Linha do tempo e selecione **Janela > Propriedades**. Em seguida, selecione um som do menu **Som** no **Inspetor de propriedades**. Apenas os sons que você já importou aparecerão no menu **Som**.
9. Quando terminar, selecione **Editar > Editar documento**. O Flash levará você de volta à linha de tempo principal do seu arquivo FLA. Para criar uma ocorrência do botão que você criou no Palco, arraste o símbolo do botão do painel **Biblioteca** para o Palco.
10. Para testar a funcionalidade de um botão, use o comando **Controle > Testar**. Você também pode visualizar os estados do símbolo de um botão no Palco escolhendo **Controlar > Ativar botões simples**. Este comando permite ver os estados para cima, sobre e para baixo de um símbolo de botão sem usar **Controle > Testar**.

Tutoriais e exemplos do símbolo de botão

Alguns desses itens mostram o Flash CS3 ou CS4, mas valem também para o Flash CS5.

- Vídeo: [Criação de botões](#) (Duração: 9:16, tv.adobe.com)
- Vídeo: [Símbolos de botões e interatividade no Flash CS4](#) (Inclui algum ActionScript 3.0, tv.adobe.com)
- Tutorial: [Símbolos de botões em Flash](#) (Inclui algum ActionScript 3.0, Kirupa.com)
- Exemplo: [ActionScript 3.0 para que um botão abra uma página da web](#) (Flashthusiast.com)
- Exemplo: [ActionScript 2.0 para que um botão abra uma página da web](#) (Adobe.com)
- Exemplo: [ActionScript 3.0 para que os botões saltem para diferentes cenas da ">Linha do tempoActionScript 3.0 para vários botões simultaneamente no Palco](#) (Flashthusiast.com)
- TechNote: [Como criar um botão simples](#) (Adobe.com)

[Para o topo](#)

Ativar, editar e testar símbolos de botões

Por padrão, o Flash Pro mantém os símbolos de botão desativados ao criá-los. Selecione e então ative um botão para vê-lo responder a eventos do mouse. A prática recomendada é desativar os botões enquanto trabalha e ativá-los para rapidamente testar seu comportamento.

- Para selecionar um botão, use a ferramenta **Selecionar** para arrastar um retângulo de seleção ao redor do botão.
- Para ativar ou desativar botões no Palco, escolha **Controlar > Ativar botões simples**. Este comando alterna entre os dois estados.

- Use as teclas de seta para mover um botão.
- Use o Inspetor de propriedades para editar um botão. Se não estiver visível, selecione Janela > Propriedades.
- Para testar o botão no ambiente de criação, selecione Controlar > Ativar botões simples.
- Para testar o botão no Flash Player, selecione Controlar > Testar filme [ou Testar Cena] > Testar. Este método é o único para testar botões de clipe de filme.
- Para testar o botão no painel Visualização da biblioteca, selecione o botão na Biblioteca e clique em Reproduzir.

Solução de problemas de botões

[Para o topo](#)

Use estes recursos para solucionar problemas comuns com os botões:

- TechNote: [Os hotspots dos botões estão ativos, embora os botões sejam cobertos com outros objetos](#) (Adobe.com)
- TechNote: [Adicionando ações para botões compartilhados](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Solução de problemas com símbolos de botão do ActionScript 2.0](#) (Kirupa.com)

Outros recursos de botão

[Para o topo](#)

Os TechNotes a seguir contêm instruções para alguns cenários de botões específicos:

- TechNote: [Como criar um novo botão](#) (Adobe.com)
- TechNote: [Criação de botões avançados](#) (Adobe.com)
- TechNote: [Como pode um botão de fazer coisas diferentes em momentos diferentes?](#) (Adobe.com)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Traçados, preenchimentos e gradientes

[Criar ou editar preenchimento de gradiente](#)
[Ajustar cores de traçados e preenchimentos](#)
[Modificação de áreas pintadas](#)
[Transformar gradiente e preenchimentos de bitmap](#)
[Bloquear o gradiente ou o bitmap para preencher o Palco](#)

[Para o topo](#)

Criar ou editar preenchimento de gradiente

Um gradiente é um preenchimento multicolorido no qual uma cor gradualmente muda para outra cor. O Flash Pro permite que você aplique até 15 transições de cor em um gradiente. A criação de gradiente é uma boa maneira de criar uma gradação suave de cores em um ou mais objetos. Você pode salvar um gradiente como amostra para facilitar a sua aplicação a vários objetos. O Flash Pro pode criar dois tipos de gradientes:

Os *gradientes lineares* mudam de cor ao longo de um único eixo (horizontal ou vertical).

Os *gradientes radiais* mudam de cor numa direção para fora, com início em um ponto focal central. Você pode ajustar a direção do gradiente, assim como suas cores, a localização do ponto focal e muitas outras de suas propriedades.

O oferece mais controle sobre os gradientes linear e radial para uso com Flash Player. Esses controles, chamados de modos de estouro, permitem-lhe especificar como as cores são aplicadas além do gradiente.

Para obter uma amostra de gradientes, consulte a página Amostras de Flash em www.adobe.com/go/learn_fl_samples_br. Faça o download e descomprima o arquivo zipado Amostras e navegue até a pasta Graphics\AnimationAndGradients para acessar a amostra.

1. Para aplicar um preenchimento gradiente em arte existente, selecione um objeto ou objetos do Palco.
2. Se o painel Cor não estiver visível, selecione Janela > Cor.
3. Para selecionar a tela do modo cores, selecione RGB (configuração padrão) ou HSB no menu do painel.
4. Selecione o tipo de gradiente no menu Tipo:

Linear Crie um gradiente que matize do ponto inicial ao final numa linha reta.

Radial Produz um gradiente que se mistura para fora em um caminho circular a partir de um ponto focal central.

observação: Quando você seleciona um gradiente linear ou radial, o painel Cores inclui também duas outras opções, se você estiver publicando material para o Flash Player 8 ou posterior. Primeiro, o menu Estouro é ativado abaixo do menu Tipo. Use o menu Estouro para controlar as cores aplicadas além dos limites do gradiente. Segundo, aparece a barra de definição do gradiente, com ponteiros abaixo da barra indicando as cores do gradiente.

5. (Opcional) No menu Estouro, selecione um modo de estouro a ser aplicado no gradiente: Estender (modo padrão), Refletir ou Repetir.
6. (Opcional) Para criar um gradiente linear ou radial compatível com SVG (Gráfico vetorial escalonável), clique na caixa de seleção RGB Linear. Isso permitirá que o gradiente pareça suave quando for alterado para diferentes tamanhos depois da primeira aplicação.
7. Para alterar uma cor no gradiente, selecione um dos ponteiros de cor abaixo da barra de definição de gradiente (o triângulo na parte superior do ponteiro de cor selecionado ficará preto). Clique no painel de espaço de cor que aparece acima da barra de gradiente. Arraste o controle deslizante Brilho para ajustar a luminosidade da cor.
8. Para incluir um ponteiro no gradiente, clique na barra de definição de gradiente ou abaixo dela. Selecione uma cor para o novo ponteiro, conforme descrito na etapa anterior.
Pode-se incluir até 15 ponteiros de cor, o que permitirá a criação de um gradiente com até 15 transições de cores.
9. Para reposicionar um ponteiro no gradiente, arraste o ponteiro ao longo da barra de definição do gradiente. Arraste o ponteiro para baixo e para fora da barra de definição do gradiente para removê-lo.
10. Para gravar o gradiente, clique no triângulo no canto superior direito do painel Cores e selecione Incluir amostras no menu.
O gradiente é incluído no painel Amostras para o presente documento.

11. Para transformar o gradiente, como para fazer um gradiente vertical, em vez de horizontal, use a ferramenta Transformação de gradiente. Consulte [Transformar gradiente e preenchimentos de bitmap](#) para obter mais informações.

[Para o topo](#)

Ajustar cores de traçados e preenchimentos

Você pode especificar o traçado e a cor de preenchimento de objetos gráficos e formas usando os controles Cor de preenchimento e Cor do traçado, no painel Ferramentas, ou controles Cor do traçado e Cor de preenchimento, no Inspetor de propriedades.

A seção Cor do traçado e Cor de preenchimento do painel Ferramentas contém controles para ativação das caixas Cor do traçado e Cor de preenchimento, que, por sua vez, determinam se os traçados ou preenchimentos dos objetos selecionados são afetados pelas opções de cor. Além disso, a seção Cores tem controles para redefinir rapidamente as cores para o padrão, definir as configurações de cor de traçado ou de preenchimento para Nenhuma e trocar as cores de preenchimento e traçado.

Além de permitir selecionar a cor do traçado e preenchimento de um objeto gráfico ou forma, o Inspetor de propriedades oferece controles para especificar a largura e o estilo do traçado.

Para usar esses controles com o fim de modificar atributos de pintura de objetos existentes, primeiro selecione os objetos no Palco.

Consulte também: Visualização de cores do Live.

Ajuste de cores de traçados e preenchimentos usando o painel Ferramentas

Os controles Cor de preenchimento ou Cor do traçado no painel Ferramentas define os atributos da pintura de novos objetos criados com as ferramentas de pintura e de desenho. Para usar esses controles com o fim de modificar atributos de pintura de objetos existentes, primeiro selecione os objetos no Palco.

- Clique no controle de cor Traçado ou Preenchimento e selecione uma amostra de cor.
- Clique no botão do Seletor de cores do sistema na janela pop-up e selecione uma cor. Você também pode passar o mouse sobre diferentes cores para visualizar o efeito da cor sobre a forma.
- Digite o valor hexadecimal da cor na caixa.
- Para voltar para as configurações de cor padrão (preenchimento branco e traçado preto), clique no botão Preto e branco, no painel Ferramentas.
- Para remover qualquer traçado ou preenchimento, clique no botão Sem cor.
***Observação:** O botão Sem cor aparece apenas quando você está criando um oval ou um retângulo. Pode-se criar um objeto sem traçado ou preenchimento, mas você não pode usar o botão Sem cor com um objeto existente. Em vez disso, selecione o traçado ou preenchimento existente e exclua.*
- Para trocar as cores entre o preenchimento e o traçado, clique no botão Trocar cores no painel Ferramentas.

O Flash Professional CC permite que você visualizar Traço ou Preenchimento de cores ao alterá-los da amostra de cor. Para obter mais informações, consulte Visualização de cores do Live.

Aplicação de preenchimento de cor sólido usando o Inspetor de propriedades

1. Selecione um objeto ou objetos fechados no Palco.
2. Selecione Janela > Propriedades.
3. Para selecionar uma cor, clique em cor de Preenchimento e faça o seguinte:
 - Selecione a amostra de cor da paleta.
 - Digite o valor hexadecimal da cor na caixa.

Selecione cor, estilo e espessura do traçado usando o Inspetor de propriedades

Para mudar a cor, o estilo e o peso do traçado de um objeto selecionado, use o controle Cor do traçado no inspetor de Propriedades. Para usar o estilo do traçado, escolha entre os estilos pré-carregados com o Flash Pro ou crie um estilo personalizado. Para selecionar um preenchimento de cor sólida, use o controle de Cor de preenchimento no inspetor de Propriedades.

1. Selecione um objeto ou objetos no Palco (para símbolos, primeiro clique duas vezes para entrar no modo de edição de símbolo).
2. Selecione Janela > Propriedades.
3. Para selecionar um estilo de traçado, clique no menu Estilo e selecione uma opção. Para criar um estilo personalizado, clique em Personalizar, no Inspetor de propriedades, selecione Opções, na caixa de diálogo Estilo de traçado, e clique em OK.

***Observação:** A seleção de estilo de traçado exceto Sólido pode aumentar o tamanho do arquivo.*

4. Para selecionar uma espessura de traçado, defina o controle deslizante Traçado ou insira um valor na caixa de texto.
5. Para ativar as dicas de traçado, selecione a caixa de seleção Dicas de traçado. Dicas de traçado ajusta as âncoras de curva e de linha em

pixels totais, evitando linhas horizontais e verticais borradas.

6. Para definir o estilo de um fim de caminho, selecione a opção Finalização:

Nenhum É esvaziado com fim do caminho.

Redondo Adiciona uma finalização redonda que se estende além do caminho em metade da largura do traçado.

Quadrado Adiciona uma finalização quadrada que se estende além do caminho em metade da largura do traçado.

7. (Opcional) Se você estiver desenhando linhas com as ferramentas Lápis ou Pincel, com o modo desenho configurado para Suavizar, use o controle deslizante Suavidade para especificar o grau em que o Flash Pro suaviza as linhas que está desenhando.

Por padrão, o valor de Suavização é definido em 50, mas você pode especificar valores de 0 a 100. Quanto maior o valor da suavização, mas suave a linha resultante.

Observação: Se o modo desenho for configurado para Correção ou Tinta, o controle deslizante Suavização fica desativado.

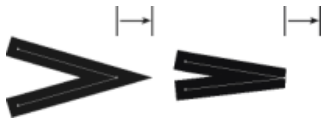
8. Para definir como dois segmentos caminhos se encontram, selecione a opção Unir. Para mudar os cantos em caminhos abertos ou fechados, selecione um caminho e outra opção unir.



União em diagonal, redonda e em bisel.

9. Para evitar o efeito de bisel em uma união em diagonal, digite o limite da diagonal.

Os comprimentos de linha que excedam esse valor são quadrados em vez de pontudos. Por exemplo, um limite de diagonal de 2 para um traçado de 3 pontos significa que quando o comprimento do ponto for duas vezes o peso do traçado, o Flash Pro remove o ponto limite.



Aplicação de limite em diagonal.

Ajustar traçados de várias linhas ou formas

Para alterar a cor, a largura e o estilo de uma ou mais linhas do traçado ou contornos da forma, use a ferramenta Tinteiro. Você pode aplicar apenas cores sólidas, não gradientes ou bitmaps, nas linhas ou nos contornos das formas.

O uso da ferramenta Vidro de tinta, em vez da seleção de linhas individuais, facilita mudar os atributos do traçado de múltiplos objetos de uma só vez.

1. Selecione a ferramenta Vidro de tinta no painel Ferramentas.
2. Selecione uma cor de traçado.
3. Selecione um estilo e uma largura do traçado no inspetor de Propriedades.
4. Para aplicar as modificações do traçado, clique num objeto do Palco.

Copiar traçados e preenchimentos

Use a ferramenta Conta-gotas para copiar atributos de preenchimento e de traçado de um objeto e aplicar imediatamente em outro objeto. A ferramenta Conta-gotas permite também visualizar uma amostra da imagem em um bitmap para usar como preenchimento.

1. Para aplicar os atributos de uma área preenchida ou com traçado para outra área preenchida ou com traçado, selecione a ferramenta Conta-gotas e clique na área preenchida ou com traçado cujos atributos deseja aplicar.

Quando se clica num traçado, a ferramenta automaticamente muda a ferramenta Vidro de tinta. Quando se clica em área preenchida, a ferramenta automaticamente muda para a ferramenta Lata de tinta com o modificador Bloquear preenchimento ativado.

2. Clique em outra área preenchida ou com traçado para aplicar os novos atributos.

Modificação de áreas pintadas

[Para o topo](#)

A ferramenta Lata de tinta preenche com cor as áreas fechadas. Esta ferramenta permite o seguinte:

- Preenchimento das áreas vazias e mudança da cor de áreas já pintadas.
- Pintar com cores sólidas e preenchimentos de gradientes e bitmaps.

Use a ferramenta Lata de tinta para preencher áreas não totalmente fechadas.

- Faça o Flash Pro fechar as lacunas nos contornos da forma enquanto você usa a ferramenta Lata de tinta.
1. Selecione a ferramenta Lata de tinta no painel Ferramentas.
 2. Selecione a cor e o estilo do preenchimento.
 3. Clique no modificador Tamanho do espaço que aparece na parte inferior do painel Ferramentas e selecione uma opção de tamanho de espaço:
 - Não Fechar lacunas para fechar lacunas manualmente antes de preencher a forma. Fechar as lacunas manualmente pode ser mais rápido em desenhos complexos.
 - A opção Fechar para fazer o Flash Pro preencher a forma que apresente lacunas.

Observação: Se as lacunas forem muito grandes, pode ser necessário fechá-las manualmente.

4. Clique na forma ou na área fechada para preenchê-la.

Transformar gradiente e preenchimentos de bitmap

[Para o topo](#)

Você pode transformar um preenchimento gradiente ou com bitmap ajustando o tamanho, a direção ou o centro do preenchimento.

1. Selecione a ferramenta Transformar gradiente do  no painel Ferramentas. Caso não seja possível visualizar a ferramenta Transformar gradiente no painel Ferramentas, clique e mantenha pressionado o botão do mouse sobre a ferramenta Transformação livre e selecione a ferramenta Transformar gradiente no menu.
2. Clique na área preenchida com gradiente ou bitmap. Aparece uma caixa delimitadora com alças de edição. Quando o ponteiro está sobre qualquer uma dessas alças, ele muda para indicar a função da alça.

Ponto central O ícone de rolagem da alça do ponto central é uma seta de quatro pontas.

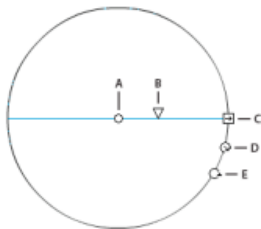
Ponto focal A alça do ponto focal aparece apenas quando o gradiente radial está selecionado. O ícone de rolagem da alça do ponto focal é um triângulo invertido.

Tamanho O ícone de rolagem da alça de tamanho (ícone médio da alça na borda da caixa delimitadora) é um círculo com uma seta no seu interior.

Rotação Ajusta a rotação do gradiente. O ícone de rolagem da alça de rotação (o ícone inferior da alça na borda da caixa delimitadora) é um círculo formado por quatro alças.

Largura Ajusta a largura do gradiente. O ícone de rolagem para a alça de largura (a alça quadrada) é uma seta de ponta dupla.

Pressione Shift para restringir a direção do preenchimento gradiente linear para múltiplos de 45°.



Controles de gradiente radial

A. Ponto central **B.** Largura **C.** Rotação **D.** Tamanho **E.** Ponto focal.

3. Dê outra forma ao gradiente ou ao preenchimento da seguinte forma:
 - Para reposicionar o ponto central do gradiente ou do preenchimento com bitmap, arraste o ponto central.



- Para mudar a largura do gradiente ou do preenchimento com bitmap, arraste a alça quadrada sobre o lado da caixa delimitadora. (Essa opção redimensiona apenas o preenchimento, não o objeto que contém o preenchimento).



- Para mudar a altura do gradiente ou do preenchimento com bitmap, arraste a alça quadrada na parte inferior da caixa delimitadora.



- Para girar o gradiente ou o preenchimento com bitmap, arraste a alça de rotação circular no canto. Você pode arrastar também a alça mais abaixo do círculo delimitador de um gradiente ou preenchimento circular.



- Para dimensionar um gradiente linear ou um preenchimento, arraste a alça quadrada no centro da caixa delimitadora.



- Para mudar o ponto focal de um gradiente circular, arraste a alça média circular do círculo delimitador.



- Para inclinar ou colocar em oblíquo um preenchimento numa forma, arraste uma das alças circulares na parte superior ou no lado direito da caixa delimitadora.



- Para cobrir um bitmap dentro de uma forma, dimensione o preenchimento.



Observação: Para ver todas as alças enquanto você trabalha com preenchimentos grandes ou preenchimentos próximos à borda do Palco, selecione *Visualizar > Área de trabalho*.

[Para o topo](#)

Bloqueie o gradiente ou o bitmap para preencher o Palco

Você pode bloquear um gradiente ou o preenchimento com bitmap para dar a impressão que o preenchimento cobre todo o Palco e de que os objetos pintados com o preenchimento são máscaras revelando o gradiente ou bitmap subjacente.

Quando você seleciona o modificador Bloquear preenchimento com a ferramenta Pincel ou Lata de tinta e usa essa ferramenta para pintar, o preenchimento gradiente ou com bitmap se estende através dos objetos pintados no Palco.



O uso do modificador *Bloquear preenchimento* cria a aparência de um único preenchimento gradiente ou com bitmap aplicado a objetos separados no Palco.

Use preenchimento gradiente bloqueado

1. Selecione a ferramenta Pincel ou Lata de tinta e gradiente ou bitmap como preenchimento.
2. Selecione linear ou radial do menu Tipo no painel Cores.
3. Clique no modificador Bloquear preenchimento do .
4. Primeiro pinte as áreas onde deseja colocar o centro do preenchimento e depois mova para as outras áreas.

Use preenchimento com bitmap bloqueado

1. Selecione o bitmap que vai usar.
2. Selecione bitmap do menu Tipo no painel Cores.
3. Selecione a ferramenta Pincel ou Lata de tinta.
4. Clique no modificador Bloquear preenchimento do .
5. Primeiro pinte as áreas onde deseja colocar o centro do preenchimento e depois mova para as outras áreas.

- [Desmontar grupos e objetos](#)
- [Trabalhar com bitmaps importados](#)



As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

Incorporar fontes para proporcionar uma aparência uniforme ao texto

Quando os arquivos SWF publicados são reproduzidos em computadores na Internet, não há garantia de que as fontes usadas estejam disponíveis nessas máquinas. Para garantir que o texto mantenha a aparência desejada, você pode incorporar fontes inteiras ou específicas subconjuntos de caracteres de uma fonte. Incorporando os caracteres no arquivo SWF publicado, você disponibiliza a fonte para o arquivo SWF, independentemente do computador que reproduz o arquivo. Quando a fonte estiver incorporada, você poderá usá-la em qualquer lugar no arquivo SWF publicado.

A partir do Flash Professional CS5, o Flash incorpora automaticamente todos os caracteres usados por quaisquer objetos de texto que contenham texto. Criar um símbolo de fonte incorporada você mesmo permite que seus objetos de texto usem caracteres adicionais, como na aceitação de uma entrada pelo usuário no tempo de execução ou na edição de texto com o ActionScript. Fontes incorporadas não são necessárias para objetos de texto com a propriedade Suavização de borda definida como Usar fontes do dispositivo. Você especifica as fontes que deseja incorporar ao arquivo FLA e o Flash as incorpora quando você publica um arquivo SWF.

Há quatro situações comuns em que é preciso garantir a aparência correta do texto por meio da incorporação de fontes em um arquivo SWF:

- Ao criar objetos de texto em um arquivo FLA que faça parte de um design que exija uma aparência uniforme do texto.
- Ao usar uma opção de suavização diferente de Usar fontes do dispositivo, você deve incorporar as fontes ou o texto poderá desaparecer ou aparecer incorretamente.
- Ao gerar texto dinamicamente com o ActionScript em um arquivo FLA.
- Ao criar texto dinâmico com o ActionScript, é preciso especificar no ActionScript a fonte a ser usada.
- Quando o arquivo SWF contém objetos de texto e pode ser carregado por outro arquivo SWF que não requer fontes incorporadas.

A caixa de diálogo Incorporação de fonte permite:

- Gerenciar todas as fontes incorporadas em um só lugar.
- Criar símbolos de fonte para cada fonte incorporada.
- Selecionar faixas personalizadas de caracteres incorporados para uma fonte, bem como faixas pré-definidas.
- Trabalhar tanto com texto TLF (Text Layout Framework) quanto com texto Clássico no mesmo arquivo e usar fontes incorporadas com cada um deles.
- Continuar o trabalho com o Flash Professional CS4 e arquivos FLA de versões anteriores que contenham fontes incorporadas com o método mais antigo, que associava os caracteres incorporados a um objeto de texto específico. Quando você abre um arquivo FLA mais antigo, o Flash Professional CS5 e posterior permite editar essas fontes incorporadas mais antigas com a caixa de diálogo Incorporação de fonte.

Para incorporar caracteres de uma fonte em um arquivo SWF:

1. Com o arquivo FLA aberto no Flash, abra a caixa de diálogo Incorporação de fonte seguindo um destes procedimentos:

- Escolha Texto > Incorporação de fonte.
- No menu de opções do painel Biblioteca, escolha Adicionar fonte.
- Clique com o botão direito do mouse no espaço em branco na exibição em árvore do painel Biblioteca e escolha Nova fonte.
- No Inspetor de propriedades Texto, clique no botão Incorporar.

2. Se sua fonte já não estiver selecionada na caixa de diálogo Incorporação de fonte, clique no botão de adição (+) para adicionar uma nova fonte incorporada ao arquivo FLA.

Quando você abre a caixa de diálogo Incorporação de fonte a partir da Biblioteca ou do inspetor de propriedades Texto, um item de fonte é exibido automaticamente na caixa de diálogo.

3. Na aba Opções, selecione a Família e o Estilo da fonte que você deseja incorporar.

Se você tiver aberto a caixa de diálogo Incorporação de fonte a partir do inspetor de propriedades Texto ou do painel Biblioteca, a fonte usada pela seleção atual será exibida automaticamente na caixa de diálogo.

4. Na seção Faixas de caracteres, selecione as faixas de caracteres a serem incorporadas. Quanto mais caracteres você incorporar, maior ficará o arquivo SWF publicado.

5. Se desejar incorporar quaisquer caracteres específicos adicionais, insira-os no campo "Também incluir estes caracteres".

6. Para ativar o símbolo de fonte incorporada para acesso pelo código ActionScript, selecione Exportar para ActionScript na aba ActionScript.

7. Se você tiver selecionado Exportar para ActionScript, selecione também um formato de contorno. Para contêineres de texto TLF, selecione TLF (DF4) como Formato do contorno. Para contêineres de texto Clássico, selecione Clássico (DF3).

É preciso criar símbolos de fonte incorporada separados para uso nos contêineres de texto TLF e Clássico. O formato de contorno TLF (DF4) não está disponível para fontes PostScript Tipo 1. O TLF (DF4) requer o Flash Player versão 10 ou posterior.

8. Se desejar usar o símbolo de fonte como um ativo compartilhado, selecione as opções na seção Compartilhamento da aba ActionScript. Para obter mais informações sobre o uso de ativos compartilhados, consulte [Compartilhamento de ativos da biblioteca em diferentes arquivos](#).

Para editar os parâmetros de um símbolo de fonte incorporada:

1. Siga um destes procedimentos:

- Clique com o botão direito do mouse no símbolo de fonte na Biblioteca e escolha Propriedades.
- Selecione um contêiner de texto no Palco e clique no botão Incorporar na seção Caractere do Inspetor de propriedades.
- Selecione o símbolo de fonte na Biblioteca e escolha Editar propriedades no menu de opções do painel.
- Clique duas vezes no ícone do símbolo de fonte na Biblioteca.
- Escolha Texto > Incorporação de fonte e, em seguida, selecione o símbolo de fonte a ser editado na exibição em árvore à esquerda da caixa de diálogo.

2. Faça alterações na caixa de diálogo Incorporação de fonte e clique em OK.

A exibição em árvore na caixa de diálogo Incorporação de fonte exibe todos os símbolos de fonte no arquivo FLA atual, organizados por família de fontes. Você pode editar qualquer uma ou todas as fontes enquanto a caixa de diálogo estiver aberta, e as alterações serão confirmadas quando você pressionar o botão OK.

Observação: Se você salvar um arquivo FLA do Flash Professional CS5 no formato CS4, os símbolos de fonte serão convertidos em Símbolos de fonte CS4, o que incorporará toda a faixa de caracteres em uma fonte, e não apenas a subfaixa selecionada. Todos os blocos de texto TLF são convertidos em campos de texto Clássico. Símbolos de fonte são salvos no formato DefineFont3 para garantir a compatibilidade com o texto Clássico. Cada símbolo de fonte CS4 conterá a cópia inteira das informações de fonte incorporada de cada fonte que usar. Salvar no formato CS4 também faz com que as informações de incorporação sejam movidas para qualquer objeto de texto que faça referência a símbolos de fonte, visto que era assim que as informações de fontes incorporadas eram armazenadas no Flash Pro CS4 e em versões anteriores.

Recursos adicionais

- Artigo: [Formatação de texto para projetos em Flash: incorporação da fonte para vários idiomas](#) (Adobe.com)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Desenhar linhas e formas simples

[Desenhar linhas retas com a ferramenta Segmento de linha](#)

[Desenhar retângulos e ovais](#)

[Desenhar polígonos e estrelas](#)

[Desenhar com a ferramenta Lápis](#)

[Pintar com a ferramenta Pincel](#)

[\(apenas para o Flash Professional CC\) Visualização de cor em tempo real](#)

Desenhar linhas retas com a ferramenta Segmento de linha

[Para o topo](#)

Para desenhar um segmento de linha reta uma vez, use a ferramenta Linha.

1. Selecione a ferramenta Linha .
2. Selecione Janela > Propriedades e selecione os atributos de traçado.

Observação: Não é possível definir atributos de preenchimento para a ferramenta Linha.

3. Clique no botão Desenho de objeto  na seção Opções do painel Ferramentas, para selecionar o modo Desenho de objeto ou Mesclar desenho. Se o botão Desenho de objeto estiver pressionado, a ferramenta Linha está no modo Desenho de objeto.
4. Posicione o ponteiro onde a linha deve começar e arraste até onde a linha deve terminar. Para restringir o ângulo da linha em múltiplos de 45 graus, arraste com a tecla Shift pressionada.

Desenhe retângulos e ovais

[Para o topo](#)

As ferramentas Oval e Retângulo permitem criar essas formas geométricas básicas e aplicar traçados, preenchimentos e especificar cantos arredondados. Além do modo Desenho de objeto e Mesclar desenho, as ferramentas Oval e Retângulo também apresentam o modo de desenho Primitiva de objeto.

Ao criar formas retangulares ou ovais usando as ferramentas Primitiva de retângulo ou Primitiva de oval, o Flash desenha as formas como objetos separados. Essas formas, ao contrário das formas que você cria, usam o modo Desenho de objeto. As ferramentas de forma primitiva permitem que você especifique o raio dos cantos dos retângulos usando os controles no inspetor Propriedades. Isso inclui também o ângulo inicial e final e o raio interno dos ovais. Após criar a forma primitiva, altere o raio e as dimensões com a seleção da forma no Palco e o ajuste dos controles no Inspetor de propriedades.

observação: Quando qualquer uma das ferramentas de desenho de Objeto primitivo, o Inspetor de propriedades mantém os valores do último objeto primitivo que você editou. Por exemplo, se você modificar um retângulo e depois desenhar um segundo retângulo.

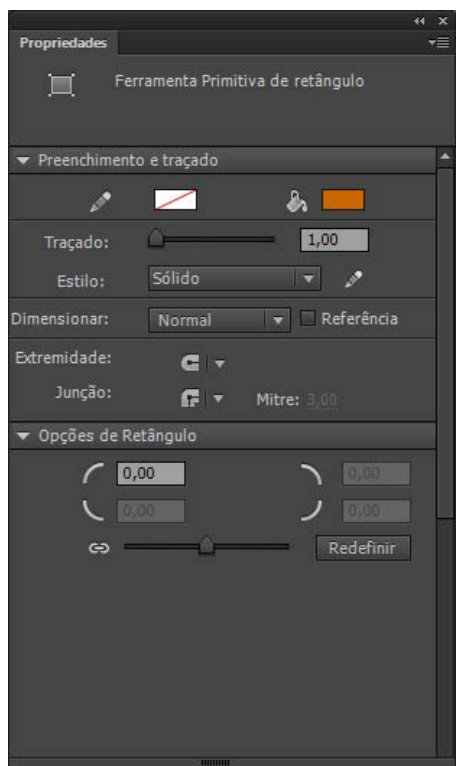
Observação: Para desenhar do centro do Palco, segure a tecla Alt ao desenhar uma forma.

Desenhar primitiva de retângulos

1. Para selecionar a ferramenta Primitiva de retângulo, clique e mantenha pressionado o botão do mouse na ferramenta Retângulo  e selecione a ferramenta Primitiva de retângulo  no menu pop-up.
2. Para criar uma primitiva de retângulo, arraste a ferramenta Primitiva de retângulo no Palco.

Observação: Para mudar o raio do canto enquanto arrasta com a ferramenta Primitiva de retângulo, pressione a tecla Seta para cima ou Seta para baixo. Quando os cantos chegam ao arredondamento desejado, solte a tecla.

3. Com a primitiva de retângulo selecionada, você pode usar os controles do Inspetor de propriedades para fazer mais modificações da forma ou para especificar as cores de traçado e de preenchimento.



Propriedades de uma primitiva de retângulo.

Estes controles do Inspetor de propriedades são específicos da ferramenta Primitiva de retângulo:

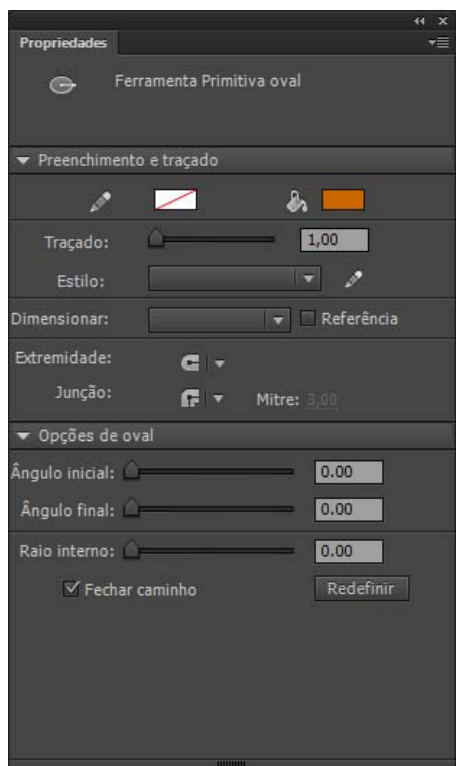
Controles do raio do canto do retângulo Permitem que você especifique os raios do canto do retângulo. Você pode digitar um valor numérico para cada raio interno em cada caixa de texto. Digitar um valor negativo cria um raio inverso. Você pode também cancelar a seleção do ícone de restrição do raio do canto e ajustar cada raio de canto individualmente.

Redefinir Redefine todos os controles da ferramenta Primitiva de retângulo e restaura a forma de primitiva de retângulo desenhada no Palco ao respectivo tamanho e forma iniciais.

4. Para especificar um raio de canto diferente para cada canto, desmarque a seleção do ícone Bloqueio, na área Opções do retângulo, do Inspetor de propriedades. Quando bloqueados, os controles de raio ficam restringidos, de modo que todos os cantos usam o mesmo raio.
5. Para redefinir o raio dos cantos, clique no botão Redefinir, no Inspetor de propriedades.

Desenhar primitivas de oval

1. Clique e mantenha pressionado o botão do mouse na ferramenta Retângulo  e selecione a ferramenta Primitiva de oval .
2. Para criar uma primitiva de oval, arraste a ferramenta Primitiva de oval no Palco. Para restringir a forma em um círculo, arraste e mantenha a tecla Shift pressionada.
3. Com a primitiva de oval selecionada no Palco, você pode usar os controles encontrados no Inspetor de propriedades para modificar mais a forma ou para especificar as cores de traçado e de preenchimento.



Propriedades de uma primitiva de oval.

Estes controles do Inspetor de propriedades são específicos da ferramenta Primitiva de oval:

Ângulo inicial/Ângulo final O ângulo do ponto inicial e do ponto final do oval. Com o uso desses controles você pode facilmente modificar a forma de ovais e círculos para fatias de pizza, meios-círculos e outras formas criativas.

Raio interno Um raio interno (ou oval) dentro do oval. Você pode digitar um valor numérico para o raio interno na caixa ou clicar no controle deslizante e ajustar interativamente o tamanho do raio interno. Você pode inserir valores de 0 a 99 representando o percentual de preenchimento que é removido.

Fechar caminho Determina se o caminho (ou caminhos, se você estiver especificando um raio interno) do oval está fechado. Se você especificar um caminho aberto, nenhum preenchimento é aplicado à forma resultante; apenas o traçado é desenhado. O Caminho fechado está selecionado por padrão.

Redefinir Redefine todos os controles da ferramenta Primitiva de oval e restaura a forma de primitiva de oval desenhada no Palco para o respectivo tamanho e forma iniciais.

Desenho de ovais e retângulos

As ferramentas Oval e Retângulo criam essas formas geométricas básicas.

1. Para selecionar a ferramenta Retângulo  ou a ferramenta Oval , clique e segure o botão do mouse na ferramenta Retângulo e arraste.
2. Para criar um retângulo ou um oval, arraste a ferramenta Retângulo ou Oval no Palco.
3. Para a ferramenta Retângulo, especifique cantos arredondados, clicando no modificador Retângulo arredondado e digitando um valor de raio de canto. O valor zero (0) cria cantos perfeitos.
4. Arraste no Palco. Se estiver usando a ferramenta Retângulo, pressione as teclas Seta para cima e Seta para baixo enquanto arrasta para ajustar o raio de cantos arredondados.

Para as ferramentas Oval e Retângulo, arraste e mantenha a tecla Shift pressionada para restringir as formas em círculos e quadrados.

5. Para determinar um tamanho específico de oval ou retângulo, selecione a ferramenta Oval ou Retângulo e pressione a tecla Alt (Windows) ou a tecla Option (Macintosh). Em seguida, clique no Palco para exibir a caixa de diálogo Configurações de oval e de retângulo.
 - Para ovais, especifique a largura e a altura em pixels e se o oval será desenhado a partir do centro.
 - Para retângulos, especifique a largura e a altura em pixels, o raio dos cantos arredondados e se o retângulo será desenhado a partir do centro.

Consulte também: [Visualização de cor em tempo real](#).

1. Selecione a ferramenta PolyStar  clicando e segurando o botão do mouse na ferramenta Retângulo e selecionando no menu pop-up que aparece.
2. Selecione Janela > Propriedades e selecione os atributos de traçado e de preenchimento.
3. Clique em Opções e siga estes procedimentos:
 - Para Estilo, selecione Polígono ou Estrela.
 - Em Número de lados, digite um número de 3 a 32.
 - Em Tamanho do ponto da estrela, digite um número de 0 a 1 para especificar a profundidade dos pontos da estrela. Um número mais próximo de 0 cria pontos mais profundos (como agulhas). Se estiver desenhando um polígono, não mude esta configuração. (Ela não afeta a forma do polígono).
4. Clique em OK.
5. Arraste no Palco.

Consulte também: [Visualização de cor em tempo real](#).

Desenhar com a ferramenta Lápis

[Para o topo](#)

Para desenhar linhas e formas, use a ferramenta Lápis quase da mesma maneira em que usa um lápis de verdade para desenhar. Para aplicar suavização ou correção às linhas e formas enquanto desenha, selecione um modo desenho para a ferramenta Lápis.

1. Selecione a ferramenta Lápis .
2. Selecione Janela > Propriedades e selecione a cor do traçado, o peso da linha e o estilo.
3. Selecione um modo desenho em Opções no painel Ferramentas:
 - Para desenhar linhas retas e converter aproximações de triângulos, ovais, círculos, retângulos e quadrados nessas formas geométricas comuns, selecione Correção .
 - Para desenhar linhas curvas suaves, selecione Suavização .
 - Para desenhar linhas a mão livre sem aplicar modificações, selecione Tinta .



Linhas desenhadas no modo Correção, Suavização e Tinta, respectivamente.

4. Para desenhar com a ferramenta Lápis, arraste com a tecla Shift pressionada para restringir as linhas nas direções vertical ou horizontal, clique em Palco e arraste.

Pinte com a ferramenta Pincel

[Para o topo](#)

A ferramenta Pincel  desenha traçados semelhantes a pinceladas. Ela cria efeitos especiais, inclusive caligráficos. Selecione a forma e o tamanho do pincel usando modificadores da ferramenta Pincel.

O tamanho do pincel para novos traçados permanece constante, mesmo se você mudar o nível de ampliação do Palco. Assim, o mesmo tamanho de pincel parece maior se a ampliação do Palco for menor. Por exemplo, suponha que você definiu a ampliação do Palco para 100% e pinta com a ferramenta Pincel usando o menor tamanho de pincel. Depois, você muda a ampliação para 50% e pinta novamente usando o menor tamanho de pincel. O novo traçado que você pintar vai parecer 50% mais grosso que o traçado anterior. (Mudar a ampliação do Palco não altera o tamanho dos traçados com pincel existentes).

Use um bitmap importado como preenchimento se pintar com a ferramenta Pincel. Consulte [Separar grupos e objetos](#).

Se você possui um tablet Wacom sensível à pressão conectado ao seu computador, varie a largura e o ângulo do traçado do pincel. Isso pode ser feito usando a ferramenta de pressão do pincel ou modificadores de inclinação e variando a pressão na caneta.

O modificador de pressão varia a largura dos traçados com pincel quando você varia a pressão na caneta. O modificador de inclinação varia o ângulo dos traçados com pincel quando você varia o ângulo da caneta do digitalizador. O modificador de inclinação mede o ângulo entre a extremidade superior (borracha) da caneta e a borda superior (norte) do digitalizador. Por exemplo, se mantiver a caneta verticalmente contra o digitalizador, a inclinação é 90. Os modificadores de pressão e de inclinação têm suporte total para a função borracha da caneta.

Observação: Em um digitalizador, as opções Inclinação e Pressão para a ferramenta Pincel funcionam apenas, quando você usa o modo Caneta. O modo mouse não ativa essas opções.



Um traçado de pincel de largura variável desenhado com uma caneta.

1. Selecione a ferramenta Pincel .
2. Selecione Janela > Propriedades e selecione a cor de preenchimento.
3. Clique no modificador Modo Pincel e selecione o modo de pintar:

Pintar normal Pinta sobre linhas e preenchimentos na mesma camada.

Pintar preenchimentos Pinta preenchimentos e áreas vazias, sem mudar as linhas.

Pintar atrás Pinta nas áreas em branco do Palco, na mesma camada, não modificando as linhas e os preenchimentos.

Pintar seleção Aplica novo preenchimento à seleção, se for selecionado um preenchimento no controle Cor do preenchimento ou na caixa Preenchimento do inspetor de Propriedades, do mesmo modo que selecionar a área preenchida e aplicar novo preenchimento.

Pintar dentro Pinta o preenchimento no qual é iniciado o traçado com pincel e nunca pinta linhas. Se começar a pintar numa área vazia, o preenchimento não modifica as áreas preenchidas existentes.

4. Selecione a forma e o tamanho do pincel nos modificadores da ferramenta Pincel.
5. Se um digitalizador sensível à pressão Wacom estiver conectado a seu computador, selecione o modificador Pressão, o modificador Inclinação ou os dois para modificar os traçados com pincel.
 - Selecione o modificador Pressão para variar a largura dos traçados com pincel, variando a pressão na caneta.
 - Para variar o ângulo dos traçados com pincel com a variação do ângulo da caneta no digitalizador sensível à pressão Wacom, selecione o modificador Inclinação.
6. Arraste no Palco. Para restringir os traçados com pincel nas direções horizontal e vertical, arraste e mantenha a tecla Shift pressionada.

(Flash Professional CC apenas) Visualização de cor em tempo real

[Para o início](#)

O recurso Visualização ao vivo de cor exibe o traçado e as cores de preenchimento simultaneamente ao desenhar uma forma no palco. Ele permite que você visualize a aparência quase final de uma forma ao desenhá-la. Esse recurso é compatível com todas as ferramentas de desenho disponíveis no Flash Pro.

O recurso Visualização ao vivo de cor também está disponível para amostras de cores no Flash Professional. Isso permite que você visualize as mudanças de cores de traço ou de preenchimento para uma forma selecionada no Palco. Ao passar o cursor sobre uma cor desejada, você pode ver a mudança de cor.

A Visualização de cor em tempo real está ativada para amostras de cor nos seguintes painéis:

- Painel Ferramentas
- Inspetor de propriedade (PI)
- PI de palco
- PI de texto
- Grade
- Guias

Links relacionados

- [Modos de desenho e objetos gráficos](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Adicionar vídeo ao Flash

[Antes de começar](#)

[Métodos de uso de vídeo em Flash](#)

[Download progressivo de vídeo usando um servidor Web](#)

[Fluxo de vídeo usando o Flash Media Server](#)

[Incorporação de arquivo de vídeo em um arquivo Flash](#)

[Tutoriais e exemplos](#)

O Flash oferece vários métodos através dos quais você pode incorporar vídeo ao seu documento Flash e reproduzi-lo para os usuários.

Antes de começar

[Para o início](#)

Antes de começar a trabalhar com vídeo no Flash Professional, é importante compreender as seguintes informações:

- O Flash Professional pode reproduzir somente alguns formatos de vídeo específicos.
Esses formatos incluem vídeo FLV, F4V e MPEG. Para obter instruções sobre como converter vídeo em outros formatos, consulte Criar arquivos de vídeo para uso em Flash
- Use o aplicativo Adobe Media Encoder separado (incluído com o Flash Professional) para converter outros formatos de vídeo para FLV e F4V. Para obter instruções, consulte Criar arquivos de vídeo para uso em Flash.
- Há diferentes maneiras de adicionar vídeo ao Flash Professional, cada uma com vantagens em diferentes situações. Consulte a seguir a lista desses métodos.
- O Flash Professional inclui um Assistente de importação de vídeo que é aberto quando você escolhe Arquivo > Importar > Importar vídeo.
- Usar o componente FLVPlayback é a maneira mais simples de reproduzir rapidamente o vídeo em um arquivo Flash Professional.
Para obter instruções, consulte Download progressivo de vídeo usando um servidor Web.

Métodos de uso de vídeo em Flash

[Para o início](#)

Você pode usar vídeo no Flash Professional de diferentes maneiras:

- Download progressivo de um servidor Web
Este método mantém o arquivo de vídeo externo ao arquivo Flash Professional e do arquivo SWF resultante. Isso mantém o tamanho do arquivo SWF pequeno. Este é o método mais comum de se usar vídeo no Flash Professional.
- Fluxo de vídeo usando o Flash Media Server.
Este método também mantém o arquivo de vídeo externo ao seu arquivo Flash Professional. O Servidor de fluxo de mídia Adobe Flash proporciona proteção segura do conteúdo de seu vídeo, além de uma experiência tranquila de reprodução de fluxo.
- Incorporar dados de vídeo diretamente a um arquivo Flash Professional
Este método resulta em arquivos Flash Professional muito grandes, sendo recomendado somente para clipes de vídeo curtos. Para obter instruções, consulte Incorporação de arquivo de vídeo em um arquivo Flash.

Download progressivo de vídeo usando um servidor Web

[Para o início](#)

O download progressivo permite usar o componente FLVPlayback ou o ActionScript que você grava para carregar arquivos FLV ou F4V externos em um arquivo SWF, e reproduzi-los em tempo de execução.

Como o arquivo de vídeo é mantido externo ao outro conteúdo do Flash Professional, é relativamente fácil atualizar o conteúdo de vídeo, sem tornar a publicar o arquivo SWF.

O download progressivo oferece as seguintes vantagens em relação à incorporação de vídeo na Linha de tempo:

- Durante a criação, você pode publicar apenas seu arquivo SWF para visualizar, ou testar uma parte ou todo o conteúdo do Flash Professional. Os resultados são tempos de visualização mais rápidos e tempo de resposta mais rápido em experimentação iterativa.
- Durante a reprodução, o vídeo é iniciado assim que o primeiro segmento de vídeo é baixado e armazenado em cache na unidade de disco do computador local.
- No tempo de execução, os arquivos de vídeo são carregados pelo Flash Player da unidade de disco do computador local para o arquivo

SWF, sem limitações no tamanho nem na duração do arquivo de vídeo. Não há problemas de sincronização de áudio nem restrições de memória.

- A velocidade de exibição de quadros do arquivo de vídeo pode ser diferente da taxa de quadros do arquivo SWF, permitindo maior flexibilidade na autoração do conteúdo do Flash Professional.

Importação de vídeo para download progressivo

Você pode importar um arquivo de vídeo armazenado localmente no seu computador e, em seguida, transferir o arquivo de vídeo para um servidor depois de importá-lo para o seu arquivo FLA. No Flash, quando você importa vídeo para download progressivo, adiciona somente uma referência ao arquivo de vídeo. O Flash usa a referência para localizar o arquivo de vídeo no computador local ou em um servidor Web.

Também é possível importar um arquivo de vídeo que já foi transferido a um servidor de Web padrão, um Adobe Flash Media Server (FMS), ou um Flash Video Streaming Service (FVSS).

1. Selecione Arquivo > Importar > Importar vídeo para importar o clipe de vídeo no documento atual do Flash Professional.
2. Selecione o clipe de vídeo a ser importado. Você pode selecionar um clipe de vídeo localizado no seu computador local ou inserir a URL de um vídeo já carregado em um servidor da Web ou no Flash Media Server.

- Para importar vídeos armazenados em seu computador local, selecione 'Carregar vídeo externo com o componente de reprodução'.
- Para importar vídeos já implantados em um servidor da Web, no Flash Media Server ou no Flash Video Streaming Service, selecione 'Já implantado em um servidor Web, no Flash Video Streaming Service ou no Fluxo do Flash Media Server', e insira a URL do clipe de vídeo.

Nota: A URL para um clipe de vídeo localizado em um servidor Web vai usar o protocolo de comunicação http. A URL para um clipe de vídeo localizado em um Flash Media Server ou o Flash Streaming Service vai usar o protocolo de comunicação RTMP.

3. Selecione uma capa para o clipe de vídeo. É possível escolher:

- Não use uma capa com o componente FLVPlayback selecionando Nenhum.
- Selecione uma das capas predefinidas do componente FLVPlayback. O Flash Professional copia a capa na mesma pasta como o arquivo FLA.

Nota: As capas do componente FLVPlayback são um pouco diferentes, dependendo de você estar criando um documento Flash baseado no AS2 ou no AS3.

- Selecione uma capa personalizada criada por você digitando a URL da capa no servidor Web.

Nota: Se optar por usar uma capa personalizada chamada de um local remoto, a visualização ao vivo não estará disponível para o vídeo no palco.

4. O Assistente para Importação de Vídeo cria um componente de vídeo FLVPlayback no Palco que você pode usar para testar a reprodução do vídeo localmente. Ao terminar de criar seu documento Flash e, se quiser implantar o arquivo SWF e o clipe de vídeo, envie os seguintes ativos para o servidor Web ou o Flash Media Server que hospeda seu vídeo:

- Se estiver usando uma cópia local do clipe de vídeo, envie o clipe (que fica na mesma pasta do clipe de vídeo de origem selecionado com a extensão .flv)

Nota: O Flash Professional utiliza um caminho relativo para apontar para o arquivo FLV ou F4V (relativo ao arquivo SWF), permitindo que você use localmente a mesma estrutura de diretório usada no servidor. Se o vídeo foi anteriormente implantado no FMS ou no FVSS que está hospedando o vídeo, ignore esta etapa.

- A capa de vídeo (se escolher usar uma capa)

Para usar uma capa pré-definida, o Flash Professional copia a capa na mesma pasta do arquivo FLA.

- O componente FLVPlayback

Para editar o campo URL do componente FLVPlayback para o campo do servidor Web ou do Flash Media Server para o qual você está enviando o vídeo, use o Inspetor de componentes (Windows > Inspetor de componentes) para editar o parâmetro contentPath.

Fluxo de vídeo usando o Flash Media Server

[Para o início](#)

O Flash Media Server envia o fluxo de mídia em tempo real para o Flash Player e o AIR. O Flash Media Server utiliza a detecção de largura de banda para distribuir conteúdo de vídeo ou áudio com base na largura de banda disponível do usuário.

O fluxo de vídeo com o Flash Media Server oferece as seguintes vantagens em relação ao vídeo incorporado e ao download progressivo:

- A reprodução de vídeo é iniciada com mais rapidez do que outros métodos de incorporação de vídeo.
- O fluxo utiliza menos memória e espaço em disco do cliente, porque não é necessário que os clientes baixem o arquivo inteiro.
- Os recursos de rede são utilizados de maneira mais eficiente, porque apenas as partes exibidas do vídeo são enviadas ao cliente.
- A distribuição de mídia é mais segura, porque a mídia não é salva no cache do cliente durante o fluxo.
- O fluxo de vídeo oferece melhor capacidade de controle, relatório e registro.

- O fluxo permite distribuir apresentações de vídeo e áudio ao vivo, ou capturar vídeo de uma Webcam ou de uma câmera de vídeo digital.
- O Flash Media Server permite o fluxo de várias maneiras e com vários usuários para aplicativos de bate-papo em vídeo, mensagens em vídeo e videoconferência.
- Usando scripts do lado do servidor para controlar fluxos de áudio e vídeo, é possível criar listas de reprodução do lado do servidor, fluxos sincronizados e opções de distribuição mais inteligentes com base na velocidade de conexão do cliente.

Para saber mais sobre o Flash Media Server, consulte: www.adobe.com/go/flash_media_server_br.

Para saber mais sobre o Flash Video Streaming Service, consulte: www.adobe.com/go/learn_fvss_br.

Incorporação de arquivo de vídeo em um arquivo Flash

[Para o início](#)

Ao incorporar um arquivo de vídeo, todos os dados do arquivo de vídeo são adicionados ao arquivo do Flash Professional. Isso gera um arquivo do Flash Professional muito maior e um arquivo SWF subsequente. O vídeo é colocado na Linha de tempo, onde é possível visualizar os quadros de vídeo individuais representados nos quadros da Linha de tempo. Como cada quadro de vídeo é representado por um quadro na linha de tempo, a taxa de quadros do clipe e o arquivo SWF devem ter a mesma velocidade. Se você usar taxas de quadros diferentes para o arquivo SWF e o clipe de vídeo incorporado, a reprodução de vídeo não será uniforme.

Nota: Para usar taxas de quadros variáveis, faça o fluxo do vídeo usando o download progressivo ou o Flash Media Server. Quando os arquivos de vídeo são importados com qualquer um desses métodos, os arquivos FLV ou F4V ficam independentes e são executados em uma taxa de quadros separada de todas as outras taxas de quadros da linha do tempo, incluída no arquivo SWF.

O vídeo incorporado funciona melhor para clipes de vídeo menores, com um tempo de reprodução de menos de 10 segundos. Se estiver usando clipes de vídeo com tempos de reprodução maiores, considere o uso de vídeo com download progressivo ou fluxo de vídeo usando o Flash Media Server.

As limitações do vídeo incorporado incluem:

- Podem ocorrer problemas se os arquivos SWF resultantes se tornarem muito grandes. O Flash Player reserva muita memória durante o download e a tentativa de reproduzir grandes arquivos SWF com vídeo incorporado, o que pode causar falhas no Flash Player.
- Os arquivos de vídeo maiores (mais de 10 segundos de duração) têm frequentemente problemas entre as partes de áudio e vídeo de um clipe de vídeo. Com o passar do tempo, a faixa de áudio começa a ser reproduzida fora de sincronismo com o vídeo, resultando em uma experiência de visualização insatisfatória.
- Para reproduzir um vídeo incorporado em um arquivo SWF, todo o arquivo de vídeo deve ser baixado antes o início da reprodução do vídeo. Se um arquivo de vídeo muito grande for incorporado, talvez demore muito tempo para baixar o arquivo SWF e iniciar a reprodução do arquivo de vídeo.
- Após a importação de um clipe de vídeo, não é possível editá-lo. Em vez disso, é possível reeditar e reimportar o arquivo de vídeo.
- Ao publicar seu arquivo SWF pela Web, o vídeo inteiro deverá ser baixado no computador do visualizador antes do início da reprodução do vídeo.
- No tempo de execução, o vídeo inteiro deve caber na memória local do computador de reprodução.
- A extensão de um arquivo de vídeo importado não pode exceder 16000 quadros.
- A taxa de quadros do vídeo e a taxa de quadros da Linha do tempo do Flash Professional devem ser as mesmas. Defina a taxa de quadros de seu arquivo Flash Professional para coincidir com a taxa de quadros do vídeo incorporado.

É possível visualizar quadros de um vídeo incorporado arrastando o indicador de reprodução junto com a Linha de tempo (depuração). Observe que a trilha sonora do vídeo não é executada durante a depuração. Para visualizar o vídeo com o som, use o comando Testar filme.

Incorporação de vídeo em um arquivo Flash

1. Selecione Arquivo > Importar > Importar vídeo para importar o clipe de vídeo no documento atual do Flash Professional.
2. Selecione o clipe de vídeo a ser importado em seu computador local.
3. Selecione Incorporar FLV em SWF e Reproduzir na Linha do tempo.
4. Clique em Avançar.
5. Escolha o tipo de símbolo com o qual o vídeo deve ser incorporado no arquivo SWF.

Vídeo incorporado Se você estiver utilizando o clipe de vídeo para reprodução linear na Linha do tempo, a importação do vídeo para a Linha do tempo é o método mais adequado.

Clipe de filme Uma prática recomendada é colocar o vídeo dentro de uma ocorrência de clipe de vídeo, pois oferece maior controle sobre o conteúdo. A Linha do tempo de vídeo é reproduzida independentemente da Linha do tempo principal. Não é necessário estender a Linha do tempo principal em muitos quadros para acomodar o vídeo, que pode dificultar o trabalho com o arquivo FLA.

Gráfico Ao incorporar um clipe de vídeo como um símbolo gráfico, você não pode interagir com o vídeo usando o ActionScript (normalmente, utilize símbolos gráficos para imagens estáticas e para criar partes reutilizáveis de animação, que são vinculadas à Linha do tempo principal).

6. Importe o clipe de vídeo diretamente para o Palco (e a Linha do tempo) ou como um item de biblioteca.

Por padrão, o Flash Professional coloca o vídeo importado no Palco. Para importar apenas para a biblioteca, cancele a seleção de Colocar ocorrência no palco.

Se estiver criando uma apresentação de vídeo simples, com narração linear e pouca ou nenhuma interação, aceite a configuração padrão e importe o vídeo para o Palco. Para criar uma apresentação mais dinâmica, trabalhar com vários cliques de vídeo ou adicionar transições dinâmicas ou outros elementos usando o ActionScript, importe o vídeo para a biblioteca. Depois que um clipe de vídeo estiver na biblioteca, personalize-o convertendo o clipe em um objeto MovieClip, que pode ser controlado mais facilmente com o ActionScript.

Por padrão, o Flash Professional expande a Linha do tempo para acomodar a duração da reprodução do clipe de vídeo que está sendo incorporado.

7. Clique em Concluir.

O Assistente de Importação de Vídeo incorpora o vídeo no arquivo SWF. O vídeo é exibido no Palco ou na biblioteca, dependendo das opções de incorporação escolhidas.

8. No Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades), atribua um nome de ocorrência ao clipe de vídeo e faça quaisquer modificações nas propriedades do clipe de vídeo.

Importar arquivos de vídeo para a biblioteca

Para importar arquivos no formato FLV ou F4V, use os comandos Importar ou Importar para biblioteca, ou o botão Importar, na caixa de diálogo Propriedades de vídeo.

Para criar seu próprio player de vídeo, que carrega dinamicamente arquivos FLV ou F4V de uma fonte externa, coloque o vídeo dentro de um símbolo de clipe de vídeo. Ao carregar os arquivos FLV ou F4V dinamicamente, ajuste as dimensões do clipe de filme para coincidir com a dimensão real do arquivo de vídeo e ajuste a escala do vídeo dimensionando o clipe de filme.

Nota: Uma prática recomendada é colocar o vídeo dentro de uma ocorrência de clipe de vídeo, que oferece maior controle sobre o conteúdo. A Linha do tempo de vídeo é reproduzida independentemente da Linha do tempo principal. Não é necessário estender a Linha do tempo principal em muitos quadros para acomodar o vídeo, que pode dificultar o trabalho com o arquivo FLA.

❖ Para importar um arquivo FLA ou F4V para a biblioteca, execute um destes procedimentos:

- Selecione Arquivo > Importar > Importar para biblioteca.
- Selecione qualquer clipe de vídeo existente no painel Biblioteca e selecione Propriedades, no menu do painel Biblioteca. Clique em Importar. Localize o arquivo a ser importado e clique em Abrir.

Alterar as propriedades de um clipe de vídeo

É possível alterar propriedades de uma ocorrência de um clipe de vídeo incorporado no Palco, atribuir um nome de ocorrência à ocorrência e alterar as respectivas largura, altura e posição no Palco, por meio do Inspetor de propriedades. É possível também trocar uma ocorrência de um clipe de vídeo, isto é, atribuir um símbolo diferente a uma ocorrência de um clipe de vídeo. Atribuir um símbolo diferente a uma ocorrência exibe uma ocorrência diferente no Palco, mas deixa inalteradas todas as outras propriedades de ocorrência, como as dimensões e o ponto de registro.

Na caixa de diálogo Propriedades de vídeo, é possível:

- Exibir informações sobre um clipe de vídeo importado, incluindo o nome, o caminho, a data de criação, as dimensões em pixels, o comprimento e o tamanho do arquivo
- Alterar o nome do clipe de vídeo
- Atualizar o clipe de vídeo, se ele for modificado em um editor externo
- Importar um arquivo FLV ou F4V para substituir o clipe selecionado
- Exportar um clipe de vídeo como um arquivo FLV ou F4V

Para obter tutoriais sobre o trabalho com vídeo, consulte o Centro de Suporte do Flash em www.adobe.com/go/flash_video_br.

Alterar propriedades da ocorrência de vídeo no Inspetor de propriedades

1. Selecione uma ocorrência de um clipe de vídeo incorporado ou vinculado no Palco.
2. Selecione Janela > Propriedades, e siga um destes procedimentos:
 - Digite um nome de ocorrência no campo de texto Nome, no lado esquerdo do Inspetor de propriedades.
 - Digite valores para L e A para alterar as dimensões da ocorrência de vídeo.
 - Digite valores para X e Y para alterar a posição do canto superior esquerdo da ocorrência no Palco.
 - Clique em Trocar. Selecione um clipe de vídeo para substituir o clipe atribuído atualmente à ocorrência.

Nota: Só é possível trocar um clipe de vídeo incorporado por outro clipe incorporado, e um clipe vinculado por outro clipe vinculado.

Exibir propriedades de cliques de vídeo na caixa de diálogo Propriedades de vídeo

1. Selecione um clipe de vídeo no painel Biblioteca.

2. Selecione Propriedades no menu do painel Biblioteca ou clique no botão Propriedades, localizado na parte inferior do painel Biblioteca. A caixa de diálogo Propriedades de vídeo é exibida.

Atribuir um novo nome, atualizar ou substituir um vídeo por um arquivo FLV ou F4V

1. Selecione o clipe de vídeo no painel Biblioteca e Propriedades, no menu do painel Biblioteca.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para atribuir um novo nome, digite o nome no campo de texto Nome.
 - Para atualizar um vídeo, navegue até o arquivo de vídeo atualizado e clique em Abrir.
 - Para substituir um vídeo por um arquivo FLV ou F4V, clique em Importar, navegue até o arquivo FLV ou F4V para substituir o clipe atual, e clique em Abrir.

Controlar reprodução de vídeo usando a Linha do tempo

Para controlar a reprodução de um arquivo de vídeo incorporado, controle a Linha do tempo que contém o vídeo. Por exemplo, para pausar uma reprodução de vídeo na Linha do tempo principal, chame uma ação `parar()`, direcionada a essa Linha do tempo. Da mesma forma, é possível controlar um objeto de vídeo em um símbolo de clipe de vídeo controlando a reprodução da Linha do tempo desse símbolo.

É possível aplicar as seguintes ações aos objetos de vídeo importados em clipes de vídeo: `goTo`, `play`, `stop`, `toggleHighQuality`, `stopAllSounds`, `getURL`, `FSCommand`, `loadMovie`, `unloadMovie`, `ifFrameLoaded` e `onMouseEvent`. Para aplicar ações a um objeto Vídeo, converta primeiro o objeto Vídeo em um clipe de vídeo.

Para mostrar um fluxo de vídeo ao vivo em um câmera, use o ActionScript. Primeiro, para colocar um objeto Vídeo no Palco, selecione Novo vídeo, no menu do painel Biblioteca. Para anexar o fluxo de vídeo ao objeto Vídeo, use `Vídeo.anexarVídeo`.

Consulte também Vídeo e anexarVídeo (método `Vídeo.anexarVídeo`) na *Referência de linguagem do ActionScript 2.0*, e `fl.vídeo` na *Referência de linguagem do ActionScript 3.0*.

Atualização de um vídeo incorporado após editar seu arquivo de origem

1. Selecione o clipe de vídeo no painel Biblioteca.
2. Selecione Propriedades e clique em Atualizar.

O clipe de vídeo incorporado é atualizado com o arquivo editado. As configurações de compactação que você selecionou ao importar pela primeira vez o vídeo são reaplicadas ao clipe atualizado.

Tutoriais e exemplos

[Para o início](#)

Os vídeos e artigos a seguir fornecem informações detalhadas adicionais sobre o trabalho com vídeo no Flash Professional. Alguns vídeos mostram o Flash Professional CS3 ou CS4, mas valem também para o Flash Professional CS5.

- Artigo: [Manual didático de vídeo para Flash](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Como trabalhar com vídeo \(3:23\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Importação e uso de vídeo no Flash \(CS3\) \(1:50\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Flash 411 – Reprodutores de vídeo para aqueles que têm fobia de Flash \(10:26\)](#)
- Vídeo: [Flash 411 – Curso intensivo sobre vídeo \(10:43\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Exportação do After Effects para o Flash \(6:02\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Exportação do After Effects para o Flash via XFL \(2:43\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Conversão de metadados e marcadores em pontos de sinalização \(4:07\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Flash 411 - Conexão ao Flash Media Server \(21:29\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Técnicas avançadas de fluxo de vídeo e gerenciamento com o Flex e o Flash \(73:45\)](#) (Adobe.com)
- Artigo: [Manual didático de vídeo para Flash](#) (Adobe.com)
- Artigo: [Introdução ao componente FLVPlayback do ActionScript 3](#) (Adobe.com)
- Artigo: [Transparência no componente FLVPlayback do ActionScript 3](#) (Adobe.com)
- Artigo: [Controle de vídeo da Web com programação FLVPlayback do ActionScript 3](#) (Adobe.com)
- Artigo: [Modelo de vídeo da Web: apresentação do porta-voz com gráficos sincronizados](#) (Adobe.com)
- Artigo: [Modelo de vídeo da Web: site de exibição de vídeo pessoal](#) (Adobe.com)

Mais tópicos da Ajuda

 [Trabalho com vídeo](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Verificar ortografia

Use o verificador ortográfico

Personalize o verificador ortográfico

É possível verificar a ortografia no texto em todo o documento Flash Professional. É possível também personalizar a verificação ortográfica.

Use o verificador ortográfico

[Para o início](#)

1. Selecione Texto > Verificar ortografia para visualizar a caixa de diálogo Verificar ortografia.

A caixa no canto superior esquerdo identifica palavras não encontradas nos dicionários selecionados, bem como o tipo de elemento que contém o texto (como um campo de texto ou rótulo de quadro).

2. Siga um destes procedimentos:

- Clique em Adicionar a pessoal para adicionar a palavra ao seu dicionário pessoal.
- Clique em Ignorar para deixar a palavra inalterada. Clique em Ignorar todas para deixar todas as ocorrências da palavra no documento inalteradas.
- Digite uma palavra na caixa Alterar para ou selecione uma palavra na lista de rolagem Sugestões. Em seguida, clique em Alterar para alterar a palavra ou clique em Alterar todas para alterar todas as ocorrências da palavra no documento.
- Clique em Excluir para excluir a palavra do documento.

3. Para finalizar a verificação ortográfica, siga um destes procedimentos:

- Clique em Fechar para finalizar a verificação, antes de o Flash Professional atingir o final do documento.
- Continue a verificação ortográfica até visualizar a notificação de que o Flash Professional atingiu o final do documento e, em seguida, clique em Não para finalizar a verificação ortográfica. (Clique em Sim para continuar a verificar a ortografia no início do documento.)

Personalize o verificador ortográfico

[Para o início](#)

1. Siga um destes procedimentos:

- Selecione Texto > Configurar ortografia. (Use essa opção se você não usou o recurso Verificar ortografia anteriormente.)
- Na caixa de diálogo Verificar ortografia (Texto > Verificar ortografia), clique em Configurar.

2. Defina uma das seguintes opções:

Opções do documento Use essas opções para especificar os elementos a serem verificados.

Dicionários Lista os dicionários internos. É necessário selecionar, pelo menos, um dicionário para permitir a verificação ortográfica.

Dicionário pessoal Digite um caminho ou clique no ícone da pasta e navegue até um documento a ser usado como dicionário pessoal. (Esse dicionário pode ser modificado.)

Editar dicionário pessoal Adiciona palavras e frases ao seu dicionário pessoal. Na caixa de diálogo Dicionário pessoal, digite cada novo item em uma linha separada no campo de texto.

Opções de verificação Use estas opções para controlar como o Flash Professional controla tipos específicos de palavras e caracteres durante a verificação ortográfica.



Controle de reprodução de vídeo externo com o ActionScript

Reprodução dinâmica de arquivos FLV ou F4V externos

Comportamentos usados na reprodução de vídeo

O componente FLVPlayback

Componentes de mídia (Flash Player 6 e 7)

Reprodução dinâmica de arquivos FLV ou F4V externos

[Para o início](#)

Uma alternativa para importar vídeo para o ambiente de criação do Flash Professional é utilizar o componente FLVPlayback ou o ActionScript para reproduzir dinamicamente arquivos externos FLV ou F4V no Flash Player. Você também pode usar o componente FLVPlayback e o ActionScript juntos.

É possível reproduzir arquivos FLV ou F4V lançados como downloads de HTTP ou como arquivos de mídia local. Para reproduzir um arquivo FLV ou F4V externo, chame o arquivo a partir de um link URL (como um site HTTP ou uma pasta local) e adicione o componente FLVPlayback ou o código ActionScript ao documento do Flash Professional para acessar o arquivo e controlar a reprodução durante o tempo de execução.

O uso de arquivos FLV ou F4V externos fornece os seguintes recursos, que não estão disponíveis no caso de vídeos importados:

- É possível usar clipes de vídeo mais longos sem reduzir a velocidade de reprodução. Os arquivos FLV ou F4V externos são reproduzidos usando a memória em cache, o que significa que grandes arquivos são armazenados em pequenas partes e acessados dinamicamente; e não necessitam da mesma quantidade de memória usada pelos arquivos de vídeo incorporados.
- Um arquivo FLV ou F4V externo pode ter uma taxa de quadros diferente do documento do Flash Professional, no qual ele é reproduzido. Por exemplo, é possível definir a taxa de quadros do documento do Flash Professional em 30 fps, e a taxa de quadros do vídeo em 21 fps, o que permite maior controle para garantir uma reprodução de vídeo contínua.
- Com arquivos FLV ou F4V externos, a reprodução do documento do Flash Professional não precisa ser interrompida durante o carregamento do arquivo de vídeo. Os arquivos de vídeo importados podem às vezes interromper a reprodução de vídeos para executar determinadas funções (por exemplo, para acessar uma unidade de CD-ROM). Os arquivos FLV ou F4V podem executar funções independentemente do documento do Flash Professional, não interrompendo a reprodução.
- A incorporação de legendas ao conteúdo de vídeo é facilitada com os arquivos FLV ou F4V externos, porque é possível usar funções de retorno de chamada para acessar metadados para o vídeo.

Para obter mais informações sobre a reprodução de arquivos FLV ou F4V, consulte “Reprodução dinâmica de arquivos FLV externos”, em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#), ou [Conceitos básicos de vídeo](#), no *Guia do desenvolvedor do ActionScript 3.0*.

Recursos adicionais

Os seguintes recursos estão disponíveis com informações adicionais sobre vídeo e ActionScript:

Tutoriais em vídeo:

- [Criação de um player de vídeo com o ActionScript 3.0](#) (Creativecow.com)
- [Criação de um player de vídeo com o ActionScript 2.0](#) (Creativecow.com)

Artigos:

- [Desconstrução do aplicativo de galeria de vídeo Flash do ActionScript 3](#) (Adobe.com)

Comportamentos usados na reprodução de vídeo

[Para o início](#)

Os comportamentos de vídeo oferecem uma maneira de controlar a reprodução de vídeos. Os comportamentos são scripts pré-gravados do ActionScript, que você adiciona a um objeto de disparo para controlar outro objeto. Os comportamentos adicionam a potência, o controle e a flexibilidade de codificação do ActionScript ao documento, sem a necessidade de criar o código ActionScript. Os comportamentos de vídeo reproduzem, interrompem, pausam, retrocedem, avançam, mostram e ocultam um clipe de vídeo.

Para controlar um clipe de vídeo com um comportamento, use o painel Comportamentos para aplicar o comportamento a um objeto de disparo, como um clipe de vídeo. Especifique o evento que dispare o comportamento (como a liberação do clipe de vídeo), selecione um objeto de destino (o vídeo afetado pelo comportamento) e, se necessário, selecione configurações para o comportamento, como o número de quadros a retroceder.

Nota: O objeto de disparo deve ser um clipe de vídeo. Não é possível anexar comportamentos de reprodução de vídeo a símbolos ou componentes de botões.

Os seguintes comportamentos no Flash Professional controlam vídeos incorporados:

Comportamento	Finalidade	Parâmetros
Reproduzir vídeo	Reproduz um vídeo no documento atual.	Nome de ocorrência do vídeo de destino
Parar vídeo	Para o vídeo.	Nome de ocorrência do vídeo de destino
Pausar vídeo	Pausa o vídeo.	Nome de ocorrência do vídeo de destino
Retroceder vídeo	Retrocede o vídeo pelo número especificado de quadros.	Nome de ocorrência do vídeo de destino Número de quadros
Avançar vídeo rapidamente	Avança rapidamente o vídeo pelo número especificado de quadros.	Nome de ocorrência do vídeo de destino Número de quadros
Ocultar vídeo	Oculto o vídeo.	Nome de ocorrência do vídeo de destino
Mostrar vídeo	Mostra o vídeo.	Nome de ocorrência do vídeo de destino

Controlar reprodução de vídeo usando comportamentos

1. Selecione o clipe de vídeo para disparar o comportamento.
2. No painel Comportamentos (Janela > Comportamentos), clique no botão Adicionar (+) e selecione o comportamento desejado no submenu Vídeo incorporado.
3. Selecione o vídeo a ser controlado.
4. Selecione um caminho relativo ou absoluto.
5. Se necessário, selecione as configurações para os parâmetros de comportamento e clique em OK.
6. No painel Comportamentos, em Evento, clique em Ao soltar (o evento padrão) e selecione um evento do mouse. Para usar o evento Ao soltar, deixe a opção inalterada.

O componente FLVPlayback

[Para o início](#)

O componente FLVPlayback permite incluir um player de vídeo no seu aplicativo Flash para reproduzir progressivamente os arquivos de vídeo do Flash (FLV ou F4V) sobre HTTP, ou reproduzir os arquivos FLV de fluxo do Flash Media Server (FMS) ou outro Flash Vídeo Streaming Service (FVSS).

O componente FLVPlayback:

- Fornece um conjunto de capas pré-fabricadas para personalizar os controles de reprodução e a aparência da interface do usuário.
- Permite que os usuários avançados criem capas personalizadas.
- Fornece pontos de sinalização para sincronizar o vídeo e a animação, o texto e os elementos gráficos no aplicativo Flash Professional.
- Fornece visualização ao vivo das personalizações.
- Mantém um arquivo SWF de tamanho razoável para facilitar o download.

O componente FLVPlayback é a área de exibição na qual o vídeo é visualizado. O componente FLVPlayback inclui os controles de UI personalizada de FLV, um conjunto de botões de controle que reproduzem, interrompem, pausam e controlam a reprodução do vídeo.

Configurar o componente FLVPlayback

1. Com o componente FLVPlayback selecionado no palco, abra o Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades) e digite um nome de ocorrência.
2. Selecione Parâmetros no Inspetor de propriedades ou abra o Inspetor de componentes (Janela > Componentes).
3. Digite valores para os parâmetros ou use as configurações padrão.

Para cada ocorrência do componente FLVPlayback, é possível definir os seguintes parâmetros no Inspetor de propriedades ou no Inspetor de componentes:

Nota: Na maioria das ocorrências, não é necessário alterar as configurações no componente FLVPlayback, a menos que você deseje alterar a aparência de uma capa de vídeo. O assistente de importação de vídeo configura suficientemente os parâmetros para a maioria das implantações.

autoPlay Valor booleano que determina como reproduzir o FLV ou F4V. Se for true, o vídeo será reproduzido imediatamente ao ser carregado. Se for false, carrega o primeiro quadro e pausa. O valor padrão é true.

autoRewind Valor booleano que determina se o vídeo é retrocedido automaticamente. Se for true, o componente FLVPlayback retrocede automaticamente o vídeo até o início, quando o indicador de reprodução atinge o final ou quando o usuário clica no botão de parada. Se for

false, o componente não retrocede automaticamente o vídeo. O valor padrão é true.

autoSize Valor booleano que, se for true, redimensiona o componente em tempo de execução para usar as dimensões do vídeo de origem. O valor padrão é false.

Nota: O tamanho de quadro codificado do vídeo não é o mesmo das dimensões padrão do componente FLVPlayback.

bufferTime Número de segundos a ser armazenado em buffer antes do início da reprodução. O valor padrão é 0.

contentPath (arquivos AS2) String que especifica a URL para um FLV, F4V ou para um arquivo SML que descreve como reproduzir o vídeo. Clique duas vezes na célula Valor para esse parâmetro para ativar a caixa de diálogo Caminho de conteúdo. O padrão é uma string vazia. Se não for especificado um valor para o parâmetro contentPath, nada ocorre quando o Flash Professional executa a ocorrência FLVPlayback.

origem (arquivos AS3) String que especifica a URL para um FLV, F4V ou para um arquivo SML que descreve como reproduzir o vídeo. Clique duas vezes na célula Valor para esse parâmetro para ativar a caixa de diálogo Caminho de conteúdo. O padrão é uma string vazia. Se não for especificado um valor para o parâmetro contentPath, nada ocorre quando o Flash Professional executa a ocorrência FLVPlayback.

isLive Valor booleano que, se for true, especifica que o vídeo tem fluxo ao vivo do FMS. O valor padrão é false.

cuePoints Uma string que especifica os pontos de sinalização para o vídeo. Os pontos de sinalização permitem sincronizar pontos específicos no vídeo com animação, elementos gráficos ou texto do Flash Professional. O valor padrão é uma string vazia.

maintainAspectRatio Um valor booleano que, se for true, redimensiona o player de vídeo no componente FLVPlayback para reter a proporção do vídeo de origem; o vídeo de origem ainda é dimensionado e o componente FLVPlayback não é redimensionado. O parâmetro autoSize tem precedência sobre esse parâmetro. O valor padrão é true.

capa Um parâmetro que abre a caixa de diálogo Selecionar capa, permitindo a escolha de uma capa para o componente. O valor padrão é Nenhum. Se você escolher Nenhum, a ocorrência FLVPlayback não tem elementos de controle que permitem ao usuário reproduzir, parar ou retroceder o vídeo, ou realiza outras ações possibilitadas pelos controles. Se o parâmetro autoPlay estiver configurado como true, o vídeo será reproduzido automaticamente. Para obter mais informações, consulte "Personalização do componente FLVPlayback", em *Uso de componentes do ActionScript 3.0* ou *Referência de componentes e linguagem do ActionScript 2.0*.

totalTime Número total de segundos no vídeo de origem. O valor padrão é 0. Se você utilizar o download progressivo, o Flash Professional usa esse número, se ele estiver definido como um valor maior do que zero (0). Caso contrário, o Flash Professional tenta medir o tempo nos metadados.

Nota: Se você estiver utilizando o FMS ou o FVSS, esse valor é ignorado; o tempo total do vídeo é medido no servidor.

volume Um número de 0 a 100, que representa a porcentagem do volume máximo no qual o volume deve ser definido.

Especifique o parâmetro contentPath ou source

Se você importar um clipe de vídeo local para o Flash Professional para uso com conteúdo com download progressivo ou com fluxo de vídeo, atualize o parâmetro contentPath (arquivos AS2 FLA) ou source (arquivos AS3 FLA) do componente FLVPlayback antes de atualizar o conteúdo em um servidor Web ou em um Flash Media Server. O parâmetro contentPath ou source especifica o nome e o local do arquivo de vídeo no servidor, e implica o método de reprodução (por exemplo, download progressivo usando HTTP, ou fluxo com Flash Media Server usando RTMP).

1. Com o componente FLVPlayback selecionado no Palco, abra o Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades) e selecione Parâmetros no Inspetor de propriedades, ou abra o Inspetor de componentes (Janela > Inspetor de componentes).
2. Digite valores para os parâmetros ou use as configurações padrão, se necessário. Para o parâmetro contentPath ou source, faça o seguinte: a) Clique duas vezes na célula Valor para o parâmetro contentPath ou source para ativar a caixa de diálogo Caminho de conteúdo. b) Digite a URL ou o caminho local para o arquivo FLV ou F4V, ou para o arquivo XML (para o Flash Media Server ou o FVSS), que descreve como reproduzir o vídeo.

Se não souber o local do vídeo ou do arquivo XML, clique no ícone da pasta para navegar até o local correto. Quando estiver procurando um arquivo de vídeo, se ele estiver abaixo ou no local do arquivo SWF, o Flash Professional especifica automaticamente o caminho relativo até esse local, de modo que ele esteja preparado para executar em um servidor Web. Caso contrário, é um caminho de arquivo absoluto do Windows ou do Macintosh.

Se você especificar uma URL HTTP, será definido um arquivo FLV ou F4V de download progressivo. Se você especificar uma URL RTMP (Real-Time Messaging Protocol), o vídeo fluirá de um FMS (Flash Media Server). Uma URL para um arquivo XML também poderia ser um arquivo vídeo de fluxo em um FMS ou um FVSS.

Nota: Quando você clica em OK na caixa de diálogo Caminho de conteúdo, o Flash Professional atualiza também o valor do parâmetro cuePoints, porque talvez você tenha alterado o parâmetro contentPath, de modo que o parâmetro cuePoints não se aplica mais ao caminho de conteúdo atual. Como resultado, quaisquer pontos de sinalização desativados são perdidos, embora os pontos de sinalização do ActionScript não sejam. Por essa razão, talvez você deseje desativar através do ActionScript os pontos de sinalização que não sejam do ActionScript, em vez de fazer isso por meio da caixa de diálogo Pontos de sinalização.

Ao especificar o parâmetro contentPath ou source, o Flash Professional tenta verificar se o vídeo especificado é compatível com o Flash Player. Se uma caixa de diálogo de aviso for exibida, tente codificar o vídeo novamente em formato FLV ou F4V com o Adobe Media Encoder.

É possível também especificar o local de um arquivo XML que descreve como reproduzir vários fluxos de vídeo para diversas larguras de

banda. O arquivo XML usa SMIL (Synchronized Multimedia Integration Language - Linguagem de Integração de Multimídia Sincronizada) para descrever os arquivos de vídeo. Para obter uma descrição do arquivo XML SMIL, consulte “Uso de um arquivo SMIL” na *Referência de componentes e linguagem do ActionScript 2.0*.

Componentes de mídia (Flash Player 6 e 7)

[Para o início](#)

Nota: Os componentes de mídia foram introduzidos no Macromedia Flash MX Professional 2004 e são destinados ao uso com o Flash Player 6 ou 7. Se você estiver desenvolvendo conteúdo de vídeo para uso com o Flash Player 8, use o componente FLVPlayback, introduzido no Macromedia Flash Professional 8. O componente FLVPlayback oferece funcionalidade aprimorada, fornecendo mais controle sobre a reprodução de vídeo no ambiente do Flash Professional.

O conjunto de componentes de mídia consiste em três componentes: MediaDisplay, MediaController e MediaPlayer. Para adicionar mídia aos documentos do Flash Professional com o componente MediaDisplay, arraste o componente até o Palco e configure-o no Inspetor de componentes. Além de configurar os parâmetros no Inspetor de componentes, é possível adicionar pontos de sinalização para disparar outras ações. O componente MediaDisplay não tem representação visual durante a reprodução; apenas o clipe de vídeo é visível.

O componente MediaController fornece controles da interface do usuário, que permitem que o usuário interaja com o fluxo de mídia. O Controlador apresenta os botões Reproduzir, Pausar e Retroceder para iniciar, além de um controle de volume. O Controlador também inclui barras de reprodução, que mostram a quantidade de mídia carregada e reproduzida. O controle deslizante do indicador de reprodução pode ser arrastado para frente e para trás na barra de reprodução, para navegar rapidamente até diferentes partes do vídeo. Usando comportamentos ou o ActionScript, é possível vincular facilmente esse componente ao componente MediaDisplay, a fim de mostrar o fluxo de vídeo e fornecer controle ao usuário.

O componente MediaPlayer oferece a maneira mais fácil e rápida de adicionar vídeo e um controlador aos documentos do Flash Professional. O componente MediaPlayer combina os componentes MediaDisplay e MediaController em um único componente integrado. As ocorrências dos componentes MediaDisplay e MediaController são automaticamente vinculadas uma à outra para o controle de reprodução.

Para configurar parâmetros para a reprodução, o tamanho e o layout para esses três componentes, use o Inspetor de componentes ou a guia Parâmetros no Inspetor de propriedades. Todos os componentes de mídia funcionam igualmente bem com conteúdo de áudio mp3.

Para obter mais informações sobre os componentes de mídia, “Componentes de mídia”, na *Referência de componentes e linguagem do ActionScript 2.0*.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Conversão de arte entre formatos vetoriais e de bitmap (CS5.5 apenas)

Vantagens de formatos vetoriais e de bitmap

[Selecione uma ocorrência de um bitmap no Palco](#)

[Crie um bitmap a partir de uma seleção de palco](#)

[Vídeos e tutoriais](#)

Vantagens de formatos vetoriais e de bitmap

[Para o início](#)

Para obter as definições da arte com vetore e com bitmap, consulte Gráficos vetoriais e de bitmap.

A arte-final com vetores tem as seguintes vantagens:

- Tamanhos de arquivo menores
- Escalável sem perda de fidelidade

A arte-final com bitmap tem as seguintes vantagens:

- Desempenho de renderização mais rápido
- Requer menos velocidade de CPU
- Mais apropriadas para dispositivos móveis com processadores mais lentos

Selecione uma ocorrência de um bitmap no Palco

[Para o início](#)

A opção Exportar como Bitmap permite renderizar instâncias de clipe de filme e símbolos de botão como bitmaps no Palco durante a criação. O Flash também utiliza esses bitmaps ao publicar um arquivo SWF. O desempenho da reprodução é mais rápido do que na opção Armazenar em Cache como Bitmap porque impede que o Flash Player tenha que efetuar a conversão no tempo de execução. Isso resultad numa melhor renderização em dispositivos de menor desempenho.

Depois de selecionar a opção Exportar como Bitmap, você ainda poderá clicar duas vezes na instância para editar seu símbolo. Em seguida, as edições são refletidas nos bitmaps do Palco.

Você pode usar a opção Exportar como Bitmap nos cliques de filme que contêm formas, texto e objetos 3D.

1. Selecione o clipe de filme ou a instância de botão no Palco.
2. Na seção Exibir do Inspetor de Propriedades, escolha Exportar como Bitmap no menu Renderizar.
3. Escolha uma opção no menu Fundo (abaixo do menu Renderizar).
 - Transparente
 - Opaco - permite especificar uma cor de fundo para o bitmap.

Nota: Quando as instâncias dos cliques de filme são renderizadas como bitmaps no palco, somente o primeiro quadro do clipe de filme é rasterizado. O Flash preserva todas as propriedades da instância do clipe de filme em seu primeiro quadro, incluindo qualquer ActionScript no quadro 1. Exportar como Bitmap também é desativado para símbolos interpolados.

Crie um bitmap a partir de uma seleção de palco

[Para o início](#)

Você pode criar um bitmap e adicioná-lo à biblioteca usando o comando Converter em Bitmap.

1. Selecione uma ou mais objetos no palco.
2. Escolha Modificar > Converter em bitmap.

O Flash converte a seleção em um bitmap, adiciona o bitmap à biblioteca e substitui a seleção no palco por uma instância do bitmap.

A resolução do bitmap é de 24 bits com um canal alfa. O formato padrão é PNG. É possível alterar o formato para JPEG nas propriedades do bitmap no painel Biblioteca.

Não é possível editar o bitmap no Flash Pro, mas é possível editá-lo no Photoshop ou em outro editor de imagem e, em seguida, reimportá-lo para o Flash Pro.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Exportar como bitmap e armazenar em cache como bitmap](#) (2:06, Adobe TV)
 - Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Rasterização de símbolos](#) (1:46, Adobe TV)
-



Criar arquivos de vídeo para uso em Flash

Controlar reprodução de vídeo

O Assistente de Importação de Vídeo

Formatos de vídeo e Flash

Tutoriais e exemplos

O Adobe® Flash® Professional pode incorporar vídeos digitais a apresentações para a Web. Os formatos de vídeo FLV e F4V (H.264) oferecem benefícios tecnológicos e criativos que permitem unir vídeos a dados, gráficos, som e controle interativo. Os vídeos em FLV e F4V permitem colocar vídeos em páginas da Web em um formato que pode ser visualizado por praticamente qualquer pessoa.

O modo escolhido para implantar o vídeo determina como o conteúdo do vídeo é criado, e como ele é integrado com o Flash Professional. É possível incorporar o vídeo ao Flash Professional das seguintes maneiras:

Fluxo de vídeo com o Adobe Flash Media Server Você pode hospedar o conteúdo de vídeo no Adobe® Flash® Media Server, uma solução de servidor otimizada para produzir mídia em tempo real. O Flash Media Server usa o Real-Time Messaging Protocol (RTMP), um protocolo projetado para aplicações de servidor em tempo real, como fluxo de vídeo e conteúdo de áudio. Você pode hospedar seu próprio Flash Media Server ou utilizar um FVSS (Flash® Video® Streaming Service). A Adobe tem parcerias com vários provedores de CDN (Content Delivery Network, provedor de distribuição de conteúdo) para oferecer serviços hospedados para fornecimento de vídeo FLV ou F4V sob demanda, em redes confiáveis de alto desempenho. Criado com o Flash Media Server e integrado diretamente à infraestrutura de distribuição, controle e relatório da rede CDN, o FVSS oferece a maneira mais eficiente de distribuir os arquivos FLV ou F4V ao maior público possível, sem prejudicar a configuração e a manutenção do hardware e da rede do servidor de fluxo.

Para controlar a reprodução de vídeo e fornecer controles intuitivos para usuários interagirem com o fluxo de vídeo, use o componente FLVPlayback, o Adobe® ActionScript® ou o [Open Source Media Framework](#) (OSMF). Para obter mais informações sobre o uso do OSMF, consulte a [documentação do OSMF](#).

Download progressivo de vídeo a partir de um servidor Web Se você não tiver acesso ao Flash Media Server (FVSS), ou se as necessidades do vídeo forem para um site de baixo volume com quantidades apenas limitadas de conteúdo de vídeo, você pode pensar em usar o *download progressivo*. O download progressivo de um clipe de vídeo de um servidor Web não oferece o desempenho em tempo real oferecido pelo Flash Media Server; no entanto, é possível usar os cliques de vídeo relativamente grandes e manter o tamanho mínimo dos arquivos SWF publicados. Para controlar a reprodução dos vídeos e fornecer controles intuitivos para que os usuários interajam com o vídeo, use o componente FLVPlayback ou o ActionScript.

Incorporar vídeo em um documento do Flash Você pode incorporar um arquivo de vídeo pequeno de curta duração diretamente no documento do Flash Professional e publicá-lo como parte do arquivo SWF. A incorporação de conteúdo de vídeo diretamente no arquivo SWF do Flash Professional aumenta significativamente o tamanho do arquivo publicado, e é adequada apenas para arquivos de vídeo pequeno (normalmente com duração inferior a 10 segundos). Além disso, a sincronização de áudio para vídeo (também conhecida como sinc. áudio/vídeo) pode se tornar mal-sincronizada quando você usar cliques de vídeo maiores incorporados no documento Flash. Outra desvantagem de incorporar vídeo ao arquivo SWF é que você não pode atualizar o vídeo sem republicar o arquivo SWF.

Controlar reprodução de vídeo

[Para o início](#)

Você pode controlar a reprodução de vídeo no Flash Professional usando o componente FLVPlayback, gravando um ActionScript personalizado para reproduzir um fluxo de vídeo externo ou gravando um ActionScript personalizado para controlar a reprodução de vídeo na Linha do tempo do vídeo incorporado.

Componente FLVPlayback Permite adicionar rapidamente um controle de reprodução FLV completo para o documento do Flash Professional e fornece suporte para o download progressivo e para os arquivos FLV ou de F4V fluxo. O FLVPlayback permite criar facilmente controles de vídeo intuitivo para que usuários controlem a reprodução de vídeo e apliquem capas criadas anteriormente, ou apliquem capas personalizadas à interface de vídeo. Para obter mais informações, consulte [O componente FLVPlayback](#).

Open Source Media Framework (OSMF) O OSMF permite aos desenvolvedores escolher e combinar facilmente componentes conectáveis para criar experiências de reprodução de alta qualidade e repletas de recursos. Para obter mais informações, consulte o [site do OSMF na Web](#) e a [documentação do OSMF](#). O artigo Adobe DevNet [Exemplo de Player RealEyes OSMF - Parte 1: instalação e implantação](#) fornece um exemplo detalhado de trabalho com OSMF.

Controlar vídeo externo usando o ActionScript Reproduza arquivos FLV ou F4V externos em um documento do Flash Professional no tempo de execução usando os objetos NetConnection e NetStream do ActionScript. Para obter mais informações, consulte [Controle de reprodução de vídeo externo com o ActionScript](#).

É possível usar comportamentos de vídeo (scripts pré-gravados do ActionScript) para controlar a reprodução de vídeo.

Controla vídeo incorporado na Linha do tempo Para controlar a reprodução de arquivos de vídeo incorporado, você deve gravar o ActionScript para controlar a Linha do tempo que contém o vídeo. Para obter mais informações, consulte [Controlar reprodução de vídeo usando a Linha do tempo](#).

O Assistente de Importação de Vídeo

O Assistente de Importação de Vídeo simplifica a importação do vídeo usando um documento do Flash Professional guiando-o pelo processo de seleção de um arquivo de vídeo existente, e importando o arquivo para uso em um dos três cenários diferentes de reprodução de vídeo. O Assistente de Importação de Vídeo fornece um nível básico de configuração para o método de importação e reprodução por você escolhido, que você pode modificar depois de acordo com suas necessidades específicas.

A caixa de diálogo de Importação de Vídeo oferece três opções de importação de vídeo:

Carregar vídeo externo com o componente de reprodução Importa o vídeo e cria uma instância do componente FLVPlayback para controlar a reprodução do vídeo. Quando estiver pronto para publicar o documento Flash como SWF e enviá-lo para seu servidor da Web, você também deve enviar o arquivo de vídeo para um servidor Web ou para o Flash Media Server, e configurar o componente FLVPlayback com o local do arquivo de vídeo enviado.

Incorporar FLV ou F4V no SWF e reproduzir na linha do tempo Incorpora o FLV ou F4V no documento do Flash. Quando o vídeo é importado dessa maneira, ele é colocado na Linha do tempo, em que é possível visualizar os quadros de vídeo individuais representados nos quadros da Linha do tempo. Um arquivo de vídeo FLV ou F4V incorporado torna-se parte do documento do Flash Professional.

Nota: A incorporação de conteúdo de vídeo diretamente no arquivo SWF do Flash Professional aumenta significativamente o tamanho do arquivo publicado, e é adequada apenas para arquivos de vídeo pequeno. Além disso, a sincronização de áudio para vídeo (também conhecida como *sync. áudio/vídeo*) pode se tornar mal-sincronizada quando você usar clipes de vídeo maiores incorporados no documento Flash.

Importar como vídeo de dispositivo móvel reunido ao SWF Da mesma forma que a incorporação de um vídeo em um documento do Flash Professional, você compacta um vídeo em um documento do Flash Lite para implantação em um dispositivo móvel. Para obter informações sobre o uso de vídeo em documentos do Flash Lite, consulte [Trabalho com vídeo](#), em *Desenvolvimento de aplicativos do Flash Lite 2.x e 3.x*, ou [Trabalho com vídeo](#), em *Desenvolvimento de aplicativos do Flash Lite 4*.

Formatos de vídeo e Flash

Para importar vídeo para o Flash, você deve usar vídeo codificado no formato FLV ou H.264. O Assistente de Importação de Vídeo (Arquivo > Importar > Importar vídeo) verifica os arquivos de vídeo que você seleciona para importar, e o alerta se o vídeo não estiver em um formato que o Flash possa reproduzir. Caso o vídeo não esteja no formato FLV nem no formato F4V, é possível usar o Adobe® Media® Encoder para codificar o vídeo no formato apropriado.

Adobe Media Encoder

Adobe® Media® Encoder é um aplicativo de codificação independente empregado por programas como Adobe® Premiere® Pro, Adobe® Soundbooth® e Flash Professional para impressão de certos formatos de mídia. Dependendo do programa, o Adobe Media Encoder oferece uma caixa de diálogo especializada Exportar configurações que acomoda as inúmeras configurações associadas com certos formatos de exportação, como Adobe Flash Vídeo e H.264. Para cada formato, a caixa de diálogo Exportar configurações inclui uma série de predefinições que são personalizadas para uma mídia de entrega em particular. Também é possível salvar as predefinições personalizadas, que você pode armazenar com outras pessoas ou recarregar conforme necessário.

Para obter informações sobre codificação de vídeo no formato FLV ou F4V usando o Adobe Media Encoder, consulte [Utilização do Adobe Media Encoder](#).

Os codecs de vídeo H.264, On2 VP6 e Sorenson Spark

Ao codificar vídeos usando o Adobe Media Encoder, é possível optar entre três codecs de vídeo diferentes com o qual codificar seu conteúdo de vídeo para usar com o Flash:

H.264 Foi incorporado o suporte ao codec de vídeo H.264 no Flash Player, desde a versão 9.0.r115. O formato de vídeo F4V que utiliza esse codec oferece uma taxa de bits de qualidade significativamente melhor do que a de codecs de vídeo anteriores do Flash, contudo, ele é mais exigente em termos computacionais do que os codecs de vídeo Sorenson Spark e On2 VP6, lançados com o Flash Player 7 e 8.

Nota: Se precisar usar vídeo com suporte para canal alfa para composição, use o codec de vídeo On2 VP6, visto que o F4V não oferece suporte a canais de vídeo alfa.

On2 VP6 O codec On2 VP6 é o codec de vídeo recomendado para ser usado para criação de arquivos FLV que se pretenda usar com o Flash Player 8 e superior. O codec On2 VP6 oferece:

- Maior qualidade de vídeo, quando comparado ao codec Sorenson Spark codificado na mesma taxa de quadros
- Suporte para o uso de um canal alfa de 8 bits para vídeo composto

Para oferecer suporte a vídeo de melhor qualidade na mesma taxa de quadros, o codec On2 VP6 é perceptivelmente mais lento para codificar, e requer mais trabalho do processador no computador cliente para decodificar e reproduzir. Por isso, leve cuidadosamente em consideração o padrão de computador que será utilizado pelo público para acesso ao conteúdo do vídeo FLV.

Sorenson Spark Introduzido no Flash Player 6, o codec de vídeo Sorenson Spark deve ser usado, caso você pretenda publicar documentos Flash que exijam compatibilidade anterior com as versões do Flash Player 6 e 7. Se você prevê uma grande base de usuários que utilize computadores mais antigos, prefira a codificação de arquivos FLV com o codec Sorenson Spark, já que ele é muito menos exigente em termos computacionais para reprodução do que os codecs On2 VP6 ou H.264.

Se o conteúdo do Flash Professional carrega vídeo dinamicamente do Flash Professional (utilizando download progressivo ou o Flash Media

Server), é possível usar o vídeo On2 VP6 sem a necessidade de tornar a publicar o arquivo SWF criado originalmente para uso com o Flash Player 6 ou 7, desde que os usuários utilizem o Flash Player 8 ou posterior para exibir o conteúdo. O fluxo ou o download de vídeo On2 VP6 para SWF do Flash versões 6 ou 7 e a reprodução de conteúdo usando o Flash Player 8 ou posterior elimina a necessidade de recriar os arquivos SWF para uso com o Flash Player 8 ou versões posteriores.

Importante: Apenas os Flash Player 8 e 9 oferecem suporte à publicação e à reprodução de vídeo On2 VP6.

Codec	Versão SWF (versão de publicação)	Versão do Flash Player (necessária para reprodução)
Sorenson Spark	6	6, 7, 8
	7	7, 8, 9, 10
On2 VP6	6, 7, 8	8, 9, 10
H.264	9.2 ou posterior	9.2 ou posterior

Dicas para criar vídeo FLV e F4V no Adobe

Siga estas orientações para produzir o melhor vídeo FLV ou F4V possível:

Trabalhe com o vídeo no formato nativo do projeto até a saída final

Se um formato de vídeo digital pré-compactado for convertido em outro formato, como o FLV ou F4V, o codificador anterior pode introduzir ruído de vídeo. O primeiro compactador já aplicou seu algoritmo de codificação ao vídeo, reduzindo a qualidade, o tamanho do quadro e a taxa. Essa compactação também pode ter introduzido ruídos ou artefatos digitais. Esse ruído adicional afeta o processo de codificação final e uma taxa de dados maior pode ser necessária para codificar um arquivo de boa qualidade.

Mantenha a simplicidade

Evite transições elaboradas - elas não compactam bem e podem deixar o vídeo compactado final com uma aparência "espessa" durante a mudança. Cortes fixos (em contraposição às dissolvências) geralmente são melhores. Sequências de vídeo atraentes (por exemplo, mostrar a aproximação de um objeto desde a primeira faixa, fazer uma "página aberta" ou terminar como uma bola e sair de cena) não são bem compactadas e devem ser pouco usadas.

Conheça a taxa de dados de seu público

Ao fornecer vídeos para a Internet, produza arquivos com taxas de dados menores. Os usuários com conexões rápidas de Internet podem visualizar os arquivos com pouco ou nenhum atraso para o carregamento, mas o usuário com conexão discada devem aguardar o download dos arquivos. Faça cliques curtos para manter os tempos de download dentro dos limites aceitáveis para os usuários com conexão discada.

Selecione a taxa de quadro adequada

A taxa de quadro indica os quadros por segundo (fps). Se você tiver um clipe com taxa de dados maior, uma taxa de quadro menor pode melhorar a reprodução por meio da largura de banda limitada. Por exemplo, se estiver compactando um clipe com pouca movimentação, o corte ao meio da taxa de quadro provavelmente economizará apenas 20% da taxa de dados. No entanto, se estiver compactando vídeos com muita movimentação, a redução da taxa de quadro terá um efeito muito maior na taxa de dados.

Como o vídeo parece muito melhor nas taxas de quadro nativas, deixe a taxa de quadro alta se os canais de distribuição e as plataformas de reprodução permitirem. Para a distribuição da Web, não se esqueça desse detalhe no serviço de hospedagem. Para os dispositivos móveis, use predefinições de codificação específicas do dispositivo e o emulador disponível através do Adobe Media Encoder no Adobe Premiere Pro. Se precisar reduzir a taxa de quadro, os melhores resultados são obtidos pela divisão da taxa por números inteiros.

Selecione um tamanho de quadro que se ajuste em sua taxa de dados e proporção de quadros

Em uma taxa de dados específica (velocidade de conexão), aumentar o tamanho do quadro diminui a qualidade do vídeo. Ao selecionar o tamanho do quadro para suas configurações de codificação, considere a taxa de quadro, o material de origem e as preferências pessoais. Para evitar a formação de pillarbox, é importante escolher um tamanho de quadro da mesma proporção da sequência de cenas da origem. Por exemplo, haverá pillarbox se a sequência de cenas NTSC forem codificadas em um tamanho de quadro PAL.

O Adobe Media Encoder disponibiliza diversas predefinições de vídeo FLV ou F4V do Adobe. Entre elas, tamanhos e taxas de quadro predefinidos para os diferentes padrões de televisão em diferentes taxas de dados. Use a seguinte lista de tamanhos de quadro comuns (em pixels) como referência ou experimente as várias predefinições do Adobe Media Encoder para encontrar a melhor configuração para seu projeto.

Modem dial-up NTSC 4 x 3 162 x 120

Modem dial-up PAL 4 x 3 160 x 120

T1/DSL/cabo NTSC 4 x 3 648 x 480

T1/DSL/cabo PAL 4 x 3 768 x 576

Dinamize para obter o melhor desempenho

Para eliminar o tempo de download, fornecer uma interatividade profunda e capacidades de navegação, ou monitorar a qualidade do serviço,

reproduza em fluxo de vídeo os vídeos FLV ou F4V com o Flash Media Server ou use o serviço hospedado de um dos parceiros de Flash Video Streaming Service da Adobe disponível no site da Adobe. Para obter mais informações sobre a diferença entre download progressivo e dinamização com o servidor Flash Media, consulte “Delivering Flash Video: Understanding the Difference Between Progressive Download and Streaming Video” no site do Flash Developer Center.

Saiba quais são os tempos de download progressivos

Saiba quanto tempo leva para fazer o download do vídeo de modo que seja possível reproduzi-lo até o fim sem pausar ou interromper o download. Embora a primeira parte do vídeo seja baixada, talvez você queira exibir outros conteúdos que encubram o download. Para cliques curtos, use a seguinte fórmula: Pausa = tempo de download – tempo de reprodução + 10% do tempo de reprodução. Por exemplo, se o clipe tem 30 segundos e demora 1 minuto para ser baixado, coloque no clipe um buffer de 33 segundos (60 segundos - 30 segundos + 3 segundos = 33 segundos).

Remova o ruído e o entrelaçamento

Para obter a melhor codificação, talvez seja necessário remover o ruído e o entrelaçamento.

Quanto melhor a qualidade do original, melhor o resultado final. Embora as taxas de quadro e os tamanhos de vídeo da Internet normalmente sejam menores do que os da televisão, os monitores de computador têm fidelidade de cores, saturação, nitidez e resolução muito melhores do que as televisões convencionais. Mesmo em uma pequena janela, a qualidade da imagem pode ser mais importante para o vídeo digital do que para a televisão analógica padrão. Artefatos e ruídos que são despercebidos na TV podem ser óbvios em uma tela de computador.

O Adobe Flash foi desenvolvido para a exibição progressiva em telas de computador e outros dispositivos e não para exibições entrelaçadas, como as TVs. A sequência de cenas entrelaçadas visualizada em uma exibição progressiva pode mostrar linhas verticais oscilantes em áreas de grande movimentação. Dessa forma, o Adobe Media Encoder remove o entrelaçamento de todas as sequências de vídeo processadas.

Siga as mesmas orientações para o áudio

As mesmas considerações devem ser aplicadas tanto na produção de áudio quanto na produção de vídeo. Para conseguir uma boa compactação de áudio, comece com um áudio claro. Se estiver codificando o material de um CD, tente gravar o arquivo usando transferência digital direta em vez de usar a entrada analógica da placa de som. A placa de som introduz uma conversão digital - analógico e analógico - digital desnecessário que pode criar ruídos no áudio de origem. As ferramentas de transferência digital direta estão disponíveis para as plataformas Windows e Macintosh. Para gravar de uma origem analógica, use a placa de som com a melhor qualidade disponível.

Nota: Se seu arquivo de fonte de áudio for monofônico (mono), é recomendável a codificação em mono para uso com o Flash. Se você estiver codificando com o Adobe Media Encoder e usando uma predefinição de codificação, lembre-se de verificar se a predefinição é codificada em estéreo ou mono e selecione mono, caso necessário.

Tutoriais e exemplos

[Para o início](#)

Os seguintes tutoriais em vídeo e artigos fornecem explicações detalhadas sobre a criação e preparação de vídeo para uso no Flash Professional. Alguns itens mostram o Flash Professional CS3 ou CS4, mas valem também para o Flash Professional CS5.

- Vídeo: [Criação de arquivos FLV e F4V \(4:23\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Flash 411 – Fundamentos da codificação de vídeo \(15:16\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Codificação em lote com o Adobe Media Encoder \(5:45\)](#) (Adobe.com)
- Artigo: [Uso do Adobe Media Encoder](#) (Adobe.com)
- Artigo: [H.264 para principiantes](#) (Adobe.com)

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Exportar arquivos de vídeo QuickTime

Usando o Flash Professional, é possível criar filmes QuickTime® (arquivos MOV), que podem ser reproduzidos pelos usuários que têm o plug-in QuickTime instalado em seus computadores. Isso é feito geralmente quando o Flash Professional é usado para criar sequências de títulos ou animação para uso como conteúdo de vídeo. O arquivo QuickTime pode ser distribuído como um DVD ou pode ser incorporado em outros aplicativos, como o Adobe® Director® ou Adobe® Premiere® Pro.

Se você estiver criando um vídeo do QuickTime usando o Flash Professional, defina sua configuração de publicação para o Flash Professional 3, 4, ou 5.

Nota: *O QuickTime Player não oferece suporte aos arquivos do Flash Player posteriores à versão 5.*

Tutoriais e vídeos

- Vídeo: duração = 17:24. [Exportação de Flash QuickTime](#). Saiba como exportar animações com base em ActionScript para Flash e compor no After Effects.

Mais tópicos da Ajuda

[Sobre o QuickTime](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Exportação de sons

[Sobre compactação de sons para exportação](#)

[Compactar som para exportação](#)

[Orientações para exportação de som em documentos Flash](#)

Sobre compactação de sons para exportação

[Para o início](#)

Você pode selecionar opções de compactação para sons de evento individuais e exportá-los com essas configurações. Além disso, pode selecionar opções de compactação de sons de fluxo individuais. No entanto, todos os sons de fluxo do documento são exportados como um arquivo único de fluxo, usando a configuração de melhor qualidade dentre todos os sons de fluxo individuais. Isso inclui sons de fluxo em objetos de vídeo.

Se você selecionar configurações de compactação globais para sons de evento ou sons de fluxo na caixa de diálogo Configurações de publicação, elas serão aplicadas a sons de eventos individuais ou a todos os sons de fluxo, caso você não selecione configurações de compactação de sons na caixa de diálogo Propriedades de som.

Você também pode substituir configurações de exportação especificadas na caixa de diálogo Propriedades de som, selecionando Substituir configurações de som, na caixa de diálogo Configurações de publicação. Esta opção é útil para criar um arquivo de áudio maior de alta fidelidade para uso local e uma versão menor de baixa fidelidade para a Web.

A taxa de amostragem e o grau de compactação fazem uma grande diferença na qualidade e no tamanho de sons em arquivos SWF exportados. Quanto mais comprimido o som e menor a taxa de amostragem, menor o tamanho e mais baixa a qualidade. Você deverá testar para encontrar o equilíbrio ideal entre a qualidade de som e o tamanho do arquivo.

Ao trabalhar com arquivos mp3 importados, você poderá exportar os arquivos em formato mp3 usando as mesmas configurações que os arquivos tinham quando foram importados.

Nota: No Windows, você também pode exportar todos os sons do documento como arquivo WAV usando Arquivo > Exportar > Exportar filme.

Compactar som para exportação

[Para o início](#)

1. Siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes no ícone do som no painel Biblioteca.
- Clique com o botão direito (Windows) ou clique em Ctrl (Macintosh) em um arquivo de som no painel Biblioteca e selecione Propriedades, no menu de contexto.
- Selecione um som no painel Biblioteca e, no menu Painel do canto superior direito do painel, selecione Propriedades.
- Selecione um som no painel Biblioteca e clique no botão Propriedades, na parte inferior do painel Biblioteca.

2. Se o arquivo de som foi editado externamente, clique em Atualizar.

3. Em Compactação, selecione Padrão, ADPCM, mp3, Raw ou Fala.

A opção de compactação padrão usa as configurações de compactação globais da caixa de diálogo Configurações de publicação quando você exporta o arquivo SWF. Se você selecionar Padrão, nenhuma configuração de exportação adicional estará disponível.

4. Definir configurações de exportação.

5. Clique em Testar para reproduzir o som uma vez. Clique em Parar se desejar interromper o teste do som antes que a reprodução termine.

6. Ajuste as configurações de exportação se necessário, até atingir a qualidade de som desejada; em seguida, clique em OK.

Opções de compactação ADPCM e Raw

A compactação **ADPCM** define a compactação para dados de som de 8 ou 16 bits. Use a configuração ADPCM quando exportar sons de evento curtos, como cliques de botão.

A compactação **Raw** exporta sons sem nenhuma compactação de som.

Pré-processamento Converte sons estéreos mistos em monofônicos (mono) quando você seleciona Converter estéreo em mono (os sons mono não são afetados por essa opção).

Taxa de amostragem Controla a fidelidade e o tamanho do som. Taxas mais baixas diminuem o tamanho do arquivo, mas também podem reduzir a qualidade de som. As opções de taxas são as seguintes:

5 kHz Pouco aceitável para voz.

11 kHz A qualidade mais baixa recomendável para um segmento de música curto, um quarto da taxa padrão de CD.

22 kHz Seleção mais usada em reprodução da Web, metade da taxa padrão de CD.

44 kHz Taxa de áudio padrão de CD.

Nota: *Flash Professional não é possível aumentar a taxa de kHz de um som importado acima da taxa em que ele foi importado.*

Bits ADPCM (somente ADPCM) Especifica a profundidade de bits da compactação de som. Profundidades de bits superiores produzem som de qualidade superior.

Opções de compactação mp3

Compactação MP3 Permite exportar sons com compactação mp3. Use mp3 quando estiver exportando sons de fluxo maiores, como trilhas sonoras de música.

Se estiver exportando um arquivo que foi importado no formato mp3, você poderá exportá-lo usando as mesmas configurações que ele tinha quando foi importado.

Usar qualidade importada de mp3 Configuração padrão. Desmarque essa opção para selecionar outras configurações de compactação mp3.

Selecione essa opção para exportar um arquivo mp3 importado com as mesmas configurações que ele tinha quando foi importado.

Taxa de bits Determina os bits por segundo no arquivo de som exportado. Flash Professional suporta de 8 a 160 Kbps CBR (taxa de bits constante). Ao exportar música, defina a taxa de bits em 16 kbps ou mais, para obter os melhores resultados.

Pré-processamento Converte sons estéreo mistos em monofônicos (os sons mono não são afetados por essa opção).

Nota: *A opção de pré-processamento só estará disponível se você selecionar uma taxa de bits de 20 kbps ou mais.*

Qualidade Determina a velocidade de compactação e a qualidade de som:

Rápida Produz uma compactação mais rápida, mas com qualidade de som inferior.

Medium Produz uma compactação um tanto lenta, mas com qualidade de som superior.

Best Produz a compactação mais lenta e a maior qualidade de som.

Opção de compactação de fala

A compactação de **fala** exporta sons usando uma compactação adaptada à fala.

Nota: *O Flash Lite versão 1.0 e 1.1 não oferece suporte à opção de compactação de fala. Para direcionar o conteúdo, essas versões do player usam compactação mp3, ADPCM ou Raw.*

Taxa de amostragem Controla a fidelidade e o tamanho do som. Uma taxa mais baixa diminui o tamanho do arquivo, mas também podem reduzir a qualidade de som. Selecione uma das seguintes opções:

5 kHz Aceitável para voz.

11 kHz Recomendável para voz.

22 kHz Aceitável para a maioria dos tipos de música da Web.

44 kHz Taxa de áudio padrão de CD. No entanto, como a compactação foi aplicada, o som não terá qualidade de CD no arquivo SWF.

Orientações para exportação de som em documentos Flash

[Para o início](#)

Além da taxa de amostragem e compactação, há diversas maneiras de usar o som eficientemente em um documento mantendo o tamanho do arquivo pequeno:

- Defina os pontos de entrada e saída para impedir que partes silenciosas sejam armazenadas no arquivo Flash Professional e para reduzir o tamanho de dados de som no arquivo.
- Obtenha mais a partir dos mesmos sons, aplicando efeitos sonoros diversos (como envoltórias de volume, repetições e pontos de entrada/saída) em quadros principais diferentes. Você pode obter uma série de efeitos de som usando apenas um arquivo de som.
- Sons curtos de loop para música de plano de fundo.
- Não defina fluxo de som a uma repetição.
- Quando exportar áudio em clipes de vídeo incorporados, lembre-se de que o áudio é exportado usando as configurações globais de fluxo selecionadas na caixa de diálogo Configurações de publicação.
- Use a sincronização de fluxo para manter a animação sincronizada com a trilha sonora quando visualizar a animação no editor. Se o seu computador não for rápido o bastante para desenhar os quadros da animação de modo que eles acompanhem a trilha sonora, o Flash Professional irá ignorar os quadros.
- Ao exportar filmes QuickTime, use os sons e canais que desejar, sem se preocupar com tamanho de arquivo. Os sons são combinados em uma única trilha sonora quando você exporta como arquivo QuickTime. O número de sons que você usa não tem efeito sobre o tamanho final do arquivo.

Mais tópicos da Ajuda

[Visão geral da publicação](#)



Localização e Substituição no Flash

Sobre Localizar e substituir

Localização e substituição de texto

Localização e substituição de fontes

Localização e substituição de cores

Localização e substituição de símbolos

Localização e substituição de arquivos de som, vídeo ou bitmap

Sobre Localizar e substituir

[Para o início](#)

O recurso Localizar e substituir permite que você realize as seguintes ações:

- Procurar por uma string de texto, uma fonte, uma cor, um símbolo, um arquivo de som, um arquivo de vídeo ou um arquivo bitmap importado.
- Substituir o elemento especificado por outro elemento do mesmo tipo. As diferentes opções estarão disponíveis na caixa de diálogo Localizar e substituir dependendo do tipo de elemento especificado.
- Localizar e substituir elementos no documento atual ou cena atual.
- Procurar pela próxima ocorrência ou todas as ocorrências de um elemento e substituir a ocorrência atual ou todas as ocorrências.

Nota: Em um documento baseado em tela, é possível localizar e substituir elementos no documento atual ou na tela atual, mas você não pode usar cenas.

A opção Edição ao vivo permite que você edite o elemento especificado diretamente no Palco. Se você usar a Edição ao vivo ao pesquisar um símbolo, o Flash Professional abrirá o símbolo no modo edição no local.

O Log de localizar e substituir na parte inferior da caixa de diálogo Localizar e substituir mostra o local, o nome e o tipo de elementos para os quais você está pesquisando.

Localização e substituição de texto

[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.
2. Selecione Texto no menu pop-up Para.
3. Na caixa de texto, digite o texto a ser localizado.
4. Na caixa Substituir por texto, digite o texto que substituirá o texto existente.
5. Selecione as opções para pesquisa de texto:

Palavra inteira Pesquisa a string de texto especificada somente como uma palavra inteira, limitada em ambos os lados por espaços, aspas ou marcadores similares. Quando a opção Palavra inteira estiver desmarcada, o texto especificado pode ser pesquisado como parte de uma palavra maior. Por exemplo, quando a opção Palavra inteira estiver desmarcada, uma pesquisa por *place* abrangerá as palavras *replace*, *placamente* assim por diante.

Diferenciar maiúsculas de minúsculas Pesquisa por texto que diferencie maiúsculas de minúsculas (formatação de caracteres em maiúscula ou minúscula) do texto especificado ao localizar e substituir.

Expressões regulares Pesquisa por texto em expressões regulares no ActionScript. Uma expressão em qualquer instrução que o Flash Professional possa avaliar que um valor será retornado.

Conteúdo de campo de texto Pesquisa o conteúdo de um campo de texto.

Quadros/camadas/parâmetros Pesquisa rótulos de quadro, nomes da camada, nomes da cena e parâmetros do componente.

Strings no ActionScript Pesquisa strings (texto entre aspas) no ActionScript no documento ou na cena (arquivos externos do ActionScript não são pesquisados).

ActionScript Pesquisa todos os ActionScripts incluindo códigos e strings.

6. Para selecionar a próxima ocorrência do texto especificado no Palco e editar no local, selecione Editar ao vivo.

Nota: Somente a próxima ocorrência é selecionada para edição ao vivo, mesmo que você selecione Localizar tudo na etapa 7.

7. Para localizar o texto, realize um dos seguintes procedimentos:

- Para localizar a próxima ocorrência do texto especificado, clique em Localizar próximo.
- Para localizar todas as ocorrências do texto especificado, clique em Localizar tudo.

8. Para substituir o texto, realize um dos seguintes procedimentos:

- Para substituir a ocorrência selecionada atualmente do texto especificado, clique em Substituir.
- Para substituir todas as ocorrências do texto especificado, clique em Substituir tudo.

Localização e substituição de fontes

[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.

2. Selecione Fonte no menu pop-up Para, e, em seguida selecione as seguintes opções:

- Para pesquisar por nome da fonte, selecione Nome da fonte e selecione uma fonte no menu pop-up ou digite um nome de fonte na caixa. Quando a opção Nome da fonte é desmarcada, todas as fontes na cena ou documento são pesquisadas.
- Para pesquisar por estilo de fonte, selecione Estilo de fonte e selecione um estilo de fonte no menu pop-up. Quando a opção Estilo da fonte é desmarcada, todos os estilos de fonte na cena ou documento são pesquisados.
- Para pesquisar por tamanho de fonte, selecione Tamanho da fonte e digite valores de tamanho mínimo e máximo da fonte para especificar o limite de tamanho de fonte que deve ser pesquisado. Quando a opção Tamanho da fonte é desmarcada, todos os tamanhos de fonte na cena ou documento são pesquisados.
- Para substituir a fonte especificada por um nome de fonte diferente, selecione Nome da fonte em Substituir por e selecione um nome de fonte no menu pop-up ou digite um nome na caixa. Quando o Nome da fonte estiver desmarcado em Substituir por, o nome da fonte atual permanecerá inalterado.
- Para substituir a fonte especificada por um estilo de fonte diferente, selecione Estilo de fonte em Substituir por e selecione um estilo de fonte no menu pop-up. Quando o Estilo da fonte estiver desmarcado em Substituir por, o estilo atual da fonte especificada permanecerá inalterado.
- Para substituir a fonte especificada por um tamanho de fonte diferente, selecione Tamanho da fonte em Substituir por e digite os valores para o tamanho de fonte mínimo e máximo. Quando o Tamanho da fonte estiver desmarcado em Substituir por, o tamanho atual da fonte especificada permanecerá inalterado.

3. Para selecionar a próxima ocorrência da fonte especificada no Palco e editar no local, selecione Editar ao vivo.

Nota: Somente a próxima ocorrência é selecionada para edição ao vivo, mesmo que você selecione Localizar tudo na etapa 4.

4. Para localizar a fonte, realize um dos seguintes procedimentos:

- Para localizar a próxima ocorrência da fonte especificada, clique em Localizar próximo.
- Para localizar todas as ocorrências da fonte especificada, clique em Localizar tudo.

5. Para substituir uma fonte, realize um dos seguintes procedimentos:

- Para substituir a ocorrência selecionada atualmente da fonte especificada, clique em Substituir.
- Para substituir todas as ocorrências da fonte especificada, clique em Substituir tudo.

Localização e substituição de cores

[Para o início](#)

Não é possível localizar e substituir cores nos objetos agrupados.

Nota: Para localizar e substituir cores em um arquivo GIF ou JPEG em um documento Flash Professional, edite o arquivo em um aplicativo de edição de imagem.

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.

2. Selecione Cor no menu pop-up Para.

3. Para pesquisar uma cor, clique no Controle de cor e realize um dos seguintes procedimentos:

- Selecione uma amostra de cor na janela pop-up cor.
- Digite um valor de cor hexadecimal na caixa Edição de Hex na janela pop-up de cor.
- Clique no botão Seletor de cores do sistema e selecione uma cor do seletor de cores do sistema.
- Para fazer a ferramenta conta-gotas aparecer, arraste-a do Controle de cores. Selecione qualquer cor na tela.

4. Para selecionar uma cor para substituir a cor especificada, clique no Controle de cor em Substituir por e realize um dos seguintes procedimentos:

- Selecione uma amostra de cor na janela pop-up cor.
- Digite um valor de cor hexadecimal na caixa Edição de Hex na janela pop-up de cor.
- Clique no botão Seletor de cores do sistema e selecione uma cor do seletor de cores do sistema.
- Para fazer a ferramenta conta-gotas aparecer, arraste-a do Controle de cores. Selecione qualquer cor na tela.

5. Para especificar qual ocorrência de cor localizar e substituir, selecione a opção Preenchimentos, Traçados ou Texto ou qualquer combinação dessas opções.
6. Para selecionar a próxima ocorrência da cor especificada no Palco e editar no local, selecione Editar ao vivo.
Nota: *Somente a próxima ocorrência é selecionada para edição ao vivo, mesmo que você selecione Localizar tudo na próxima etapa.*
7. Localizar uma cor.
 - Para localizar a próxima ocorrência da cor especificada, clique em Localizar próximo.
 - Para localizar todas as ocorrências da cor especificada, clique em Localizar tudo.
8. Substituir uma cor.
 - Para substituir a ocorrência selecionada atualmente da cor especificada, clique em Substituir.
 - Para substituir todas as ocorrências da cor especificada, clique em Substituir tudo.

Localização e substituição de símbolos

[Para o início](#)

Para localizar e substituir símbolos, pesquise o símbolo por nome. Substitua um símbolo por outro símbolo de qualquer tipo — clipe de filme, botão ou gráfico.

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.
2. Selecione Símbolo no menu pop-up Para.
3. Em Nome, selecione um nome no menu pop-up.
4. Em Substituir por, em Nome, selecione um nome no menu pop-up.
5. Para selecionar a próxima ocorrência do símbolo especificado no Palco e editar no local, selecione Editar ao vivo.
Nota: *Somente a próxima ocorrência é selecionada para edição, mesmo que você selecione Localizar tudo na próxima etapa.*
6. Para localizar um símbolo, realize um dos seguintes procedimentos:
 - Para localizar a próxima ocorrência do símbolo especificado, clique em Localizar próximo.
 - Para localizar todas as ocorrências do símbolo especificado, clique em Localizar tudo.
7. Para substituir um símbolo, realize um dos seguintes procedimentos:
 - Para substituir a ocorrência selecionada atualmente do símbolo especificado, clique em Substituir.
 - Para substituir todas as ocorrências do símbolo especificado, clique em Substituir tudo.

Localização e substituição de arquivos de som, vídeo ou bitmap

[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.
2. Selecione Som, Vídeo ou Bitmap no menu pop-up Para.
3. Em Nome, digite um nome de arquivo de som, vídeo ou bitmap ou selecione um nome no menu pop-up.
4. Em Substituir por, em Nome, digite um nome de arquivo de som, vídeo ou bitmap ou selecione um nome no menu pop-up.
5. Para selecionar a próxima ocorrência do som, vídeo ou bitmap especificado no Palco e editar no local, selecione Editar ao vivo.
Nota: *Somente a próxima ocorrência é selecionada para edição, mesmo que você selecione Localizar tudo na próxima etapa.*
6. Localizar um som, vídeo ou bitmap.
 - Para localizar a próxima ocorrência do som, vídeo ou bitmap especificado, clique em Localizar próximo.
 - Para localizar todas as ocorrências do som, vídeo ou bitmap especificado, clique em Localizar tudo.
7. Substituir um som, vídeo ou bitmap.
 - Para substituir a ocorrência selecionada atualmente do som, vídeo ou bitmap especificado, clique em Substituir.
 - Para substituir todas as ocorrências do som, vídeo ou bitmap especificado, clique em Substituir tudo.



Texto multilíngue

[Sobre texto multilíngue](#)

[Criação de texto multilíngue](#)

[Formato de arquivo XML para texto multilíngue](#)

[Texto multilíngue e ActionScript](#)

Sobre texto multilíngue

[Para o início](#)

Você pode configurar um arquivo FLA para exibir o texto em diferentes idiomas, dependendo do idioma do sistema operacional que reproduz o conteúdo do Flash Professional.

Texto multilíngue em Flash

Você pode incluir texto multilíngue no seu documento destas formas:

- (Desaprovado com o Flash Professional CC) O painel Strings permite que os localizadores editem strings em um local central do Flash Professional ou em arquivos XML externos, com o software ou a memória de tradução de sua preferência. O Flash suporta strings multilíngues tanto no painel Strings como nos arquivos XML.
- Selecione os conjuntos de caracteres a serem incorporados aos aplicativos; isso limitará o número de glifos de caracteres no arquivo SWF publicado e reduzirá seu tamanho.
- Use um teclado de estilo ocidental para criar texto em chinês, japonês e coreano no Palco.
- Se há fontes Unicode instaladas no seu sistema, digite o texto diretamente no campo de texto. Como as fontes não são incorporadas, seus usuários também devem ter fontes Unicode.

Entre os outros métodos menos comuns de inserção de texto multilíngue em documentos do Flash Professional estão:

- Incluir um arquivo de texto externo em um campo de texto dinâmico ou de entrada por meio da ação #include.
- Carregar arquivos de texto ou XML externos em um aplicativo do Flash Professional no tempo de execução usando as ações loadVariables ou getURL, ou os objetos LoadVars ou XML.
- Digitar caracteres de escape Unicode no valor da string para uma variável de campo de texto dinâmico ou de entrada.
- Criar uma fonte incorporada como um símbolo na sua Biblioteca.

Para que o texto codificado com Unicode seja exibido corretamente, os usuários devem ter acesso a fontes que contêm os glifos (caracteres) usados no texto.

Para ver um exemplo de conteúdo multilíngue, consulte a página de amostras do Flash no endereço www.adobe.com/go/learn_fl_samples_br. Baixe e descompacte o arquivo compactado de amostras e navegue para a pasta Text\MultilingualContent para acessar a amostra.

Sobre fontes para texto codificado com Unicode

Quando usamos arquivos externos codificados com Unicode, os usuários devem ter acesso a fontes que contêm todos os glifos usados nos seus arquivos de texto. Por padrão, o Flash Professional armazena os nomes de fontes usados em arquivos de texto dinâmicos ou de entrada. Durante a reprodução do arquivo SWF, o Flash Player 7 (e versões anteriores) procura as fontes no sistema operacional que executa o player.

Se o texto de um arquivo SWF contiver glifos não suportados pelas fontes especificadas, tanto o Flash Player 7 como o Flash Player 8 tentarão localizar a fonte no sistema do usuário que suporta os glifos. O player nem sempre consegue localizar uma fonte adequada. Este comportamento depende das fontes disponíveis no sistema do usuário, bem como do sistema operacional que executa o Flash Player.

Tabela de incorporação de fontes XML

Ao selecionar intervalos de fontes para incorporar em um arquivo FLA, o Flash Professional usa o arquivo UnicodeTable.xml para determinar os caracteres a serem incorporados. O arquivo UnicodeTable.xml contém intervalos de caracteres necessários para vários idiomas e fica na pasta de configuração do usuário do seu computador. Esse arquivo se encontra nos seguintes diretórios:

- Windows: <unidade de inicialização>\Documents and Settings\<usuário>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash<versão>\<idioma>\Configuration\FontEmbedding\
- Macintosh: <usuário>/Library/Application Support/Adobe/Flash <versão>/<idioma>/Configuration/FontEmbedding/

Os agrupamentos de conjuntos de fontes são baseados nos Blocos de Unicode conforme definido pelo Consórcio Unicode. Para obter um fluxo de trabalho mais simples, quando você selecionar um idioma específico, todas as faixas de glifos relacionadas são incorporadas mesmo que

estejam dispersas em agrupamentos separados.

Por exemplo: se você selecionar coreano, as seguintes faixas de caracteres Unicode são incorporadas:

- 3131-318E Símbolos Hangul
- 3200-321C Símbolos Hangul especiais
- 3260-327B Símbolos Hangul especiais
- 327F-327F Símbolo Coreano
- AC00-D7A3 Símbolos Hangul

Se você selecionar Coreano + CJK, uma fonte de caracteres maior é incorporada:

- 3131-318E Símbolos Hangul
- 3200-321C Símbolos Hangul especiais
- 3260-327B Símbolos Hangul especiais
- 327F-327F Símbolo Coreano
- 4E00-9FA5 Símbolos CJK
- AC00-D7A3 Símbolos Hangul
- F900-FA2D Símbolos CJK

Para obter mais informações sobre faixas Unicode para diferentes sistemas de escrita, consulte a [Especificação Unicode 5.2.0](#).

A tabela abaixo oferece mais detalhes sobre as seleções para fontes incorporadas:

Intervalo	Descrição
Maiúsculas [A a Z]	Glifos maiúsculos latinos básicos, mais o caractere de espaço 0x0020.
Minúsculas [a a z]	Glifos minúsculos latinos básicos, mais o caractere de espaço 0x0020.
Numerais [0 a 9]	Glifos numerais latinos básicos
Pontuação [!@#%...]	Pontuação latina básica
Latim básico	Glifos latinos básicos na faixa Unicode 0x0020 a 0x007E.
Kana japonês	Glifos Hiragana e Katakana (incluindo formulários de meia largura)
Kanji japonês – Nível 1	Caracteres Kanji japoneses
Japonês (Tudo)	Kana e Kanji japonês (incluindo pontuação e caracteres especiais)
Hangul básico	Caracteres coreanos mais usados, caracteres romanos, pontuações e símbolos/caracteres especiais
Hangul (Tudo)	11.720 caracteres coreanos (classificados por sílabas Hangul), caracteres romanos, pontuações e caracteres/símbolos especiais
Chinês tradicional - Nível 1	5.000 caracteres de chinês tradicionais mais usados em Taiwan
Chinês tradicional (Tudo)	Todos os caracteres chineses tradicionais usados em Taiwan e Hong Kong e pontuações
Chinês simplificado - Nível 1	6.000 caracteres chineses simplificados mais usados na China e pontuações
Chinês (Tudo)	Todos os caracteres e pontuações chineses tradicionais e simplificados
Thai	Todos os glifos Thai
Devanagari	Todos os glifos Devanagari

Latim I	Complemento Latim-1 na faixa 0x00A1 a 0x00FF (incluindo pontuação, sobrescrito e subscrito, símbolos de moeda e símbolos semelhantes a letras)
Latim estendido A	Latim estendido-A na faixa 0x0100 a 0x01FF (incluindo pontuação, sobrescrito e subscrito, símbolos de moeda e símbolos semelhantes a letras)
Latim estendido B	Latim estendido-B na faixa 0x0180 to 0x024F (incluindo pontuação, sobrescrito e subscrito, símbolos de moeda e símbolos semelhantes a letras)
Latim estendido adicional	Latim estendido adicional na faixa 0x1E00 to 0x1EFF (incluindo pontuação, sobrescrito e subscrito, símbolos de moeda e símbolos semelhantes a letras)
Grego	Grego e cóptico, além de grego estendido (incluindo pontuação, sobrescrito e subscrito, símbolos de moeda e símbolos semelhantes a letras)
Cirílico	Cirílico (incluindo pontuação, sobrescrito e subscrito, símbolos de moeda e símbolos semelhantes a letras)
Armênio	Armênio e ligaturas
Árabe	Árabe e Formulários A e B de apresentação
Hebraico	Hebraico e formulários de apresentação (incluindo pontuação, sobrescrito e subscrito, símbolos de moeda e símbolos semelhantes a letras)

Arquivos externos em formato não Unicode

Se você carregar texto externo ou arquivos XML sem codificação Unicode em um aplicativo Flash Player 7, o texto dos arquivos externos não aparecerá corretamente quando o Flash Player tentar mostrá-los como Unicode. Para instruir o Flash Player a usar a página de código tradicional do sistema operacional que está executando o player, adicione o seguinte código como primeira linha do código no primeiro quadro do aplicativo do Flash Professional que está carregando os dados:

```
system.useCodepage = true;
```

Defina a propriedade `system.useCodepage` apenas uma vez no documento. Não a use várias vezes no documento para fazer o player interpretar alguns arquivos externos como Unicode e outros como outra codificação, pois isso pode produzir resultados inesperados.

Se você definir a propriedade `system.useCodepage` para `true`, a página de código tradicional do sistema operacional que está executando o player deverá incluir os glifos usados no arquivo de texto externo para que o texto seja exibido. Por exemplo: se você carregar um arquivo de texto externo que contenha caracteres chineses, estes não aparecerão em um sistema que utiliza a página de código CP1252, porque essa página de código não inclui caracteres chineses. Para assegurar que os usuários de todas as plataformas possam exibir arquivos de texto externos nos aplicativos do Flash Professional, codifique todos os arquivos de texto externos com Unicode e deixe a propriedade `system.useCodepage` definida como `false` por padrão. Isso fará o Flash Player interpretar o texto como Unicode. Para obter mais informações, consulte `useCodepage` (propriedade `System.useCodepage`) na [Referência de linguagem ActionScript 2.0](#).

Codificação de texto

Todo o texto contido em um computador é codificado na forma de séries de bytes. Vários tipos diferentes de codificação (e, portanto, diferentes bytes) representam texto. Diferentes tipos de sistemas operacionais usam diferentes tipos de codificação de texto. Por exemplo: os sistemas operacionais Windows ocidentais geralmente usam codificação CP1252; os sistemas operacionais Macintosh ocidentais geralmente usam codificação MacRoman; os sistemas Windows e Macintosh japoneses geralmente usam codificação Unicode.

O Unicode pode codificar a maioria dos idiomas e caracteres usados em todo o mundo. As outras formas de codificação de texto usadas por computadores são subconjuntos do formato Unicode, criados especialmente para determinadas regiões do planeta. Alguns desses formatos são compatíveis em algumas áreas e incompatíveis em outras. Por isso, é fundamental usar a codificação correta.

O Unicode tem vários formatos. As versões 6, 7 e posteriores do Flash Player suportam arquivos de texto ou externos no formato Unicode de 8 bits (UTF-8) e nos formatos Unicode de 16 bits UTF-16 BE (Big Endian) e UTF-16 LE (Little Endian).

Unicode e Flash Player

O Flash Player 6 e suas versões posteriores suportam a codificação de texto Unicode. Os usuários com Flash Player 6 ou versão posterior podem visualizar texto multilíngue, independentemente do idioma usado pelo sistema operacional que executa o player, se as fontes corretas estiverem instaladas.

O Flash Player supõe que todos os arquivos de texto externos associados a um aplicativo do Flash Player são codificados com Unicode, salvo se você informar o contrário ao player.

Para aplicativos do Flash Professional no Flash Player 5 ou versão anterior criados no Flash MX ou versão anterior, o Flash Player 6 e versões anteriores exibem o texto usando a página de código tradicional do sistema operacional que executa o player.

Para obter informações sobre o Unicode, consulte o site Unicode.org.

Codificação de texto no Flash Player

Por padrão, o Flash Player 7 e versões posteriores supõem que todo o texto encontrado está codificado em Unicode. Se seu documento carregar arquivos de texto ou XML externos, o texto desses arquivos deve estar codificado com UTF-8. Crie estes arquivos usando o painel Strings ou um editor de texto ou de HTML que possa salvar os arquivos no formato Unicode.

Formatos de codificação Unicode suportados pelo Flash Player

Ao ler dados de texto no Flash Professional, o Flash Player examina os dois primeiros bytes do arquivo para detectar a marca de ordem de bytes (BOM), que é a convenção usada para identificar o formato de codificação Unicode. Se nenhum BOM for detectado, a codificação de texto é interpretada como UTF-8 (um formato de codificação de 8 bits). Recomendamos o uso da codificação UTF-8 nos seus aplicativos.

Se o Flash Player detectar um dos seguintes BOMs, o formato de codificação de texto é interpretado desta forma:

- Se o primeiro byte do arquivo for OxFE e o segundo for OxFF, a codificação será interpretada como UTF-16 BE (Big Endian). Isso é usado nos sistemas operacionais Macintosh.
- Se o primeiro byte do arquivo for OxFF e o segundo for OxFE, a codificação será interpretada como UTF-16 LE (Little Endian). Isso é usado nos sistemas operacionais Windows.

A maioria dos editores de texto que pode salvar arquivos em UTF-16BE ou LE adiciona automaticamente os BOMs aos arquivos.

Nota: Se você definir a propriedade `system.useCodepage` para `true`, o texto é interpretado por meio da página de código tradicional do sistema operacional que está executando o player; ele não é interpretado como Unicode.

Codificação de arquivos XML externos

Não é possível alterar a codificação de um arquivo XML modificando a tag de codificação. O Flash Player identifica a codificação de um arquivo XML externo com as mesmas regras usadas para identificar todos os arquivos externos. Se nenhum BOM for encontrado no início do arquivo, o sistema pressupõe que o arquivo está codificado com UTF-8. Uma vez encontrado um BOM, o arquivo é interpretado como UTF-16BE ou LE.

Criação de texto multilíngue

[Para o início](#)

Você pode configurar um arquivo FLA para exibir o texto em diferentes idiomas, dependendo do idioma do sistema operacional que reproduz o conteúdo do Flash Professional.

Fluxo de trabalho para criar texto multilíngue com o painel Strings

O painel Strings permite criar e atualizar conteúdo multilíngue. Você pode especificar conteúdo para campos de texto aplicáveis a vários idiomas e instruir o Flash Professional a determinar automaticamente o conteúdo a ser exibido em uma determinada língua, com base no idioma do computador que está executando o Flash Player.

O procedimento abaixo descreve o fluxo de trabalho geral:

1. Crie um arquivo FLA em um idioma.

Qualquer texto a ser inserido em outro idioma deve estar em um campo de texto dinâmico ou de entrada.

2. Na caixa de diálogo Configurações do painel Strings, selecione os idiomas a serem incluídos e designe um como padrão.

Uma coluna para o idioma é adicionada ao painel Strings. Quando você salva, testa ou publica o aplicativo, uma pasta com um arquivo XML é criada para cada idioma.

3. No painel Strings, codifique cada string de texto com um ID.

4. Publique o aplicativo.

Uma pasta é criada para cada idioma selecionado, e dentro de cada pasta haverá um arquivo XML para o idioma correspondente.

5. Envie o arquivo FLA publicado e as pastas e arquivos XML para os tradutores.

Crie conteúdo na sua língua nativa e deixe os tradutores fazerem a tradução. Eles podem usar o software de tradução diretamente nos arquivos XML ou no arquivo FLA.

6. Ao receber as traduções dos tradutores, importe os arquivos XML traduzidos para o arquivo FLA.

Nota: No caso de arquivos do Flash Pro CS4 com suavização clássica de borda, os campos de texto dinâmicos preenchidos a partir do painel Strings podem não ser exibidos corretamente quando atualizados para o Flash Pro CS5. Isso se deve a alterações na incorporação de fontes no Flash Pro CS5. Para solucionar o problema, incorpore manualmente as fontes usadas nos campos de texto. Para obter instruções, consulte

Selecionar e remover idiomas para tradução

Até 100 idiomas podem ser exibidos no Palco e no painel Strings para tradução. Cada idioma selecionado é transformado em uma coluna no painel Strings. Para mostrar o texto do Palco em qualquer dos idiomas selecionados, altere o idioma do Palco. O idioma selecionado é exibido quando você publica ou testa o arquivo.

Ao selecionar idiomas, use qualquer um dos fornecidos no menu ou qualquer outro com suporte para Unicode.

Selecionar um idioma

1. Selecione Janela > Outros painéis > Strings e clique em Configurações.
2. Adicione um idioma seguindo um destes procedimentos:
 - Na caixa Idiomas, realce um idioma para selecioná-lo e clique em Adicionar.
 - Se o idioma não aparecer na caixa Idiomas, digite um código de idioma no campo em branco abaixo da caixa Idiomas, no formato xx. (O código do idioma é retirado do ISO 639-1.) Clique em Adicionar.
3. Repita a etapa anterior até ter adicionado todos os idiomas necessários.
4. Selecione um idioma padrão no menu de idioma de tempo de execução Padrão. Este idioma é exibido em sistemas que não têm um dos idiomas ativos que você selecionou.
5. Para carregar um arquivo XML para os idiomas de uma URL diferente no tempo de execução, digite a URL no campo de texto e clique em OK.

Uma coluna para cada idioma selecionado é exibida no painel Strings. As colunas aparecem em ordem alfabética.

6. Salve o arquivo FLA. Quando você salva o arquivo FLA, uma pasta para cada idioma selecionado é criada na mesma pasta indicada no caminho de publicação SWF. Se nenhum caminho de publicação SWF foi selecionado, ele é criado na pasta na qual reside o arquivo FLA. Em cada arquivo de idioma, é criado um arquivo XML usado para carregar o texto traduzido.

Remover um idioma

1. Selecione Janela > Outros painéis > Strings e clique em Configurações.
2. No campo de idiomas ativos, realce um idioma e clique em Remover.
3. Repita a etapa 3 até ter removido todos os idiomas desnecessários.
4. Ao terminar de remover idiomas, clique em OK.

A coluna de cada idioma removido não é mais exibida no painel Strings.

Nota: Quando você remove um idioma do painel Strings, o arquivo XML do idioma não é excluído do sistema de arquivos local. Isso permite que o idioma retorne ao painel Strings por meio do arquivo XML anterior, saneando exclusões acidentais. Para remover completamente o idioma, é necessário excluir ou substituir o arquivo XML do idioma.

Adicionar strings ao painel Strings

Atribua strings de texto ao painel Strings por meio de um destes procedimentos:

- Atribua um ID de string a um campo de texto dinâmico ou de entrada
- Adicione uma string ao painel Strings sem atribuí-la a um campo de texto
- Atribua um ID de string existente a um campo de texto dinâmico ou de entrada existente

Atribuir um ID de string a um campo de texto

1. Selecione Janela > Outros painéis > Strings.
2. Selecione a ferramenta Texto. No Palco, crie um campo de texto de entrada ou dinâmico.
3. Com o campo de texto selecionado, digite um ID exclusivo no campo ID do painel Strings.
4. Clique no botão Configurações e selecione um ou mais idiomas na lista da caixa de diálogo Configurações. Os idiomas selecionados devem incluir o idioma padrão que você deseja usar e outros idiomas nos quais você planeja publicar seu trabalho.
5. Clique em Aplicar.

Nota: Se um campo de texto estático for selecionado no Palco, a seção de seleção de texto Palco no painel Strings exibe a mensagem "O texto estático não pode ter um ID associado a ele." Se um item não textual ou vários itens forem selecionados, será exibida a mensagem "A seleção atual não pode ter um ID associado a ela."

Adicionar um ID de string ao painel Strings sem atribuí-lo a um campo de texto

1. Selecione Janela > Outros painéis > Strings.
2. Clique no botão Configurações e selecione um ou mais idiomas na lista da caixa de diálogo Configurações. Os idiomas selecionados devem incluir o idioma padrão que você deseja usar e outros idiomas nos quais você planeja publicar seu trabalho.
3. Digite um novo ID de string e uma nova string no painel Strings e clique em Aplicar.

Atribuir um ID existente a um campo de texto

1. Selecione a ferramenta Texto. No Palco, crie um campo de texto de entrada ou dinâmico.
2. Digite o nome de um ID existente na seção ID do painel Strings e clique em Aplicar.

Nota: Pressione *Shift+Enter* para aplicar o ID ao campo de texto, ou *Enter* se o foco estiver no campo ID.

Edição de strings no painel Strings

Depois de inserir strings de texto no painel Strings, use um dos métodos abaixo para editar strings de texto:

- Diretamente nas células do painel Strings.
- No Palco, no idioma selecionado como idioma do Palco, usando recursos como localizar e substituir e verificação de ortografia. O texto modificado por meio desses recursos é alterado no Palco e no painel Strings.
- Edite o arquivo XML diretamente.

Alterar o idioma exibido no Palco

1. Selecione Janela > Outros painéis > Strings.
2. No menu Idioma do Palco, selecione o idioma a ser usado para o idioma Palco. Deve ser um idioma adicionado como disponível.

Após alterar o idioma do Palco, todo novo texto digitado nele aparecerá nesse idioma. Se você inseriu strings de texto anteriormente para o idioma no painel Strings, todo o texto do Palco será exibido no idioma selecionado. Caso contrário, os campos de texto já existentes no Palco ficam em branco.

Digitar caracteres asiáticos em um teclado ocidental

Com o Flash Professional, você pode usar editores de método de entrada (IMEs) e teclados ocidentais padrão para inserir caracteres asiáticos no Palco. O Flash Professional suporta mais de duas dúzias de IMEs.

Por exemplo: para criar um site atraente para um grande número de visitantes asiáticos, você pode usar um teclado ocidental padrão (QWERTY) e alterar o IME para criar texto em chinês, japonês e coreano.

Nota: Este recurso afeta somente o texto de entrada do Palco, e não o texto inserido no painel Ações. Este recurso está disponível para todos os sistemas operacionais Windows e Mac OS X suportados.

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferences (Macintosh) e clique em Texto na lista Categoria.
2. Em Método de entrada, selecione uma das opções de inserção de caracteres a partir de um teclado ocidental. O padrão é o chinês e o japonês, que também deve ser selecionado para idiomas ocidentais.

Publicação de arquivos FLA multilíngues

Quando você salva, publica ou testa o arquivo FLA, uma pasta com um arquivo XML é criada para cada idioma disponível selecionado no painel Strings. O local padrão das pastas e arquivos XML é a mesma indicada no caminho de publicação SWF. Se nenhum caminho de publicação SWF foi selecionado, a pasta e os arquivos XML são salvos na pasta na qual o arquivo FLA está localizado. Por exemplo: se você tem um arquivo chamado Teste na pasta minhascoisas e selecionar Inglês (en), Alemão (de) e Espanhol (es) como idiomas ativos mas não selecionar um caminho de publicação SWF, ao salvar o arquivo FLA será criada a seguinte estrutura de pastas:

```
\mystuff\Test.fla
\mystuff\de\Test_de.xml
\mystuff\en\Test_en.xml
\mystuff\es\Test_es.xml
```

Ao iniciar um arquivo SWF, você também precisa iniciar os arquivos XML associados às traduções de strings no servidor web. O primeiro quadro que contém texto não será exibido até que o download do arquivo XML seja concluído.

Substituir manualmente strings no momento da publicação

Substitua manualmente as strings usando o idioma do Palco ao publicar o arquivo SWF do Flash Professional. Este método utiliza o idioma do Palco para substituir todas as ocorrências de texto de entrada e dinâmico a um ID de string associado. Neste caso, as strings de texto só são atualizadas quando você publica o arquivo SWF; a detecção do idioma não é automática, e você deve publicar um arquivo SWF para cada idioma a ser suportado.

1. Selecione Janela > Outros painéis > Strings e clique em Configurações.
2. Marque a caixa de seleção Substituir strings em tempo de execução.

Usar a detecção automática de idioma com idioma padrão

Você pode alterar o idioma de tempo de execução padrão para qualquer idioma selecionado como disponível. Quando a detecção automática de idioma está ativada e você exibe o arquivo SWF no sistema que usa o idioma, qualquer sistema definido para um idioma diferente dos recursos utilizará o idioma padrão. Por exemplo: se você definir seu idioma padrão para inglês e selecionar ja, en e fr como idiomas ativos, os usuários

com idioma do sistema definido para japonês, inglês ou francês verão automaticamente as strings de texto no idioma escolhido. No entanto, os usuários com idioma do sistema definido para sueco, que não é um dos idiomas selecionados, verão automaticamente as strings de texto no idioma padrão selecionado - neste caso, inglês.

1. Selecione Janela > Outros painéis > Strings e clique em Configurações.
2. No menu Idioma padrão, selecione o idioma padrão. Deve ser um idioma adicionado como disponível.
3. Para ativar a detecção automática de idioma, selecione Substituir strings em tempo de execução e clique em OK.

O Flash Professional gera o seguinte `ActionScript®`, que armazena os caminhos de arquivo XML do idioma. Use este código como ponto de partida para seu próprio script de detecção de idioma.

```
import mx.lang.Locale;
Locale.setFlaName("<flaFileName>");
Locale.setDefaultLang("langcode");
Locale.addXMLPath("langcode", "url/langcode/flaname_langcode.xml");
```

Nota: O código `ActionScript` gerado pelo painel *Strings* não utiliza a função `Locale.initialize`. Decida como irá chamar esta função com base nas personalizações de detecção de idioma exigidas por seu projeto.

Usar a detecção de idioma personalizada

Para acessar os arquivos XML de idioma para controlar a substituição de texto no momento em que você designar, crie seu próprio componente personalizado ou use o código `ActionScript`. Por exemplo: você pode criar um menu pop-up que permita aos usuários selecionar um idioma para exibir conteúdo.

Para obter informações sobre a programação de código `ActionScript` para criar detecção personalizada de idioma, consulte Sobre o painel Strings, em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#).

1. Selecione Janela > Outros painéis > Strings e clique em Configurações.
2. No menu Idioma padrão, selecione o idioma padrão.

Deve ser um idioma adicionado como disponível.

3. Marque a caixa Substituir strings via `ActionScript` e clique em OK.

O Flash Professional gera o seguinte código `ActionScript`, que armazena os caminhos de arquivo XML do idioma. Use este código como ponto de partida para seu próprio script de detecção de idioma.

```
import mx.lang.Locale;
Locale.setFlaName("<flaFileName>");
Locale.setDefaultLang("langcode");
Locale.addXMLPath("langcode", "url/langcode/flaname_langcode.xml");
```

Nota: O `ActionScript` gerado pelo painel *Strings* não utiliza a função `Locale.initialize`. Decida como irá chamar esta função com base nas personalizações de detecção de idioma exigidas por seu projeto.

Recursos adicionais

- Artigo: [Formatando texto para projetos localizados em Flash](#) (Adobe.com)

Formato de arquivo XML para texto multilíngue

[Para o início](#)

Ao usar texto em vários idiomas no Flash Professional, o texto é armazenados nos arquivos XML.

Sobre o formato de arquivo XML

O XML exportado está no formato UTF-8 e segue o padrão XLIFF (XML Localization Interchange File Format) 1.0. Ele define uma especificação para um formato de intercâmbio de localização extensível e permite que qualquer fabricante de software produza um formato intercambiável que possa ser entregue a qualquer outro fabricante de serviços de localização, e por ele compreendido. Para obter mais informações sobre o XLIFF, consulte www.oasis-open.org/committees/xliff/.

Exemplos de XLIFF

Se algum dos seguintes caracteres forem inseridos no painel Strings, serão substituídos pela referência de entidade adequado quando escritos em arquivos XML:

Caractere	Substituído por
&	&
'	'

"	"
<	<
>	>

Exemplo de arquivo XML exportado

Os exemplos abaixo mostram a aparência de um arquivo XML gerado pelo painel Strings no idioma de origem - neste exemplo, inglês - e em outro idioma - no exemplo, francês:

Exemplo de versão de origem em inglês:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE xliiff PUBLIC "-//XLIFF//DTD XLIFF//EN"
"http://www.oasis-open.org/committees/xliiff/documents/xliiff.dtd" >
<xliiff version="1.0" xml:lang="en">
<file datatype="plaintext" original="MultiLingualContent.flu" source-language="EN">
  <header></header>
  <body>
    <trans-unit id="001" resname="IDS_GREETINGS">
      <source>welcome to our web site!</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="002" resname="IDS_MAILING LIST">
      <source>Would you like to be on our mailing list?</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="003" resname="IDS_SEE YOU">
      <source>see you soon!</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="004" resname="IDS_TEST">
      <source></source>
    </trans-unit>
  </body>
</file>
</xliiff>
```

Exemplo de versão de origem em francês:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE xliiff PUBLIC "-//XLIFF//DTD XLIFF//EN"
"http://www.oasis-open.org/committees/xliiff/documents/xliiff.dtd" >
<xliiff version="1.0" xml:lang="fr">
<file datatype="plaintext" original="MultiLingualContent.flu" source-language="EN">
  <header></header>
  <body>
    <trans-unit id="001" resname="IDS_GREETINGS">
      <source>Bienvenue sur notre site web!</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="002" resname="IDS_MAILING LIST">
      <source>Voudriez-vous être sur notre liste de diffusion?</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="003" resname="IDS_SEE YOU">
      <source>A bientôt!</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="004" resname="IDS_TEST">
      <source></source>
    </trans-unit>
  </body>
</file>
</xliiff>
```

Tradução de texto no painel Strings ou em um arquivo XML

Ao enviar arquivos para tradutores, inclua não somente o arquivo FLA mas também as pastas dos arquivos XML e o arquivo XML para cada idioma.

Os tradutores podem trabalhar diretamente nas colunas de idioma do painel Strings ou trabalhar nos arquivos XML para cada idioma para traduzir

o arquivo FLA para os idiomas selecionados. Se você traduzir diretamente no arquivo XML, deve importar o arquivo XML para o painel Strings ou salvá-lo no diretório padrão do idioma.

Traduzir texto no painel Strings

1. Selecione Janela > Outros painéis > Strings.
2. Para cada idioma a ser traduzido, selecione a coluna de idioma adequada e, em seguida, digite o texto traduzido referente ao idioma a ser associado a cada ID de string.
3. Para mostrar o texto do Palco no idioma selecionado, escolha o idioma no campo Idioma do palco.
4. Ao terminar, salve, publique ou teste o arquivo.

Todos os arquivos XML de todos os idiomas são substituídos por informações no painel Strings.

Nota: Para preservar a tradução de um arquivo XML, salve-o em outra pasta.

Traduzir texto em um arquivo XML

1. Usando um editor de arquivos XML ou software de tradução, abra a pasta do idioma desejado e, em seguida, o arquivo XML do idioma. O arquivo XML é preenchido com os IDs de cada string de texto.
2. Digite a string de texto para o idioma ao lado do ID.
3. Se necessário, importe o arquivo XML traduzido para o painel Strings.

Importar um arquivo XML para o painel Strings

Depois de modificar um arquivo XML, se você colocá-lo na pasta especificada no painel Strings do idioma, o arquivo XML será carregado no documento do Flash Professional (arquivo FLA) quando ele for aberto.

Independentemente de onde o arquivo XML importado estava localizado, quando você salva, testa ou publica o arquivo FLA, uma pasta para cada idioma no painel Strings e um arquivo XML para cada idioma são criados no local indicado para publicar arquivos SWF. Se não for indicado nenhum caminho de publicação, a pasta e o arquivo são salvos na mesma pasta onde está localizado o arquivo FLA. Os arquivos XML gerados pelo painel Strings são sempre preenchidos com as informações do painel Strings.

Alternativamente, importe um arquivo XML de outro local para o painel Strings. Depois de importá-lo, ao salvar, testar ou publicar o arquivo, o arquivo XML da pasta especificada para o idioma é substituído. Não é possível importar um arquivo XML para um idioma, a menos que ele já esteja selecionado como idioma disponível no painel Strings. Você também pode adicionar um idioma e importar um arquivo XML com a tradução do idioma.

1. Selecione Janela > Outros painéis > Strings e clique em Importar XML.
2. No menu Selecionar um idioma, selecione o idioma do arquivo XML se estiver importando e clique OK.
3. Navegue para a pasta e arquivo XML a ser importados.

As informações XML são carregadas na coluna do painel Strings do idioma selecionado na etapa 3.

Nota: Selecione o mesmo idioma nas etapas 2 e 3. Caso contrário, você poderia, por exemplo, importar um arquivo XML em francês para a coluna de alemão.

Texto multilíngue e ActionScript

[Para o início](#)

Você pode controlar o texto em vários idiomas e importar os arquivos XML em vários idiomas com o ActionScript®.

Usar o ActionScript para carregar arquivos externos

Para carregar dados XML existentes ou usar um formato diferente para o arquivo XML, use a ação loadVariables, a ação getURL, o objeto LoadVars ou o objeto XML para criar um documento contendo texto multilíngue colocando o texto em um arquivo de texto externo ou XML e carregando-o no clipe de filme no tempo de execução.

Salve o arquivo externo no formato UTF-8 (recomendado), UTF-16BE ou UTF-16LE usando um aplicativo que suporte o formato. Se estiver usando o formato UTF-16BE ou UTF-16LE, o arquivo deve começar com um BOM para identificar o formato de codificação para Flash Player. A tabela abaixo lista o BOM a ser incluído para identificar a codificação:

Nota: A maioria dos editores de texto que pode salvar arquivos em UTF-16BE ou LE adiciona automaticamente os BOMs aos arquivos.

Formato UTF	Primeiro byte	Segundo byte
UTF-16BE	0xFE	0xFF
UTF-16LE	0xFF	0xFE

Nota: Se o arquivo externo for um arquivo XML, não será possível usar uma tag de codificação XML para alterar sua codificação. Salve o arquivo em um formato Unicode suportado.

1. No aplicativo de criação do Flash Professional, crie um campo de texto dinâmico ou de entrada para mostrar o texto no documento.

2. No Inspetor de propriedades, com o campo de texto selecionado, atribua um nome de ocorrência ao campo de texto.
3. Fora do Flash, crie um arquivo de texto ou XML que defina o valor da variável do campo de texto.
4. Salve o arquivo XML no formato UTF-8 (recomendado), UTF-16BE ou UTF-16LE.
5. Use um dos seguintes procedimentos ActionScript para fazer referência ao arquivo externo e carregá-lo no campo de texto dinâmico ou de entrada:
 - Use a ação loadVariables para carregar um arquivo externo.
 - Use a ação getURL para carregar um arquivo externo de uma URL específica.
 - Use o objeto LoadVars (objeto cliente-servidor predefinido) para carregar um arquivo de texto externo de uma URL específica.
 - Use o objeto XML (objeto cliente-servidor predefinido) para carregar um arquivo XML externo de uma URL específica. Para obter mais informações, consulte XML na [Referência de linguagem ActionScript](#).

Criar documentos multilíngue usando a ação #include

Para criar um documento com vários idiomas, use a ação #include.

Use um aplicativo com suporte para codificação UTF-8, como o Dreamweaver, para salvar o arquivo de texto no formato UTF-8.

Para identificar o arquivo como Unicode para a ferramenta de criação do Flash Professional, inclua o seguinte cabeçalho como primeira linha do arquivo:

```
//! -- UTF8
```

Nota: Inclua um espaço após o segundo hífen (-).

Por padrão, o aplicativo de criação do Flash Professional supõe que os arquivos externos que usam a ação #include são codificados na página de código tradicional do sistema operacional que executa a ferramenta de criação. Usar o cabeçalho //!-- UTF8 em um arquivo informa à ferramenta de criação que o arquivo externo está codificado como UTF-8.

1. Na ferramenta de criação do Flash Professional, crie um campo de texto dinâmico ou de entrada para mostrar o texto no documento.
2. No Inspetor de propriedades, com o campo de texto selecionado, atribua um nome de ocorrência ao campo de texto.
3. Fora do Flash, crie um arquivo de texto que defina o valor da variável do campo de texto. Adicione o cabeçalho //!-- UTF8 ao início do arquivo.
4. Salve o arquivo de texto no formato UTF-8.
5. Para incluir o arquivo externo do campo de texto dinâmico ou de entrada, use a diretiva #include. Para obter mais informações, consulte a diretiva #include na [Referência de linguagem ActionScript](#).

Criação de documentos multilíngues usando variáveis de texto

Para incluir conteúdo codificado com Unicode em variáveis de texto, use a sintaxe \uXXXX, onde XXXX é o ponto de código hexadecimal de quatro dígitos ou o caractere de escape, para o caractere Unicode. A ferramenta de criação Flash Professional suporta caracteres de escape Unicode por meio de \uFFFF. Para localizar os pontos de código para caracteres Unicode, consulte a seção Unicode Standard no site Unicode.org.

Só é possível usar caracteres de escape Unicode em variáveis de campo de texto. Não é possível incluir caracteres de escape em arquivos de texto ou XML externos; o Flash Player 6 não reconhece caracteres de escape Unicode em arquivos externos.

Por exemplo: para definir um campo de texto dinâmico (com o nome de ocorrência myTextVar) contendo caracteres japoneses, coreanos, chineses, ingleses e gregos, além do símbolo do Euro, digite o seguinte:

```
myTextVar.text = "\u304B\uD55C\u6C49hello\u03BB\u20AC";
```

Quando o arquivo SWF for executado, os seguintes caracteres aparecerão no campo de texto:

か한漢helloλ€

Para obter melhores resultados ao criar um campo de texto contendo vários idiomas, use uma fonte que inclua todos os glifos de que o texto precisa.

Uso do componente XMLConnector para conectar arquivos XML externos

Use a versão 2 do componente XMLConnector para conectar a um documento XML externo e vincular propriedades no documento. Seu objetivo é ler ou gravar documentos XML usando as operações HTTP GET, POST ou ambas. Ele age como conector entre outros componentes e documentos XML externos. O XMLConnector se comunica com componentes do seu aplicativo usando recursos de ligação de dados do ambiente de criação Flash ou o código ActionScript. Para obter mais informações, consulte componente XML Connector na [Referência de linguagem ActionScript](#).

Mais tópicos da Ajuda

[Incorporar fontes para proporcionar uma aparência uniforme ao texto](#)



Dimensionamento e cache de símbolos

[Escalando conteúdo no palco](#)

[Sobre dimensionamento de 9 fatias e símbolos de clipe de filme](#)

[Editar símbolos de clipe de filme com dimensionamento de 9 fatias](#)

[Melhoria da renderização com a cache de bitmap](#)

[Especificar bitmap em cache para uma instância do símbolo](#)

[Especificar uma cor de fundo para uma instância do símbolo em cache \(somente CS5.5\)](#)

Escalando conteúdo no palco

[Para o início](#)

Você pode escalar itens no palco das seguintes formas:

- Escalar instâncias de símbolo individuais com a ferramenta Transformação Livre, com o painel Propriedades ou com o painel Transformar.
- Escalar instâncias de símbolos individuais com escala de 9 porções e com as ferramentas e painéis listados acima.
- Escalando conteúdos completos do palco ao redimensionar o palco (somente CS5.5).

Escale uma instância de símbolo individual

1. Selecione uma instância de símbolo no palco.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione a ferramenta Transformação Livre no painel Ferramentas e, em seguida, arraste os cantos ou bordas da instância para redimensioná-la.
 - Abra o painel Propriedades (Janela > Propriedades) e edite as propriedades Altura e Largura da instância.
 - Abra o painel Transformar (Janela > Transformar) e edite as propriedades Altura da Escala e Largura da Escala da instância.

Escalar todo o conteúdo ao redimensionar o palco (somente CS5.5)

1. Escolha Modificar > Documento.
 2. Na caixa de diálogo Configurações do Documento, insira novos valores para as dimensões Altura e Largura do documento. Esse é o tamanho do palco.
 3. Selecione o Conteúdo da Escala com a opção Palco. Clique em OK.
- A escala é aplicada a todos os conteúdos de todos os quadros.

Tutoriais e vídeos

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Dimensionamento de ativos](#) (4:20, Adobe TV)
- Exemplo de ActionScript 3.0: [Escala e redimensionamento de ativos para uso em múltiplas telas](#) (Paul Trani, cookbooks.adobe.com)

Sobre dimensionamento de 9 fatias e símbolos de clipe de filme

[Para o início](#)

O dimensionamento de 9 fatias permite especificar como a escala será aplicada a áreas específicas do clipe de filme. Com o dimensionamento de 9 fatias você pode assegurar que o clipe de filme seja exibido corretamente quando dimensionado. No dimensionamento normal, o Flash Professional dimensiona igualmente todas as partes do clipe de filme e nos tamanhos horizontal e vertical. Em muitos cliques de filme, o dimensionamento por igual pode fazer com que os gráficos do clipe pareçam estranhos, especialmente nos cantos e nas bordas de cliques de filme retangulares. Isso geralmente vale para cliques de filme usados como elementos da interface do usuário, por exemplo, botões.

O clipe de filme é visualmente dividido em nove seções com uma camada do tipo grade, e cada uma das nove áreas é dimensionada independentemente. Para manter a integridade visual do clipe de filme, os cantos não são dimensionados, ao passo que as áreas restantes da imagem são dimensionadas (em vez de ajustadas) para maior ou menor, conforme o necessário.

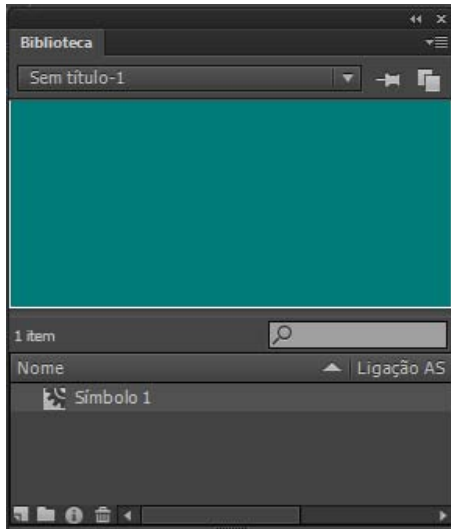
Quando um símbolo de clipe de filme tem dimensionamento de 9 fatias aplicado, ele é exibido na visualização do painel Biblioteca mostrando as guias. Se estiver selecionada a opção Controle > Habilitar visualização ao vivo, quando você dimensionar as ocorrências do clipe de filme, verá o dimensionamento de 9 fatias aplicado no próprio Palco.

Nota: A configuração da Visualização ao vivo não pode ser usada com um documento do ActionScript 3.0.

Nota: O dimensionamento de 9 fatias não pode ser aplicado a símbolos tipo Gráfico ou Botão. Bitmaps dentro de cliques de filme ativados de 9 fatias são dimensionados normalmente, sem distorção de 9 fatias, enquanto os demais conteúdos do clique de filme são dimensionados de acordo com as guias de 9 fatias.

Nota: O dimensionamento de 9 fatias às vezes é conhecido como “escala 9”.

Um clique de filme ativado de 9 fatias pode conter em si objetos aninhados, mas apenas determinados tipos de objetos dentro do clique de filme são dimensionados adequadamente no modo de 9 fatias. Para fazer um clique de filme com objetos internos que também seguem o dimensionamento de 9 fatias quando o clique de filme é dimensionado, os objetos aninhados devem ser formas, objetos de desenho, grupos ou símbolos gráficos.



Um símbolo com o dimensionamento de 9 fatias habilitado no painel Biblioteca e dimensionado no Palco

Para assistir a tutoriais em vídeo sobre o dimensionamento de 9 fatias, consulte:

- www.adobe.com/go/vid0204_br
- www.adobe.com/go/vid0205_br

Editar símbolos de clique de filme com dimensionamento de 9 fatias

[Para o início](#)

Por padrão, as guias de fatias são colocadas em 25% (ou 1/4) da largura e altura do símbolo a partir da borda do símbolo. No modo de edição de símbolo, as guias de fatias são exibidas como linhas pontilhadas sobrepostas ao símbolo. As guias de fatias não se ajustam quando você as arrasta no quadro de colagem. As guias não são exibidas quando o símbolo está no palco.

Você não pode editar símbolos habilitados com 9 fatias no local do Palco. É necessário editá-los no modo de edição de símbolo.

Nota: Ocorrências criadas a partir de um símbolo de clique de filme habilitado com 9 fatias podem ser transformadas, mas não devem ser editadas. A edição dessas ocorrências pode gerar resultados imprevisíveis.

Para assistir a tutoriais em vídeo sobre o dimensionamento de 9 fatias, consulte:

- www.adobe.com/go/vid0204_br
- www.adobe.com/go/vid0205_br

Habilitar dimensionamento de 9 fatias para um símbolo de clique de filme existente

1. Com o documento de origem aberto, selecione Janela > Biblioteca.
2. Selecione um clique de filme, botão ou símbolo gráfico no painel Biblioteca.
3. Selecione Propriedades no menu do painel Biblioteca.
4. Selecione Habilitar guias para dimensionamento de 9 fatias.

Editar um símbolo de clique de filme habilitado com 9 fatias

1. Entre no modo de edição de símbolo seguindo um destes procedimentos:
 - Selecione a ocorrência do símbolo no palco e clique com o botão direito (Windows) ou Ctrl+clique (Macintosh) e selecione Editar.
 - Selecione o símbolo no painel Biblioteca e clique com o botão direito (Windows) ou clique com a tecla Ctrl (Macintosh) e selecione Editar.
 - Clique duas vezes no símbolo no painel Biblioteca.
 2. Para mover as guias horizontais ou verticais, arraste e solte a guia. A nova posição da guia é atualizada na visualização do símbolo na Biblioteca.
-

Melhoria da renderização com a cache de bitmap

O cache de bitmap em tempo de execução permite otimizar o desempenho da reprodução, especificando se o clipe de filme estático (por exemplo, uma imagem de plano de fundo) ou símbolo de botão deve ser armazenado em cache como um bitmap em tempo de execução. Por padrão, o Flash Player redesenha cada item vetorial do Palco em cada quadro. Armazenar em cache um clipe ou um símbolo de botão como um bitmap impede que o Flash Player precise redesenhar o item continuamente, pois a imagem será um bitmap e sua posição no Palco não mudará. Isso aumenta consideravelmente a velocidade de reprodução.

Por exemplo, quando você criar uma animação com um fundo complexo, crie um clipe filme que contenha todos os itens que fazem parte do fundo. Então, selecione 'Cache como bitmap' para o clipe de filme de fundo no inspetor de Propriedade. Durante a reprodução, o plano de fundo é renderizado como um bitmap armazenado na profundidade de tela atual. O Flash Player desenha o bitmap no Palco rapidamente e somente uma vez, permitindo que a animação seja reproduzida com maior velocidade e com mais fluidez.

Sem o cache do bitmap, a animação talvez fosse reproduzida muito lentamente.

O cache de bitmap permite utilizar um clipe de filme e congelar automaticamente em um certo local. Se uma região for alterada, o cache do bitmap será atualizado vetorialmente. Este processo minimiza o número de redesenhos que o Flash Player deve realizar e oferece um desempenho de reprodução mais rápido e mais suave.

Só use o cache de bitmap em tempo de execução em clipes de filme complexos e estáticos em que a posição, mas não o conteúdo do clipe de filme, é alterada em cada quadro da animação. O uso do cache de bitmap em tempo de execução permite obter melhoria de desempenho na reprodução, mas essa melhoria só é perceptível em clipes de filme com conteúdo complexo. A técnica não irá melhorar o desempenho para clipes de filme mais simples.

Para obter mais informações, consulte Quando habilitar o armazenamento em cache, em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#).

Guy Watson escreveu um artigo detalhado sobre o uso da cache de bitmap no Flash Professional Developer Center, chamado [Utilização do cache de bitmap no Flash](#).

O tutorial em vídeo [Otimização de animações e arquivos FLA \(7:24\) \(CS3\)](#) também dá dicas sobre o uso da cache de bitmap em tempo de execução.

Nota: Você só pode usar a opção Usar cache de bitmaps em tempo de execução em símbolos de clipe de filme e botão.

O clipe de filme não usa um bitmap (mesmo se a opção Usar cache de bitmaps em tempo de execução estiver selecionada), mas em vez disso, aplica acabamento ao símbolo de clipe de filme ou botão usando dados de vetor, nas seguintes circunstâncias:

- O bitmap é muito grande (maior do que 2880 pixels em cada direção).
- O Flash Player não consegue reservar memória para o bitmap (gerando um erro de insuficiência de memória).

Especificar bitmap em cache para uma instância do símbolo

1. Selecione o clipe de filme ou símbolo de botão no palco.
2. No Inspetor de propriedades, selecione a opção Cache como Bitmap (CS5) ou selecione Cache como Bitmap no menu Renderização (CS5.5).

Especificar uma cor de fundo para uma instância do símbolo em cache (somente CS5.5)

Quando o Armazenamento em Cache do Bitmap de uma instância de símbolo é ativado, é possível escolher uma cor de fundo opaca para a instância. Por padrão, a cor de fundo é transparente.

1. Selecione a ocorrência no palco.
2. Na seção Exibir, no painel Propriedades, selecione Opaco no menu Fundo do Bitmap.
3. Selecione uma cor de fundo no seletor de cores.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Exportar como bitmap e armazenar em cache como bitmap](#) (2:06, Adobe TV)



Compartilhamento de recursos da biblioteca através de arquivos

[Compartilhamento de recursos da biblioteca em tempo de execução](#)

[Compartilhamento de recursos da biblioteca em tempo por autor](#)

Compartilhamento de recursos da biblioteca em tempo de execução

[Para o início](#)

Sobre recursos da biblioteca compartilhada em tempo de execução

Recursos da biblioteca compartilhada permitem usar recursos de um arquivo FLA para outro. Isto pode ser útil nestas situações:

- Quando mais de um arquivo FLA precisa usar a mesma arte ou outros recursos.
- Quando um designer e um desenvolvedor querem conseguir editar artes e código ActionScript em arquivos FLA separados de um projeto comum.

O compartilhamento de recursos da biblioteca funciona da seguinte maneira:

- Em recursos compartilhados de tempo de execução, os recursos do documento de origem são vinculados como arquivos externos a um documento de destino. Os recursos de tempo de execução são carregados no documento de destino durante a reprodução do documento, ou seja, no tempo de execução. O documento de origem contendo o recurso compartilhado não precisa estar disponível na rede local durante a criação do documento de destino. O documento de origem deve ser enviado para um URL para que o recurso compartilhado esteja disponível para o documento de destino no tempo de execução.

Tutoriais e vídeos

- Tutorial: [Tutorial de biblioteca compartilhada em tempo de execução](#) (Flash CS4, inclui alguns ActionScript 3.0, fonte: slekx.com)

Trabalho com recursos compartilhados em tempo de execução

O uso de recursos da biblioteca compartilhada em tempo de execução envolve dois procedimentos: Primeiro, o autor do documento de origem define um recurso compartilhado no documento de origem e insere uma string de identificador para esse recurso e uma URL (*apenas HTTP ou HTTPS*), onde o documento de origem será publicado.

Depois, o autor do documento de destino define o recurso compartilhado no documento de destino e insere uma string de identificador e uma URL idêntica à do recurso compartilhado do documento de origem. Como alternativa, o autor do documento de origem pode arrastar para a biblioteca do documento de destino os recursos compartilhados do documento de origem já publicado. A versão do ActionScript definida nas configurações de publicação deve corresponder à versão do documento de origem.

De qualquer forma, o documento de origem deve ser publicado no URL especificado, para que os recursos compartilhados estejam disponíveis para o documento de destino.

Definir recursos compartilhados em tempo de execução no documento de origem

Para definir propriedades de compartilhamento de um recurso no documento de origem e tornar o recurso acessível para vínculo a documentos de destino, use a caixa de diálogo Propriedades do símbolo ou a caixa de diálogo Propriedades de ligação.

1. Com o documento de origem aberto, selecione Janela > Biblioteca:
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione um clipe de filme, botão ou símbolo gráfico no painel Biblioteca e selecione Propriedades no menu do painel Biblioteca. Clique em Avançado.
 - Selecione um símbolo de fonte, som ou bitmap e selecione Ligação, no menu do painel Biblioteca.
3. Em Ligação, selecione Exportar para compartilhamento em tempo de execução para tornar o recurso disponível para vínculo ao documento de destino.
4. Digite um identificador para o símbolo. Não inclua espaços. Esse é o nome que o Flash Professional usa para identificar o recurso durante o vínculo ao documento de destino.

Nota: O Flash Professional também usa o identificador de ligação para identificar um clipe de filme ou botão usado como objeto no ActionScript. Consulte Trabalho com clipes de filme, em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#), ou [Trabalho com clipes de filme](#), no Guia do desenvolvedor do ActionScript 3.0.
5. Digite a URL onde será publicado o arquivo SWF que contém o recurso compartilhado e clique em OK.

Ao publicar o arquivo SWF, você deverá enviá-lo para a URL especificada, para que os recursos compartilhados estejam disponíveis para documentos de destino.

Vincular a recursos compartilhados em tempo de execução, a partir de um documento de destino

É possível vincular a um recurso compartilhado digitando seu URL ou arrastando o recurso para dentro do documento de destino.

Vincule o recurso compartilhado a um documento de destino, digitando o identificador e o URL

1. No documento de destino, selecione Janela > Biblioteca.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione um botão, símbolo gráfico, bitmap ou som, no painel Biblioteca e selecione Propriedades no menu do painel Biblioteca. Clique em Avançado.
 - Selecione um símbolo de fonte, e depois Ligação no menu do painel Biblioteca.
3. Em Ligação, selecione Importar para compartilhamento em tempo de execução para vincular ao recurso no documento de origem.
4. Insira um identificador para o símbolo, bitmap ou som que seja idêntico ao identificador usado para o símbolo no documento de origem. Não inclua espaços.
5. Digite o URL onde está publicado o arquivo SWF de origem, que contém o recurso compartilhado, e clique em OK.

Vincular um recurso compartilhado arrastando para um documento de destino

1. No documento de destino, siga um destes procedimentos:
 - Selecione Arquivo > Abrir.
 - Selecione Arquivo > Importar > Abrir biblioteca externa.
2. Selecione o documento de origem e clique em Abrir.
3. Arraste o recurso compartilhado do painel Biblioteca do documento de origem para o painel Biblioteca ou para o palco do documento de destino.

Desativar compartilhamento para símbolo no documento de destino

1. No documento de destino, selecione o símbolo vinculado no painel Biblioteca e siga um dos seguintes procedimentos:
 - Se o recurso for um clipe de filme, botão, ou símbolo de gráfico, selecione Propriedades, no menu do painel Biblioteca.
 - Se o recurso for um símbolo de fonte, selecione Ligação, no menu do painel Biblioteca.
2. Desmarque Importar para compartilhamento em tempo de execução e clique em OK.

Compartilhamento de recursos da biblioteca em tempo por autor

[Para o início](#)

O compartilhamento de recursos no tempo por autor tem as seguintes vantagens:

- Permite evitar a necessidade de cópias ou recursos redundantes em mais de um arquivo FLA. Por exemplo, se você estiver desenvolvendo um FLA para navegadores web, outro para iOS e outro para Android, poderá compartilhar recursos entre os três arquivos.
- Ao editar um recurso compartilhado num arquivo FLA, as alterações se refletem em outros arquivos FLA que utilizam o recurso quando são abertos ou colocados em foco.

Existem duas maneiras de compartilhar recursos de biblioteca durante a criação:

- Usando símbolos de arquivos FLA externos, vinculando-os a símbolos em outro arquivo FLA.
- (Somente CS5.5) Compartilhando com arquivos FLA que fazem parte do mesmo projeto Flash no painel Projeto. Para informações sobre a utilização do painel Projeto, consulte (Desaprovado com o Flash Professional CC) Trabalhar com projetos Flash.

Compartilhar vinculando a símbolos em arquivos FLA distintos funciona da seguinte forma:

- Para recursos compartilhados durante a criação, atualize ou substitua qualquer símbolo no arquivo FLA que está sendo criado por qualquer outro símbolo em qualquer arquivo FLA disponível na rede local.
- Atualize o símbolo no documento de destino à medida que for criando o documento.
- O símbolo no documento de destino mantém o nome e as propriedades originais, mas o conteúdo é atualizado ou substituído por aqueles do símbolo que você selecionou.

O compartilhamento de símbolos usando o painel Projeto funciona desta forma (somente CS5.5):

- Primeiro, crie um projeto no painel Projeto e crie um arquivo FLA no projeto.
- Nesse arquivo FLA, especifique quais símbolos deseja compartilhar com outros arquivos, marcando cada item na caixa de seleção do painel Biblioteca.
- Crie um segundo arquivo FLA no projeto.

- Copie e cole camadas, quadros ou itens do palco do primeiro arquivo FLA para o segundo.
- O Flash move os itens compartilhados da biblioteca nos elementos colados para um arquivo distinto chamado AuthortimeSharedAssets.FL, dentro da pasta do projeto.

Os seguintes tipos de recursos podem ser compartilhados num projeto:

Tipo de recurso	Compartilhável por si próprio?	Compartilhável se dentro de um clipe de filme?
Símbolo de clipe de filme	Sim	Sim
Símbolo gráfico	Sim	Sim
Símbolo de botão	Sim	Sim
Símbolo de fonte	Não	Sim
Vídeo FLA	Não	Sim
Vídeo incorporado	Não	Sim
Som (qualquer formato)	Não	Sim
Bitmap (qualquer formato)	Não	Sim
Cipe compilado (SWC)	Não	Sim
Componente (baseado em símbolo)	Sim	Sim

Atualizar ou substituir símbolos compartilhados

Você pode atualizar ou substituir um clipe de vídeo, botão ou símbolo de gráfico em um documento, por qualquer outro símbolo existente em um arquivo FLA acessível na rede local. O nome original e as propriedades do símbolo no documento de destino são preservados, mas o conteúdo do símbolo é substituído pelo conteúdo do símbolo selecionado. Qualquer recurso que o símbolo selecionado usar também será copiado no documento de destino.

1. Com o documento aberto, selecione um clipe de filme, botão ou símbolo de gráfico no painel Biblioteca e selecione Propriedades no menu Opções do painel.
2. Se as áreas Ligação e Origem da caixa de diálogo Propriedades do símbolo não forem exibidas, clique em Avançado.
3. Para selecionar um novo arquivo FLA, clique em Procurar.
4. Navegue até o arquivo FLA, que contém o símbolo que irá atualizar ou substituir o símbolo selecionado no painel Biblioteca, e clique em Abrir.
5. Navegue até um símbolo e clique em OK.
6. Siga um destes procedimentos:
 - CS5: na caixa de diálogo Propriedades do Símbolo, em Origem, selecione "Sempre atualizar antes de publicar" e clique em OK.
 - CS5.5: na caixa de diálogo Propriedades do Símbolo, em Compartilhamento de Tempo por Autor, selecione Atualizar Automaticamente e clique em OK.

Definir recursos para compartilhamento em um projeto (CS5.5 apenas)

O compartilhamento de recursos entre arquivos FLA num projeto permite editar o recurso num arquivo e refeletir as alterações em outros arquivos FLA que utilizam o recurso.

1. Criação de um projeto com o Flash. Consulte Criação de projetos.
2. Num arquivo FLA do projeto, para cada recursos da biblioteca que você deseja compartilhar com outros arquivos FLA no projeto, execute uma das ações a seguir:
 - Abra o painel Biblioteca e selecione a opção Link próxima ao nome do recurso.
 - Com o ativo selecionado no painel Biblioteca, escolha Propriedades no menu Opções do painel e clique no botão Compartilhar com o projeto.
3. Na linha de tempo ou no palco, copie camadas, quadros ou itens do palco que contêm recursos compartilhados.
4. Num arquivo FLA distinto do mesmo projeto, cole as camadas, quadros ou itens de palco num outro arquivo FLA do mesmo projeto.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 - Sharing assets across projects](#) (3:51, Paul Trani, Adobe TV)
- Tutorial: [Creating mobile projects with shared assets and the Project panel](#) (Yuki Shimizu, Adobe.com)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Som e ActionScript

Controle de sons usando comportamentos

Controle de sons com o objeto de som ActionScript 2.0

Sobre o evento onSoundComplete do ActionScript 2.0

Acesso às propriedades ID3 em arquivos mp3 com o Flash Player

Com o ActionScript®, você pode controlar os sons no tempo de execução. O uso do ActionScript permite criar interação e outros recursos nos arquivos FLA que não são possíveis apenas com a Linha do tempo.

Os recursos adicionais descrevem como trabalhar com som no ActionScript 3.0:

- Guia do Desenvolvedor AS3: [Trabalho com Som](#)
- Tutorial em vídeo: [Audio in Flash: Part 2](#) (Sound and ActionScript) LayersMagazine.com

Nota: (Apenas para o Flash Professional CC) O ActionScript 2.0 e o ActionScript 1.0 não são compatíveis com o Flash Pro CC.

Controle de sons usando comportamentos

[Para o início](#)

Usando comportamentos pré-gravados de som do ActionScript 2.0, você pode adicionar sons ao documento e controlar a reprodução de som. Adicionar um som usando esses comportamentos cria uma ocorrência do som, que é usada para controlar o som.

Nota: O ActionScript 3.0 e o Flash Lite 1.x e Flash Lite 2.x não oferecem suporte a comportamentos.

Carregar som em arquivo usando um comportamento

1. Selecione o objeto, por exemplo, um botão, que você deseja usar para acionar o comportamento.
2. No painel Comportamentos (Janela > Comportamentos), clique no botão Adicionar (+) e selecione Som > Carregar som da biblioteca ou Som > Carregar arquivo mp3 de fluxo.
3. Na caixa de diálogo Carregar som, insira o identificador de ligação do som da biblioteca ou o local de som do arquivo fluxo de mp3. Em seguida, insira um nome para a ocorrência do som e clique em OK.
4. No painel Comportamentos, em Evento, clique em Ao soltar (o evento padrão) e selecione um evento do mouse no menu. Se desejar usar o evento OnRelease, não altere a opção.

Reprodução ou interrupção de sons usando um comportamento

1. Selecione o objeto, por exemplo, um botão, que você deseja usar para acionar o comportamento.
2. No painel Comportamentos (Janela > Comportamentos), clique no botão Adicionar (+).
3. Selecione Som > Reproduzir som, Som > Parar som ou Som > Parar todos os sons.
4. Na caixa de diálogo exibida, siga um destes procedimentos:
 - Insira o identificador de ligação e o nome da ocorrência do som que você deseja reproduzir ou parar e clique em OK.
 - Clique em OK para confirmar que deseja parar todos os sons.
5. No painel Comportamentos, em Evento, clique em Ao soltar (o evento padrão) e selecione um evento do mouse no menu. Se desejar usar o evento OnRelease, não altere a opção.

Controle de sons com o objeto de som ActionScript 2.0

[Para o início](#)

Use o objeto de som do ActionScript 2.0 para adicionar sons e controlar objetos de som no documento, incluindo ajuste de volume ou equilíbrio à direita ou à esquerda durante a reprodução do som. Para obter mais informações, consulte Criação de controles de som, em [Uso do ActionScript 2.0 no Flash](#).

1. Selecione o som no painel Biblioteca.
2. No Windows: selecione Ligação no menu Pannel do canto superior direito do painel, ou clique com o botão direito. No Macintosh: clique com Ctrl no nome do som no painel Biblioteca e selecione Ligação no menu de contexto.
3. Na caixa de diálogo Propriedades de ligação, em Ligação, selecione Exportar para ActionScript.
4. Insira uma string de identificador na caixa e clique em OK.

Sobre o evento onSoundComplete do ActionScript 2.0

[Para o início](#)

O evento `onSoundComplete` do objeto de som do `ActionScript 2.0` permite acionar um evento em um aplicativo com base na conclusão de um arquivo de som anexado. Flash Professional O objeto de som é um objeto embutido que permite o controle de sons em um aplicativo Flash Professional. Para obter mais informações consulte Som em [Referência de linguagem do ActionScript 2.0](#). O evento `onSoundComplete` do objeto de som é chamado automaticamente quando o arquivo de som anexado termina a reprodução. Se o som estiver em loop por um número de vezes especificado, o evento será acionado quando o loop do som terminar.

O objeto de som tem duas propriedades que podem ser usadas com o evento `onSoundComplete`. A propriedade de duração é uma propriedade somente leitura que representa a duração, em milissegundos, da amostra de som anexada ao objeto de som. A propriedade de posição é uma propriedade somente leitura que representa o número de milissegundos em que o som será reproduzido em cada repetição.

O evento `onSoundComplete` permite manipular sons de diversas maneiras, como as seguintes:

- Criar uma lista de reprodução dinâmica ou sequenciador.
- Criar uma apresentação de multimídia que verifica o término da narração antes de avançar para o próximo quadro ou a próxima cena.
- Criar um jogo que sincronize suavemente sons com eventos ou cenas e transições específicos entre sons diferentes.
- Sincronizar o tempo de mudança de imagem com o som, por exemplo, alterar a imagem quando o som estiver na metade do tempo de reprodução.

Acesso às propriedades ID3 em arquivos mp3 com o Flash Player

[Para o início](#)

O Adobe Flash Player 7 e superior oferece suporte às tags ID3 versões 2.4 E 2.4. Nessa versão, quando você carrega um som mp3 usando o método `attachSound()` ou `loadSound()` do `ActionScript 2.0`, as propriedades de tag ID3 estão disponíveis no início do fluxo de dados de som. O evento `onID3` é executado quando os dados ID3 são inicializados.

O Flash Player 6 (6.0.40.0) e superior oferece suporte a arquivos mp3 com tags ID3 versões 1.0 e 1.1. Nas tags ID3 versões 1.0 e 1.1, as propriedades estão disponíveis no final do fluxo de dados. Se o som não contiver uma tag ID3v1, as propriedades ID3 serão indefinidas. Usuários devem ter o Flash Player 6 (6.0.40.0) ou superior para que as propriedades ID3 funcionem.

Para obter mais informações sobre o uso das propriedades ID3, consulte `id3` (propriedade `Sound.id3`) em [Referência de linguagem do ActionScript 2.0](#).



Símbolos e ActionScript

Controle de ocorrências e símbolos com o ActionScript

Controle de ocorrências com comportamentos

Adicionar e configurar um comportamento

Criar comportamentos personalizados

Com o ActionScript®, você pode controlar os símbolos no tempo de execução. O uso do ActionScript permite criar interação e outros recursos nos seus arquivos FLA que não são possíveis apenas com a Linha do tempo.

Controle de ocorrências e símbolos com o ActionScript

[Para o início](#)

Use o ActionScript® para controlar ocorrências de clipe de filme e de botão. As ocorrências devem possuir nomes exclusivos. É possível escrever com o próprio ActionScript ou usar comportamentos predefinidos incluídos com Flash Professional.

Para obter mais informações, consulte Manipulação de eventos, em [Uso ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#), ou [Manipulação de eventos](#), no *Guia do desenvolvedor do ActionScript 3.0*.

Controle de ocorrências com comportamentos

[Para o início](#)

Nos arquivos FLA em que a configuração de publicação é definida como ActionScript 2.0, você pode usar comportamentos para controlar ocorrências de clipes de filme e gráficos no documento, sem precisar escrever o código ActionScript. Comportamentos são scripts pré-escritos que permitem adicionar codificação do ActionScript ao documento sem ter que criar o código ActionScript. Comportamentos não estão disponíveis para o ActionScript 3.0.

Você pode usar comportamentos para organizar a ordem de empilhamento da ocorrência em um quadro, além de carregar, descarregar, reproduzir, parar, duplicar ou arrastar o clipe de filme, ou vincular a ocorrência a um URL.

Além disso, você pode usar comportamentos para carregar um gráfico externo ou uma máscara animada em um clipe de filme.

O Flash Professional inclui os comportamentos na tabela a seguir.

Comportamento	Finalidade	Selecionar ou inserir
Carregar gráfico	Carrega um arquivo JPEG externo em um clipe de filme ou na tela.	Caminho e nome de arquivo JPEG. Nome da ocorrência do clipe de filme ou tela que recebe o gráfico.
Carregar clipe de filme externo	Carrega um arquivo SWF externo em um clipe de filme ou na tela.	URL do arquivo SWF externo. Nome da ocorrência de clipe de filme ou tela que recebe o arquivo SWF.
Duplicar clipe de filme	Duplica o clipe de filme ou tela.	Nome da ocorrência de clipe de filme a duplicar. deslocamento X e Y de pixels do original para a cópia.
Ir para e Reproduzir no quadro ou rótulo	Reproduz o clipe de filme de um quadro específico.	Nome de ocorrência do clipe de destino a reproduzir. Número do quadro ou rótulo para reproduzir.
Ir para e Parar no quadro ou rótulo	Interrompe o clipe de filme, movendo opcionalmente o indicador de reprodução para um quadro específico.	Nome de ocorrência do clipe de destino que deseja interromper. Número do quadro ou rótulo a interromper.
Traz para o Primeiro Plano	Traz o clipe de filme de destino ou tela para a parte superior da ordem de empilhamento.	Nome da ocorrência de clipe de filme ou tela.

Traz para a Frente	Traz o clipe de filme de destino ou tela para uma posição acima na ordem de empilhamento.	Nome da ocorrência de clipe de filme ou tela.
Enviar para o Plano de Fundo	Envia o clipe de filme de destino para a parte inferior da ordem de empilhamento.	Nome da ocorrência de clipe de filme ou tela.
Enviar para Trás	Envia o clipe de filme de destino ou tela uma posição abaixo na ordem de empilhamento.	Nome da ocorrência de clipe de filme ou tela.
Iniciar arrasto de clipe de filme	Iniciar arrasto de clipe de filme.	Nome da ocorrência de clipe de filme ou tela.
Parar arrasto de clipe de filme	Parar arrasto atual.	
Descarregar clipe de filme	Remove o clipe de filme carregado por meio do comando loadMovie() do Flash Player.	Nome da ocorrência do clipe de filme.

Adicionar e configurar um comportamento

[Para o início](#)

Certifique-se de que você está trabalhando em um arquivo FLA cuja configuração de publicação do ActionScript seja ActionScript 2.0 ou anterior.

1. Selecione o objeto, um botão por exemplo, para acionar o comportamento.
2. No painel Comportamentos (Janela > Comportamentos), clique no botão Adicionar (+) e selecione o comportamento desejado no submenu Clipe de filme.
3. Selecione o clipe de filme para controlar com o comportamento.
4. Selecione um caminho relativo ou absoluto.
5. Se necessário, selecione ou insira configurações para os parâmetros de comportamento e clique em OK. As configurações padrão do comportamento são exibidas no painel Comportamentos.
6. Em Evento, clique em Ao soltar (evento padrão) e selecione um evento do mouse no menu. Para usar o evento Ao soltar, deixe a opção inalterada.

Criar comportamentos personalizados

[Para o início](#)

Para gravar comportamentos personalizados, crie um arquivo XML que contenha o código do ActionScript 2.0 para executar o comportamento desejado e salve o arquivo na pasta Comportamentos do computador local. Comportamentos são armazenados no seguinte local:

- Windows XP: C:\Documents and Settings\nome de usuário\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\language\Configuration\Behaviors
- Windows Vista: C:\Users\nome de usuário\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\language\Configuration\Behaviors
- Macintosh: Macintosh HD/Users/nome de usuário/Library/Application Support/Adobe/Flash CS3/language/Configuration/Behaviors/

Antes de criar seus próprios comportamentos, examine os arquivos de comportamento XML para desenvolver uma compreensão da sintaxe dos arquivos XML, bem como do código ActionScript usado para criar comportamentos. Se você for inexperiente na gravação de comportamentos, familiarize-se com as tags XML usadas para criar elementos da interface de usuário (como caixas de diálogos) e com o ActionScript, a linguagem de codificação usada para criar comportamentos. Para saber sobre o XML usado para criar elementos da interface, consulte *Ampliação do Flash*. Para saber mais sobre ActionScript, consulte [Uso do ActionScript 3.0](#) ou [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#).

Você também pode fazer o download de comportamentos criados por outros usuários do Flash Professional, que estão no site do Adobe Flash Exchange em www.adobe.com/go/flash_exchange_br.

1. Com um editor XML, abra o arquivo XML do comportamento existente e coloque um nome adequado para o comportamento que pretende criar.
2. Digite um novo valor para o atributo category da tag behavior_definition no arquivo XML.

O seguinte código XML cria uma categoria com o nome myCategory no painel Comportamentos do Flash, no qual o comportamento será listado.

```
<behavior_definition dialogID="Trigger-dialog" category="myCategory"
authoringEdition="pro" name="behaviorName">
```

3. Digite um novo valor para o atributo name da marca behavior_definition. Esse será o nome do comportamento, que será exibido no

ambiente de criação do Flash.

4. (Opcional) Se o comportamento personalizado exigir uma caixa de diálogo, digite parâmetros usando as tags <properties> e <dialog>.

Para saber sobre as tags e os parâmetros usados na criação de suas próprias caixas de diálogo personalizadas, consulte *Ampliação do Flash*.

5. Na tag <actionscript> , insira o código ActionScript para criar o comportamento.

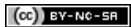
Se você for principiante no ActionScript, consulte [Uso do ActionScript 3.0](#) ou [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#).

Por exemplo (do arquivo de comportamento Movieclip_loadMovie.xml) (ActionScript 2.0):

```
<actionscript>
  <![CDATA[      //load Movie Behavior
    if($target$ == Number($target$)){
      loadMovieNum($clip$, $target$);
    } else {
      $target$.loadMovie($clip$);
    }
    //End Behavior
  ]]>
</actionscript>
```

6. Salve o arquivo e teste o comportamento.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Modelos

[Sobre modelos](#)
[Usar um modelo](#)
[Recursos adicionais](#)

Sobre modelos

[Para o início](#)

Os modelos do Flash Professional fornecem pontos iniciais de fácil utilização para projetos comuns. A caixa de diálogo Novo arquivo oferece uma visualização e uma descrição de cada modelo. Os modelos estão disponíveis em seis categorias:

- Propaganda - inclui tamanhos de Palco comuns usados em anúncios online.
- Animação - inclui muitos tipos comuns de animações, inclusive movimento, realce, brilho e easing.
- Banners - inclui tamanhos e funcionalidades comuns usados em interfaces de sites na Web.
- Reprodução de mídia - inclui álbuns de fotografias e reprodução de várias dimensões e proporções de vídeo.
- Apresentações - inclui estilos de apresentação simples e mais complexos.
- Arquivos de exemplo - fornecem exemplos de recursos comumente usados no Flash Professional.

Uma observação sobre modelos de propaganda

Os modelos de propaganda facilitam a criação dos tipos e tamanho de rich media definidos pelo IAB (Interactive Advertising Bureau) e aceitos pelo setor de propaganda online. Para obter mais informações sobre tipos de propaganda apoiados pelo IAB, consulte o site do IAB em IAB.net.

Teste a estabilidade de suas propagandas em várias combinações de navegadores e plataformas. Seu aplicativo de propaganda será considerado estável se não apresentar mensagens de erro, falhas no navegador ou falhas no sistema.

Trabalhe com webmasters e administradores de rede para criar planos de teste detalhados que incluam as tarefas a serem executadas na propaganda por seu público. Exemplos de planos de teste estão disponíveis na seção de testes do IAB Rich Media em IAB.net. Os requisitos de tamanho e formato de arquivo das propagandas podem variar de acordo com o fornecedor e o site. Verifique com seu fornecedor, ISP ou com o IAB para saber mais sobre esses requisitos que afetam o design da propaganda.

Usar um modelo

[Para o início](#)

1. Selecione Arquivo > Novo.
2. Na caixa de diálogo Novo arquivo, clique na guia Modelos.
3. Selecione um modelo em uma das categorias e clique em OK.
4. Adicione conteúdo ao arquivo FLA que é aberto.
5. Salve e publique o arquivo.

Recursos adicionais

[Para o início](#)

Para obter mais informações sobre a criação de arquivos Flash Professional para dispositivos móveis, consulte o site da Adobe® Mobile Devices em www.adobe.com/go/devnet_devices_br.



Uso de sons no Flash

[Sobre os sons e o Flash](#)

[Importar sons](#)

[Formatos de arquivo de som suportados](#)

[Adicionar um som à linha do tempo](#)

[Remoção de um som da linha do tempo](#)

[Adicionar som a um botão](#)

[Sincronizar som com animação](#)

[Editar um som no Flash](#)

[Editar som no Soundbooth](#)

[Uso de sons no Flash Lite](#)

Sobre os sons e o Flash

[Para o início](#)

Adobe® Flash® Professional oferece diversas maneiras de usar o som. Faça sons que sejam reproduzidos continuamente, independente da linha do tempo, ou use a linha do tempo para sincronizar a animação com uma trilha sonora. Adicione sons a botões para torná-los mais interativos, e faça com que sons apareçam e desapareçam gradualmente, para obter uma trilha sonora mais refinada.

Há dois tipos de sons no Flash Professional: sons de evento e de fluxo. O download do som de evento deve ter sido concluído para que a reprodução tenha início e ele continue a reprodução até ser explicitamente interrompido. Os sons de fluxo começam a reprodução assim que forem baixados dados suficientes para os primeiros quadros; sons de fluxo são sincronizados na linha do tempo para reprodução em um site.

Se você estiver criando conteúdo Flash Professional para dispositivos móveis, Flash Professional também será possível incluir sons de dispositivo no arquivo SWF publicado. Os sons de dispositivo são codificados no formato de áudio nativo suportado do dispositivo, como MIDI, MFI ou SMAF.

Você pode usar bibliotecas compartilhadas para vincular um som a vários documentos. Você também pode usar o evento `onSoundComplete` do ActionScript® 2.0 ou do ActionScript® 3.0. Evento `soundComplete` para disparar um evento quando um som for concluído.

Você pode carregar sons e controlar a reprodução usando comportamentos pré-gravados ou componentes de mídia; estes últimos oferecem também um controlador para interromper, pausar, retroceder e assim por diante. Você também pode usar o ActionScript 2.0 ou 3.0 para carregar sons dinamicamente.

Para obter mais informações, consulte `attachSound` (método `Sound.attachSound`) e `loadSound` (método `Sound.loadSound`) em *Referência de linguagem do ActionScript 2.0* ou Classe de som em *Referência de componentes e linguagem do ActionScript 3.0*.

Nota: (Apenas para o Flash Professional CC) O ActionScript 2.0 e o ActionScript 1.0 não são compatíveis com o Flash Pro CC.

Nota: (Apenas para o Flash Professional CC) Para trabalhar com som no Flash Pro CC, não é necessário pré-instalar o QuickTime ou o iTunes.

Os vídeos e tutoriais a seguir apresentam instruções detalhadas do uso de sons no Flash Professional.

- Vídeo: [Working with sound \(2:57\)](#)
- Vídeo: [Working with Soundbooth and Flash \(4:02\)](#)
- Vídeo: [Layers TV – Episode 74: 3D tools and sound \(23:09\)](#)
- Artigo: [Synchronizing text with audio](#)
- Série de vídeos: [Working with audio](#)
- Vídeo: [Audio in Flash: Part 1 \(Sound on the Timeline\)](#) LayersMagazine.com
- Vídeo: [Audio in Flash: Part 2 \(Sound and ActionScript\)](#) LayersMagazine.com

Importar sons

[Para o início](#)

Insira arquivos de som no Flash Professional importando-os para a biblioteca do documento atual.

1. Selecione Arquivo > Importar > Importar para biblioteca.
2. Na caixa de diálogo Importar, localize e abra o arquivo de som desejado.

Nota: Você também pode arrastar um som de uma biblioteca comum para dentro da biblioteca do documento atual.

O Flash Professional armazena sons na biblioteca juntamente com bitmaps e símbolos. Você precisa de apenas uma cópia do arquivo de som para usá-lo de várias maneiras no documento.

Se desejar compartilhar sons entre os documentos Flash Professional, você poderá incluí-los em bibliotecas compartilhadas.

O Flash Professional inclui uma Biblioteca de som contendo vários sons úteis que podem ser usados em efeitos. Para abrir a Biblioteca de sons, selecione Janela > Bibliotecas comuns > Sons. Para importar um som da Biblioteca de sons para o arquivo FLA, arraste o som da Biblioteca de sons para o painel Biblioteca do arquivo FLA. Você também pode arrastar sons da Biblioteca de sons para outras Bibliotecas compartilhadas.

Os sons podem usar grandes quantidades de espaço livre em disco, além de RAM. No entanto, dados de som mp3 são compactados e menores do que dados de som WAV ou AIFF. Normalmente, ao usar arquivos WAV ou AIFF, é melhor usar sons mono 16-22 kHz (o estéreo usa duas vezes mais dados do que o mono), mas o Flash Professional pode importar sons de 8 ou 16 bits com taxas de amostragem de 11, 22 ou 44 kHz. Sons gravados em formatos que não sejam múltiplos de 11 kHz (como 8, 32 ou 96 kHz) são redefinidos quando importados no Flash Professional. O Flash Professional pode converter sons em taxas menores na exportação.

Se você deseja adicionar efeitos a sons no Flash Professional, é melhor importar sons de 16 bits. Se você tiver uma RAM limitada, mantenha curtos os cliques de som ou trabalhe com sons de 8 bits em vez de 16 bits.

Nota: (Apenas para o Flash Professional CC) Para importar ou reproduzir som no Flash Pro CC, não é necessário pré-instalar o QuickTime ou o iTunes.

Formatos de arquivo de som suportados

[Para o início](#)

Você pode importar os seguintes formatos de arquivo de som no Flash Professional:

- Adobe Sound (.asnd). Este é o formato de som nativo do Adobe® Soundbooth™.
- Wave (.wav)
- AIFF (.aif, .aifc)
- mp3

É possível importar esses formatos de arquivos de som adicionais:

- Sound Designer® II (.sd2)
- Sun AU (.au, .snd)
- FLAC (.flac)
- Ogg Vorbis (.ogg, .oga)

Nota: O formato ASND é um formato de arquivo de áudio não destrutivo, nativo do Adobe Soundbooth. Os arquivos ASND podem conter dados de áudio com efeitos que podem ser modificados posteriormente, sessões com várias faixas Soundbooth e instantâneos que permitem reverter para o estado anterior do arquivo ASND.

Adicionar um som à linha do tempo

[Para o início](#)

Você pode adicionar um som a um documento usando a biblioteca, ou carregar um som em um arquivo SWF durante o tempo de execução usando o método loadSound do objeto de som. Para obter mais informações, consulte loadSound (método Sound.loadSound) na [Referência de linguagem do ActionScript 2.0](#) ou Classe Sound, na [Referência do ActionScript® 3.0 para Adobe Flash® Professional CS5](#).

1. Importe o som para a biblioteca, caso ele ainda não tenha sido importado.
2. Selecione Inserir > Linha do tempo > Camada.
3. Com a nova camada de som selecionada, arraste o som do painel Biblioteca para o palco. O som é adicionado à camada atual.

Você pode colocar vários sons em uma camada ou em camadas contendo outros objetos. No entanto, é recomendável que cada som seja colocado em uma camada separada. Cada camada age como um canal de som separado. Os sons de todas as camadas são combinados quando você executa o arquivo SWF.

4. Na linha do tempo, selecione o primeiro quadro que contém o arquivo de som.
5. Selecione Janela > Propriedades e clique na seta no canto inferior direito para expandir o Inspetor de propriedades.
6. No Inspetor de propriedades, selecione o arquivo de som no menu pop-up Som.
7. Selecione uma opção de efeito no menu pop-up Efeitos:

Nada Não aplica nenhum efeito ao arquivo de som. Selecione essa opção para remover efeitos aplicados anteriormente.

Canal esquerdo/Canal direito Reproduz som somente no canal direito ou esquerdo.

Aparecimento da Esquerda para a Direita/Aparecimento da Direita para a Esquerda Desloca o som de um canal para o outro.

Aparecimento gradual Aumenta gradualmente o volume de um som, enquanto ele durar.

Desaparecimento gradual Diminui gradualmente o volume de um som, enquanto ele durar.

Personalizada Permite criar pontos de som personalizados internos e externos usando Editar envelope.

8. Selecione uma opção de sincronização no menu pop-up Sincronizar:

Nota: Se você estiver colocando o som em um quadro diferente do quadro 1 da Linha do tempo, selecione a opção Parar.

Evento Sincroniza o som com a ocorrência do evento. Um som de evento é reproduzido quando seu quadro-chave inicial aparece pela primeira vez e toca em sua totalidade, independente do indicador de reprodução na linha de tempo, mesmo se o arquivo SWF para de

tocar. Os sons de evento são combinados quando você executa o arquivo SWF publicado.

Se um som de evento estiver sendo reproduzido e o som for instanciado novamente (por exemplo, pelo usuário, clicando novamente no botão ou o indicador de reprodução passando pelo quadro-chave inicial do som), a reprodução da primeira ocorrência do som continuará e outra ocorrência começará a ser reproduzida simultaneamente. Tenha isto em mente ao usar sons muito longos pois eles podem se sobrepor, causando efeitos de áudio indesejados.

Iniciar A mesma de Evento, exceto que se o som já estiver em reprodução, nenhuma ocorrência nova do som será reproduzida.

Parar Silencia o som especificado.

Fluxo Sincroniza o som para reprodução em um site. Flash ProfessionalO força a animação a acompanhar os sons de fluxo. Se o Flash Professional não consegue desenhar quadros de animação rápido o suficiente, ele ignora os quadros. Diferentemente de sons de evento, sons de fluxo param se o arquivo SWF parar a reprodução. Além disso, um som de fluxo nunca pode ser reproduzido além da duração dos quadros que ocupa. Os sons de fluxo são combinados quando você publica o arquivo SWF.

Um exemplo de som de fluxo é a voz do personagem em uma animação executada em vários quadros.

Nota: Se você usar um som mp3 como som de fluxo, será preciso compactá-lo novamente para exportá-lo. Você pode exportar o som como um arquivo mp3, com as mesmas configurações de compactação que ele tinha na importação.

Estas opções são explicadas e demonstradas neste [tutorial em vídeo por Andy Anderson](#) em InfiniteSkills.com.

9. Digite um valor de repetição para especificar o número de vezes que o som deverá ser executado repetidamente ou selecione Repetição para repetir o som continuamente.

Para reprodução contínua, insira um número grande o suficiente para reproduzir o som com duração prolongada. Por exemplo, para executar repetição de um som de 15 segundos por 15 minutos, digite 60. Não é recomendável executar repetição de sons de fluxo. Se um som de fluxo for definido para executar loop, serão adicionados quadros ao arquivo e o tamanho do arquivo será aumentado pelo número de vezes de repetição do som.

10. Para testar o som, arraste o indicador de reprodução pelos quadros que contêm o som ou use os comandos do Controlador ou o menu Controle.

Remoção de um som da linha de tempo

[Para o início](#)

1. Na camada da linha de tempo que contém o som, selecione um quadro que também contenha o som.
2. No Inspetor de propriedades, vá à seção Som e selecione Nenhum no menu Nome.

O Flash apaga o som da camada da linha de tempo.

Adicionar som a um botão

[Para o início](#)

Você pode associar sons aos diversos estados de um símbolo de botão. Como os sons são armazenados junto com o símbolo, eles funcionam em todas as ocorrências do símbolo.

1. Selecione o botão no painel Biblioteca.
2. No menu Painel, selecione Editar, no canto superior direito do painel.
3. Na linha do tempo do botão, adicione uma camada de som (Inserir > Linha do tempo > Camada).
4. Na camada de som, crie um quadro-chave regular ou em branco que corresponda ao estado do botão ao qual você deseja adicionar o som (Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave ou Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave em branco).

Por exemplo, para adicionar um som que seja reproduzido quando você clica no botão, crie um quadro -chave no quadro rotulado Abaixo.

5. Clique no quadro-chave que você criou.
6. Selecione Janela > Propriedades.
7. No Inspetor de propriedades, selecione um arquivo de som no menu pop-up Som.
8. No menu pop-up Sincronizar, selecione Evento.

Para associar um som diferente a cada um dos quadros principais do botão, crie um quadro-chave em branco e adicione outro arquivo de som a cada quadro-chave. Você também pode usar o mesmo arquivo de som e aplicar um efeito de som diferente a cada quadro-chave do botão.

Sincronizar som com animação

[Para o início](#)

Para sincronizar um som com animação, inicie e interrompa o som nos quadros principais.

1. Adicione um som à linha de tempo na sua própria camada (consulte acima para obter instruções).
2. Para sincronizar este som com um evento na cena, crie um quadro-chave inicial para o som que corresponde ao quadro-chave do evento na cena que você deseja acionar o som. Você pode selecionar quaisquer das opções de sincronização descritas acima (consulte Adição de

som à Linha de Tempo).

3. Crie um quadro-chave na linha do tempo da camada de som, no quadro em que você deseja que o som termine. Uma representação do arquivo de som é exibida na linha do tempo.
4. Selecione Janela > Propriedades e clique na seta no canto inferior direito para expandir o Inspetor de propriedades.
5. No Inspetor de propriedades, selecione o mesmo som no menu pop-up Som.
6. Ainda no Inspetor de propriedades, selecione Parar no menu pop-up Sincronizar.

Quando você executa o arquivo SWF, a reprodução do som para no momento em que alcança o quadro-chave final.

7. Para reproduzir novamente o som, arraste o indicador de reprodução na linha de tempo.

Editar um som no Flash

[Para o início](#)

No Flash Professional, você pode definir o ponto inicial de um som ou controlar o respectivo volume conforme ele for reproduzido. Você também pode alterar o ponto em que o som começa e para a reprodução. Essa ação é útil para tornar arquivos de som menores, removendo seções não usadas.

1. Adicione o som a um quadro ou selecione um quadro que já contenha um som.
2. Selecione Janela > Propriedades.
3. Clique no botão Editar, do lado direito do Inspetor de propriedades.
4. Siga qualquer um destes procedimentos:
 - Para alterar os pontos inicial e final de um som, arraste os controles Time in e Time out em Editar envelope.
 - Para alterar a envoltória de som, arraste as alças da envoltória para alterar níveis em diferentes pontos do som. As linhas de envoltória mostram o volume do som conforme ele é reproduzido. Para criar alças adicionais de envoltória (até oito no total), clique nas linhas de envoltória. Para remover uma alça de envoltória, arraste-a para fora da janela.
 - Para exibir mais ou menos som na janela, clique nos botões de Mais zoom ou Menos zoom.
 - Para alternar as unidades de tempo entre segundos e quadros, clique nos botões Segundos e Quadros.
5. Para ouvir o som editado, clique no botão Reproduzir.

Editar som no Soundbooth

[Para o início](#)

Se você tem o Adobe Soundbooth instalado, poderá usar o Soundbooth para editar sons que foram importados para seu arquivo FLA. Após fazer as alterações no Soundbooth, quando salvar o arquivo e sobregravar o original, as alterações serão automaticamente refletidas no arquivo FLA.

Se você alterar o formato ou nome do arquivo do som após editá-lo, será necessário importá-lo novamente para o Flash Professional.

Para assistir a um tutorial de vídeo sobre como utilizar o Flash juntamente com o Soundbooth, consulte Trabalho com o Soundbooth e o Flash em www.adobe.com/go/lnvid4100_xp_br.

Nota: O Soundbooth está disponível somente em computadores Windows e Macintosh baseados em Intel®.

Para editar um som importado no Soundbooth:

1. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Control pressionada (Macintosh) no som do painel Biblioteca .
2. Selecione Editar no Soundbooth, no menu de contexto. O arquivo é aberto no Soundbooth.
3. Edite o arquivo no Soundbooth.
4. Quando terminar, salve o arquivo. Para salvar as alterações em um formato não destrutivo, selecione o formato ASND.

Se você salvar o arquivo em um formato diferente do original, será necessário importar novamente o arquivo de som para o Flash Professional.

5. Retorne ao Flash Professional para visualizar a versão editada do arquivo de som no painel Biblioteca.

Nota: Não é possível editar sons na biblioteca de sons (Janela > Bibliotecas comuns > Sons) com o comando Editar no Soundbooth. Para editar esses sons no Soundbooth, abra o Soundbooth e selecione o som no painel da central de recursos. Edite o som e importe-o para o Flash Professional.

Uso de sons no Flash Lite

[Para o início](#)

O Adobe® Flash® Lite oferece suporte a dois tipos de som: sons Flash Professional padrão do Flash, como os usados em Flash Professional aplicativos de desktop do Flash, e sons de dispositivo. O Flash Lite 1.0 só oferece suporte a sons de dispositivo, o Flash Lite 1.1 e 2.x oferecem suporte a sons padrão e de dispositivo.

Sons de dispositivo são armazenados no arquivo SWF publicado no formato de áudio nativo (como MIDI ou MFi); durante a reprodução, o Flash Lite passa os dados de som para o dispositivo, que codifica e reproduz o som. Como não é possível importar a maioria dos formatos de áudio de dispositivo no Flash Professional, em vez disso importe um som de proxy em um formato suportado (como mp3 ou AIFF), substituído por um som

de dispositivo externo que você especificar.

É possível usar sons de dispositivo apenas como sons de evento. Você não pode sincronizar sons de dispositivo com a Linha do tempo como faz com sons padrão.

O Flash Lite 1.0 e o Flash Lite 1.1 não oferecem suporte aos seguintes recursos disponíveis na versão desktop do Flash ® Player:

- O objeto de som ActionScript
- Carregamento de arquivos mp3 externos
- A opção de compactação de áudio de fala

Para obter mais informações, consulte “Trabalho com som, vídeo e imagens” em *Desenvolvimento de Aplicativos Flash Lite 2.x* ou “Trabalho com som” em *Desenvolvimento de aplicativos Flash Lite 1.x*.

Mais tópicos da Ajuda



[Trabalho com som](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Interatividade

[Manipulação de eventos de toque no Flash Professional](#)

vídeo-tutorial (21 de maio de 2013)

[Tutoriais em vídeo para aprender sobre o Flash Professional CS6](#)

tutorial (28 de agosto de 2012)

Aprenda as noções básicas do Flash Pro CS6 com tutoriais de Introdução e de Novos recursos criados por especialistas no produto.

[Como evitar erros comuns de criação no Flash Professional](#)

Tommi West (16 de janeiro de 2012)

tutorial

Esta série de artigos descreve erros comuns de criação que podem causar problemas em seus projetos do Adobe Flash Professional e fornece técnicas que podem ser aplicadas para evitar que eles ocorram. Estas orientações também mostram maneiras de trabalhar com mais eficiência e encontrar menos problemas de desempenho e erros de tempo de execução.

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Práticas recomendadas - Publicidade com Flash

[Uso de dimensões recomendadas](#)
[Criação de publicidade de arquivos SWF](#)
[Rastreamento de anúncios](#)
[Teste dos anúncios](#)

Uso de dimensões recomendadas

[Para o início](#)

Use as diretrizes do Interactive Advertising Bureau (IAB - Escritório de publicidade interativa) para definir as dimensões da publicidade no Flash Professional. A tabela seguinte lista as medidas recomendadas dos formatos de anúncios da Interactive Marketing Unit (IMU - Unidade de marketing interativo)

Tipo de publicidade	Dimensões (pixels)
Arranha-céu largo	160 x 600
Arranha-céu	120 x 600
Publicidade de meia-página	300 x 600
Banner completo	468 x 60
Meio banner	234 x 60
Micro barra	88 x 31
Botão 1	120 x 90
Botão 2	120 x 60
Banner vertical	120 x 240
Botão quadrado	125 x 125
Marcador	728 x 90
Retângulo médio	300 x 250
Pop-up quadrado	250 x 250
Retângulo vertical	240 x 400
Retângulo grande	336 x 280
Retângulo	180 x 150

Quando você cria um arquivo FLA a partir de um modelo (Selecionar arquivo > Novo e clicar no aba Modelos), visualiza muitas dessas dimensões.

Criação de publicidade de arquivos SWF

[Para o início](#)

Use estas diretrizes para criar publicidade:

- Otimize seus gráficos. Faça as publicidades do arquivo SWF com banner com 15K ou menor.
- Crie uma publicidade com banner GIF no Flash Professional com 12K ou menor.
- Limite a repetição nas publicidades com banner a três repetições. Muitos sites da web adotam as recomendações padronizadas de tamanho de arquivo como especificações de publicidade.

- Use o comando GET para transmitir dados entre um anúncio e o servidor e não use o comando POST. Para obter mais informações sobre o GET e o POST, consulte a função `getURL` na *Referência de linguagem ActionScript 2.0*.

Nota: *Determine controle para o usuário Se incluir som em um anúncio, crie também um botão sem áudio. Se criar um anúncio transparente do Flash Professional que flutue sobre a página da web, crie um botão para fechar o anúncio durante sua duração.*

Rastreamento de anúncios

[Para o início](#)

Diversas redes publicitárias importantes suportam agora métodos de rastreamento padronizados nos arquivos SWF do Flash Professional. As diretrizes seguintes descrevem a metodologia de rastreamento suportada:

Crie um botão ou um botão de clipe de filme Use as dimensões padronizadas esboçadas pelo IAB. Para uma lista de dimensões padronizadas, consulte o site da web do IAB. Para obter mais informações sobre a criação de um botão em Flash Professional, consulte [Criação de botões](#).

Inclua um script no botão É executado quando o usuário clica no banner. Você poderia usar a função `getURL()` para abrir uma nova janela do navegador. Os fragmentos de código seguintes são dois exemplos de código do ActionScript 2.0 que podem ser acrescentados no Quadro 1 da Linha do tempo:

```
myButton_btn.onRelease = function(){
    getURL(clickTAG, "_blank");
};
```

Você pode incluir o seguinte código no Quadro 1 da Linha do tempo:

```
myButton_btn.onRelease = function() {
    if (clickTAG.substr(0, 5) == "http:") {
        getURL(clickTAG);
    }
};
```

A função `getURL()` inclui a variável transmitida nas tags objeto e incorporada e envia o navegador lançado para o local especificado. O servidor que hospeda o anúncio pode rastrear os cliques feitos nele. Para obter mais informações sobre o uso da função `getURL()`, consulte a *Referência de linguagem do ActionScript 2.0*.

Atribua o código clickTAG para rastreamento Rastreia o anúncio e ajuda a rede em que ele se encontra a rastrear onde o anúncio aparece e quando clicam nele.

Este processo é o modo padrão de criar uma campanha publicitária para um anúncio comum do Flash Professional. Se você atribuir a função `getURL()` ao banner, pode usar o processo seguinte para incluir rastreamento ao banner. O exemplo seguinte permite anexar uma variável à string de URL para transmitir dados, o que possibilita definir variáveis dinâmicas para cada banner, em vez de criar um banner separado para cada domínio. Você pode usar um único banner para toda a campanha e qualquer servidor que estiver hospedando o anúncio pode rastrear os cliques no banner.

Nas tags objeto e incorporada no HTML, você poderia incluir códigos semelhantes ao seguinte exemplo (em que `www.helpexamples.com` é a rede de anúncios e `adobe.com` é a empresa com um anúncio):

```
<EMBED src="your_ad.swf?clickTAG= http://helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Insira o seguinte código em seu HTML:

```
<PARAM NAME=movie VALUE="your_ad.swf?clickTAG =http: //helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Para obter mais informações sobre técnicas avançadas de rastreamento, consulte o Centro de Publicidade de Mídia Rich em www.adobe.com/go/rich_media_ads_br.

Para fazer o download do Kit de Rastreamento de Mídia Rich, que inclui exemplos e documentação, consulte www.adobe.com/go/richmedia_tracking_br.

Para conhecer melhor e fazer o download do Kt de Anúncios do Flash, que o ajuda a apresentar anúncios integrados e sofisticados, consulte www.adobe.com/go/learn_fl_flash_ad_kit_br.

Teste dos anúncios

[Para o início](#)

Teste o anúncio do arquivo SWF nos navegadores mais comuns, principalmente aqueles usados pelo público-alvo. Alguns usuários podem não ter o Flash Player instalado ou o JavaScript pode estar desabilitado. Planeje prevendo essas circunstâncias, tendo uma imagem GIF de substituição (padrão) ou outros cenários para esses usuários. Para obter mais informações sobre detecção do Flash Player, consulte Especificar configurações de publicação para arquivos SWF (CS5). Dê ao usuário controle do arquivo SWF. Permita que o usuário controle o áudio do anúncio. Se o anúncio for um arquivo SWF sem limites, que flutua sobre a página da web, permita que o usuário feche o anúncio imediatamente e durante a duração do anúncio.

Para obter as informações mais atualizadas sobre a penetração da versão do Flash Player em regiões diferentes, vá para www.adobe.com/go/fp_version_penetration_br.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Conversão de arte entre formatos vetoriais e de bitmap (CS5.5 apenas)

Vantagens de formatos vetoriais e de bitmap

Selecione uma ocorrência de um bitmap no Palco

Crie um bitmap a partir de uma seleção de palco

Vídeos e tutoriais

Vantagens de formatos vetoriais e de bitmap

[Para o início](#)

Para obter as definições da arte com vetore e com bitmap, consulte Gráficos vetoriais e de bitmap.

A arte-final com vetores tem as seguintes vantagens:

- Tamanhos de arquivo menores
- Escalável sem perda de fidelidade

A arte-final com bitmap tem as seguintes vantagens:

- Desempenho de renderização mais rápido
- Requer menos velocidade de CPU
- Mais apropriadas para dispositivos móveis com processadores mais lentos

Selecione uma ocorrência de um bitmap no Palco

[Para o início](#)

A opção Exportar como Bitmap permite renderizar instâncias de clipe de filme e símbolos de botão como bitmaps no Palco durante a criação. O Flash também utiliza esses bitmaps ao publicar um arquivo SWF. O desempenho da reprodução é mais rápido do que na opção Armazenar em Cache como Bitmap porque impede que o Flash Player tenha que efetuar a conversão no tempo de execução. Isso resultad numa melhor renderização em dispositivos de menor desempenho.

Depois de selecionar a opção Exportar como Bitmap, você ainda poderá clicar duas vezes na instância para editar seu símbolo. Em seguida, as edições são refletidas nos bitmaps do Palco.

Você pode usar a opção Exportar como Bitmap nos cliques de filme que contêm formas, texto e objetos 3D.

1. Selecione o clipe de filme ou a instância de botão no Palco.
2. Na seção Exibir do Inspetor de Propriedades, escolha Exportar como Bitmap no menu Renderizar.
3. Escolha uma opção no menu Fundo (abaixo do menu Renderizar).
 - Transparente
 - Opaco - permite especificar uma cor de fundo para o bitmap.

Nota: Quando as instâncias dos cliques de filme são renderizadas como bitmaps no palco, somente o primeiro quadro do clipe de filme é rasterizado. O Flash preserva todas as propriedades da instância do clipe de filme em seu primeiro quadro, incluindo qualquer ActionScript no quadro 1. Exportar como Bitmap também é desativado para símbolos interpolados.

Crie um bitmap a partir de uma seleção de palco

[Para o início](#)

Você pode criar um bitmap e adicioná-lo à biblioteca usando o comando Converter em Bitmap.

1. Selecione uma ou mais objetos no palco.
2. Escolha Modificar > Converter em bitmap.

O Flash converte a seleção em um bitmap, adiciona o bitmap à biblioteca e substitui a seleção no palco por uma instância do bitmap.

A resolução do bitmap é de 24 bits com um canal alfa. O formato padrão é PNG. É possível alterar o formato para JPEG nas propriedades do bitmap no painel Biblioteca.

Não é possível editar o bitmap no Flash Pro, mas é possível editá-lo no Photoshop ou em outro editor de imagem e, em seguida, reimportá-lo para o Flash Pro.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Exportar como bitmap e armazenar em cache como bitmap](#) (2:06, Adobe TV)
- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Rasterização de símbolos](#) (1:46, Adobe TV)



Dimensionamento e cache de símbolos

[Escalando conteúdo no palco](#)

[Sobre dimensionamento de 9 fatias e símbolos de clipe de filme](#)

[Editar símbolos de clipe de filme com dimensionamento de 9 fatias](#)

[Melhoria da renderização com a cache de bitmap](#)

[Especificar bitmap em cache para uma instância do símbolo](#)

[Especificar uma cor de fundo para uma instância do símbolo em cache \(somente CS5.5\)](#)

Escalando conteúdo no palco

[Para o início](#)

Você pode escalar itens no palco das seguintes formas:

- Escalar instâncias de símbolo individuais com a ferramenta Transformação Livre, com o painel Propriedades ou com o painel Transformar.
- Escalar instâncias de símbolos individuais com escala de 9 porções e com as ferramentas e painéis listados acima.
- Escalando conteúdos completos do palco ao redimensionar o palco (somente CS5.5).

Escale uma instância de símbolo individual

1. Selecione uma instância de símbolo no palco.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione a ferramenta Transformação Livre no painel Ferramentas e, em seguida, arraste os cantos ou bordas da instância para redimensioná-la.
 - Abra o painel Propriedades (Janela > Propriedades) e edite as propriedades Altura e Largura da instância.
 - Abra o painel Transformar (Janela > Transformar) e edite as propriedades Altura da Escala e Largura da Escala da instância.

Escalar todo o conteúdo ao redimensionar o palco (somente CS5.5)

1. Escolha Modificar > Documento.
 2. Na caixa de diálogo Configurações do Documento, insira novos valores para as dimensões Altura e Largura do documento. Esse é o tamanho do palco.
 3. Selecione o Conteúdo da Escala com a opção Palco. Clique em OK.
- A escala é aplicada a todos os conteúdos de todos os quadros.

Tutoriais e vídeos

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Dimensionamento de ativos](#) (4:20, Adobe TV)
- Exemplo de ActionScript 3.0: [Escala e redimensionamento de ativos para uso em múltiplas telas](#) (Paul Trani, cookbooks.adobe.com)

Sobre dimensionamento de 9 fatias e símbolos de clipe de filme

[Para o início](#)

O dimensionamento de 9 fatias permite especificar como a escala será aplicada a áreas específicas do clipe de filme. Com o dimensionamento de 9 fatias você pode assegurar que o clipe de filme seja exibido corretamente quando dimensionado. No dimensionamento normal, o Flash Professional dimensiona igualmente todas as partes do clipe de filme e nos tamanhos horizontal e vertical. Em muitos cliques de filme, o dimensionamento por igual pode fazer com que os gráficos do clipe pareçam estranhos, especialmente nos cantos e nas bordas de cliques de filme retangulares. Isso geralmente vale para cliques de filme usados como elementos da interface do usuário, por exemplo, botões.

O clipe de filme é visualmente dividido em nove seções com uma camada do tipo grade, e cada uma das nove áreas é dimensionada independentemente. Para manter a integridade visual do clipe de filme, os cantos não são dimensionados, ao passo que as áreas restantes da imagem são dimensionadas (em vez de ajustadas) para maior ou menor, conforme o necessário.

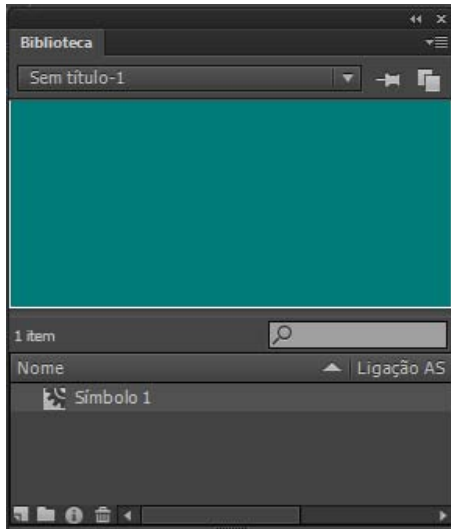
Quando um símbolo de clipe de filme tem dimensionamento de 9 fatias aplicado, ele é exibido na visualização do painel Biblioteca mostrando as guias. Se estiver selecionada a opção Controle > Habilitar visualização ao vivo, quando você dimensionar as ocorrências do clipe de filme, verá o dimensionamento de 9 fatias aplicado no próprio Palco.

Nota: A configuração da Visualização ao vivo não pode ser usada com um documento do ActionScript 3.0.

Nota: O dimensionamento de 9 fatias não pode ser aplicado a símbolos tipo Gráfico ou Botão. Bitmaps dentro de clipes de filme ativados de 9 fatias são dimensionados normalmente, sem distorção de 9 fatias, enquanto os demais conteúdos do clipe de filme são dimensionados de acordo com as guias de 9 fatias.

Nota: O dimensionamento de 9 fatias às vezes é conhecido como “escala 9”.

Um clipe de filme ativado de 9 fatias pode conter em si objetos aninhados, mas apenas determinados tipos de objetos dentro do clipe de filme são dimensionados adequadamente no modo de 9 fatias. Para fazer um clipe de filme com objetos internos que também seguem o dimensionamento de 9 fatias quando o clipe de filme é dimensionado, os objetos aninhados devem ser formas, objetos de desenho, grupos ou símbolos gráficos.



Um símbolo com o dimensionamento de 9 fatias habilitado no painel Biblioteca e dimensionado no Palco

Para assistir a tutoriais em vídeo sobre o dimensionamento de 9 fatias, consulte:

- www.adobe.com/go/vid0204_br
- www.adobe.com/go/vid0205_br

Editar símbolos de clipe de filme com dimensionamento de 9 fatias

[Para o início](#)

Por padrão, as guias de fatias são colocadas em 25% (ou 1/4) da largura e altura do símbolo a partir da borda do símbolo. No modo de edição de símbolo, as guias de fatias são exibidas como linhas pontilhadas sobrepostas ao símbolo. As guias de fatias não se ajustam quando você as arrasta no quadro de colagem. As guias não são exibidas quando o símbolo está no palco.

Você não pode editar símbolos habilitados com 9 fatias no local do Palco. É necessário editá-los no modo de edição de símbolo.

Nota: Ocorrências criadas a partir de um símbolo de clipe de filme habilitado com 9 fatias podem ser transformadas, mas não devem ser editadas. A edição dessas ocorrências pode gerar resultados imprevisíveis.

Para assistir a tutoriais em vídeo sobre o dimensionamento de 9 fatias, consulte:

- www.adobe.com/go/vid0204_br
- www.adobe.com/go/vid0205_br

Habilitar dimensionamento de 9 fatias para um símbolo de clipe de filme existente

1. Com o documento de origem aberto, selecione Janela > Biblioteca.
2. Selecione um clipe de filme, botão ou símbolo gráfico no painel Biblioteca.
3. Selecione Propriedades no menu do painel Biblioteca.
4. Selecione Habilitar guias para dimensionamento de 9 fatias.

Editar um símbolo de clipe de filme habilitado com 9 fatias

1. Entre no modo de edição de símbolo seguindo um destes procedimentos:
 - Selecione a ocorrência do símbolo no palco e clique com o botão direito (Windows) ou Ctrl+clique (Macintosh) e selecione Editar.
 - Selecione o símbolo no painel Biblioteca e clique com o botão direito (Windows) ou clique com a tecla Ctrl (Macintosh) e selecione Editar.
 - Clique duas vezes no símbolo no painel Biblioteca.
 2. Para mover as guias horizontais ou verticais, arraste e solte a guia. A nova posição da guia é atualizada na visualização do símbolo na Biblioteca.
-

Melhoria da renderização com a cache de bitmap

O cache de bitmap em tempo de execução permite otimizar o desempenho da reprodução, especificando se o clipe de filme estático (por exemplo, uma imagem de plano de fundo) ou símbolo de botão deve ser armazenado em cache como um bitmap em tempo de execução. Por padrão, o Flash Player redesenha cada item vetorial do Palco em cada quadro. Armazenar em cache um clipe ou um símbolo de botão como um bitmap impede que o Flash Player precise redesenhar o item continuamente, pois a imagem será um bitmap e sua posição no Palco não mudará. Isso aumenta consideravelmente a velocidade de reprodução.

Por exemplo, quando você criar uma animação com um fundo complexo, crie um clipe filme que contenha todos os itens que fazem parte do fundo. Então, selecione 'Cache como bitmap' para o clipe de filme de fundo no inspetor de Propriedade. Durante a reprodução, o plano de fundo é renderizado como um bitmap armazenado na profundidade de tela atual. O Flash Player desenha o bitmap no Palco rapidamente e somente uma vez, permitindo que a animação seja reproduzida com maior velocidade e com mais fluidez.

Sem o cache do bitmap, a animação talvez fosse reproduzida muito lentamente.

O cache de bitmap permite utilizar um clipe de filme e congelar automaticamente em um certo local. Se uma região for alterada, o cache do bitmap será atualizado vetorialmente. Este processo minimiza o número de redesenhos que o Flash Player deve realizar e oferece um desempenho de reprodução mais rápido e mais suave.

Só use o cache de bitmap em tempo de execução em clipes de filme complexos e estáticos em que a posição, mas não o conteúdo do clipe de filme, é alterada em cada quadro da animação. O uso do cache de bitmap em tempo de execução permite obter melhoria de desempenho na reprodução, mas essa melhoria só é perceptível em clipes de filme com conteúdo complexo. A técnica não irá melhorar o desempenho para clipes de filme mais simples.

Para obter mais informações, consulte Quando habilitar o armazenamento em cache, em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#).

Guy Watson escreveu um artigo detalhado sobre o uso da cache de bitmap no Flash Professional Developer Center, chamado [Utilização do cache de bitmap no Flash](#).

O tutorial em vídeo [Otimização de animações e arquivos FLA \(7:24\) \(CS3\)](#) também dá dicas sobre o uso da cache de bitmap em tempo de execução.

Nota: Você só pode usar a opção Usar cache de bitmaps em tempo de execução em símbolos de clipe de filme e botão.

O clipe de filme não usa um bitmap (mesmo se a opção Usar cache de bitmaps em tempo de execução estiver selecionada), mas em vez disso, aplica acabamento ao símbolo de clipe de filme ou botão usando dados de vetor, nas seguintes circunstâncias:

- O bitmap é muito grande (maior do que 2880 pixels em cada direção).
- O Flash Player não consegue reservar memória para o bitmap (gerando um erro de insuficiência de memória).

Especificar bitmap em cache para uma instância do símbolo

1. Selecione o clipe de filme ou símbolo de botão no palco.
2. No Inspetor de propriedades, selecione a opção Cache como Bitmap (CS5) ou selecione Cache como Bitmap no menu Renderização (CS5.5).

Especificar uma cor de fundo para uma instância do símbolo em cache (somente CS5.5)

Quando o Armazenamento em Cache do Bitmap de uma instância de símbolo é ativado, é possível escolher uma cor de fundo opaca para a instância. Por padrão, a cor de fundo é transparente.

1. Selecione a ocorrência no palco.
2. Na seção Exibir, no painel Propriedades, selecione Opaco no menu Fundo do Bitmap.
3. Selecione uma cor de fundo no seletor de cores.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Exportar como bitmap e armazenar em cache como bitmap](#) (2:06, Adobe TV)



Compartilhamento de recursos da biblioteca através de arquivos

[Compartilhamento de recursos da biblioteca em tempo de execução](#)

[Compartilhamento de recursos da biblioteca em tempo por autor](#)

Compartilhamento de recursos da biblioteca em tempo de execução

[Para o início](#)

Sobre recursos da biblioteca compartilhada em tempo de execução

Recursos da biblioteca compartilhada permitem usar recursos de um arquivo FLA para outro. Isto pode ser útil nestas situações:

- Quando mais de um arquivo FLA precisa usar a mesma arte ou outros recursos.
- Quando um designer e um desenvolvedor querem conseguir editar artes e código ActionScript em arquivos FLA separados de um projeto comum.

O compartilhamento de recursos da biblioteca funciona da seguinte maneira:

- Em recursos compartilhados de tempo de execução, os recursos do documento de origem são vinculados como arquivos externos a um documento de destino. Os recursos de tempo de execução são carregados no documento de destino durante a reprodução do documento, ou seja, no tempo de execução. O documento de origem contendo o recurso compartilhado não precisa estar disponível na rede local durante a criação do documento de destino. O documento de origem deve ser enviado para um URL para que o recurso compartilhado esteja disponível para o documento de destino no tempo de execução.

Tutoriais e vídeos

- Tutorial: [Tutorial de biblioteca compartilhada em tempo de execução](#) (Flash CS4, inclui alguns ActionScript 3.0, fonte: slekx.com)

Trabalho com recursos compartilhados em tempo de execução

O uso de recursos da biblioteca compartilhada em tempo de execução envolve dois procedimentos: Primeiro, o autor do documento de origem define um recurso compartilhado no documento de origem e insere uma string de identificador para esse recurso e uma URL (*apenas HTTP ou HTTPS*), onde o documento de origem será publicado.

Depois, o autor do documento de destino define o recurso compartilhado no documento de destino e insere uma string de identificador e uma URL idêntica à do recurso compartilhado do documento de origem. Como alternativa, o autor do documento de origem pode arrastar para a biblioteca do documento de destino os recursos compartilhados do documento de origem já publicado. A versão do ActionScript definida nas configurações de publicação deve corresponder à versão do documento de origem.

De qualquer forma, o documento de origem deve ser publicado no URL especificado, para que os recursos compartilhados estejam disponíveis para o documento de destino.

Definir recursos compartilhados em tempo de execução no documento de origem

Para definir propriedades de compartilhamento de um recurso no documento de origem e tornar o recurso acessível para vínculo a documentos de destino, use a caixa de diálogo Propriedades do símbolo ou a caixa de diálogo Propriedades de ligação.

1. Com o documento de origem aberto, selecione Janela > Biblioteca:
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione um clipe de filme, botão ou símbolo gráfico no painel Biblioteca e selecione Propriedades no menu do painel Biblioteca. Clique em Avançado.
 - Selecione um símbolo de fonte, som ou bitmap e selecione Ligação, no menu do painel Biblioteca.
3. Em Ligação, selecione Exportar para compartilhamento em tempo de execução para tornar o recurso disponível para vínculo ao documento de destino.
4. Digite um identificador para o símbolo. Não inclua espaços. Esse é o nome que o Flash Professional usa para identificar o recurso durante o vínculo ao documento de destino.

Nota: O Flash Professional também usa o identificador de ligação para identificar um clipe de filme ou botão usado como objeto no ActionScript. Consulte Trabalho com clipes de filme, em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#), ou [Trabalho com clipes de filme](#), no Guia do desenvolvedor do ActionScript 3.0.
5. Digite a URL onde será publicado o arquivo SWF que contém o recurso compartilhado e clique em OK.

Ao publicar o arquivo SWF, você deverá enviá-lo para a URL especificada, para que os recursos compartilhados estejam disponíveis para documentos de destino.

Vincular a recursos compartilhados em tempo de execução, a partir de um documento de destino

É possível vincular a um recurso compartilhado digitando seu URL ou arrastando o recurso para dentro do documento de destino.

Vincule o recurso compartilhado a um documento de destino, digitando o identificador e o URL

1. No documento de destino, selecione Janela > Biblioteca.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione um botão, símbolo gráfico, bitmap ou som, no painel Biblioteca e selecione Propriedades no menu do painel Biblioteca. Clique em Avançado.
 - Selecione um símbolo de fonte, e depois Ligação no menu do painel Biblioteca.
3. Em Ligação, selecione Importar para compartilhamento em tempo de execução para vincular ao recurso no documento de origem.
4. Insira um identificador para o símbolo, bitmap ou som que seja idêntico ao identificador usado para o símbolo no documento de origem. Não inclua espaços.
5. Digite o URL onde está publicado o arquivo SWF de origem, que contém o recurso compartilhado, e clique em OK.

Vincular um recurso compartilhado arrastando para um documento de destino

1. No documento de destino, siga um destes procedimentos:
 - Selecione Arquivo > Abrir.
 - Selecione Arquivo > Importar > Abrir biblioteca externa.
2. Selecione o documento de origem e clique em Abrir.
3. Arraste o recurso compartilhado do painel Biblioteca do documento de origem para o painel Biblioteca ou para o palco do documento de destino.

Desativar compartilhamento para símbolo no documento de destino

1. No documento de destino, selecione o símbolo vinculado no painel Biblioteca e siga um dos seguintes procedimentos:
 - Se o recurso for um clipe de filme, botão, ou símbolo de gráfico, selecione Propriedades, no menu do painel Biblioteca.
 - Se o recurso for um símbolo de fonte, selecione Ligação, no menu do painel Biblioteca.
2. Desmarque Importar para compartilhamento em tempo de execução e clique em OK.

Compartilhamento de recursos da biblioteca em tempo por autor

[Para o início](#)

O compartilhamento de recursos no tempo por autor tem as seguintes vantagens:

- Permite evitar a necessidade de cópias ou recursos redundantes em mais de um arquivo FLA. Por exemplo, se você estiver desenvolvendo um FLA para navegadores web, outro para iOS e outro para Android, poderá compartilhar recursos entre os três arquivos.
- Ao editar um recurso compartilhado num arquivo FLA, as alterações se refletem em outros arquivos FLA que utilizam o recurso quando são abertos ou colocados em foco.

Existem duas maneiras de compartilhar recursos de biblioteca durante a criação:

- Usando símbolos de arquivos FLA externos, vinculando-os a símbolos em outro arquivo FLA.
- (Somente CS5.5) Compartilhando com arquivos FLA que fazem parte do mesmo projeto Flash no painel Projeto. Para informações sobre a utilização do painel Projeto, consulte (Desaprovado com o Flash Professional CC) Trabalhar com projetos Flash.

Compartilhar vinculando a símbolos em arquivos FLA distintos funciona da seguinte forma:

- Para recursos compartilhados durante a criação, atualize ou substitua qualquer símbolo no arquivo FLA que está sendo criado por qualquer outro símbolo em qualquer arquivo FLA disponível na rede local.
- Atualize o símbolo no documento de destino à medida que for criando o documento.
- O símbolo no documento de destino mantém o nome e as propriedades originais, mas o conteúdo é atualizado ou substituído por aqueles do símbolo que você selecionou.

O compartilhamento de símbolos usando o painel Projeto funciona desta forma (somente CS5.5):

- Primeiro, crie um projeto no painel Projeto e crie um arquivo FLA no projeto.
- Nesse arquivo FLA, especifique quais símbolos deseja compartilhar com outros arquivos, marcando cada item na caixa de seleção do painel Biblioteca.
- Crie um segundo arquivo FLA no projeto.

- Copie e cole camadas, quadros ou itens do palco do primeiro arquivo FLA para o segundo.
- O Flash move os itens compartilhados da biblioteca nos elementos colados para um arquivo distinto chamado AuthortimeSharedAssets.FL, dentro da pasta do projeto.

Os seguintes tipos de recursos podem ser compartilhados num projeto:

Tipo de recurso	Compartilhável por si próprio?	Compartilhável se dentro de um clipe de filme?
Símbolo de clipe de filme	Sim	Sim
Símbolo gráfico	Sim	Sim
Símbolo de botão	Sim	Sim
Símbolo de fonte	Não	Sim
Vídeo FLA	Não	Sim
Vídeo incorporado	Não	Sim
Som (qualquer formato)	Não	Sim
Bitmap (qualquer formato)	Não	Sim
Cipe compilado (SWC)	Não	Sim
Componente (baseado em símbolo)	Sim	Sim

Atualizar ou substituir símbolos compartilhados

Você pode atualizar ou substituir um clipe de vídeo, botão ou símbolo de gráfico em um documento, por qualquer outro símbolo existente em um arquivo FLA acessível na rede local. O nome original e as propriedades do símbolo no documento de destino são preservados, mas o conteúdo do símbolo é substituído pelo conteúdo do símbolo selecionado. Qualquer recurso que o símbolo selecionado usar também será copiado no documento de destino.

1. Com o documento aberto, selecione um clipe de filme, botão ou símbolo de gráfico no painel Biblioteca e selecione Propriedades no menu Opções do painel.
2. Se as áreas Ligação e Origem da caixa de diálogo Propriedades do símbolo não forem exibidas, clique em Avançado.
3. Para selecionar um novo arquivo FLA, clique em Procurar.
4. Navegue até o arquivo FLA, que contém o símbolo que irá atualizar ou substituir o símbolo selecionado no painel Biblioteca, e clique em Abrir.
5. Navegue até um símbolo e clique em OK.
6. Siga um destes procedimentos:
 - CS5: na caixa de diálogo Propriedades do Símbolo, em Origem, selecione "Sempre atualizar antes de publicar" e clique em OK.
 - CS5.5: na caixa de diálogo Propriedades do Símbolo, em Compartilhamento de Tempo por Autor, selecione Atualizar Automaticamente e clique em OK.

Definir recursos para compartilhamento em um projeto (CS5.5 apenas)

O compartilhamento de recursos entre arquivos FLA num projeto permite editar o recurso num arquivo e refeletir as alterações em outros arquivos FLA que utilizam o recurso.

1. Criação de um projeto com o Flash. Consulte Criação de projetos.
2. Num arquivo FLA do projeto, para cada recursos da biblioteca que você deseja compartilhar com outros arquivos FLA no projeto, execute uma das ações a seguir:
 - Abra o painel Biblioteca e selecione a opção Link próxima ao nome do recurso.
 - Com o ativo selecionado no painel Biblioteca, escolha Propriedades no menu Opções do painel e clique no botão Compartilhar com o projeto.
3. Na linha de tempo ou no palco, copie camadas, quadros ou itens do palco que contêm recursos compartilhados.
4. Num arquivo FLA distinto do mesmo projeto, cole as camadas, quadros ou itens de palco num outro arquivo FLA do mesmo projeto.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 - Sharing assets across projects](#) (3:51, Paul Trani, Adobe TV)
- Tutorial: [Creating mobile projects with shared assets and the Project panel](#) (Yuki Shimizu, Adobe.com)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Símbolos e ActionScript

Controle de ocorrências e símbolos com o ActionScript

Controle de ocorrências com comportamentos

Adicionar e configurar um comportamento

Criar comportamentos personalizados

Com o ActionScript®, você pode controlar os símbolos no tempo de execução. O uso do ActionScript permite criar interação e outros recursos nos seus arquivos FLA que não são possíveis apenas com a Linha do tempo.

Controle de ocorrências e símbolos com o ActionScript

[Para o início](#)

Use o ActionScript® para controlar ocorrências de clipe de filme e de botão. As ocorrências devem possuir nomes exclusivos. É possível escrever com o próprio ActionScript ou usar comportamentos predefinidos incluídos com Flash Professional.

Para obter mais informações, consulte Manipulação de eventos, em [Uso ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#), ou [Manipulação de eventos](#), no *Guia do desenvolvedor do ActionScript 3.0*.

Controle de ocorrências com comportamentos

[Para o início](#)

Nos arquivos FLA em que a configuração de publicação é definida como ActionScript 2.0, você pode usar comportamentos para controlar ocorrências de clipes de filme e gráficos no documento, sem precisar escrever o código ActionScript. Comportamentos são scripts pré-escritos que permitem adicionar codificação do ActionScript ao documento sem ter que criar o código ActionScript. Comportamentos não estão disponíveis para o ActionScript 3.0.

Você pode usar comportamentos para organizar a ordem de empilhamento da ocorrência em um quadro, além de carregar, descarregar, reproduzir, parar, duplicar ou arrastar o clipe de filme, ou vincular a ocorrência a um URL.

Além disso, você pode usar comportamentos para carregar um gráfico externo ou uma máscara animada em um clipe de filme.

O Flash Professional inclui os comportamentos na tabela a seguir.

Comportamento	Finalidade	Selecionar ou inserir
Carregar gráfico	Carrega um arquivo JPEG externo em um clipe de filme ou na tela.	Caminho e nome de arquivo JPEG. Nome da ocorrência do clipe de filme ou tela que recebe o gráfico.
Carregar clipe de filme externo	Carrega um arquivo SWF externo em um clipe de filme ou na tela.	URL do arquivo SWF externo. Nome da ocorrência de clipe de filme ou tela que recebe o arquivo SWF.
Duplicar clipe de filme	Duplica o clipe de filme ou tela.	Nome da ocorrência de clipe de filme a duplicar. deslocamento X e Y de pixels do original para a cópia.
Ir para e Reproduzir no quadro ou rótulo	Reproduz o clipe de filme de um quadro específico.	Nome de ocorrência do clipe de destino a reproduzir. Número do quadro ou rótulo para reproduzir.
Ir para e Parar no quadro ou rótulo	Interrompe o clipe de filme, movendo opcionalmente o indicador de reprodução para um quadro específico.	Nome de ocorrência do clipe de destino que deseja interromper. Número do quadro ou rótulo a interromper.
Traz para o Primeiro Plano	Traz o clipe de filme de destino ou tela para a parte superior da ordem de empilhamento.	Nome da ocorrência de clipe de filme ou tela.

Traz para a Frente	Traz o clipe de filme de destino ou tela para uma posição acima na ordem de empilhamento.	Nome da ocorrência de clipe de filme ou tela.
Enviar para o Plano de Fundo	Envia o clipe de filme de destino para a parte inferior da ordem de empilhamento.	Nome da ocorrência de clipe de filme ou tela.
Enviar para Trás	Envia o clipe de filme de destino ou tela uma posição abaixo na ordem de empilhamento.	Nome da ocorrência de clipe de filme ou tela.
Iniciar arrasto de clipe de filme	Iniciar arrasto de clipe de filme.	Nome da ocorrência de clipe de filme ou tela.
Parar arrasto de clipe de filme	Parar arrasto atual.	
Descarregar clipe de filme	Remove o clipe de filme carregado por meio do comando loadMovie() do Flash Player.	Nome da ocorrência do clipe de filme.

Adicionar e configurar um comportamento

[Para o início](#)

Certifique-se de que você está trabalhando em um arquivo FLA cuja configuração de publicação do ActionScript seja ActionScript 2.0 ou anterior.

1. Selecione o objeto, um botão por exemplo, para acionar o comportamento.
2. No painel Comportamentos (Janela > Comportamentos), clique no botão Adicionar (+) e selecione o comportamento desejado no submenu Clipe de filme.
3. Selecione o clipe de filme para controlar com o comportamento.
4. Selecione um caminho relativo ou absoluto.
5. Se necessário, selecione ou insira configurações para os parâmetros de comportamento e clique em OK. As configurações padrão do comportamento são exibidas no painel Comportamentos.
6. Em Evento, clique em Ao soltar (evento padrão) e selecione um evento do mouse no menu. Para usar o evento Ao soltar, deixe a opção inalterada.

Criar comportamentos personalizados

[Para o início](#)

Para gravar comportamentos personalizados, crie um arquivo XML que contenha o código do ActionScript 2.0 para executar o comportamento desejado e salve o arquivo na pasta Comportamentos do computador local. Comportamentos são armazenados no seguinte local:

- Windows XP: C:\Documents and Settings\nome de usuário\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\language\Configuration\Behaviors
- Windows Vista: C:\Users\nome de usuário\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\language\Configuration\Behaviors
- Macintosh: Macintosh HD/Users/nome de usuário/Library/Application Support/Adobe/Flash CS3/language/Configuration/Behaviors/

Antes de criar seus próprios comportamentos, examine os arquivos de comportamento XML para desenvolver uma compreensão da sintaxe dos arquivos XML, bem como do código ActionScript usado para criar comportamentos. Se você for inexperiente na gravação de comportamentos, familiarize-se com as tags XML usadas para criar elementos da interface de usuário (como caixas de diálogos) e com o ActionScript, a linguagem de codificação usada para criar comportamentos. Para saber sobre o XML usado para criar elementos da interface, consulte *Ampliação do Flash*. Para saber mais sobre ActionScript, consulte [Uso do ActionScript 3.0](#) ou [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#).

Você também pode fazer o download de comportamentos criados por outros usuários do Flash Professional, que estão no site do Adobe Flash Exchange em www.adobe.com/go/flash_exchange_br.

1. Com um editor XML, abra o arquivo XML do comportamento existente e coloque um nome adequado para o comportamento que pretende criar.
2. Digite um novo valor para o atributo category da tag behavior_definition no arquivo XML.

O seguinte código XML cria uma categoria com o nome myCategory no painel Comportamentos do Flash, no qual o comportamento será listado.

```
<behavior_definition dialogID="Trigger-dialog" category="myCategory"
authoringEdition="pro" name="behaviorName">
```

3. Digite um novo valor para o atributo name da marca behavior_definition. Esse será o nome do comportamento, que será exibido no

ambiente de criação do Flash.

4. (Opcional) Se o comportamento personalizado exigir uma caixa de diálogo, digite parâmetros usando as tags <properties> e <dialog>.

Para saber sobre as tags e os parâmetros usados na criação de suas próprias caixas de diálogo personalizadas, consulte *Ampliação do Flash*.

5. Na tag <actionscript> , insira o código ActionScript para criar o comportamento.

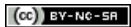
Se você for principiante no ActionScript, consulte [Uso do ActionScript 3.0](#) ou [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#).

Por exemplo (do arquivo de comportamento Movieclip_loadMovie.xml) (ActionScript 2.0):

```
<actionscript>
  <![CDATA[      //load Movie Behavior
    if($target$ == Number($target$)){
      loadMovieNum($clip$, $target$);
    } else {
      $target$.loadMovie($clip$);
    }
    //End Behavior
  ]]>
</actionscript>
```

6. Salve o arquivo e teste o comportamento.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Trabalho com ocorrências de símbolo

Criar ocorrências

Edição das propriedades de ocorrência

Define a visibilidade de uma instância (somente CS5.5)

Alteração de cor e transparência de uma ocorrência

Troca de uma ocorrência por outra

Alterar um tipo de uma ocorrência

Definir repetição para ocorrências de gráfico

Separar uma ocorrência do seu símbolo

Obter informações sobre ocorrências no palco

Criar ocorrências

[Para o início](#)

Após criar um símbolo, você poderá criar ocorrências do símbolo em todo o documento, inclusive dentro de outros símbolos. Quando você modifica o símbolo, o Flash Professional atualiza todas as ocorrências do símbolo.

Você pode dar nomes às ocorrências no Inspetor de propriedades. Use o nome para fazer referência à ocorrência no ActionScript. Para controlar ocorrências com o ActionScript®, atribua um nome exclusivo a cada ocorrência dentro de uma linha do tempo. Para obter mais informações, consulte Manipulação de eventos, em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#), ou [Manipulação de eventos](#), no *Guia do desenvolvedor do ActionScript 3.0*.

Para especificar efeitos de cor, atribuir ações, definir o modo de exibição de gráfico ou alterar o comportamento de novas ocorrências, use o Inspetor de propriedades. O comportamento da ocorrência é o mesmo comportamento do símbolo, a menos que você especifique o contrário. Qualquer alteração que você faça afetará apenas à ocorrência e não ao símbolo.

Criar uma ocorrência de um símbolo

1. Selecione uma camada na Linha de tempo. O Flash Professional só pode colocar ocorrências nos quadros-chave, e sempre na camada atual. Se você não selecionar um quadro-chave, o Flash Professional adicionará a ocorrência ao primeiro quadro-chave à esquerda do quadro atual.
***Nota:** O quadro-chave é um quadro em que você define uma alteração na animação. Para obter informações, consulte [Inserir quadros na Linha do tempo](#).*
2. Selecione Janela > Biblioteca.
3. Arraste o símbolo da biblioteca para o palco.
4. Se você criou a ocorrência de um símbolo gráfico, para adicionar o número de quadros que o símbolo gráfico irá conter, selecione Inserir > Linha do tempo > Quadro.

Aplicar um nome personalizado a uma ocorrência

1. Selecione a ocorrência no palco.
2. Selecione Janela > Propriedades e digite um nome na caixa Nome da ocorrência.

Edição das propriedades de ocorrência

[Para o início](#)

Cada ocorrência de símbolo tem suas respectivas propriedades, separadas do símbolo. Você pode alterar a tonalidade, a transparência e o brilho da ocorrência, redefinir como a ocorrência se comporta (por exemplo, alterar um gráfico para um clipe de filme) e especificar como a animação é executada dentro da ocorrência de gráfico. Você também pode inclinar, girar ou dimensionar uma ocorrência, sem que isso afete o símbolo.

Além disso, você pode atribuir um nome à ocorrência de botão ou clipe de filme, e alterar suas propriedades através do ActionScript. Para obter mais informações, consulte Classes, em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#), ou [Objetos e classes](#), em *Uso do ActionScript 3.0*. Para editar as propriedades da ocorrência, use o Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades).

As propriedades da ocorrência são salvas com ela. Se você editar um símbolo ou vincular novamente a ocorrência a um símbolo diferente, todas as propriedades da ocorrência que foram alteradas ainda se aplicarão à ocorrência.

Define a visibilidade de uma instância (somente CS5.5)

[Para o início](#)

Você pode tornar invisível uma instância de símbolo no palco desativando a propriedade Visível. A utilização da propriedade Visível proporciona

um mais rápido desempenho de renderização do que a configuração da propriedade Alfa do símbolo como 0.

A propriedade Visível requer uma configuração de Player do Flash Player 10.2 ou posterior é só é compatível com instâncias de clipes de filme, botões e componentes.

1. Selecione a ocorrência no palco.
2. No painel Propriedades, seção Exibir, desmarque a propriedade Visível.

Alteração de cor e transparência de uma ocorrência

[Para o início](#)

Cada ocorrência de símbolo pode ter seu próprio efeito de cor. Para definir as opções de transparência e cor das ocorrências, use o Inspetor de propriedades. As configurações do Inspetor de propriedades também afetam os bitmaps colocados nos símbolos.

Quando você altera a cor e a transparência de uma ocorrência em um quadro específico, o Flash Professional faz a alteração assim que o quadro é exibido. Para fazer alterações graduais na cor, aplique uma interpolação de movimento. Ao interpolar cores, insira configurações de efeito diferentes nos quadros-chave inicial e final da ocorrência e, em seguida, interpole as configurações para fazer com que a cor da ocorrência mude ao longo do tempo.

Nota: Se você aplicar um efeito de cor a um símbolo de clipe de filme que tem vários quadros, o Flash Professional aplicará o efeito a cada quadro do símbolo de clipe de filme.

1. Selecione a ocorrência no palco e, em seguida, Janela > Propriedades.
2. No Inspetor de propriedades, selecione uma das seguintes opções no menu Estilo na seção Efeito de cor:
Brilho Ajusta a luminosidade relativa da imagem, medidas em uma escala de preto (- 100%) a branco (100%). Para ajustar o brilho, clique no triângulo e arraste o controle deslizante ou digite um valor na caixa.

Colorir Pinta a ocorrência com o mesmo matiz. Para definir o percentual de tonalidade de transparente (0%) a completamente saturado (100%), use o controle deslizante Tonalidade no Inspetor de propriedades. Para ajustar a tonalidade, clique no triângulo e arraste o controle deslizante ou digite um valor na caixa. Para selecionar uma cor, digite valores de vermelho, verde e azul nas caixas respectivas ou clique no controle de Cor e selecione uma cor no Seletor de cores.

Alfa Ajusta a transparência da ocorrência, de transparente (0%) a completamente saturado (100%). Para ajustar o valor alfa, clique no triângulo e arraste o controle deslizante ou digite um valor na caixa.

Avançado Ajusta separadamente os valores de transparência, vermelho, verde e azul da ocorrência. Isso é muito útil na criação e animação de efeitos sutis de cor em objetos, como bitmaps. Os controles à esquerda permitem reduzir os valores de cor ou a transparência em um percentual especificado. Os controles à direita permitem reduzir ou aumentar os valores de cor ou transparência em um valor constante.

Os valores atuais de alfa, vermelho, verde e azul são multiplicados pelos valores percentuais e, em seguida, adicionados aos valores constantes na coluna da direita, produzindo novos valores de cor. Por exemplo, se o valor atual de vermelho for 100, configurar o controle deslizante esquerdo em 50% e o controle deslizante direito em 100% produz um novo valor de vermelho de 150 $[(100 \times 0,5) + 100 = 150]$.

Nota: As configurações avançadas do painel Efeito implementam a função $(a * y + b) = x$, onde a é o percentual especificado no conjunto esquerdo de caixas, y é a cor do bitmap original, b é o valor especificado no conjunto direito de caixas e x é o efeito resultante (entre 0 e 255 para RGB e entre 0 e 100 para transparência alfa).

Você também pode alterar a cor da ocorrência usando o objeto ActionScript ColorTransform. Para obter informações detalhadas sobre o objeto Cor, consulte ColorTransform na *Referência de linguagem do ActionScript 2.0* ou na *Referência de componentes e linguagem do ActionScript 3.0*.

Troca de uma ocorrência por outra

[Para o início](#)

Para exibir uma ocorrência diferente no Palco, preservando todas as propriedades da ocorrência original, tais como efeitos de cor ou ações de botão, atribua um símbolo diferente à ocorrência.

Por exemplo, suponhamos que você esteja criando uma charge com um símbolo rato como personagem, mas decida alterar o personagem para um gato. Você poderá substituir o símbolo rato pelo símbolo gato, e o personagem atualizado aparecerá aproximadamente no mesmo local em todos os quadros.

Atribuição de um símbolo diferente à ocorrência

1. Selecione a ocorrência no palco e, em seguida, Janela > Propriedades.
2. Clique no botão Trocar no Inspetor de propriedades.
3. Para substituir o símbolo atribuído atualmente à ocorrência, selecione o símbolo. Para duplicar um símbolo selecionado, clique em Duplicar o símbolo e, em seguida, em OK.

A duplicação permite basear o novo símbolo em um já existente na biblioteca e minimiza as cópias, caso você esteja fazendo vários símbolos ligeiramente diferentes.

Substituir todas as ocorrências do símbolo

❖ Arraste um símbolo com o mesmo nome do símbolo que você está substituindo, de um painel de Biblioteca para o painel Biblioteca do arquivo FLA que você está editando, e depois clique em Substituir. Se você tiver pastas na Biblioteca, o novo símbolo deverá ser arrastado para dentro da mesma pasta do símbolo que você está substituindo.

Alterar um tipo de uma ocorrência

[Para o início](#)

Para redefinir o comportamento de uma ocorrência em uma aplicação do Flash Professional, altere o tipo da ocorrência. Por exemplo, se uma ocorrência de gráfico contém uma animação que você deseja reproduzir independentemente da Linha de tempo principal, redefina a ocorrência de gráfico como ocorrência de clipe de filme.

1. Selecione a ocorrência no palco e, em seguida, Janela > Propriedades.
2. Selecione Gráfico, Botão ou Clipe de filme no menu do Inspetor de propriedades.

Definir repetição para ocorrências de gráfico

[Para o início](#)

Para determinar como as sequências de animação dentro da ocorrência de gráfico são reproduzidas no seu aplicativo Flash Professional, defina as opções no Inspetor de propriedades.

Um símbolo de gráfico animado é vinculado à Linha de tempo do documento no qual é inserido. Por sua vez, um símbolo de clipe de filme possui a sua própria Linha de tempo independente. Os símbolos gráficos animados exibem as respectivas animações no modo de edição de documento, pois utilizam a mesma Linha de tempo do documento principal. Já os símbolos de clipe de filme são exibidos como objetos estáticos no Palco, e não são exibidos como animações no ambiente de edição do Flash Professional.

1. Selecione uma ocorrência de gráfico no palco e, em seguida, Janela > Propriedades.
2. Selecione uma opção de animação no menu Opções na seção Looping do Inspetor de propriedades:
 - Loop** Executa a repetição de todas as sequências animadas contidas na ocorrência atual, por todos os quadros que a ocorrência ocupa.
 - Reproduzir uma vez** Reproduz a sequência de animação iniciando pelo quadro especificado até o final da animação e, em seguida, para.
 - Quadro simples** Exibe um quadro da sequência de animação. Especifique o quadro que deseja exibir.
3. Para especificar que o primeiro quadro do símbolo gráfico seja exibido quando fizer loop, insira o número do quadro na caixa de texto Primeiro. A opção Quadro simples também usa o número do quadro que você especificar aqui.

Separar uma ocorrência do seu símbolo

[Para o início](#)

Para quebrar o vínculo entre uma ocorrência e um símbolo, e tornar a ocorrência uma coleção de formas e linhas desagrupadas, separe a ocorrência. Este recurso é útil para alterar a ocorrência significativamente, sem afetar nenhuma outra ocorrência. Por exemplo, você deve separar uma ocorrência antes aplicando uma interpolação de formas nela.

Alterações no símbolo de origem para uma ocorrência não a afetam após ter sido separada.

1. Selecione a ocorrência no palco.
2. Selecionar Modificar > Separar. Esta ação separa a ocorrência em seus elementos gráficos componentes.
3. Para modificar esses elementos, use as ferramentas de pintura e desenho.

Obter informações sobre ocorrências no palco

[Para o início](#)

O Inspetor de propriedades e o painel Informações exibem as seguintes informações sobre as ocorrências selecionadas no palco:

- No Inspetor de propriedades, visualize o comportamento e as configurações da ocorrência: para todos os tipos de ocorrências, as configurações de efeito de cor, locais e tamanhos; para gráficos, o modo de repetição e o primeiro quadro que contém o gráfico; para botões, o nome da ocorrência, se atribuído, e a opção de controle; para clipes de filme, o nome da ocorrência, se atribuído. Quanto ao local, o Inspetor de propriedades exibe as coordenadas x e y do ponto de registro do símbolo.
- No painel Informações, visualize: o tamanho e o local da ocorrência; o local do seu ponto de registro; os valores de alfa (A), vermelho (R), verde (G) e azul (B), se a ocorrência tiver preenchimento sólido; e o local do ponteiro. O painel Informações exibe também as coordenadas x e y do ponto de registro ou ponto de transformação do símbolo, dependendo da opção selecionada. Para obter mais informações, consulte Mova, realinhe, altere e trace o ponto de transformação.
- No Explorador de filmes, visualize o conteúdo do documento atual, incluindo ocorrências e símbolos.

No painel Ações, visualize todas as ações atribuídas a um botão ou clipe de filme.

Obter informações sobre ocorrência

1. Selecione a ocorrência no palco.

2. Visualize o Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades) ou painel de propriedades:

- Para visualizar o painel Informações, selecione Janela > Informações.
- Para visualizar o Explorador de filmes, selecione Janela > Explorador de filmes.
- Para visualizar o painel Ações, selecione Janela > Ações.

Visualizar no Explorador de filmes a definição do símbolo selecionado

1. Na parte superior do Explorador de filmes, clique no botão Mostrar botões, Clipes de filme e Gráficos.
2. Clique com o botão direito (Windows) ou Ctrl+clique (Macintosh) e selecione Mostrar ocorrências de símbolo e Ir para definição de símbolo, ou selecione as opções do menu no canto superior direito do Explorador de filmes.

Saltar para a cena que contém ocorrências do símbolo selecionado

1. Visualize as definições de símbolo.
2. Clique com o botão direito (Windows) ou Ctrl+clique (Macintosh) e selecione Mostrar elementos de filme e Ir para definição de símbolo, ou selecione as opções do menu no canto superior direito do Explorador de filmes.

Mais tópicos da Ajuda

[Criação de botões](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Trabalho com símbolos

[Sobre símbolos](#)

[Criar símbolos](#)

[Converta a animação do palco em um clipe de filme símbolo](#)

[Duplicação de símbolos](#)

[Editar símbolos](#)

Sobre símbolos

[Para o início](#)

Um símbolo é um gráfico, botão ou clipe de filme que você cria uma vez no ambiente de criação do Flash Professional ou usando as classes SimpleButton (AS 3.0) e MovieClip. Você pode usar novamente o símbolo em todo o documento ou em outros documentos.

O símbolo pode incluir arte-final importada de outro aplicativo. Todo símbolo criado se torna automaticamente parte da biblioteca do documento atual.

A ocorrência é uma cópia de um símbolo localizado no Palco ou aninhado dentro de outro símbolo. A ocorrência pode ser diferente do respectivo símbolo-pai em termos de cor, tamanho e função. A edição de um símbolo atualiza todas as ocorrências do símbolo, mas a aplicação de efeitos à ocorrência de um símbolo atualiza apenas a ocorrência.

O uso de símbolos nos documentos reduz significativamente o tamanho do arquivo. Salvar diversas ocorrências de um símbolo requer menos espaço de armazenamento do que salvar várias cópias do conteúdo do símbolo. Por exemplo, você pode reduzir o tamanho de arquivo de seus documentos, convertendo gráficos estáticos, tais como imagens de plano de fundo, em símbolos, que então podem ser reutilizados. O uso de símbolos também pode acelerar a reprodução de arquivos SWF, pois o símbolo só precisa ser baixado uma vez para o Flash® Player.

Compartilhe símbolos entre documentos como recursos de biblioteca compartilhada durante a criação ou em tempo de execução. Para compartilhar recursos em tempo de execução, você pode vincular recursos de um documento de origem a qualquer quantidade de documentos de destino, sem a necessidade de importar esses recursos no documento de destino. Para compartilhar recursos durante a criação, você pode atualizar ou substituir um símbolo por qualquer outro símbolo existente na sua rede local.

Se você importar recursos da biblioteca com o mesmo nome de recursos já existentes na biblioteca, será possível resolver os conflitos de nomes sem sobrescrever acidentalmente os recursos existentes.

Outras instruções introdutórias sobre símbolos estão disponíveis nos seguintes recursos:

- Adobe TV: [Entendendo símbolos \(2:28\)](#)
- Oficina em vídeo da Adobe: [Criação e uso de símbolos e instâncias \(CS3\) \(7:12\)](#) (Este vídeo se concentra no Flash Professional CS3, mas as informações permanecem relevantes).
- Artigo do Flash Professional Design Center: [Usando o Flash pela primeira vez – Parte 1: criação de um banner](#)

Tipos de símbolos

Cada símbolo possui uma Linha de tempo e um Palco exclusivos e completos, com camadas. Você pode adicionar quadros, quadros-chave e camadas à Linha de tempo de um símbolo, da mesma forma que na Linha de tempo principal. Ao criar um símbolo você seleciona o seu tipo.

- Use símbolos gráficos  para imagens estáticas e para criar partes reutilizáveis de animação vinculadas à Linha de tempo principal. Os símbolos gráficos operam em sincronização com a Linha de tempo principal. Em uma sequência de animação de símbolo gráfico, os controles e sons interativos não funcionam. Os símbolos gráficos adicionam menos tamanho ao arquivo FLA do que botões ou cliques de filme, pois não possuem Linha de tempo.
- Use símbolos de botão  para criar botões interativos que respondam a cliques do mouse, rolagens ou outras ações. Defina os gráficos associados a vários estados do botão e, em seguida, atribua ações à ocorrência do botão. Para obter mais informações, consulte Manipulação de eventos, em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#), ou [Manipulação de eventos](#), no *Guia do desenvolvedor do ActionScript 3.0*.
- Use símbolos de clipe de filme  para criar partes reutilizáveis de animação. Os cliques de filme têm a sua própria Linha de tempo com vários quadros, independente da Linha de tempo principal: imagine-os como aninhados dentro de uma Linha de tempo principal que pode conter controles e sons interativos e até outras ocorrências de clipe de filme. Você também pode criar botões animados, colocando ocorrências de clipe de filme dentro da Linha de tempo de um símbolo de botão. Além disso, os cliques de filme são compatíveis com o ActionScript®.
- Use símbolos de fonte para exportar uma fonte e usá-la em outros documentos Flash Professional.

O Flash Professional fornece componentes pré-fabricados, que são cliques de filme com parâmetros definidos que podem ser utilizados nos seus documentos, para adicionar elementos à interface do usuário, como botões, caixas de seleção ou barras de rolagem. Para obter mais

informações, consulte Sobre componentes, em [Uso de componentes no ActionScript 2.0](#) ou [Sobre componentes do ActionScript 3.0](#) em *Uso de componentes do ActionScript 3.0*.

Nota: Para visualizar a animação em ocorrências de componente e dimensionamento de 9 fatias de clipes de vídeo no ambiente de criação do Flash Professional, selecione *Controlar > Ativar visualização ao vivo*.

[Para o início](#)

Criar símbolos

Você pode criar um símbolo a partir de objetos selecionados no Palco, criar um símbolo vazio e então construir ou importar o conteúdo no modo de edição de símbolo, ou criar símbolos fonte no Flash Professional. Os símbolos possuem todas as funcionalidades que o Flash Professional pode criar, incluindo animação.

A utilização de símbolos que contêm animação permite criar aplicações do Flash Professional com bastante movimento, ao mesmo tempo minimizando o tamanho do arquivo. Considere a criação de animação em um símbolo que possua uma ação cíclica ou repetitiva, por exemplo, o movimento das asas de um pássaro para cima e para baixo.

Para adicionar símbolos ao documento, use os recursos da biblioteca compartilhada durante a criação ou em tempo de execução.

Conversão de elementos selecionados em um símbolo

1. Selecione um elemento ou diversos elementos no palco. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione *Modificar > Converter em símbolo*.
 - Arraste a seleção para o painel Biblioteca.
 - Clique com o botão direito (Windows) ou Ctrl+clique (Macintosh) e selecione *Converter em símbolo*, no menu de contexto.
2. Na caixa de diálogo *Converter em símbolo*, digite o nome do símbolo e selecione o comportamento.
3. Clique na grade de registro para posicionar o ponto de registro do símbolo.
4. Clique em OK.

O Flash Professional adiciona o símbolo à biblioteca. A seleção no palco se torna uma ocorrência do símbolo. Após criar um símbolo, você poderá editá-lo no modo de edição de símbolo, selecionando *Editar > Editar símbolos*, ou no contexto do palco, selecionando *Editar > Editar no local*. Você também pode alterar o ponto de registro do símbolo.

Criar um símbolo vazio

1. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione *Inserir > Novo símbolo*.
 - Clique no botão *Novo símbolo* na esquerda inferior do painel Biblioteca.
 - Selecione *Novo símbolo*, no menu do painel Biblioteca, no canto superior direito do painel Biblioteca.
2. Na caixa de diálogo *Criar novo símbolo*, digite o nome do símbolo e selecione o comportamento.
3. Clique em OK.

O Flash Professional adiciona o símbolo à biblioteca e alterna para o modo de edição de símbolo. Neste modo, o nome do símbolo é exibido acima do canto superior esquerdo do Palco, e uma cruz indica o ponto de registro do símbolo.

4. Para criar o conteúdo do símbolo, use a Linha de tempo, desenhe com as ferramentas de desenho, importe a mídia, ou crie ocorrências de outros símbolos.
5. Para retornar ao modo de edição de documento, siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão *Voltar*.
 - Selecione *Editar > Editar documento*.
 - Clique no nome da cena, na barra Edição.

Ao criar um símbolo, o ponto de registro é colocado no centro da janela no modo de edição de símbolo. Você pode colocar o conteúdo do símbolo na janela em relação ao ponto de registro. Para alterar o ponto de registro, quando editar um símbolo, mova o conteúdo do símbolo em relação ao ponto de registro.

6. Na seção *Ligação ActionScript*, é possível escolher exportar para o ActionScript clicando na caixa de seleção *Exportar para ActionScript*. A classe e classe base usadas são automaticamente exibidas (é possível renomear as classes). O Flash Pro busca por definições da classe em um arquivo AS externo ou em um arquivo SWC vinculado. Se as definições da classe não forem encontradas nesses lugares, o Flash Pro automaticamente cria os arquivos de classe. Para obter mais informações, consulte este artigo.

(Somente no Flash Professional CC) Troca de vários símbolos

A opção *Trocar símbolo* permite que você troque símbolos por símbolos ou bitmaps selecionados.

1. No Flash Pro CC, selecione vários símbolos no palco.

2. No painel Propriedades, clique em TROCAR.
3. Na caixa de diálogo Trocar símbolo, selecione o símbolo pelo qual você deseja substituir todos os símbolos/bitmap selecionados.
4. Clique em OK.

Converta a animação do palco em um clipe de filme símbolo

[Para o início](#)

Para reutilizar uma sequência animada do Palco, ou manipular a sequência como uma ocorrência, selecione e salve a sequência como um símbolo de clipe de filme.

1. Na linha do tempo principal, selecione cada quadro de cada camada da animação no palco que deseja usar. Para obter informações sobre seleção de quadros, consulte Inserir quadros na Linha do tempo.
2. Para copiar os quadros, escolha uma destas opções:
 - Clique com o botão direito (Windows) ou Ctrl+clique (Macintosh) em cada quadro selecionado e selecione Copiar quadros, no menu de contexto. Para excluir a sequência após convertê-la em um clipe de filme, selecione Recortar.
 - Selecione Editar > Linha do tempo > Copiar quadros. Para excluir a sequência após convertê-la em um clipe de filme, selecione Recortar quadros.
3. Desfaça a sua seleção e certifique-se de que nada esteja selecionado no palco. Selecione Inserir > Novo símbolo.
4. Atribua um nome ao símbolo. Em Tipo, selecione Clipe de filme e, em seguida, clique em OK.
5. Na Linha de tempo, clique em Quadro 1 ou Camada 1 e selecione Editar > Linha do tempo > Colar quadros.

Esta ação cola os quadros, e quaisquer camadas ou nomes de camadas, que você copia da Linha do tempo principal, na Linha do tempo desse símbolo de clipe de filme. Qualquer animação, botão ou interatividade dos quadros copiados se torna uma animação independente (um símbolo de clipe de filme) que pode ser reutilizada.

6. Para retornar ao modo de edição de documento, siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão Voltar.
 - Selecione Editar > Editar documento.
 - Clique no nome da cena, na barra Edição, acima do palco.

Duplicação de símbolos

[Para o início](#)

A duplicação permite utilizar um símbolo para criar outro.

Para criar versões do símbolo com aspectos diferentes, use também ocorrências.

Duplicação de símbolo usando o painel Biblioteca

❖ Selecione um símbolo no painel Biblioteca e siga um destes procedimentos:

- Clique com o botão direito (Windows) ou Ctrl+clique (Macintosh) e selecione Duplicar no menu de contexto.
- Selecione Duplicar, no menu do painel Biblioteca.

Duplicação de símbolo selecionando uma ocorrência

1. Selecione uma ocorrência do símbolo no palco.
2. Selecione Modificar > Símbolo > Duplicar símbolo.

O símbolo é duplicado e a ocorrência é substituída por uma ocorrência do símbolo duplicado.

Editar símbolos

[Para o início](#)

Ao editar um símbolo, o Flash Professional atualiza todas as ocorrências do símbolo no documento. Edite o símbolo das seguintes maneiras:

- Em contexto com os outros objetos no palco, usando o comando Editar no local. Os outros objetos ficam esmaecidos para se diferenciar do símbolo que está sendo editado. O nome do símbolo que você está editando é exibido na barra Edição, na parte superior do palco, à direita do nome da cena atual.
- Em uma janela separada, usando o comando Editar em nova janela. A edição do símbolo em uma janela separada permite visualizar ao mesmo tempo o símbolo e a Linha de tempo principal. O nome do símbolo que você está editando é exibido na barra de Edição na parte superior do palco.

Edite o símbolo alterando a janela de exibição palco para exibição apenas do símbolo, usando o modo de edição de símbolo. O nome do símbolo que você está editando é exibido na barra Edição, na parte superior do palco, à direita do nome da cena atual.

Ao editar um símbolo, o Flash Professional atualiza todas as ocorrências do símbolo em todo o documento para refletir suas edições.

Durante a edição do símbolo, use qualquer ferramenta de desenho, importe a mídia ou crie ocorrências de outros símbolos.

- Altere o ponto de registro do símbolo (o ponto identificado pelas coordenadas 0,0) usando qualquer método de edição de símbolo.

Edição de símbolo no local

1. Siga um destes procedimentos:
 - Clique duas vezes em uma ocorrência do símbolo no palco.
 - Selecione a ocorrência do símbolo no palco e clique com o botão direito (Windows) ou Ctrl+clique (Macintosh) e selecione Editar no local.
 - Selecione uma ocorrência do símbolo no palco e, em seguida, Editar > Editar no local.
2. Edite o símbolo.
3. Para sair do modo de edição no local e retornar ao modo de edição de documento, siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão Voltar.
 - Selecione o nome da cena atual no menu Cena da barra Edição.
 - Selecione Editar > Editar documento.
 - Clique duas vezes fora do conteúdo do símbolo.

Editar símbolo em uma nova janela

1. Selecione a ocorrência do símbolo no palco e clique com o botão direito (Windows) ou Ctrl+clique (Macintosh) e selecione Editar em nova janela.
2. Edite o símbolo.
3. Clique na caixa Fechar, no canto superior direito (Windows) ou no canto superior esquerdo (Macintosh) para fechar a nova janela, e clique na janela do documento principal para voltar a editar o documento principal.

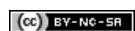
Editar um símbolo no modo de edição de símbolo

1. Escolha uma destas opções para selecionar o símbolo:
 - Clique duas vezes no ícone do símbolo no painel Biblioteca.
 - Selecione a ocorrência do símbolo no palco e clique com o botão direito (Windows) ou Ctrl+clique (Macintosh) e selecione Editar no menu de contexto.
 - Selecione uma ocorrência do símbolo no palco e, em seguida, Editar > Editar símbolos.
 - Selecione o símbolo no painel Biblioteca e Editar no menu do painel Biblioteca, ou clique com o botão direito (Windows) ou Ctrl+clique (Macintosh) no símbolo do painel Biblioteca e selecione Editar.
2. Edite o símbolo.
3. Para sair do modo de edição de símbolo e voltar a editar o documento, siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão Voltar, à esquerda da barra de edição, na parte superior do palco.
 - Selecione Editar > Editar documento.
 - Clique no nome da cena na barra Edição, na parte superior do palco.
 - Clique duas vezes fora do conteúdo do símbolo.

Mais tópicos da Ajuda

[Criação de botões](#)

 [Incorporar fontes para proporcionar uma aparência uniforme ao texto](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Trabalho com a biblioteca

Trabalho com bibliotecas
Trabalho com itens da biblioteca

[Para o início](#)

Trabalho com bibliotecas

A biblioteca em um documento Flash Professional armazena recursos de mídia criados no ambiente de autoria do Flash Professional ou importados para serem usados no documento. É possível criar arte final vetorial ou texto diretamente no Flash Professional; importar arte final vetorial, bitmaps, vídeo e som e criar símbolos. Um símbolo é um gráfico, um botão, um clipe de filme ou texto que pode ser criado uma vez e reutilizado várias vezes. Você pode também usar o ActionScript para adicionar conteúdo de mídia a um documento dinamicamente.

A biblioteca pode também conter qualquer componente adicionado ao seu documento. Componentes podem ser clipes compilados ou componentes baseados em MovieClip.

É possível abrir a biblioteca de qualquer documento Flash Professional enquanto estiver trabalhando no Flash Professional para tornar disponíveis os itens de biblioteca de um arquivo para o documento atual.

É possível criar bibliotecas permanentes em seu aplicativo Flash Professional que ficam disponíveis sempre que você inicia o Flash Professional. Flash Professional O pode também incluir várias bibliotecas de amostra que contêm botões, gráficos, clipes de filme e sons.

Você pode exportar os recursos da biblioteca como um arquivo SWF para uma URL para criar uma biblioteca compartilhada de tempo de execução. Isso permite que você vincule aos recursos da biblioteca dos documentos Flash Professional que importam símbolos usando o compartilhamento do tempo de execução.

O painel Biblioteca (Janela > Biblioteca) exibe uma lista de rolagem com os nomes de todos os itens na biblioteca, o que permite que você visualize e organize esses elementos conforme trabalha. Um ícone próximo ao nome do item no painel Biblioteca indica o tipo de arquivo do item.

Nota: *(Somente no Flash Professional CC e em versões posteriores) Arrastar dados do palco para o painel Biblioteca para convertê-los em símbolos foi desaprova e não funcionará com o Flash Professional CC.*

Nota: *(Somente no Flash Professional CC e em versões posteriores) Arrastar objetos para o palco através de dois documentos não encaixados foi e não funcionará com o Flash Professional CC.*

Abrir uma biblioteca em outro arquivo Flash

1. No documento atual, selecione Arquivo > Importar > Abrir biblioteca externa.
2. Navegue até o arquivo Flash Professional cuja biblioteca você deseja abrir e clique em Abrir.

A biblioteca do arquivo selecionado abre em um documento atual, com o nome do arquivo no topo do painel Biblioteca. Para usar os itens da biblioteca do arquivo selecionado no documento atual, arraste os itens para o painel Biblioteca do documento atual ou para o Palco.

Redimensionar o painel Biblioteca

❖ Siga um destes procedimentos:

- Arraste o canto inferior direito do painel.
- Clique no botão Estado amplo para ampliar o painel Biblioteca para que ele mostre todas as colunas.
- Clique no botão Estado estreito para reduzir a largura do painel Biblioteca.

Alterar a largura das colunas

❖ Posicione o ponteiro entre os cabeçalhos da coluna e arraste para redimensionar.

Trabalho com pastas no painel Biblioteca

É possível organizar os itens no painel Biblioteca usando pastas. Ao criar um novo símbolo, ele é armazenado na pasta selecionada. Se nenhuma pasta for selecionada, o símbolo será armazenado na raiz da biblioteca.

Criar uma nova pasta

❖ Clique no botão Nova pasta  na parte inferior do painel Biblioteca.

Abrir ou fechar uma pasta

❖ Clique duas vezes na pasta ou Selecione a pasta e selecione Expandir pasta ou Contrair pasta no menu Painel do painel Biblioteca.

Abrir ou fechar todas as pastas

❖ Selecione Expandir todas as pastas ou Contrair todas as pastas no menu Painel do painel Biblioteca.

Mover um item entre as pastas

❖ Arraste o item de uma pasta para outra.

Se existir um item com o mesmo nome no novo local, o Flash Professional solicita que você o substitua pelo item que você está movendo.

Classificação de itens no painel Biblioteca

As colunas no painel Biblioteca listam o nome de um item, seu tipo, o número de vezes em que ele é usado no arquivo, seu status de ligação e identificador (se o item estiver associado a uma biblioteca compartilhada ou for exportado para o ActionScript) e a data de sua última modificação.

Você pode classificar os itens no painel Biblioteca em ordem alfanumérica por qualquer coluna. Os itens ficam classificados nas pastas.

❖ Clique no cabeçalho da coluna para classificar por essa coluna. Clique no botão triângulo à direita dos cabeçalhos da coluna para inverter a ordem de classificação.

(Desaprovado com o Flash Professional CC) Trabalho com bibliotecas comuns

É possível usar as bibliotecas comuns de amostra incluídas no Flash Professional para adicionar botões ou sons aos seus documentos. Você pode também criar bibliotecas comuns personalizadas, que podem ser depois usadas com qualquer documento criado.

Usar um item de uma biblioteca comum em um documento

1. Selecione Janela > Bibliotecas comuns e selecione uma biblioteca do submenu.
2. Arraste um item da biblioteca comum para a biblioteca do documento atual.

Criar uma biblioteca comum para o aplicativo SWF

1. Crie um arquivo Flash Professional com uma biblioteca que contém os símbolos que você deseja incluir na biblioteca comum.
2. Coloque o arquivo Flash Professional na pasta Bibliotecas do nível do usuário em seu disco rígido.
 - No Windows® XP, o caminho é C:\Documents and Settings\nomedousuário\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\idioma\Configuration\Libraries\.
 - No Windows® Vista®, o caminho é C:\Users\nomedousuário\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\idioma\Configuration\Libraries\.
 - No Mac OS, o caminho é Disco rígido/Users/nomedousuário/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/idioma/Configuration/Libraries/.

Conflitos entre recursos da biblioteca

Se você importar ou copiar um recurso da biblioteca para um documento que já contém um recurso diferente com o mesmo nome, escolha se o item existente deve ser substituído pelo novo item. Essa opção está disponível em todos os métodos para importar ou copiar recursos da biblioteca.

A caixa de diálogo Resolver itens da biblioteca é exibida quando você tenta colocar itens que entram em conflito com itens existentes no documento. O conflito ocorre quando você copia um item do documento de origem já existente no documento de destino e os itens têm datas de modificação diferentes. Evite conflitos de nome, organizando os recursos dentro de pastas na biblioteca de seu documento. A caixa de diálogo também é exibida quando você cola um símbolo ou componente no palco do documento e já tem uma cópia do símbolo ou componente com uma data de modificação diferente do símbolo que está sendo colado.

Se você optar por não substituir os itens existentes, o Flash Professional tentará usar o item existente, em vez do item conflitante que está sendo colado. Por exemplo, se você copia um símbolo com o nome Símbolo 1 e colar a cópia no palco de um documento que já contém um símbolo chamado Símbolo 1, o Flash Professional cria uma ocorrência do Símbolo 1 existente.

Se você optar por substituir os itens existentes, o Flash Professional substituirá os itens existentes (e todas as ocorrências respectivas) pelos novos itens do mesmo nome. Se você cancelar a operação Importar ou Copiar, a operação será cancelada em todos os itens (não apenas nos itens em conflito no documento de destino).

Apenas tipos idênticos de itens da biblioteca podem ser substituídos entre si. Ou seja, você não pode substituir um som com nome de Teste por um bitmap chamado Teste. Em tais casos, os novos itens são adicionados à biblioteca com a palavra Cópia anexada ao nome.

Nota: A substituição de itens da biblioteca com o uso desse método não é reversível. Salve um backup do arquivo FLA antes de realizar operações complexas de colagem que são resolvidas substituindo os itens conflitantes da biblioteca.

Se a caixa de diálogo Resolver conflito da biblioteca for exibida durante a importação ou cópia de recursos da biblioteca em um documento, resolva o conflito de nome.

Resolver conflitos de nome entre recursos da biblioteca

❖ Execute um dos seguintes procedimentos na caixa de diálogo Resolver conflito da biblioteca:

- Para preservar os recursos existentes no documento de destino, clique em Não substituir itens existentes.
- Para substituir os recursos existentes e as respectivas ocorrências pelos novos itens de mesmo nome, clique em Substituir itens existentes.

Trabalho com itens da biblioteca

Ao selecionar um item no painel Biblioteca, uma visualização em miniatura do item é exibida no topo do painel Biblioteca. Se o item selecionado for animado ou for um arquivo de som, é possível usar o botão Play na janela de visualização da biblioteca ou Controlador para visualizar o item.

Usar um item da biblioteca no documento atual

❖ Arraste o item do painel Biblioteca para o Palco.

O item é adicionado à camada atual.

Converter um objeto no Palco em um símbolo na biblioteca

❖ Selecione o objeto no palco, clique com o botão direito e selecione Converter em símbolo.

Usar um item da biblioteca do documento atual em outro documento

❖ Arraste o item do painel Biblioteca ou Palco para o painel Biblioteca ou Palco de outro documento.

Copiar itens da biblioteca de um documento diferente

1. Selecione o documento que contém os itens da biblioteca.
2. Selecione os itens da biblioteca no painel Biblioteca.
3. Selecione Editar > Copiar.
4. Selecione o documento no qual você deseja copiar os itens da biblioteca.
5. Selecione o painel Biblioteca do documento.
6. Selecione Editar > Colar.

Edição de um item de biblioteca

1. Selecione o item no painel Biblioteca.
2. Selecione uma das opções a seguir no menu Painel do painel Biblioteca:
 - Para editar um item no Flash Professional, selecione Editar.
 - Para editar um item em outro aplicativo, selecione Editar com e depois selecione um aplicativo externo.

Nota: Ao iniciar um editor externo suportado, o Flash Professional abre o documento importado original.

Renomeação de um item de biblioteca

Alterar o nome do item da biblioteca de um arquivo importado não altera o nome do arquivo.

1. Siga um destes procedimentos:
 - Clique duas vezes no nome do item.
 - Selecione o item e selecione Renomear no menu Painel do painel Biblioteca.
 - Clique com o botão direito (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no item e selecione Renomear no menu de contexto.
2. Digite o novo nome na caixa.

Exclusão de um item da biblioteca

Ao excluir um item da Biblioteca, todas as ocorrências desse item no documento também são excluídas.

❖ Selecione o item e clique no ícone Lixeira na parte inferior do painel Biblioteca.

Localização de itens não usados da biblioteca

Para organizar seu documento, é possível localizar os itens não usados na biblioteca e excluí-los.

Nota: Não é necessário excluir itens não usados da biblioteca para reduzir o tamanho do arquivo do documento Flash Professional porque os itens não usados da biblioteca não estão incluídos no arquivo SWF. Entretanto, os itens vinculados para exportação são incluídos no arquivo SWF.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione os itens não usados no menu Painel do painel Biblioteca.
- Classifique os itens da biblioteca pela coluna Contagem de uso, que indica se um item está em uso.

Atualização dos arquivos importados na biblioteca

Se você usar um editor externo para modificar os arquivos importados para o Flash Professional, como bitmaps ou arquivos de som, será possível atualizar os arquivos no Flash Professional sem importá-los novamente. Também é possível atualizar símbolos importados de

documentos externos do Flash Professional . Atualizar um arquivo importado substitui seu conteúdo pelo conteúdo do arquivo externo.

1. Selecione o arquivo importado no painel Biblioteca.
2. Selecione Atualizar no menu Painei do painel Biblioteca.

Copiar recursos da biblioteca entre documentos

É possível copiar os recursos da biblioteca de um documento de origem para um documento de destino de várias maneiras: É possível compartilhar símbolos entre documentos como recursos de biblioteca compartilhada durante a criação ou em tempo de execução.

Se você tentar copiar recursos com o mesmo nome de recursos já existente no documento de destino, a caixa de diálogo Resolver conflito da biblioteca permitirá escolher entre sobrescrever os recursos existentes ou preservá-los e adicionar os novos recursos com nomes modificados. Organize recursos da biblioteca em pastas para minimizar conflitos de nome ao copiar recursos entre documentos.

Copiar um recurso da biblioteca pelo método copiar e colar

1. Selecione o recurso do palco no documento de origem.
2. Selecione Editar > Copiar.
3. Torne o documento de destino o documento ativo.
4. Para colar o recurso no centro do quadro de colagem visível, coloque o ponteiro no palco e selecione Editar > Colar no centro. Para colocar o recurso no mesmo local do documento de origem, selecione Editar > Colar no local.

Copiar um recurso da biblioteca pelo método arrastar

❖ Com o documento de destino aberto, selecione o recurso no painel Biblioteca no documento de origem e arraste o recurso para dentro do painel Biblioteca no documento de destino.

Copiar um recurso da biblioteca, abrindo a biblioteca do documento de origem a partir do documento de destino

1. Com o documento de destino ativo, selecione Arquivo > Importar > Abrir biblioteca externa.
2. Selecione o documento de origem e clique em Abrir.
3. Arraste o recurso da biblioteca do documento de origem para o palco ou para dentro da biblioteca do documento de destino.

Mais tópicos da Ajuda

[Criação de botões](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Produto complementar

[Exportar para HTML5 do Flash Professional](#)

Tom Barclay (27 de fevereiro de 2012)

[vídeo-tutorial](#)

Com este vídeo, você pode espiar o empolgante recurso de exportação HTML5 em que a equipe do Adobe Flash Professional tem trabalhado. O Kit de ferramentas para CreateJSscan pode ajudar a facilitar a transição do desenvolvimento do ActionScript para o mundo do JavaScript.

[Uso de arquivos SWC para criar projetos grandes de Flash e AIR com vários arquivos SWF para iOS](#)

Tom Krcha (27 de fevereiro de 2012)

[tutorial](#)

Ao desenvolver jogos para Android ou Blackberry Tablet OS com Adobe AIR, é possível carregar arquivos SWF imediatamente no tempo de execução; com o AIR para iOS esta opção não existe. No SO Android ou Blackberry Tablet o código é interpretado do código de byte do ActionScript, enquanto no iOS, todos os códigos devem ser compilados de um código de bytes do ActionScript para um código de bytes nativo como um único arquivo IPA, que apenas pode ser criado de um único arquivo SWF.

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Empacotamento de aplicativos do AIR for iOS.

Vídeos e tutoriais

[Implantar aplicativos AIR diretamente em dispositivos iOS](#)

[Teste e depuração de aplicativos AIR usando o simulador do iOS nativo](#)

[Publicação de aplicativos AIR para dispositivos com suporte a Retina Display de alta resolução](#)

[Testar e depurar usando o Modo intérprete](#)

[Teste e depuração no iOS via USB](#)

[Conectividade de vários dispositivos via USB](#)

[Resolução de problemas](#)

O Flash Professional inclui suporte à publicação de aplicativos do AIR for iOS. Os aplicativos AIR for iOS podem executar no iPhone e no iPad da Apple. Quando você publica para iOS, o Flash converte seu arquivos FLA em aplicativos iPhone nativos.

Para obter informações sobre requisitos de software e hardware para aplicativos AIR móveis e para desktops, consulte [Requisitos do sistema AIR](#).

Para obter instruções detalhadas sobre como compactar aplicativos do para o iPhone, consulte [Criando aplicativos Adobe AIR com o Packager for iPhone](#).

Vídeos e tutoriais

[Para o topo](#)

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Publicação de conteúdo em dispositivos iOS](#) (8:08, Adobe TV)
- Artigo: [Desenvolvimento para Apple iPhone usando Flash](#)
- Adobe Labs: [Aplicativos para iPhone](#)
- Blog/Vídeo: [One Application, Five Screens](#) (Christian Cantrell, Adobe blogs)
- Artigo: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (John Hattan, gamedev.net)
- Artigo: [Compilação de grandes projetos do Flash/AIR com muitos SWFs para iOS](#) (Tom Krcha, flashrealtime.com)
- Blog: [Exclusão de dispositivos do modo resolução de exibição solicitada](#)

Implantar aplicativos AIR diretamente e dispositivos iOS

[Para o topo](#)

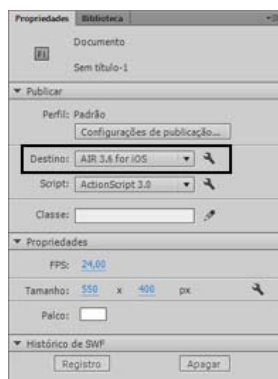
Uma importante alteração no fluxo de trabalho de implantação do aplicativo AIR permite que você implante aplicativos AIR diretamente em dispositivos iOS. Antes, para implantar aplicativos em dispositivos iOS, era necessário invocar aplicativos AIR do iTunes.

Entretanto, com o Flash Professional, você pode implantar aplicativos AIR diretamente no iOS, ignorando o uso do iTunes. Esse recurso reduz o tempo necessário para publicar um aplicativo AIR for iOS e melhora a produtividade e o desempenho de maneira significativa.

Observação: é necessário instalar o iTunes na máquina que tiver o Flash Professional instalado.

Para permitir a implantação direta em um dispositivo iOS, faça o seguinte:

1. Certifique-se de que o iTunes esteja instalado na máquina em que o Flash Professional está instalado.
2. No painel Propriedades do Flash Professional, clique no botão  ao lado do menu suspenso Destino do drop-down Configurações do AIR for iOS.



3. Na guia Implantação, selecione a opção Instalar aplicativo no dispositivo iOS conectado.



4. Clique em Publicar.

Teste e depuração de aplicativos AIR usando o simulador do iOS nativo

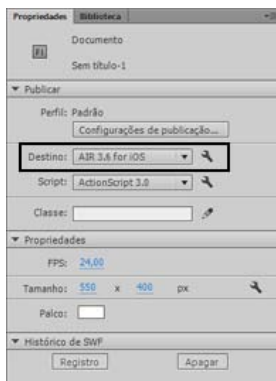
[Para o topo](#)

O Flash Professional pode ser integrado ao Apple Xcode para permitir que o simulador do iOS nativo teste e depure aplicativos AIR criados para iOS. O simulador do iOS é extremamente útil quando você não tem acesso aos dispositivos em si (iPhone ou iPad). Com o simulador do iOS nativo, também é possível testar e depurar aplicativos AIR em diversos dispositivos (iPhone e iPad). Entretanto, o simulador do iOS pode ser integrado ao Flash Professional CS6 executado somente em sistemas Macintosh.

Para usar o simulador do iOS, o Flash Professional exige que você baixe e instale o Xcode. Para obter mais informações, consulte [Configurar o Xcode para suporte ao simulador do iOS](#).

Configurar o Xcode para suporte ao simulador do iOS

1. Baixe e instale o Xcode de <http://developer.apple.com> ou faça o download pela App Store da Mac.
2. Inicie Flash Professional.
3. Crie ou abra um documento AIR for iOS existente.
4. No painel Propriedades, configure o Player de destino como AIR 3.6 for iOS.
5. Clique no botão  ao lado do menu suspenso Destino para abrir a caixa diálogo Configurações do AIR para iOS.



6. Na guia Geral, forneça o caminho totalmente qualificado do SDK do simulador do iOS manualmente ou navegue até o local. Por exemplo:

`Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/iPhoneSimulator.platform/Developer/SDKs/iPhoneSimulator6.0`

Observação: O Flash Pro permite que você adicione o caminho ao iOS SDK apenas quando o aplicativo AIR incluir um arquivo ANE. Vá para Arquivo > Configurações do ActionScript > Caminho da biblioteca para incluir um arquivo ANE.



7. Na aba Implantação, forneça o Certificado e a Senha. Como opção, forneça o Perfil de provisionamento do aplicativo AIR.



8. Clique em OK para concluir.

Agora você pode usar o simulador do iOS para testar ou depurar seu aplicativo. Para obter informações, consulte [Testar aplicativos AIR usando o simulador do iOS nativo](#) e [Depurar aplicativos AIR usando o simulador do iOS nativo](#).

Testar aplicativos AIR usando o simulador do iOS nativo

Certifique-se de configurar o Xcod e definir o caminho para o SDK do iPhone antes de testar seu aplicativo. Para obter mais informações, consulte Configurar o XCode para o simulador do iOS.

1. No Flash Professional, selecione Controlar > Testar filme > no simulador iOS para exibir o simulador do iOS. Entretanto, se você não configurou o caminho do SDK do simulador do iOS na caixa de diálogo AIR para Configurações do iOS, será exibido um erro indicando esse fato.
2. Navegue até seu aplicativo no simulador do iOS e clique para iniciá-lo.

Depurar aplicativos AIR usando o simulador do iOS nativo

Certifique-se de configurar o Xcod e definir o caminho para o SDK do iPhone antes de depurar seu aplicativo. Para obter mais informações, consulte Configurar o XCode para o simulador do iOS.

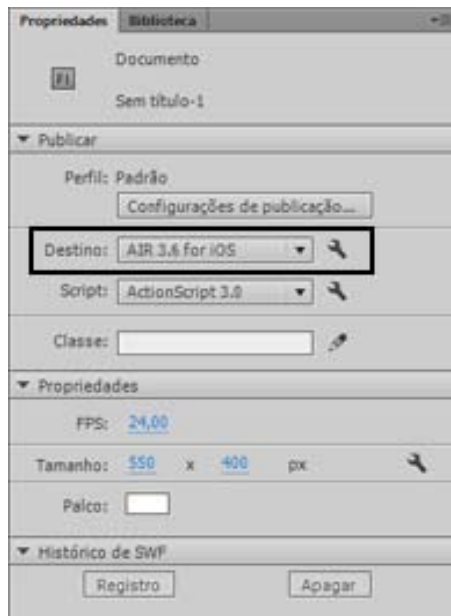
1. No Flash Professional, selecione Depurar > Depurar filme > no simulador do iOS para exibir o simulador do iOS. Entretanto, se você não configurou o caminho do SDK do simulador do iOS na caixa de diálogo Configurações do AIR for iOS, será exibido um erro indicando esse fato.
2. No Flash Professional, selecione Depurar > Iniciar sessão de depuração remota > ActionScript 3.0.
3. Navegue até seu aplicativo no simulador do iOS e clique para iniciá-lo.

Publicação de aplicativos AIR para dispositivos com suporte a Retina Display de alta resolução

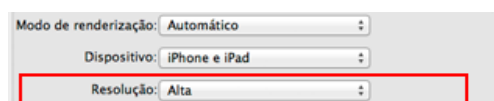
[Para o topo](#)

O Flash Professional permite que você crie aplicativos AIR avançados para iOS com um suporte estendido para o Retina Display de alta resolução. Você pode optar por selecionar o Retina Display de alta resolução ao publicar aplicativos AIR.

1. No Flash Professional, crie ou abra um documento existente do AIR for iOS.
2. No painel Propriedades, clique no botão  ao lado do menu suspenso Destino para selecionar a caixa de diálogo Configurações do AIR for iOS.



3. Na guia Geral, defina a Resolução como Alta.



4. Clique em Publicar.

Testar e depurar usando o Modo intérprete.

[Para o topo](#)

Novidades do Flash Professional CC

O Modo intérprete permite que você depure ou teste rapidamente seus aplicativos AIR criados para iOS. Quando o Modo intérprete é selecionado, os aplicativos AIR são instalados sem conversão para o código ARM.

Para ativar o Modo intérprete, faça o seguinte:

1. No painel Propriedades, clique no botão  ao lado do menu suspenso Destino para selecionar a caixa de diálogo Configurações do AIR for iOS.
2. Na guia Implantação, selecione **Teste** de dispositivo no Modo intérprete ou **Depuração** de dispositivo no Modo intérprete na opção do tipo de implantação do iOS.
3. Clique em OK para concluir.

Observação: É possível empacotar e carregar vários SWF que contenham código de bytes do ActionScript, usando os modos Intérprete e AOT (Ahead of Time). Para obter mais informações, consulte este blog .

Observação: O Modo intérprete deve ser utilizado somente para testes ou depuração. Os arquivos de instalação do AIR produzidos pelo Modo intérprete podem ser enviados para a Mac App Store.

Teste e depuração no iOS via USB

[Para o topo](#)

Novidades com o Flash Professional CC

Você pode testar e depurar aplicativos em dispositivos iOS conectados através de USB. Isso adiciona a funcionalidade de teste e depuração remota via wi-fi disponível no Flash Professional CC. No entanto, ao conectar dispositivos via USB os fluxos de trabalho de teste e depuração são simplificados pela redução do número de etapas manuais e, de fato, acelerando os processos de teste e depuração.

Para permitir o teste ou a depuração via USB, siga uma das etapas a seguir:

- **(Para depurar)** Selecione Depurar > Depurar filme > no Dispositivo via USB.
- **(Para testar)** Selecione Controle > Testar filme > no Dispositivo via USB.

Conectividade de vários dispositivos via USB

[Para o topo](#)

Novidades com o Flash Professional CC

O Flash Professional suporta o teste de aplicativos simultaneamente em vários dispositivos. Você pode se conectar e testar vários dispositivos através do USB.

Você pode aproveitar esse recurso para testar implantando em vários dispositivos com vários tamanhos de tela, versões de sistema operacional e configurações de hardware simultaneamente. Isso permite que você analise o desempenho de seu aplicativo no espectro de dispositivos de uma só vez.

1. No painel Propriedades, clique no botão  ao lado do menu suspenso Destino para selecionar a caixa de diálogo Configurações do AIR for iOS.
2. Na aba Implantação, uma lista de todos os dispositivos conectados é exibida. Selecione os dispositivos nos quais você deseja publicar o aplicativo.
3. Clique em Publicar.

Solução de problemas

[Para o topo](#)

- A publicação de um aplicativo AIR for iOS falha, se o nome do arquivo especificado for FLA ou o SWF contenha caracteres de bytes duplos.
- Ao publicar um aplicativo AIR for iOS, o Flash Pro trava se o dispositivo estiver desligado.

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

Publicação no Adobe AIR para desktop

[Sobre o Adobe AIR](#)

[Criar um arquivo do Adobe AIR](#)

[Visualizar ou publicar um aplicativo do Adobe AIR](#)

[Criação de arquivos do aplicativo do AIR e do instalador](#)

[Assinatura do aplicativo](#)

[Adicionar ou remover uma versão do AIR SDK](#)

Sobre o Adobe AIR

[Para o topo](#)

O Adobe® AIR™ é um tempo de execução entre vários sistemas operacionais que permite potencializar suas habilidades de desenvolvimento para Web existentes (Adobe® Flash® Professional, Adobe® Flex™, Adobe®Flash Builder™, HTML, JavaScript® e Ajax) para criar e implantar Aplicações ricas para internet (RIAs) na área de trabalho. O AIR permite trabalhar em ambientes familiares, potencializar as ferramentas e abordagens que você considera mais confortáveis e, oferecendo suporte a Flash, Flex, HTML, JavaScript e Ajax, criar a melhor experiência possível que atenda a suas necessidades.

Usuários interagem com aplicativos do AIR da mesma forma que interagem com aplicativos nativos da área de trabalho. O tempo de execução é instalado uma vez no computador do usuário e, em seguida, os aplicativos AIR são instalados e executados exatamente como qualquer outro aplicativo da área de trabalho. O tempo de execução oferece uma plataforma cruzada de sistema operacional e estrutura para implantação de aplicativos e, portanto, elimina os testes entre navegadores, assegurando funcionalidade e interações consistentes entre áreas de trabalho. Em vez de desenvolver para um sistema operacional específico, você direciona o tempo de execução.

O AIR altera significativamente o modo como os aplicativos podem ser criados, implantados e experimentados. Você obtém mais controle criativo e pode estender os aplicativos baseados em Flash, Flex, HTML e Ajax para a área de trabalho, sem ter que aprender as tecnologias tradicionais de desenvolvimento para área de trabalho.

Para obter informações sobre requisitos de software e hardware para aplicativos AIR móveis e para desktops, consulte [Requisitos do sistema AIR](#).

Para obter informações completas sobre o desenvolvimento de aplicativos do Adobe AIR™, consulte [Construindo aplicativos no Adobe AIR](#).

Vídeos, tutoriais e outros recursos

Os tutoriais em vídeo a seguir descrevem como criar aplicativos do AIR™ no Flash Pro:

- Vídeo: [Conversão de um Projeto Flash para AIR \(8:32\)](#)
- Vídeo: [Building Adobe AIR applications with Flash CS3 \(5:33\)](#)
- Vídeo: [Lynda.com Training for Developers – AIR Essential Training – Ch.5 Convert Flash content to AIR in Flash CS3 \(4:57\)](#)
- Vídeo: [Designing an AIR application \(8:51\)](#)
- Vídeo: [Creating custom chrome for AIR apps with Flash \(6:24\)](#)
- Blog/Vídeo: [One Application, Five Screens](#) (Christian Cantrell, Adobe blogs)
- Artigo: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (John Hattan, gamedev.net)
- TechNote: [Sobreposição de AIR 2.7 SDK para Flash Professional CS5.5](#)

Criar um arquivo Adobe AIR

[Para o topo](#)

Você pode criar documentos do Adobe AIR Flash usando a tela de boas-vindas do Flash ou o comando Arquivo > Novo, ou criar um Arquivo Flash do ActionScript® 3.0 e convertê-lo em um arquivo Adobe AIR por meio da caixa de diálogo Configurações de publicação.

Para criar um arquivo do Adobe AIR, execute um dos procedimentos a seguir:

- Inicie o Flash. A tela de boas-vindas é exibida. Se já tiver iniciado o Flash, feche quaisquer documentos abertos e volte para a tela de boas-vindas. Na tela Bem-vindo, selecione Adobe AIR 2 (CS5) ou AIR (CS5.5).

Observação: Se você desabilitou a tela de boas-vindas do Flash, poderá exibi-la novamente selecionando *Editar > Preferências e marcando Tela de boas-vindas na categoria Geral do menu pop-up Ao iniciar*.

- Escolha Arquivo > Novo e selecione Adobe AIR 2 (CS5) ou AIR (CS5.5) e clique em OK.

Abra um arquivo Flash existente e converta-o em arquivo AIR selecionando Adobe AIR no menu Player da aba Flash da caixa de diálogo Configurações de publicação (Arquivo > Configurações de publicação).

Observação: (Somente Flash CS5) Se você salvou um arquivo AIR do Flash CS5 em formato Flash CS4, defina a versão do Player como AIR 1.5 manualmente na caixa de diálogo Configurações de Publicação quando abrir o arquivo no Flash CS.4. O Flash CS4 oferece suporte à publicação somente para AIR 1.5.

Visualizar ou publicar um aplicativo do Adobe AIR

[Para o topo](#)

Você pode visualizar um arquivo AIR SWF do Flash quando ele for exibido na janela do aplicativo do AIR. A visualização é útil quando você quiser ver quais são os aspectos visíveis da aparência do aplicativo sem compactá-lo e instalá-lo.

1. Certifique-se de que definiu a configuração de Target para Adobe AIR na aba Flash da caixa de diálogo Configurações de publicação.
2. Selecione Controlar > Testar filme > Testar ou pressione Ctrl + Enter.

Se você ainda não definiu as configurações do aplicativo na caixa de diálogo AIR - Configurações do aplicativo e do instalador, o Flash gera um arquivo de descrição do aplicativo padrão (*swfname*-app.xml) para você na mesma pasta em que o arquivo SWF está gravado. Se você definir as configurações de aplicativo utilizando a caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador do AIR, o arquivo de descrição do aplicativo irá refleti-las.

Para publicar um arquivo AIR, execute um dos procedimentos a seguir:

- Clique no botão Publicar na caixa de diálogo Configurações de publicação.
- Clique no botão Publicar na caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador do AIR.
- Selecione Arquivo > Publicar.
- Selecione Arquivo > Publicar visualização.

Ao publicar um arquivo AIR, o Flash Pro cria um arquivo SWF e um arquivo de descrição do aplicativo XML, e compacta cópias de ambos, juntamente com qualquer outro arquivo que você adicionou ao seu aplicativo, em um arquivo do instalador AIR (*swfname*.air).

Observação: (Apenas para o Windows) A publicação de um aplicativo do AIR falha, se o nome do arquivo contém caracteres que não pertençam ao inglês.

Criação de arquivos do aplicativo do AIR e do instalador

[Para o topo](#)

Após concluir o desenvolvimento de seu aplicativo, especifique as configurações dos arquivos de descrição e do instalador do aplicativo do AIR necessários para implantá-lo. O Flash Pro cria os arquivos de descrição e do instalador juntamente com o arquivo SWF quando um arquivo AIR é publicado.

Especifique as configurações desses arquivos na caixa de diálogo AIR - Configurações do aplicativo e do instalador. Após criar um arquivo AIR, é possível abrir essa caixa de diálogo a partir do Inspetor de propriedades ou do botão Configurações do menu Player, na aba Flash da caixa de diálogo Configurações de publicação.

Criar arquivos do aplicativo do Adobe AIR e do instalador

1. No Flash, abra o arquivo FLA ou o conjunto de arquivos que compõe seu aplicativo do Adobe AIR.
2. Salve o arquivo FLA do Adobe AIR antes de abrir a caixa de diálogo Configurações do AIR.
3. Selecione Arquivo > Configurações do AIR 2.
4. Preencha a caixa de diálogo Configurações do AIR e, em seguida, clique em Publicar.

Quando você clica no botão Publicar, os seguintes arquivos são compactados: o arquivo SWF, o arquivo de descrição do aplicativo, os arquivos de ícone do aplicativo e os arquivos listados na caixa de texto Arquivos incluídos. Se você ainda não criou um certificado digital, o Flash exibe a caixa de diálogo Assinatura digital quando você clica no botão Publicar.

A caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador do AIR é dividida em quatro abas: Geral, Assinatura, Ícones e Avançado. Para obter mais informações sobre as configurações, consulte as seções a seguir.

Configurações gerais

A aba Geral da caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador do AIR contém as seguintes opções:

Arquivo de saída O nome e o local do arquivo .air a ser criado quando se usa o comando Publicar.

Saída como O tipo de pacote a ser criado.

Pacote do AIR - Cria um arquivo de instalação padrão do AIR que presume que o tempo de execução do AIR pode ser baixado separadamente durante a instalação ou já está instalado no dispositivo alvo.

- Instalador Mac - Cria um arquivo de instalador para Macintosh completo.installer file.
- Aplicativo com tempo de execução incorporado - Cria um arquivo de instalação do AIR que contém o tempo de execução, para que outro download não seja necessário.

Instalador do Windows Selecione esta opção para compilar um instalador nativo específico à plataforma Windows (.exe) em vez de um instalador AIR independente da plataforma (.air).

Nome O nome do arquivo principal do aplicativo. O padrão é o nome do arquivo FLA.

Versão Opcional. Especifica o número da versão do aplicativo. O padrão é 1.0.

ID do aplicativo Identifica o aplicativo com uma ID exclusiva. Você pode alterar a ID padrão se preferir. Não use espaços nem caracteres especiais na ID. Os únicos caracteres válidos são 0-9, a-z, A-Z, . (ponto) e - (traço), extensão 1 a 212 caracteres. O padrão é com.adobe.example.applicationName.

Descrição Opcional. Permite digitar uma descrição do aplicativo para ser exibida na janela do instalador quando o usuário o instala. O padrão é em branco

Copyright Opcional. Permite digitar um aviso de copyright. O padrão é em branco

Estilo da janela Especifica o estilo da janela (ou cromo) que será utilizado na interface de usuário quando o usuário executa o aplicativo no computador. Você pode especificar Cromo do sistema (padrão), que se refere ao estilo visual de janela padrão que o sistema operacional usa. Também é possível especificar Cromo personalizado (opaco) ou Cromo personalizado (transparente). Para exibir seu aplicativo sem o cromo do sistema, selecione Nenhum. O Cromo do sistema rodeia o aplicativo com o controle de janelas padrão do sistema operacional. O Cromo personalizado (opaco) elimina o cromo padrão do sistema e permite a você criar um cromo do seu próprio aplicativo. (Você cria o cromo personalizado diretamente no arquivo FLA.) O Cromo personalizado (transparente) é igual ao Cromo personalizado (opaco), mas ele adiciona recursos transparentes às margens da página. Esses recursos servem para janelas de aplicativos que não são quadradas ou retangulares.

Modo de renderização Permite que você especifique qual método o tempo de execução do AIR usa para renderizar o conteúdo gráfico. As opções incluem:

- Automático - detecta automaticamente e usa o método de renderização mais rápido disponível no dispositivo.
- CPU - Usa o CPU.
- Direto - Renderiza utilizando Stage3D. Este é o método de renderização mais rápido disponível.

Para uma lista de processadores que não suportam o modo Direto, acesse [chipsets e drivers que não suportam Stage3D | Flash Player 11, AIR 3](#).

Perfis Quais perfis incluir durante a criação do arquivo AIR. Para limitar o aplicativo AIR a um perfil específico, desmarque os perfis desnecessários. Para obter mais informações sobre perfis do AIR, consulte [Perfis do aplicativo](#).

Arquivos incluídos Especifica os arquivos e as pastas adicionais a incluir no pacote do seu aplicativo. Clique no botão de adição (+) para adicionar arquivos e no botão de pasta para adicionar pastas. Para excluir um arquivo ou pasta da lista, selecione o arquivo ou a pasta e clique no botão de subtração (-).

Por padrão, o arquivo de descrição do aplicativo e o arquivo SWF principal são adicionados automaticamente à lista de pacotes. A lista de pacotes mostra esses arquivos mesmo se você ainda não tiver publicado o arquivo FLA do Adobe AIR. A lista de pacotes exibe os arquivos e pastas em uma estrutura simples. Os arquivos em uma pasta não são listados, e o caminho completo para os arquivos é mostrado, mas truncado se necessário.

Se você adicionou qualquer arquivo de extensão nativa do AIR ao caminho da biblioteca ActionScript, estes arquivos também aparecem nessa lista.

Os arquivos de ícone não são incluídos na lista. Quando o Flash compacta os arquivos, ele copia os arquivos de ícone para uma pasta temporária que é relativa ao local do arquivo SWF. O Flash exclui a pasta depois que a compressão estiver concluída.

Configurações de assinatura

A aba Assinatura da caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador do AIR permite especificar um certificado de assinatura de código para o aplicativo.

Para obter mais informações sobre assinaturas digitais, consulte [Assinatura do seu aplicativo](#) e [Assinatura digital de um arquivo AIR](#).

Configurações de ícones

A aba Ícones da caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador do AIR permite especificar um ícone para o aplicativo. O ícone é mostrado depois que você instala o aplicativo e o executa no tempo de execução do Adobe AIR. Você pode especificar quatro tamanhos diferentes de ícones (128, 48, 32 e 16 pixels) para permitir diferentes exibições nas quais os ícones são exibidos. Por exemplo, o ícone pode ser exibido no navegador do arquivo nas exibições em miniatura, detalhes e lado a lado. Ele também pode ser exibido como um ícone de área de trabalho e no título da janela do aplicativo do AIR, bem como em outros lugares.

O padrão da imagem do ícone será o ícone da amostra do aplicativo do AIR, se nenhum outro arquivo de ícone for especificado (somente no Flash CS5).

Para especificar um ícone, clique no tamanho do ícone na parte superior da aba Ícones e, em seguida, navegue até o arquivo a ser usado para o tamanho. Os arquivos devem estar no formato PNG (Portable Network Graphics).

Se você especificar uma imagem, ela deve estar no tamanho exato (128x128, 48x48, 32x32 ou 16x16). Se você não fornecer uma imagem para um tamanho de ícone específico, o Adobe AIR escala uma das imagens fornecidas para criar a imagem do ícone que está faltando.

Configurações avançadas

A aba Avançado permite especificar configurações adicionais para o arquivo de descrição do aplicativo.

É possível especificar quaisquer tipos de arquivo associados com que seu aplicativo AIR deve lidar. Por exemplo, se você definiu seu aplicativo para ser o aplicativo principal para suportar arquivos HTML, você deverá especificar isso na caixa de texto Tipos de arquivos associados.

Também é possível especificar configurações para os seguintes aspectos do aplicativo:

- O tamanho e a posição da janela inicial.
- A pasta na qual o aplicativo está instalado.
- A pasta de menu do programa na qual o aplicativo ficará.

A caixa de diálogo tem as seguintes opções:

Tipos de arquivos associados Permite especificar os tipos de arquivos associados para os quais o aplicativo do AIR fornece suporte. Clique no botão de adição (+) para adicionar um novo tipo de arquivo à caixa de texto. Clicar no botão de adição (+) exibe a caixa de diálogo Configurações de tipo de arquivo. Clicar no botão de subtração (-) remove um item que está selecionado na caixa de texto. Clicar no botão Lápis exibe a caixa de diálogo Configurações de tipo de arquivo e permite editar um item selecionado na caixa de texto. Por padrão, os botões de subtração (-) e Lápis estão desativados. A seleção de um item na caixa de texto ativa os botões de subtração (-) e Lápis, permitindo remover ou editar o item. O valor padrão na caixa de texto é Nenhum.

Configurações da janela inicial Permite especificar as configurações de tamanho e posição para a janela inicial do aplicativo.

- Largura: Especifica a largura inicial da janela em pixels. O valor padrão é em branco.
- Altura: Especifica a altura inicial da janela em pixels. O valor padrão é em branco.
- X: Especifica a posição inicial horizontal da janela em pixels. O valor padrão é em branco.
- Y: Especifica a posição inicial vertical da janela em pixels. O valor padrão é em branco.
- Largura máxima e altura máxima: Especifica o tamanho máximo da janela em pixels. Os valores padrão são em branco.
- Largura mínima e altura mínima: Especifica o tamanho mínimo da janela em pixels. Os valores padrão são em branco.
- Maximizável: Permite especificar se o usuário poderá maximizar a janela. Essa opção é selecionada (ou true) por padrão.
- Minimizável: Permite especificar se o usuário poderá minimizar a janela. Essa opção é selecionada (ou true) por padrão.
- Redimensionável: Permite especificar se o usuário poderá redimensionar a janela. Se essa opção não estiver selecionada, Largura máxima, Altura máxima, Largura mínima e Altura mínima serão desativadas. Essa opção é selecionada (ou true) por padrão.
- Visível: Permite especificar se a janela do aplicativo será visível inicialmente. A opção é selecionada (ou true) por padrão.

Outras configurações Permite especificar as seguintes informações adicionais sobre a instalação:

- Pasta de instalação: especifica a pasta na qual o aplicativo está instalado.
- Pasta de menu do programa (somente Windows): especifica o nome da pasta de menu do programa para o aplicativo.
- Usar UI personalizada para atualizações: especifica o que acontece quando um usuário abre um arquivo do instalador AIR de um aplicativo que já está instalado. Por padrão, o AIR exibe uma caixa de diálogo que permite ao usuário atualizar a versão instalada com a versão no arquivo AIR. Se você não quiser que o usuário tome essa decisão e que o aplicativo tenha o controle sobre as atualizações, selecione esta opção. A seleção desta opção substitui o comportamento padrão e fornece ao aplicativo o controle sobre suas atualizações.

Configurações de idiomas

O painel de Idiomas permite que você selecione os idiomas que você gostaria que sejam associados ao armazenamento do aplicativo ou ao marketplace. Ao selecionar um idioma, você permite que usuários de sistemas operacionais neste idioma façam download de seu aplicativo. Essas configurações de idioma não fazem mais nada para localizar a interface de usuário do aplicativo.

Se nenhum idioma for selecionado, o aplicativo é publicado com suporte para todos os idiomas. Isso evita que você precise selecionar todos os idiomas. Os idiomas listados são aqueles suportados pelo Adobe AIR. Android pode suportar outros idiomas.

Configurações de tipo de arquivo

O Flash exibirá a caixa de diálogo Configurações de tipo de arquivo se você clicar no botão de adição (+) ou Lápis na seção Tipos de arquivos

associados da aba Avançado para adicionar ou editar tipos de arquivo associados ao aplicativo AIR.

Os únicos dois campos obrigatórios nessa caixa de diálogo são Nome e Extensão. Se você clicar em OK e esses campos estiverem em branco, o Flash exibirá uma caixa de diálogo de erro.

Você pode especificar as seguintes configurações para um tipo de arquivo associado:

Nome O nome do tipo de arquivo (por exemplo, linguagem de markup de hipertexto, arquivo de texto ou de exemplo).

Extensão A extensão do nome do arquivo (por exemplo, html, txt ou xml), até 39 caracteres alfanuméricos básicos (A-Za-z0-9) e sem ponto à esquerda.

Descrição Opcional. A descrição de um tipo de arquivo (por exemplo, Arquivo de vídeo da Adobe).

Tipo de conteúdo Opcional. Especifica o tipo MIME do arquivo.

Configurações do ícone de tipo de arquivo Opcional. Permite especificar um ícone associado ao tipo de arquivo. Você pode especificar quatro tamanhos diferentes de ícone (128x128, 48x48, 32x32 e 16x16 pixels) para permitir diferentes exibições nas quais os ícones são exibidos. Por exemplo, o ícone pode ser exibido no navegador do arquivo nas exibições em miniatura, detalhes e lado a lado.

Se você especificar uma imagem, ela deverá ser do tamanho especificado. Se você não especificar um arquivo para um determinado tamanho, o AIR usará a imagem de um tamanho aproximado e a dimensionará para que se ajuste àquela ocorrência.

Para especificar um ícone, clique na pasta para o tamanho de ícone e selecione um arquivo de ícone para ser utilizado ou digite o caminho e o nome do arquivo para o arquivo de ícone na caixa de texto próxima ao prompt. O arquivo de ícone deve estar no formato PNG.

Após a criação de um novo tipo de arquivo, ele é mostrado na caixa de listagem Tipo de arquivo na caixa de diálogo Configurações avançadas.

Falha na criação de arquivos do aplicativo e do instalador

Ocorre falha na criação dos arquivos do aplicativo e do instalador nas seguintes situações:

- A string de ID do aplicativo tem um tamanho incorreto ou contém caracteres inválidos. A string de ID do aplicativo pode conter de 1 a 212 caracteres e incluir os seguintes caracteres: 0-9, a-z, A-Z, . (ponto), - (hífen).
- Os arquivos da lista Arquivos incluídos não existem.
- Os tamanhos dos arquivos personalizados de ícone estão incorretos.
- A pasta de destino do AIR não tem acesso de gravação.
- Você não assinou o aplicativo ou não especificou que ele é um aplicativo do Adobe AIRI que pode ser assinado posteriormente.

Assinatura do aplicativo

[Para o topo](#)

Todos os aplicativos do Adobe AIR devem estar assinados para serem instalados em outro sistema. No entanto, o Flash permite que você crie arquivos do instalador do Adobe AIR não assinados; dessa forma o aplicativo pode ser assinado posteriormente. Esses arquivos do instalador do Adobe AIR não assinados são chamados de pacote AIRI (AIR Intermediate). Esse recurso é útil para os casos em que o certificado está em uma máquina diferente ou a assinatura é tratada separadamente do desenvolvimento do aplicativo.

Assinar um aplicativo do Adobe AIR com um certificado digital pré-adquirido de uma autoridade de certificação raiz

1. Escolha Arquivo > Configurações do AIR 2 e, em seguida, clique na aba Assinatura.

Essa aba tem dois botões de opção que permitem assinar o aplicativo do Adobe AIR com um certificado digital ou preparar um pacote AIRI. Se você assinar o aplicativo do AIR, poderá utilizar um certificado digital concedido por uma autoridade de certificação raiz ou criar um certificado autoassinado. Um certificado autoassinado é fácil de criar, mas não é tão confiável quanto um certificado concedido por uma autoridade de certificação raiz.

2. Selecione um arquivo de certificado no menu pop-up ou clique no botão Procurar para localizar um arquivo de certificado.
3. Selecione o certificado.
4. Digite a senha.
5. Clique em OK.

Para obter mais informações sobre o assinatura do aplicativo AIR, consulte [Assinatura digital de um arquivo AIR](#).

Criar um certificado digital autoassinado

1. Clique no botão Criar. A caixa de diálogo Certificado digital autoassinado é aberta.
2. Preencha as entradas para Nome do editor, Unidade organizacional, Nome da organização, País, Senha e Confirmar senha. Em País, é possível selecionar uma opção do menu ou digitar o código de duas letras do país que não aparece no menu. Consulte a lista de códigos

de país válidos em http://www.iso.org/iso/country_codes.

3. Especifique o tipo de certificado.

A opção Tipo refere-se ao nível de segurança que o certificado carrega: 1024-RSA usa uma chave de 1024 bits (menos segura) e 2048-RSA usa uma chave de 2048 bits (mais segura).

4. Salve as informações em um arquivo de certificado preenchendo a entrada Salvar como ou clicando no botão Procurar para procurar o local da pasta.

5. Clique em OK.

6. Na caixa de diálogo Assinatura digital, digite a senha atribuída na segunda etapa deste procedimento e clique em OK.

Para que o Flash lembre a senha usada nesta sessão, clique em Lembrar senha dessa sessão.

Se a opção Carimbo de data e hora não estiver marcada quando clicar em OK, uma caixa de diálogo avisará que a instalação do aplicativo falhará quando o certificado digital expirar. Se você clicar em Sim na resposta desse aviso, o carimbo de data e hora será desabilitado. Se você clicar em Não, a opção Carimbo de data e hora será automaticamente selecionada e habilitada.

Para obter mais informações sobre a criação de um certificado digital autoassinado, consulte [Assinatura digital de um arquivo AIR](#).

Você também pode criar um aplicativo do AIRI (AIR Intermediate) sem uma assinatura digital. Entretanto, um usuário não pode instalar o aplicativo em uma área de trabalho até que você adicione uma assinatura digital.

Preparar um pacote AIRI que será assinado posteriormente

- Na aba Assinatura, selecione Prepare um arquivo intermediário AIR (AIRI) que será assinado depois e clique em OK.

O status da assinatura digital é alterado para indicar que você optou por preparar um pacote AIRI que será assinado posteriormente. O botão Definir muda para um botão Alterar.

Se você optar por assinar o aplicativo posteriormente, deverá usar a linha de comando da ferramenta para desenvolvedores do AIR fornecida com o Flash Pro e com o AIR SDK. Para obter mais informações, consulte [Criando aplicativos no Adobe AIR](#).

Adicionar ou remover uma versão do AIR SDK

[Para o topo](#)

Você pode adicionar novos lançamentos e versões personalizadas do AIR SDK para o Flash Pro. Uma vez adicionado, o novo SDK aparece na lista de destino do player nas Configurações de publicação.

Para adicionar uma nova versão do SDK:

- Baixe a nova pasta do AIR SDK.
- No Flash Pro, escolha Ajuda > Gerenciar AIR SDK.
- Na caixa de diálogo Gerenciar AIR SDK, clique no botão de adição "+" e navegue na nova pasta AIR SDK. Clique em OK.
- Clique em OK na Caixa de diálogo Gerenciar AIR SDK.

O novo SDK aparece na lista de destino do Player nas Configurações de publicação. A menor versão aceitável do SDK deve ser maior que a versão incluída no Flash Pro.

Para remover a versão do SDK:

- No Flash Pro, escolha Ajuda > Gerenciar AIR SDK.
- Na caixa de diálogo Gerenciar AIR SDK, selecione o SDK que deseja remover.
- Clique no botão de subtração "-". Clique em OK.

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Publicação de AIR para aplicativos Android

[Criar um arquivo Adobe AIR for Android](#)
[Visualizar ou publicar um aplicativo AIR for Android](#)
[Criação de aplicativos do AIR for Android](#)
[Configuração de idiomas](#)

Começando com o Flash Professional CS5.5, você pode publicar conteúdo para o Adobe® AIR™ for Android, um sistema operacional para dispositivos móveis do Google.

Este artigo descreve a como configurar as definições de publicação do AIR for Android no Flash Professional. Para obter informações completas sobre o desenvolvimento de aplicativos do Adobe AIR™, consulte [Criando aplicativos no Adobe AIR](#).

Para obter informações sobre requisitos de software e hardware para aplicativos AIR móveis e desktop, consulte [Requisitos do sistema AIR](#).

Para ver a documentação completa do desenvolvedor do AIR, consulte a [Referência do Adobe AIR](#).

Vídeos e tutoriais

Os tutoriais em vídeo a seguir descrevem como criar aplicativos do AIR™ for Android em Flash Pro:

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Publicação de um aplicativo do AIR for Android](#) (6:13, Adobe TV)
- Vieo: [AIR for Android - Parte 1: Configuração do ambiente de desenvolvimento](#) (GotoAndLearn.com, 18:49)
- Vídeo: [AIR for Android - Parte 2: Acesso à câmara em um dispositivo Android](#) (GotoAndLearn.com, 13:35)
- Vídeo: [Aceleração de GPU no AIR for Android](#) (GotoAndLearn.com, 15:55)
- Blog/Vídeo: [One Application, Five Screens](#) (Christian Cantrell, Adobe blogs)
- Artigo: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (John Hattan, gamedev.net)

Observação: *(Apenas para AIR 3.7) Empacotamento de aplicativos com apenas um runtime nativo (Android)*

Com o AIR 3.7, o empacotamento dos aplicativos AIR para Android em qualquer destino incorporará o runtime do AIR. Isto deverá aprimorar a experiência de usuário, pois não haveria necessidade de fazer o download do runtime do AIR separadamente. No entanto, uma consequência disso seria que haveria um aumento no tamanho do aplicativo de aproximadamente 9MB.

O Flash Professional exibe avisos, se um aplicativo do AIR for Android foi empacotado usando a opção Runtime compartilhado.

Criar um arquivo Adobe AIR for Android

[Para o topo](#)

No Flash, você pode criar o Adobe AIR para documentos do Android, usando o comando Arquivo > Novo. Também é possível criar um arquivo FLA do ActionScript® 3.0 e convertê-lo em um arquivo do AIR for Android usando a caixa de diálogo Configurações de Publicação.

Para criar um arquivo AIR for Android, execute um dos procedimentos a seguir:

- Escolha AIR for Android na tela de boas-vindas ou na caixa de diálogo Novo Documento (Arquivo > Novo).
- Abra um arquivo FLA existente e converta-o num arquivo do AIR for Android. Selecione AIR for Android no menu Destino, na caixa de diálogo Configurações de publicação (Arquivo > Configurações de publicação).

Visualizar ou publicar um aplicativo AIR for Android

[Para o topo](#)

Você pode visualizar um arquivo SWF AIR for Android do Flash quando ele for exibido na janela do aplicativo do AIR. A visualização é útil quando você quiser ver quais são os aspectos visíveis da aparência do aplicativo sem compactá-lo e instalá-lo.

1. Verifique se você definiu a configuração do Destino na caixa de diálogo Configurações de publicação para o AIR para o Android.
2. Selecione Controlar > Testar filme > Testar ou pressione Ctrl + Enter.

Se você não tiver definido as configurações do aplicativo usando a caixa de diálogo Configurações do Aplicativo e do Instalador, o Flash irá gerar um arquivo descritor de aplicativo padrão (*swfname-app.xml*) para você. O Flash cria o arquivo na mesma pasta em que o arquivo SWF foi gravado. Se você definir as configurações de aplicativo utilizando a caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador, o arquivo de descrição do aplicativo irá refleti-las.

Para publicar um arquivo AIR for Android, execute um dos procedimentos a seguir:

- Clique no botão Publicar na caixa de diálogo Configurações de publicação.
- Clique no botão Publicar na caixa de diálogo Configurações do AIR for Android.
- Selecione Arquivo > Publicar.
- Selecione Arquivo > Publicar visualização.

Ao publicar um arquivo do AIR, o Flash Pro cria um arquivo SWF e um arquivo descritor de aplicativo XML. Em seguida, o Flash empacota cópias de ambos, juntamente com outros arquivos que você adicionou no seu aplicativo, para um arquivo de instalador do AIR (*swfname.apk*).

Criação de aplicativos do AIR for Android

[Para o topo](#)

Após concluir o desenvolvimento de seu aplicativo, especifique as configurações dos arquivos de descrição e do instalador do aplicativo do AIR for Android necessários para implantá-lo. O Flash Pro cria os arquivos de descrição e do instalador juntamente com o arquivo SWF quando um arquivo AIR for Android é publicado.

Especifique as configurações desses arquivos na caixa de diálogo AIR for Android - Configurações do aplicativo e do instalador. Depois de criar um arquivo do AIR for Android, essa caixa de diálogo pode ser aberta do Inspetor de Propriedades do documento. Também é possível acessá-la no menu Player, pressionando o botão Configurações na aba Flash da caixa de diálogo Configurações de Publicação.

Criar arquivo do aplicativo Adobe AIR

1. No Flash, abra o arquivo FLA ou o conjunto de arquivos que compõe seu aplicativo do Adobe AIR.
2. Salve o arquivo FLA do AIR for Android antes de abrir a caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador do AIR.
3. Selecione Arquivo > Configurações do AIR for Android.
4. Preencha a caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador do AIR for Android e clique em Publicar.

Ao clicar no botão Publicar, os seguintes arquivos são empacotados:

- O arquivo SWF
- O arquivo descritor do aplicativo
- Os arquivos de ícones do aplicativo
- Os arquivos listados na caixa de texto Arquivos Incluídos

Observação: A publicação de um aplicativo AIR for Android falha, se o nome do arquivo especificado para o FLA ou o SWF contenha caracteres de byte duplo.

A caixa de diálogo Configurações do Aplicativo e do Instalador do AIR for Android é dividida em três abas: Geral, Implantação e Ícones e Permissões.

Configurações gerais

A aba Geral da caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador do AIR for Android contém as seguintes opções:

Arquivo de saída O nome e o local do arquivo AIR a serem criados ao usar o comando Publicar. A extensão do nome do arquivo gerado é APK.

Nome do aplicativo O nome usado pelo instalador do aplicativo do AIR para gerar o nome de arquivo e a pasta do aplicativo. O nome deve conter apenas caracteres válidos para nomes de arquivos ou de pastas. O padrão é o nome do arquivo SWF.

ID do aplicativo Identifica o aplicativo com uma ID exclusiva. Você pode alterar a ID padrão se preferir. Não use espaços nem caracteres especiais na ID. Os únicos caracteres válidos são 0-9, a-z, A-Z, e . (ponto), com o comprimento de 1 a 212 caracteres. O padrão é `com.adobe.example.applicationName`.

Versão Opcional. Especifica o número da versão do aplicativo. O padrão é 1.0.

Rótulo da versão Opcional. Uma sequência de caracteres para descrever a versão.

Proporções Permite selecionar a orientação Retrato, Paisagem ou Automática para o aplicativo. Quando Automática é selecionado com a orientação Automática, o aplicativo é ativado no dispositivo em conformidade com a orientação atual.

Tela cheia Define o aplicativo para ser executado no modo de tela cheia. Por padrão, essa configuração não é selecionada.

Orientação automática Permite que o aplicativo alterne entre modo retrato para paisagem, dependendo da orientação atual do dispositivo. Por padrão, essa configuração não é selecionada.

Modo de renderização Permite que você especifique qual método o tempo de execução do AIR usa para renderizar o conteúdo gráfico. As opções incluem:

- Automático - detecta automaticamente e usa o método de renderização mais rápido disponível no dispositivo.
- CPU - Usa o CPU.
- GPU - Usa o GPU Se não houver GPU disponível, o CPU é usado.
- Direto - Renderiza utilizando Stage3D. Este é o método de renderização mais rápido disponível.

Para uma lista de processadores que não suportam o modo Direto, acesse [chipsets e drivers que não suportam Stage3D | Flash Player 11, AIR 3](#).

Arquivos incluídos Especifica os arquivos e as pastas adicionais a incluir no pacote do seu aplicativo. Clique no botão de adição (+) para adicionar arquivos e no botão de pasta para adicionar pastas. Para excluir um arquivo ou pasta da lista, selecione o arquivo ou a pasta e clique no botão de subtração (-).

Por padrão, o arquivo de descrição do aplicativo e o arquivo SWF principal são adicionados automaticamente à lista de pacotes. A lista de pacotes mostra esses arquivos mesmo se você ainda não tiver publicado o arquivo FLA do Adobe AIR. A lista de pacotes exibe os arquivos e pastas em uma estrutura simples. Os arquivos em uma pasta não são listados, e os caminhos completos para os arquivos são exibidos, mas truncados se necessário.

Se você adicionou qualquer arquivo de extensão nativa do AIR ao caminho da biblioteca ActionScript, estes arquivos também aparecem nessa lista.

Os arquivos de ícone não são incluídos na lista. Quando o Flash compacta os arquivos, ele copia os arquivos de ícone para uma pasta temporária que é relativa ao local do arquivo SWF. O Flash exclui a pasta depois que a compressão estiver concluída.

Configurações de implantação

A aba Implantação da caixa de diálogo Configurações do Aplicativo e do Instalador do AIR for Android permite especificar as seguintes configurações.

Certificado O certificado digital do aplicativo. É possível navegar até um certificado ou criar um novo. Para informações sobre a criação de um certificado digital, consulte Assinatura de seu aplicativo. Observe que os certificados para os aplicativos Android devem ter um período de validade definido para ao menos 25 anos.

Senha A senha para o certificado digital selecionado.

Tipo de implantação Especifica o tipo de pacote a ser criado.

- A configuração Versão do dispositivo permite criar pacotes para o mercado ou qualquer outro meio de distribuição, tal como um site.
- A configuração Versão do emulador permite criar pacotes de depuração no Simulador de Dispositivo Móvel.
- A configuração de Depurar permite realizar a depuração no dispositivo, incluindo a configuração de pontos de interrupção no Flash e depurar remotamente o aplicativo em execução no dispositivo Android. Você também pode escolher qual interface network e endereço de IP usar para sessões de depuração.

Tempo de execução do AIR Especifica como o aplicativo deve se comportar em dispositivos que ainda não tenham o tempo de execução do AIR instalado.

- **Tempo de execução do AIR incorporado com aplicativo** adiciona o tempo de execução ao pacote de instalação do aplicativo, para que nenhum download adicional seja necessário. Isso aumenta significativamente o tamanho de seu pacote de aplicativo.
- **Obter tempo de execução do AIR de...** faz com que o instalador faça o download do tempo de execução de um local específico durante a instalação.

Após a publicação Permite especificar se o aplicativo será instalado num dispositivo Android conectado atualmente e se o aplicativo será ativado imediatamente após a instalação.

Configurações de ícones

A aba Ícones da caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador do AIR for Android permite especificar um ícone para o aplicativo Android. O ícone é mostrado depois que você instala o aplicativo e o executa no tempo de execução do AIR for Android. Você pode especificar três tamanhos diferentes de ícone (72, 48 e 36 pixels) para permitir diferentes exibições nas quais os ícones são exibidos. Os ícones que você escolhe para o Android não têm que aderir estritamente a esses tamanhos.

Para especificar um ícone, clique no tamanho do ícone na aba Ícones e, em seguida, navegue até o arquivo a ser usado para o tamanho. Os arquivos devem estar no formato PNG (Portable Network Graphics).

Se você não fornecer uma imagem para um tamanho de ícone específico, o Adobe AIR escala uma das imagens fornecidas para criar a imagem

do ícone que está faltando.

Configurações de Permissões

A aba Permissões permite especificar quais serviços e dados o aplicativo deverá acessar no dispositivo.

- Para aplicar uma permissão, marque-a na caixa de seleção.
- Para ver a descrição de uma permissão, clique no nome da permissão. A descrição aparece abaixo da lista de permissões.
- Para gerenciar as permissões manualmente, em vez de usar a caixa de diálogo, selecione “Gerenciar manualmente permissões e adições de manifestos no arquivo descritor do aplicativo”.

Configurações de idiomas

[Para o topo](#)

O painel de Idiomas permite que você selecione os idiomas que você gostaria que sejam associados ao armazenamento do aplicativo ou ao marketplace. Ao selecionar um idioma, você permite que usuários do sistema operacional Android neste idioma façam o download de seu aplicativo. Essas configurações de idioma não fazem mais nada para localizar a interface de usuário do aplicativo.

Se nenhum idioma for selecionado, o aplicativo é publicado com suporte para todos os idiomas. Isso evita que você precise selecionar todos os idiomas. Os idiomas listados são aqueles suportados pelo Adobe AIR. Android pode suportar outros idiomas.



As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Trabalho com arquivos do AI do Illustrator no Flash

[Sobre os arquivos do AI do Adobe Illustrator](#)

[Trabalho com Illustrator e Flash](#)

[Sobre importação dos arquivos do AI para a biblioteca do Flash](#)

[Importar arquivos do Adobe Illustrator](#)

[Opções de importação de objeto do Illustrator](#)

[Copiar e colar entre Illustrator e Flash](#)

Sobre os arquivos do AI do Adobe Illustrator

[Para o topo](#)

O Flash Pro permite importar arquivos AI do Adobe® Illustrator® e preserva grande parte da capacidade de edição e fidelidade visual da arte-final. O Importador do AI também fornece um grande grau de controle na determinação de como sua arte final do Illustrator é importada para o Flash Pro, permitindo que você especifique como importar objetos específicos em um arquivo do AI.

O Importador do AI do Flash Pro fornece os seguintes recursos principais:

- Preserva a capacidade de edição dos efeitos do Illustrator usados com mais frequência como filtros do Flash Pro.
- Preserva a capacidade de edição dos modos de mesclagem que o Flash Pro e o Illustrator têm em comum.
- Preserva a fidelidade e a capacidade de edição dos preenchimentos de gradiente.
- Mantém a aparência das cores RGB (vermelho, verde, azul).
- Importa os Símbolos do Illustrator como Símbolos do Flash Pro.
- Preserva o número e a posição dos pontos de controle de Bezier.
- Preserva a fidelidade das máscaras de corte.
- Preserva a fidelidade dos traçados e preenchimentos padrão.
- Preserva a transparência do objeto.
- Converte as camadas do arquivo do AI em camadas individuais do Flash Pro, quadros-chave ou em uma única camada do Flash Pro. É possível também importar o arquivo do AI como uma única imagem bitmap, nesse caso o Flash Pro nivela (rasteriza) o arquivo.
- Fornece um fluxo de trabalho para copiar e colar aprimorado entre o Illustrator e o Flash Pro. Uma caixa de diálogo para copiar e colar fornece as configurações a serem aplicadas nos arquivos do AI que estão sendo colados no palco do Flash Pro.

Os tutoriais em vídeo a seguir demonstram o trabalho com o Illustrator e o Flash Pro. Alguns vídeos mostram o espaço de trabalho do Flash Pro CS3 ou CS4, mas também valem para o Flash Pro CS5.

- [Exportação de pranchetas para Flash \(importação do Illustrator\) \(5:53\)](#)
- [Design de fluxos de trabalho com o Creative Suite 4 \(InDesign, Illustrator, Flash\) \(3:34\)](#)
- [Utilização de símbolos com eficiência entre o Illustrator e o Flash \(CS3\) \(7:29\)](#)
- [Utilização de textos com eficiência entre o Illustrator e o Flash \(CS3\) \(2:53\)](#)

Compatibilidade entre o Flash e o Illustrator

Determinados atributos visuais podem também não ser importados com precisão ou, após serem importados, perdem sua capacidade de serem editados novamente no ambiente de autoria do Flash Pro. O Importador do AI fornece várias opções para importar e aplicar a arte final para que sua aparência e capacidade de edição visual sejam mantidas da melhor maneira. Entretanto, determinados atributos visuais não podem ser preservados. Use as orientações a seguir para aprimorar a aparência dos arquivos do AI importados para o Flash Pro:

- O Flash Pro suporta somente o espaço de cores RGB e não o CMYK, que é comum em impressão. O Flash Pro pode converter imagens do CMYK em RGB, entretanto, as cores ficarão mais bem preservadas se as cores forem convertidas para RGB no Illustrator.
- Para preservar os efeitos de sombra projetada, brilho interno, brilho externo e desfoque gaussiano do AI como filtros editáveis do Flash Pro, que importa os objetos nos quais eles serão aplicados como um clipe de filme do Flash Pro. Se você tentar importar um objeto com esses atributos como qualquer outra coisa que não seja um clipe de filme, o Flash Pro exibirá um alerta de incompatibilidade e recomendará a importação do objeto como um clipe de filme.

[Para o topo](#)

Trabalho com Illustrator e Flash

É possível mover arte-final do Illustrator para o ambiente de edição do Flash, ou então diretamente para o Flash Player. É possível copiar e colar arte-final, salvar arquivos no formato SWF ou exportar arte-final diretamente para o Flash. Além disso, o Illustrator fornece suporte para texto dinâmico e símbolos de clipes de vídeo do Flash. Para assistir a um vídeo sobre o uso do Flash e do Illustrator juntos, consulte www.adobe.com/go/lrvid4099_xp_br.

Colagem de arte-final do Illustrator

É possível criar arte-final com recursos gráficos avançados no Illustrator, copiá-la e colá-la no Flash de forma simples, rápida e integrada.

Quando a arte-final do Illustrator é colada no Flash, os seguintes atributos são preservados:

- Demarcadores e formas
- Possibilidade de dimensionamento
- Espessura das linhas
- Definições de gradientes
- Texto (incluindo fontes OpenType)
- Imagens vinculadas
- Símbolos
- Modos de mesclagem

Além disso, o Illustrator e o Flash oferecem suporte a arte-final colada das seguintes formas:

- Quando camadas inteiras de nível superior da arte-final do Illustrator são selecionadas e coladas no Flash, as camadas são preservadas, juntamente com suas propriedades (visibilidade e bloqueio).
- As cores não-RGB do Illustrator (CMYK, em tons de cinza e personalizadas) são convertidas para RGB no Flash. As cores RGB são coladas conforme esperado.
- Ao importar ou colar arte-final do Illustrator, você pode usar diversas opções para preservar os efeitos (por exemplo, sombras no texto) como filtros do Flash.
- O Flash preserva as máscaras do Illustrator.

Exportação de arquivos SWF a partir do Illustrator

No Illustrator, é possível exportar arquivos SWF com qualidade e compactação correspondentes às dos arquivos SWF exportados do Flash.

Ao exportar, você pode escolher entre uma grande variedade de predefinições para garantir uma saída ideal; pode também especificar como lidar com várias pranchetas, símbolos, camadas, texto e máscaras. Por exemplo, é possível especificar se os símbolos do Illustrator serão exportados como clipes de filme ou gráficos. Você pode ainda optar por criar símbolos SWF a partir de camadas do Illustrator.

Importação de arquivos do Illustrator para o Flash

Se quiser criar layouts completos no Illustrator e depois importá-los para o Flash em uma só etapa, você pode salvar a arte-final no formato nativo do Illustrator (AI) e importá-lo com alta fidelidade para o Flash, usando os comandos Arquivo > Importar para Estágio ou Arquivo > Importar para Biblioteca do Flash.

Se o arquivo do Illustrator contiver várias pranchetas, selecione a prancheta que você deseja importar na caixa de diálogo Importar do Flash e especifique as configurações em cada prancheta para todas as camadas. Todos os objetos na prancheta selecionada podem ser importadas como camadas do flash únicas ou múltiplas ou quadros-chave no Flash Pro.

Quando você importa arte-final do Illustrator como um arquivo AI, EPS ou PDF, o Flash preserva os mesmos atributos da arte-final colada do Illustrator. Além disso, quando um arquivo importado do Illustrator contém camadas, você pode importá-las de qualquer uma destas formas:

- Converter as camadas do Illustrator em camadas do Flash
- Converter as camadas do Illustrator em quadros do Flash
- Converter todas as camadas do Illustrator em uma só camada do Flash

Fluxo de trabalho com símbolos

O fluxo de trabalho com símbolos no Illustrator é semelhante ao do Flash.

Conversão de texto Se o arquivo AI contém o texto, você pode converter o texto para:

- Texto editável
- Contorno de vetor
- Imagem de bitmap nivelada

Conversão de camada O Flash Pro CC permite que você converta camadas no arquivo AI importado para:

- Único arquivo bitmap nivelado
- Caminhos e efeitos editáveis

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Propriedades de símbolo e links Usando o painel Símbolos ou o painel de controle, é fácil atribuir nomes a instâncias de símbolos, romper vínculos entre instâncias e símbolos, trocar a instância de um símbolo por outro símbolo ou criar uma cópia do símbolo. No Flash, os recursos de edição do painel Biblioteca funcionam de modo semelhante.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Objetos estáticos, dinâmicos e de entrada de texto

Quando você traz texto estático do Illustrator para o Flash, o Flash converte o texto em contornos. Além disso, é possível definir o texto no Illustrator como dinâmico. O texto dinâmico permite editar conteúdo de texto de forma programática no Flash e gerenciar facilmente projetos que exigem a tradução para vários idiomas.

No Illustrator, é possível especificar objetos de texto individuais como estáticos, dinâmicos ou de entrada de texto. Os objetos de texto dinâmico no Illustrator e no Flash têm propriedades semelhantes. Por exemplo, os dois usam um ajuste de espaçamento com efeito sobre todos os caracteres em um bloco de texto, e não sobre caracteres individuais; os dois suavizam o texto da mesma forma; e os dois podem ser vinculados a um arquivo XML externo contendo texto.

Sobre importação dos arquivos do AI para a biblioteca do Flash

[Para o topo](#)

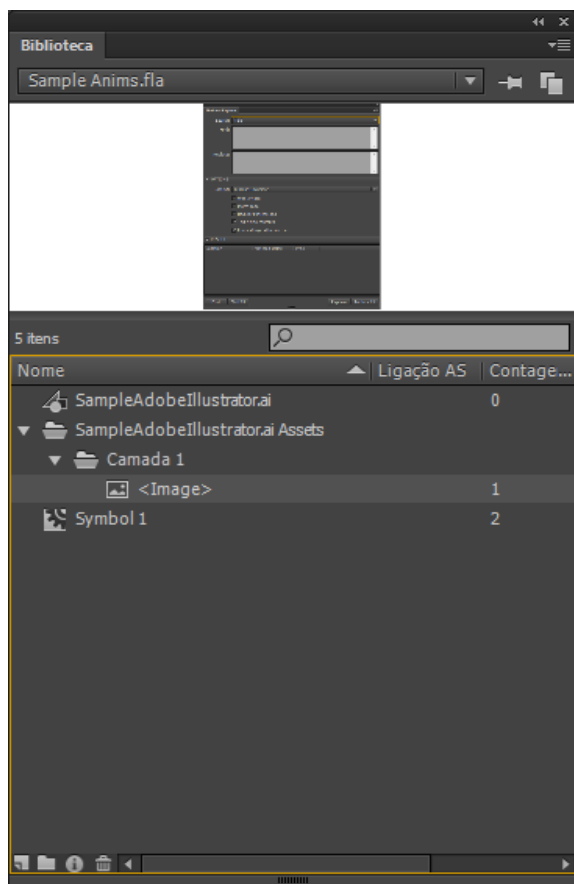
Importar um arquivo do AI para a biblioteca é similar a importar para o Palco, a diferença é que o arquivo do AI inteiro é encapsulado como um símbolo do Flash Pro. O conteúdo é importado para a biblioteca e organizado pela estrutura de camada e agrupamento do arquivo do AI.

Ao importar um arquivo do AI para a biblioteca, a pasta raiz usa o nome do arquivo do AI. Depois de o arquivo do AI ser importado para a biblioteca, é possível alterar o nome da pasta raiz ou mover as camadas para fora da pasta.

observação: *O painel Biblioteca classifica o conteúdo do arquivo AI importado em ordem alfabética. A estrutura de agrupamento e pasta hierárquica permanece a mesma, mas a biblioteca a classifica novamente em ordem alfabética.*

Ao converter as camadas AI em quadros-chave, o arquivo do AI é importado como um clipe de filme; convertendo as camadas AI em camadas Flash ou como uma única camada Flash, importa o arquivo do AI como um símbolo gráfico. O clipe de filme ou símbolo gráfico resultante contém todo o conteúdo do arquivo AI importado para sua linha do tempo, como se o conteúdo tivesse sido importado para o Palco. Quase todos os cliques de filme possuem um bitmap ou outro recurso associado a eles. Para diminuir a confusão e os conflitos de nomenclatura, esses recursos são armazenados em uma pasta de Recursos na mesma pasta em que está o clipe de filme.

Ao importar para a biblioteca, o conteúdo do arquivo do AI é importado para a linha do tempo do clipe de filme, não para a linha do tempo principal do Flash Pro.



O painel Biblioteca após a importação de um arquivo AI

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Preferências importadas do arquivo AI

A caixa de diálogo Preferências do Flash permite que você defina as preferências de importação dos arquivos AI e da caixa de diálogo Importar dos arquivos AI. As preferências especificadas para importação dos arquivos do AI afetam as opções com as quais a caixa de diálogo Importação do AI está inicialmente preenchida quanto aos tipos de objeto do Illustrator.

Observação: Para substituir as preferências especificadas para diferentes tipos de camada em um objeto pela base de objetos, use a caixa de diálogo Importação do AI. Selecione a camada, objeto ou o grupo para alterar as opções de importação e especifique as opções necessárias.

Geral As preferências que afetam maneira como o Importador do AI responderá ao importar arquivos do AI:

Mostrar caixa de diálogo de importação Especifica que a caixa de diálogo Importar arquivos AI seja exibida.

Excluir objetos fora da área de corte Exclui objetos na tela de pintura do Illustrator que ficam fora da mesa de trabalho ou área de corte.

Importar camadas ocultas Especifica que as camadas ocultas sejam importadas por padrão.

Importar texto como Permite que você especifique as preferências de importação para os objetos de texto:

Texto editável Especifica se esse texto importado do Illustrator é um texto editável do Flash Pro. A aparência do texto pode ficar comprometida para manter a capacidade de edição do texto.

Contornos vetoriais Converte texto em caminhos vetoriais. Use essa opção para preservar a aparência visual do texto. Alguns efeitos visuais podem ser sacrificados — como modos de mesclagem não suportados e filtros — mas os atributos visuais, como texto em um caminho, serão mantidos se o texto for importado como um clipe de filme. O texto em si não é mais editável, mas a opacidade e os modos de mesclagem compatíveis mantêm sua capacidade de edição.

observação: Para preservar os efeitos de sombra projetada, brilho interno, brilho externo e desfoque gaussiano que os efeitos do AI aplicaram ao texto como filtros editáveis do Flash Pro, selecione Criar importação do clipe de filme para importar o texto como um clipe de filme.

Bitmaps Rasteriza o texto em um bitmap para preservar a aparência exata do texto como se estivesse no Illustrator. Se os filtros ou outros efeitos aplicados não forem compatíveis com o Flash Pro, importar o texto como um bitmap preserva a aparência visual. O texto rasterizado não é mais editável.

Criar clipes de filme Especifica que os objetos de texto devem ser importados em um clipe de filme. Para manter os modos de mesclagem suportados, os efeitos do AI e a transparência de menos de 100% entre o Illustrator e o Flash Pro, especifique que o objeto

de texto deve ser importado como um clipe de filme.

Importar caminhos como Permite que você especifique as seguintes preferências de importação de caminho:

Caminhos editáveis Cria um caminho vetorial editável. Os modos de mesclagem suportados, efeitos e transparência do objeto são preservados, mas os atributos não suportados no Flash Pro são descartados.

Bitmaps Rasteriza o caminho em um bitmap para preservar a aparência exata do caminho no Illustrator. Uma imagem rasterizada não é mais editável.

Criar cliques de filme Especifica que os objetos do caminho devem ser importados em um clipe de filme.

Imagens Permite que você especifique a preferência de importação das imagens:

Nívelar bitmaps para manter a aparência Rasteriza a imagem em um bitmap para preservar a aparência dos modos de mesclagem e efeitos que não são suportados no Flash Pro. Uma imagem rasterizada não é mais editável.

Criar cliques de filme Especifica que as imagens devem ser importadas em um clipe de filme.

Grupos Permite que você especifique as preferências de importação dos grupos:

Importar como bitmaps Rasteriza o grupo em um bitmap para preservar a aparência dos objetos como eles apareciam no Illustrator. Após um grupo ser convertido em um bitmap, os objetos contidos nele não poderão ser selecionados ou renomeados.

Criar cliques de filme Especifique que todos os objetos no grupo devem ser encapsulados em um único clipe de filme.

Camadas Permite que você especifique as preferências de importação das camadas:

Importar como bitmaps Rasteriza a camada em um bitmap para preservar a aparência dos objetos como eles apareciam no Illustrator.

Criar cliques de filme Especifica que a camada é encapsulada em um clipe de filme.

Registro de clipe de filme Especifica um ponto de registro global para filmes que são criados. Essa configuração se aplica ao ponto de registro de todos os tipos de objetos. Esta opção pode ser alterada em um objeto pela base do objeto na caixa de diálogo Importar arquivos AI. É a configuração inicial para todos os tipos de objeto. Para obter mais informações sobre o registro de clipe de vídeo, consulte [Editar símbolos](#).

Importar arquivos do Adobe Illustrator

[Para o topo](#)

Se quiser criar layouts completos no Illustrator e depois importá-los para o Flash em uma só etapa, você pode salvar a arte-final no formato nativo do Illustrator (AI) e importá-lo com alta fidelidade para o Flash, usando os comandos **File > Importar para Palco** ou **File > Importar para Biblioteca** no Flash.

Se o arquivo do Illustrator contiver várias pranchetas, selecione a prancheta que você deseja importar na caixa de diálogo Importar do Flash e especifique as configurações em cada prancheta para todas as camadas. Todos os objetos na prancheta selecionada podem ser importadas como camadas do flash únicas ou múltiplas ou quadros-chave no Flash Pro.

Quando você importa arte-final do Illustrator como um arquivo AI, EPS ou PDF, o Flash preserva os mesmos atributos da arte-final colada do Illustrator. Além disso, quando um arquivo importado do Illustrator contém camadas, você pode importá-las de qualquer uma destas formas:

- Converter as camadas do Illustrator em camadas do Flash
- Converter as camadas do Illustrator em quadros do Flash
- Converter todas as camadas do Illustrator em uma só camada do Flash

Fluxo de trabalho com símbolos

O fluxo de trabalho com símbolos no Illustrator é semelhante ao do Flash.

Conversão de texto

Se o arquivo AI contém o texto, você pode converter o texto para:

- Texto editável
- Contorno de vetor
- Imagem de bitmap nivelada

Conversão de camada

O Flash Pro CC permite que você converta camadas no arquivo AI importado para:

- Único arquivo bitmap nivelado
- Caminhos e efeitos editáveis

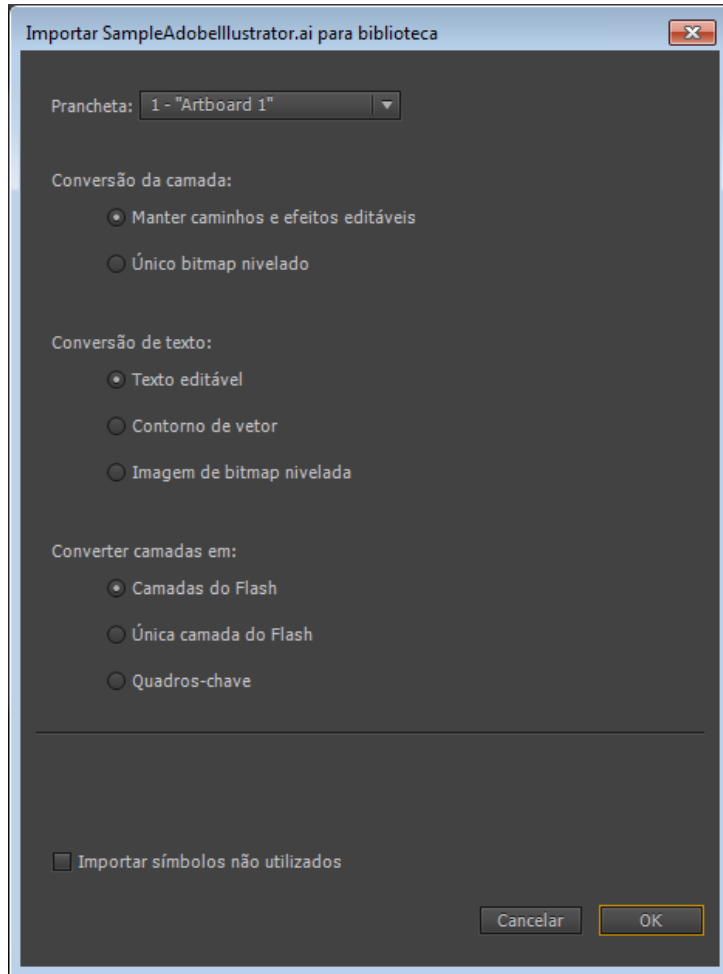
(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Propriedades de símbolo e links

Usando o painel Símbolos ou o painel de controle, é fácil atribuir nomes a instâncias de símbolos, romper vínculos entre instâncias e símbolos, trocar a instância de um símbolo por outro símbolo ou criar uma cópia do símbolo. No Flash, os recursos de edição do painel Biblioteca funcionam de modo semelhante.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Objetos estáticos, dinâmicos e de entrada de texto

Quando você traz texto estático do Illustrator para o Flash, o Flash converte o texto em contornos. Além disso, é possível definir o texto no Illustrator como dinâmico. O texto dinâmico permite editar conteúdo de texto de forma programática no Flash e gerenciar facilmente projetos que exigem a tradução para vários idiomas.

No Illustrator, é possível especificar objetos de texto individuais como estáticos, dinâmicos ou de entrada de texto. Os objetos de texto dinâmico no Illustrator e no Flash têm propriedades semelhantes. Por exemplo, os dois usam um ajuste de espaçamento com efeito sobre todos os caracteres em um bloco de texto, e não sobre caracteres individuais; os dois suavizam o texto da mesma forma; e os dois podem ser vinculados a um arquivo XML externo contendo texto.



Caixa de diálogo Importar AI do Illustrator

1. Selecione Arquivo > Importar para Palco ou Importar para Biblioteca.
2. Navegue até o arquivo AI a ser importado, selecione-o e clique em OK. A caixa de diálogo Importar documento do Illustrator para palco ou Importar documento do Illustrator para biblioteca aparecerá.

Esta caixa de diálogo fornece opções de importação do arquivo do Illustrator. Dependendo dos tipos de objetos no arquivo Illustrator que você estiver importando, as opções disponíveis podem variar.

3. (Opcional) Para criar uma lista de itens no arquivo do AI que sejam compatíveis com o Flash Pro, clique no Relatório de Incompatibilidade. O botão Relatório de incompatibilidade só aparecerá se existirem incompatibilidades com o Flash Pro no arquivo do AI.

O relatório de incompatibilidade analisa possíveis incompatibilidades entre o Illustrator e o Flash Pro. A área Opções de importação (próxima ao botão Alerta) da caixa de diálogo Importar AI exibe recomendações sobre como obter a compatibilidade máxima para qualquer item incompatível.

O relatório de incompatibilidade inclui a caixa de seleção Aplicar configurações de importação recomendadas. Se estiver marcada, o Flash Pro aplica automaticamente as opções de importação recomendadas a quaisquer objetos incompatíveis no arquivo AI. As exceções ocorrem quando o documento AI é maior do que o tamanho suportado pelo Flash Pro e quando o documento AI usa o modo de cores CMYK. Para corrigir uma dessas incompatibilidades, reabra o documento no Illustrator CS3, ajuste o tamanho do documento ou altere o modo de cores para RGB.

4. Na opção Converter camadas em, selecione uma das seguintes opções:

Camadas do Flash Converte cada camada no documento importado em uma camada no documento Flash.

Quadros-chave Converte cada camada no documento importado em um quadro-chave no documento Flash.

Única camada do Flash Converte todas as camadas no documento importado em uma única camada nivelada no documento Flash Pro.

5. Selecione o texto apropriado e as opções de conversão da camada.

6. Clique em OK.

Opções de importação de objeto do Illustrator

[Para o topo](#)

As camadas gerenciam todos os itens que formam a arte-final do Illustrator. Por padrão, todos os itens são organizados em uma única camada pai. Você pode importar todos os itens em uma determinada camada pai como um único bitmap nivelado ou selecionar individualmente cada objeto e especificar as opções de importação específicas ao tipo de objeto (texto, caminho, grupo e assim por diante). O Importador do AI oferece opções para selecionar camadas na arte-final que está sendo importada e especifica opções individuais de importação com base na preservação da aparência visual de um objeto ou sua capacidade de edição no Flash Pro.

Correção dos efeitos gráficos incompatíveis

1. Para criar um relatório de incompatibilidade, clique em Relatório de incompatibilidade. O relatório de incompatibilidade lista os itens no arquivo do AI que são incompatíveis com o Flash Pro.
2. Selecione Alterar configurações de importação para resolver as incompatibilidades do objeto. Muitas incompatibilidades entre o Illustrator e o Flash Pro podem ser corrigidas automaticamente com o uso do relatório de incompatibilidade e das recomendações de importação sugeridas na área Opções de importação, da caixa de diálogo Importação AI.

Selecionar objetos individuais

1. Selecione o objeto para o qual especificar as opções de importação. Os objetos do Illustrator que podem ser selecionados incluem camadas, grupos, caminhos individuais, texto e imagens.
2. Reveja as opções de importação disponíveis para o tipo de objeto selecionado na seção de opções do objeto da caixa de diálogo. Observe se alguma incompatibilidade é listada e qual é a correção recomendada para importar o objeto.
3. Selecione as opções de importação desejadas e selecione outro objeto ao qual especificar as opções de importação ou clique em OK.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Seleção de camadas

O painel Camadas lista os objetos em um documento. Por padrão, cada documento do Illustrator contém pelo menos uma camada e cada objeto em um determinado arquivo é listado sob essa camada.

Quando um item no painel Camadas contiver outros itens, um triângulo aparecerá à esquerda do nome do item. Para mostrar ou ocultar o conteúdo, clique no triângulo. Se nenhum triângulo aparecer, a camada não conterá itens adicionais.

observação: É possível expandir ou contrair todos os grupos e camadas usando o menu de contexto Importador do AI. Clique com o botão direito para exibir o menu de contexto e selecione Expandir tudo ou Contrair tudo.

Selecionar coluna Controla a opção de os itens serem selecionados para importação ou não. Se um item estiver marcado, será possível selecionar a camada e especificar as opções de importação; se Editar não estiver marcada, a camada ficará apagada e você não poderá especificar nenhuma configuração de importação para o item nessa camada.

Coluna Tipo de objeto Um ícone indica o que será o tipo de objeto do Flash Pro localizado na camada quando importado e, se visível, que o item está selecionado. Os tipos de objeto são:

- Texto 
- Paeth 
- Grupo 
- Clipe de filme 
- Símbolo gráfico 
- Imagem 

Opções de importação de texto

O Flash Pro permite que você importe um texto como texto editável, contornos vetoriais ou um bitmap nivelado. Para manter os modos de mesclagem suportados, os efeitos do AI e a transparência de menos de 100% entre o Illustrator e o Flash Pro, importe o texto como clipe de filme. Importar o texto como um clipe de filme preserva a capacidade de edição dos efeitos visuais compatíveis.

Texto editável Por padrão, o texto do Illustrator é importado como texto editável do Flash Pro. A aparência do texto pode ficar comprometida

para manter a capacidade de edição do texto.

Contornos vetoriais Converte texto em caminhos vetoriais. Use essa opção para preservar a aparência visual do texto. Alguns efeitos visuais podem ser sacrificados — como modos de mesclagem não suportados e filtros — mas os atributos visuais, como texto em um caminho, serão mantidos se o texto for importado como um clipe de filme. O texto em si não é mais editável, mas a opacidade e os modos de mesclagem compatíveis mantêm sua capacidade de edição.

observação: Para preservar os efeitos de sombra projetada, brilho interno, brilho externo e desfoque gaussiano que os efeitos do AI aplicaram ao texto como filtros editáveis do Flash Pro, selecione Criar importação do clipe de filme para importar o texto como um clipe de filme.

Bitmap Rasteriza o texto em um bitmap para preservar a aparência exata do texto como se estivesse no Illustrator. Se os filtros ou outros efeitos aplicados não forem compatíveis com o Flash Pro, importar o texto como um bitmap preserva a aparência visual. O texto rasterizado não é mais editável.

Opções de importação do caminho

Um caminho é a linha que resulta do desenho no Illustrator. Um caminho pode ser aberto, como um arco, ou fechado, como um círculo. Em um caminho aberto, os pontos de ancoragem inicial e final para o caminho são chamados de pontos de extremidade. Os caminhos editáveis podem ser importados para o Flash Pro, entretanto, se determinados modos de mesclagem, filtros ou outros efeitos forem aplicados ao caminho, esses efeitos podem não ser compatíveis com o Flash Pro.

Bitmap Rasteriza o caminho em um bitmap para preservar a aparência exata do caminho no Illustrator. Uma imagem rasterizada não é mais editável.

Caminho editável Cria um caminho vetorial editável. Os modos de mesclagem suportados, efeitos e transparência do objeto são preservados, mas os atributos não suportados no Flash Pro são descartados.

Opções de importação da imagem

As imagens bitmap são o meio eletrônico mais comum para as imagens de tom contínuo, como fotografias ou pinturas digitais. O Illustrator cria efeitos de bitmap usando filtros, efeitos e estilos gráficos. Embora muitos desses efeitos sejam compatíveis com o Flash Pro, alguns precisam ser nivelados ou rasterizados, para preservar sua aparência visual.

observação: Se um arquivo de rasterização no Illustrator estiver vinculado, somente imagens JPEG, GIF e PNG serão importadas com o formato nativo preservado. Todos os outros tipos de arquivo serão convertidos no formato PNG no Flash Pro. Além disso, a conversão (em PNG) depende da versão do QuickTime ® instalada em seu computador.

Nivelar bitmap para manter a aparência Rasteriza a imagem em um bitmap para preservar a aparência dos modos de mesclagem e efeitos que não são suportados no Flash Pro. Uma imagem rasterizada não é mais editável.

Criar clipe de filme Importa imagens do Illustrator como clipes de filme.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Opções de importação em grupo

Os grupos são coleções de objetos gráficos que são tratados como um unidade única. O agrupamento permite que você mova ou transforme uma série de objetos sem afetar seus atributos ou posições relativas. Por exemplo, é possível agrupar os objetos em um design de logotipo, para que possa mover e dimensionar o logotipo como uma unidade. Os grupos podem também ser aninhados. Isto é, eles podem ser agrupados em outros objetos ou grupos para formar grupos maiores.

Os grupos aparecem como itens do <Grupo> no painel Importar. Quando um item, como um grupo, contiver outros itens, um triângulo aparecerá à esquerda do nome do item. Clique no triângulo para mostrar ou ocultar o conteúdo do grupo. Se nenhum triângulo aparecer, o item não conterá itens adicionais.

Importar como bitmap Rasteriza o grupo em um bitmap para preservar a aparência dos objetos como eles apareciam no Illustrator. Após um grupo ser convertido em um bitmap, os objetos contidos nele não poderão ser selecionados ou renomeados.

Criar clipe de filme Encapsula todos os objetos no grupo em um único clipe de filme.

Copiar e colar entre Illustrator e Flash

[Para o topo](#)

Se você copiar e colar (ou arrastar e soltar) a arte final entre o Illustrator e o Flash Pro, aparecerá a caixa de diálogo Colar, fornecendo configurações de importação para o arquivo AI que está sendo copiado (ou colado).

Colar como bitmap Nivela o arquivo que está sendo copiado em um único objeto bitmap.

Colar usando as preferências do Importador de arquivos do AI Importa o arquivo usando a configuração de importação de arquivo do AI especificada nas Preferências do Flash Pro (Editar > Preferências).

Aplicar configurações de importação recomendadas para resolver incompatibilidades Ativado por padrão, quando estiver selecionada a opção Colar usando as preferências do Importador de arquivos do AI. Corrige automaticamente quaisquer incompatibilidades detectadas no arquivo do AI.

Manter camadas Ativado por padrão, quando estiver selecionada a opção Colar usando as preferências do Importador de arquivos do AI. Especifica que as camadas no arquivo do AI serão convertidas em camadas do Flash Pro (da mesma maneira como se você tivesse selecionado Converter em camadas do Flash na caixa de diálogo Importação do AI). Se a opção for desmarcada, todas as camadas serão niveladas em uma única camada.

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Gráficos em 3D

[Sobre os gráficos 3D no Flash](#)

[Movimentação de objetos no espaço 3D](#)

[Girar objetos no espaço 3D](#)

[Ajuste do Ângulo de perspectiva](#)

[Ajuste do Ponto de fuga](#)

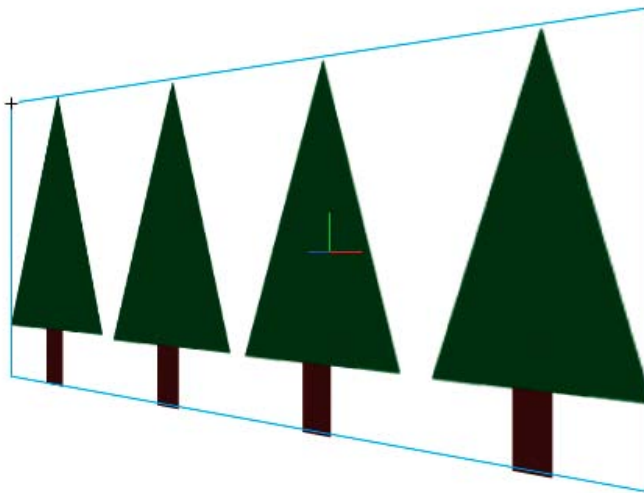
Sobre os gráficos 3D no Flash

[Para o início](#)

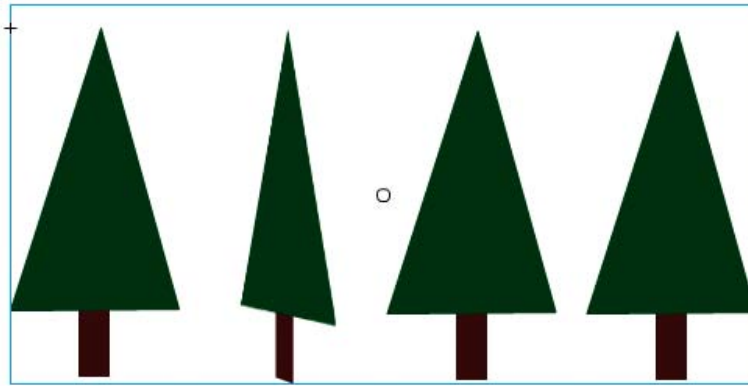
O Flash Professional permite criar efeitos 3D movendo e girando os clipes de filme no espaço 3D do Palco. O Flash Professional representa o espaço 3D incluindo um eixo z nas propriedades de cada ocorrência do clipe de filme. Você pode adicionar efeitos de perspectiva 3D em instâncias de clipes de filme, movendo-os ao longo do seu eixo x ou girando-os ao redor do eixo x ou y, usando as ferramentas de Translação 3D e Rotação 3D. Na terminologia 3D, mover um objeto no espaço 3D chama-se translação e girar um objeto no espaço 3D chama-se transformação. Após aplicar um desses efeitos a um clipe de filme, o Flash Professional considera um clipe de filme 3D e um indicador de eixos coloridos aparece sobreposto no clipe de filme sempre que é selecionado.

Para fazer um objeto parecer mais próximo ou mais distante do visualizador, mova-o ao longo do eixo z com a ferramenta Translação 3D ou o Inspetor de propriedades. Para dar a impressão de um objeto que esteja em um ângulo com o visualizador, gire o clipe de filme em torno do eixo z com a ferramenta Rotação 3D. Usando essas ferramentas em combinação, você pode criar efeitos realistas de perspectiva.

As ferramentas Translação 3D e Rotação 3D permitem manipular os objetos em um espaço 3D global ou local. O espaço 3D global é o espaço Palco. As transformações e translações globais se referem ao Palco. O espaço 3D local é o espaço do clipe de filme. As transformações e translações locais se referem ao espaço do clipe de filme. Por exemplo, se você tiver um clipe de filme com vários clipes de filme aninhados, as transformações 3D locais dos clipes de filme aninhados se referem à área de desenho dentro do clipe de filme do contêiner. O modo padrão das ferramentas Translação 3D e Rotação 3D é global. Para usá-las no modo local, clique no botão de alternância Global na seção Opções do painel Ferramentas.



O Palco com um clipe de filme girado em um espaço 3D global.



O Palco com um clipe de filme contendo um clipe de filme aninhado girado no espaço 3D local.

Usando as propriedades 3D das ocorrências de clipe de filme em seu arquivo FLA, você pode criar uma variedade de efeitos gráficos sem duplicar clipes de filme na Biblioteca. No entanto, ao editar um clipe de filme na biblioteca, as transformações e translações 3D aplicadas não estarão visíveis. Ao editar o conteúdo de um clipe de filme, ficarão visíveis apenas as transformações 3D dos clipes de filme aninhados.

Nota: Após adicionar uma transformação 3D a uma ocorrência de clipe de filme, seu símbolo de clipe de filme pai não pode mais ser editado no modo Editar no local.

Se você tiver objetos 3D no Palco, poderá adicionar certos efeitos 3D a todos esses objetos como um grupo, ajustando as propriedades Ângulo de perspectiva e Ponto de fuga do arquivo FLA. A propriedade Ângulo de perspectiva aplica zoom à visualização do Palco. A propriedade Ponto de fuga oferece um panorama dos objetos 3D no Palco. Essas configurações só afetam a aparência dos clipes de filme que têm uma transformação ou translação 3D a eles aplicadas.

Na ferramenta de criação do Flash Professional, você só pode controlar um ponto de vista ou uma câmera. A visualização de câmera do arquivo FLA é igual à visualização do Palco. Cada arquivo FLA só tem uma configuração de Ângulo de perspectiva e Ponto de fuga.

Para usar os recursos 3D do Flash Professional, as configurações de publicação do arquivo FLA devem ser definidas para Adobe Flash Player 10 e ActionScript 3.0. Apenas as ocorrências de clipe de filme podem ser giradas ou transladadas ao longo do eixo z. Alguns recursos 3D estão disponíveis através do ActionScript, que não estão diretamente disponíveis na interface de usuário do Flash Professional, como vários Pontos de fuga e câmeras separadas para cada clipe de filme. Com o ActionScript 3.0, é possível aplicar propriedades 3D a objetos como texto, componentes de reprodução FLV e botões, além de clipes de filme.

Nota: As ferramentas 3D não podem ser usadas em objetos sobre camadas de máscara e camadas que contêm objetos 3D não podem ser usadas como camadas de máscara. Para obter mais informações sobre camadas de máscara, consulte [Uso de camadas de máscara](#).

Recursos adicionais

Os recursos a seguir fornecem informações detalhadas adicionais sobre o trabalho com gráficos 3D no Flash Professional:

Tutoriais em vídeo:

- [Trabalho com arte 3D \(5:02\)](#) (Adobe.com)
- [Flash Downunder – Rotação 3D e translação 3D \(25:50\)](#) (Adobe.com)
- [Layers TV – Episódio 74: ferramentas 3D e som \(23:09\)](#) (Adobe.com)

Artigos:

- Mariko Ogawa escreveu um artigo detalhado intitulado [Exploração dos novos recursos 3D no Flash Professional](#) no Adobe Flash Developer Center. O artigo descreve o uso das ferramentas 3D, das propriedades 3D para animação e o trabalho com 3D no ActionScript 3.0.

Movimentação de objetos no espaço 3D

[Para o início](#)

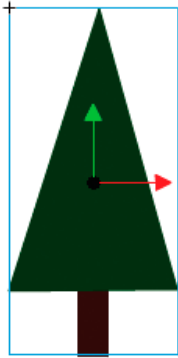
Você move as ocorrências de clipe de filme no espaço 3D com a ferramenta Translação 3D . Ao selecionar um clipe de filme com a ferramenta, seus três eixos, X, Y e Z, aparecem no Palco, na parte superior do objeto. O eixo x é vermelho, o eixo y é verde e o eixo z é azul.

O modo padrão da ferramenta Translação 3D é global. Mover um objeto no espaço 3D global é o mesmo que movê-lo em relação ao Palco. Mover um objeto no espaço 3D local é o mesmo que movê-lo em relação ao seu clipe de filme pai, caso haja algum. Para alternar a ferramenta Translação 3D entre os modos global e local, clique no botão de alternância Global, na seção Opções do painel Ferramentas enquanto a

ferramenta Translação 3D estiver selecionada. Você pode alternar temporariamente o modo de global para local pressionando a tecla D enquanto arrasta com a ferramenta Translação 3D.

As ferramentas Translação 3D e Rotação 3D ocupam o mesmo espaço no painel Ferramentas. Clique e mantenha pressionado o ícone da ferramenta 3D ativa no painel Ferramentas para selecionar a ferramenta 3D inativa no momento.

Por padrão, os objetos selecionados que têm a translação 3D aplicada aparecem com uma sobreposição do eixo 3D no Palco. Você pode desativar essa sobreposição na seção Geral das Preferências do Flash.



A sobreposição da ferramenta Translação 3D.

Nota: Alterar a posição do eixo z de um clipe de filme 3D causa a impressão de que as posições x e y do clipe de filme também foram alteradas. Isso é porque o movimento ao longo do eixo z segue as linhas de perspectiva invisíveis que radiam do ponto de fuga 3D (definido no Inspetor de propriedades da ocorrência do símbolo 3D) até as bordas do Palco.

Movimentação de um único objeto em um espaço 3D

1. No painel Ferramentas, selecione a ferramenta Translação 3D  (ou pressione a tecla G para selecioná-la).
2. Definir a ferramenta para modo Local ou Global.

Verifique se a ferramenta está no modo desejado marcando o botão de alternância Global na seção Opções do painel Ferramentas. Clique no botão ou pressione a tecla D para alternar o modo.

3. Selecione um clipe de filme com a ferramenta Translação 3D .
4. Para mover o objeto arrastando-o com a ferramenta, mova o ponteiro sobre os controles do eixo x-, y- ou z-. O ponteiro muda de aparência quando passa sobre um dos controles.

Os controles do eixo x e y são as dicas de seta em cada eixo. Arraste um desses controles na direção de sua seta para mover o objeto ao longo do eixo selecionado. O controle do eixo z é o ponto preto no centro do clipe de filme. Arraste o controle z para cima ou para baixo para mover o objeto no eixo z.

5. Para mover o objeto usando o Inspetor de propriedades, insira um valor para X, Y ou Z na seção Posição e visualização 3D do Inspetor de propriedades.

Ao mover um objeto no eixo z, seu tamanho aparente sofre alteração. O tamanho aparece no Inspetor de propriedades como valores de Largura e Altura na seção Posição e visualização 3D do Inspetor de propriedades. Esses valores são somente leitura.

Movimentação de uma seleção de múltiplos objetos em um espaço 3D

Ao selecionar vários clipes de filme, você pode mover um dos objetos selecionados com a ferramenta Translação 3D  e os outros se moverão junto com ele.

- Para mover cada objeto do grupo da mesma forma no espaço 3D global, defina a ferramenta Translação 3D para o modo global e arraste um dos objetos com os controles de eixo. Mantenha pressionada a tecla Shift enquanto clica nos objetos selecionados para mover os controles de eixo para esse objeto.
- Para mover cada objeto do grupo da mesma forma no espaço 3D local, defina a ferramenta Translação 3D para o modo local e arraste um dos objetos com os controles de eixo. Mantenha pressionada a tecla Shift enquanto clica nos objetos selecionados para mover os controles de eixo para esse objeto.

Você também pode mover os controles de eixo para o centro da seleção múltipla clicando duas vezes no controle de eixo z. Mantenha pressionada a tecla Shift enquanto clica nos objetos selecionados para mover os controles de eixo para esse objeto.

Girar objetos no espaço 3D

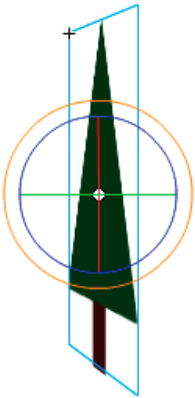
[Para o início](#)

Você gira as ocorrências de clipe de filme no espaço 3D com a ferramenta Rotação 3D . Um controle de rotação 3D aparece na parte superior dos objetos selecionados no Palco. O controle X é vermelho, o controle Y é verde e o controle Z é azul. Use o controle de rotação livre laranja para girar ao redor dos eixos X e Y ao mesmo tempo.

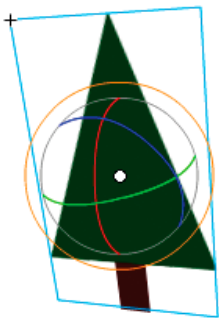
O modo padrão da ferramenta Rotação 3D é global. Girar um objeto no espaço 3D global é o mesmo que movê-lo em relação ao Palco. Girar um objeto no espaço 3D local é o mesmo que movê-lo em relação ao seu clipe de filme pai, caso haja algum. Para alternar a ferramenta Rotação 3D entre os modos global e local, clique no botão de alternância Global na seção Opções do painel Ferramentas enquanto a ferramenta Rotação 3D é selecionada. Você pode alternar temporariamente o modo de global para local pressionando a tecla D enquanto arrasta com a ferramenta Rotação 3D.

As ferramentas Translação 3D e Rotação 3D ocupam o mesmo espaço no painel Ferramentas. Clique e mantenha pressionado o ícone da ferramenta 3D ativa no painel Ferramentas para selecionar a ferramenta 3D inativa no momento.

Por padrão, os objetos selecionados que têm a rotação 3D aplicada aparecem com uma sobreposição do eixo 3D no Palco. Você pode desativar essa sobreposição na seção Geral das Preferências do Flash.



A sobreposição da ferramenta Rotação 3D global.



A sobreposição da ferramenta Rotação 3D local.

Girar um único objeto em um espaço 3D

1. No painel Ferramentas, selecione a ferramenta Rotação 3D  (ou pressione a tecla W).

Verifique se a ferramenta está no modo desejado marcando o botão de alternância Global na seção Opções do painel Ferramentas. Clique no botão ou pressione a tecla D para alternar entre os modos.

2. Selecione um clipe de filme no Palco.

Os controles da Rotação 3D aparecem sobrepostos no objeto selecionado. Se os controles aparecerem em um local diferente, clique duas vezes no ponto central do controle para movê-lo para o objeto selecionado.

3. Coloque o ponteiro sobre um dos quatro controles do eixo de rotação.

O ponteiro muda de aparência quando passa sobre um dos quatro controles.

4. Arraste um dos controles de eixo para girar em torno desse eixo ou o controle de rotação livre (círculo laranja externo) para girar X e Y simultaneamente.

Arraste o controle do eixo X para a esquerda ou a direita a fim de girar em torno do eixo x. Arraste o controle do eixo y para cima ou para baixo a fim de girar em torno do eixo y. Arraste o controle do eixo z em um movimento circular para girar em torno do eixo z.

5. Para realocar o ponto central do controle de rotação em relação ao clipe de filme, arraste o ponto central. Para restringir o movimento do ponto central a incrementos de 45°, pressione a tecla Shift enquanto estiver arrastando o ponto.

Mover o ponto central do controle de rotação permite controlar o efeito da rotação sobre o objeto e sua aparência. Clique duas vezes no

ponto central para movê-lo de volta para o centro do clipe de filme selecionado.

A localização do ponto central do controle de rotação do objeto selecionado aparece no painel Transformação como a propriedade Ponto central 3D. Você pode modificar a localização do ponto central no painel Transformação.

Girar uma seleção de múltiplos objetos em um espaço 3D

1. No painel Ferramentas, selecione a ferramenta Rotação 3D  (ou pressione a tecla W).

Verifique se a ferramenta está no modo desejado marcando o botão de alternância Global na seção Opções do painel Ferramentas. Clique no botão ou pressione a tecla D para alternar entre os modos.

2. Selecione vários clipes de filme no Palco.

Os controles da Rotação 3D aparecem sobrepostos no objeto selecionado por último.

3. Coloque o ponteiro sobre um dos quatro controles do eixo de rotação.

O ponteiro muda de aparência quando passa sobre um dos quatro controles.

4. Arraste um dos controles de eixo para girar em torno desse eixo ou o controle de rotação livre (círculo laranja externo) para girar X e Y simultaneamente.

Arraste o controle do eixo x para a esquerda ou a direita a fim de girar em torno do eixo x. Arraste o controle do eixo y para cima ou para baixo a fim de girar em torno do eixo y. Arraste o controle do eixo z em um movimento circular para girar em torno do eixo z.

Todos os clipes de filme selecionados giram ao redor do ponto central 3D, que aparece no centro dos controles de rotação.

5. Para realocar o ponto central do controle de rotação 3D, siga um destes procedimentos:

- Para mover o ponto central para um local arbitrário, arraste-o.
- Para mover o ponto central no sentido do centro de um dos clipes de filme selecionados, mantenha pressionada a tecla Shift enquanto clica duas vezes no clipe de filme.
- Para mover o ponto central para o centro do grupo de clipes de filme selecionados, clique duas vezes no ponto central.

A alteração do ponto central de rotação 3D permite controlar o efeito da rotação nos objetos.

A localização do ponto central do controle de rotação do objeto selecionado aparece no painel Transformação como a propriedade Ponto central 3D. Você pode modificar a localização do ponto central no painel Transformação.

Girar uma seleção com o painel Transformação

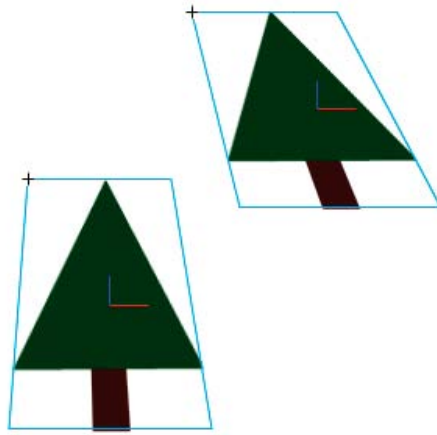
1. Abra o painel Transformação (Janela > Transformação).
2. Selecione um ou mais clipes de filme no Palco.
3. No painel Transformação, insira os valores desejados nos campos X, Y e Z da Rotação 3D para girar a seleção. Esses campos contêm texto ativo; por isso, você pode arrastar os valores para alterá-los.
Nota: A rotação 3D ocorre no espaço 3D global ou local, dependendo do modo atual da ferramenta Rotação 3D no painel Ferramentas.
4. Para mover o ponto de rotação 3D, insira os valores desejados nos campos X, Y e Z do Ponto central 3D.

Ajuste do Ângulo de perspectiva

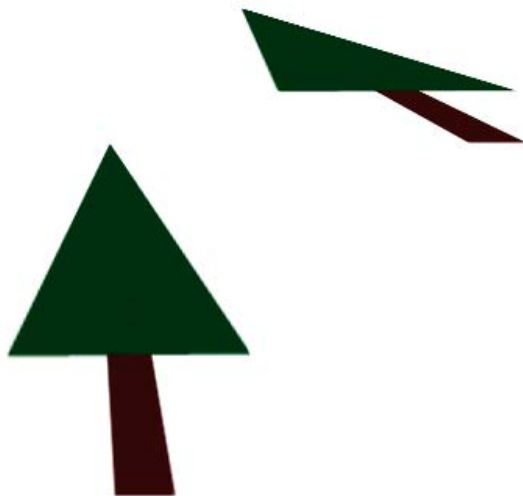
[Para o início](#)

A propriedade Ângulo de perspectiva de um arquivo FLA controla o ângulo de visualização visível dos clipes de filme 3D no Palco.

O aumento ou a diminuição do Ângulo de perspectiva afeta o tamanho visível dos clipes de filme 3D e sua localização em relação às bordas do Palco. Aumentar o Ângulo de perspectiva faz com que os objetos 3D fiquem mais próximos do visualizador. Diminuir a propriedade Ângulo de perspectiva faz com que os objetos 3D pareçam mais distantes. O efeito é como aplicar mais ou menos zoom com a lente de uma câmera, que muda o ângulo de visualização por meio da lente.



O Palco com Ângulo de perspectiva de 55.



O Palco com Ângulo de perspectiva de 110.

A propriedade Ângulo de perspectiva afeta todos os cliques de filme com translação 3D ou rotação 3D a eles aplicados. O Ângulo de perspectiva não afeta nenhum outro clique de filme. O Ângulo de perspectiva padrão é 55 graus de visualização, como a lente de uma câmera normal. O intervalo de valores é de 1 a 180 graus.

Para visualizar ou definir o Ângulo de perspectiva no Inspetor de propriedades, um clique de filme 3D deve estar selecionado no Palco. As alterações no Ângulo de perspectiva ficam imediatamente visíveis no Palco.

O Ângulo de perspectiva é trocado automaticamente quando você altera o tamanho do Palco para que a aparência dos objetos 3D não sejam alteradas. Você pode desativar esse comportamento na caixa de diálogo Propriedades do documento.

Para definir o Ângulo de perspectiva:

1. No Palco, selecione uma ocorrência de clique de filme que tenha a rotação ou translação 3D a ele aplicada.
2. No Inspetor de propriedades, insira um novo valor no campo Ângulo de perspectiva ou arraste o texto ativo para alterar o valor.

Ajuste do Ponto de fuga

[Para o início](#)

A propriedade Ponto de fuga de um arquivo FLA controla a orientação do eixo z dos cliques de filme 3D no Palco. Os eixos z de todos os cliques de filme 3D em um arquivo FLA recuam em direção ao Ponto de fuga. Realocando o Ponto de fuga, você altera a direção de movimentação de um objeto quando ele é transladado ao longo do eixo z. Ajustando a posição do Ponto de fuga, você pode controlar precisamente a aparência dos objetos e da animação 3D no Palco.

Por exemplo, se você localizar o Ponto de fuga no canto superior esquerdo do Palco (0, 0), o aumento do valor da propriedade Z de um clipe de filme afasta o clipe do visualizador e o move em direção ao canto superior esquerdo do Palco.

Como o Ponto de fuga afeta todos os clipes de filme 3D, sua alteração também muda a posição de todos os clipes de filme que têm uma translação do eixo z aplicada.

O Ponto de fuga é uma propriedade de documento que afeta todos os clipes de filme que tenham a translação ou rotação do eixo z a eles aplicada. O Ponto de fuga não afeta nenhum outro clipe de filme. A localização padrão do Ponto de fuga é o centro do Palco.

Para visualizar ou definir o Ponto de fuga no Inspetor de propriedades, um clipe de filme 3D deve estar selecionado no Palco. As alterações feitas no Ponto de fuga ficam imediatamente visíveis no Palco.

Para definir o Ponto de fuga:

1. No Palco, selecione um clipe de filme que tenha a rotação ou translação 3D a ele aplicadas.
2. No Inspetor de propriedades, insira um novo valor no campo Ponto de fuga ou arraste o texto ativo para alterar o valor. As guias que indicam o local do ponto de fuga aparecem no Palco ao arrastar o texto ativo.
3. Para retornar o Ponto de fuga para o centro do Palco, clique no botão Redefinir, no Inspetor de propriedades.

Nota: Se você redimensionar o Palco, o Ponto de fuga não será atualizado automaticamente. Para manter o aspecto 3D criado pelo posicionamento específico do Ponto de fuga, você precisará reposicionar o Ponto de fuga em relação ao novo tamanho do Palco.

Mais tópicos da Ajuda

 [Como trabalhar em 3D \(três dimensões\)](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Adicionar vídeo ao Flash

[Antes de começar](#)

[Métodos de uso de vídeo em Flash](#)

[Download progressivo de vídeo usando um servidor Web](#)

[Fluxo de vídeo usando o Flash Media Server](#)

[Incorporação de arquivo de vídeo em um arquivo Flash](#)

[Tutoriais e exemplos](#)

O Flash oferece vários métodos através dos quais você pode incorporar vídeo ao seu documento Flash e reproduzi-lo para os usuários.

Antes de começar

[Para o início](#)

Antes de começar a trabalhar com vídeo no Flash Professional, é importante compreender as seguintes informações:

- O Flash Professional pode reproduzir somente alguns formatos de vídeo específicos.
Esses formatos incluem vídeo FLV, F4V e MPEG. Para obter instruções sobre como converter vídeo em outros formatos, consulte Criar arquivos de vídeo para uso em Flash
- Use o aplicativo Adobe Media Encoder separado (incluído com o Flash Professional) para converter outros formatos de vídeo para FLV e F4V. Para obter instruções, consulte Criar arquivos de vídeo para uso em Flash.
- Há diferentes maneiras de adicionar vídeo ao Flash Professional, cada uma com vantagens em diferentes situações. Consulte a seguir a lista desses métodos.
- O Flash Professional inclui um Assistente de importação de vídeo que é aberto quando você escolhe Arquivo > Importar > Importar vídeo.
- Usar o componente FLVPlayback é a maneira mais simples de reproduzir rapidamente o vídeo em um arquivo Flash Professional.
Para obter instruções, consulte Download progressivo de vídeo usando um servidor Web.

Métodos de uso de vídeo em Flash

[Para o início](#)

Você pode usar vídeo no Flash Professional de diferentes maneiras:

- Download progressivo de um servidor Web
Este método mantém o arquivo de vídeo externo ao arquivo Flash Professional e do arquivo SWF resultante. Isso mantém o tamanho do arquivo SWF pequeno. Este é o método mais comum de se usar vídeo no Flash Professional.
- Fluxo de vídeo usando o Flash Media Server.
Este método também mantém o arquivo de vídeo externo ao seu arquivo Flash Professional. O Servidor de fluxo de mídia Adobe Flash proporciona proteção segura do conteúdo de seu vídeo, além de uma experiência tranquila de reprodução de fluxo.
- Incorporar dados de vídeo diretamente a um arquivo Flash Professional
Este método resulta em arquivos Flash Professional muito grandes, sendo recomendado somente para clipes de vídeo curtos. Para obter instruções, consulte Incorporação de arquivo de vídeo em um arquivo Flash.

Download progressivo de vídeo usando um servidor Web

[Para o início](#)

O download progressivo permite usar o componente FLVPlayback ou o ActionScript que você grava para carregar arquivos FLV ou F4V externos em um arquivo SWF, e reproduzi-los em tempo de execução.

Como o arquivo de vídeo é mantido externo ao outro conteúdo do Flash Professional, é relativamente fácil atualizar o conteúdo de vídeo, sem tornar a publicar o arquivo SWF.

O download progressivo oferece as seguintes vantagens em relação à incorporação de vídeo na Linha de tempo:

- Durante a criação, você pode publicar apenas seu arquivo SWF para visualizar, ou testar uma parte ou todo o conteúdo do Flash Professional. Os resultados são tempos de visualização mais rápidos e tempo de resposta mais rápido em experimentação iterativa.
- Durante a reprodução, o vídeo é iniciado assim que o primeiro segmento de vídeo é baixado e armazenado em cache na unidade de disco do computador local.
- No tempo de execução, os arquivos de vídeo são carregados pelo Flash Player da unidade de disco do computador local para o arquivo

SWF, sem limitações no tamanho nem na duração do arquivo de vídeo. Não há problemas de sincronização de áudio nem restrições de memória.

- A velocidade de exibição de quadros do arquivo de vídeo pode ser diferente da taxa de quadros do arquivo SWF, permitindo maior flexibilidade na autoração do conteúdo do Flash Professional.

Importação de vídeo para download progressivo

Você pode importar um arquivo de vídeo armazenado localmente no seu computador e, em seguida, transferir o arquivo de vídeo para um servidor depois de importá-lo para o seu arquivo FLA. No Flash, quando você importa vídeo para download progressivo, adiciona somente uma referência ao arquivo de vídeo. O Flash usa a referência para localizar o arquivo de vídeo no computador local ou em um servidor Web.

Também é possível importar um arquivo de vídeo que já foi transferido a um servidor de Web padrão, um Adobe Flash Media Server (FMS), ou um Flash Video Streaming Service (FVSS).

1. Selecione Arquivo > Importar > Importar vídeo para importar o clipe de vídeo no documento atual do Flash Professional.
2. Selecione o clipe de vídeo a ser importado. Você pode selecionar um clipe de vídeo localizado no seu computador local ou inserir a URL de um vídeo já carregado em um servidor da Web ou no Flash Media Server.

- Para importar vídeos armazenados em seu computador local, selecione 'Carregar vídeo externo com o componente de reprodução'.
- Para importar vídeos já implantados em um servidor da Web, no Flash Media Server ou no Flash Video Streaming Service, selecione 'Já implantado em um servidor Web, no Flash Video Streaming Service ou no Fluxo do Flash Media Server', e insira a URL do clipe de vídeo.

Nota: A URL para um clipe de vídeo localizado em um servidor Web vai usar o protocolo de comunicação http. A URL para um clipe de vídeo localizado em um Flash Media Server ou o Flash Streaming Service vai usar o protocolo de comunicação RTMP.

3. Selecione uma capa para o clipe de vídeo. É possível escolher:

- Não use uma capa com o componente FLVPlayback selecionando Nenhum.
- Selecione uma das capas predefinidas do componente FLVPlayback. O Flash Professional copia a capa na mesma pasta como o arquivo FLA.

Nota: As capas do componente FLVPlayback são um pouco diferentes, dependendo de você estar criando um documento Flash baseado no AS2 ou no AS3.

- Selecione uma capa personalizada criada por você digitando a URL da capa no servidor Web.

Nota: Se optar por usar uma capa personalizada chamada de um local remoto, a visualização ao vivo não estará disponível para o vídeo no palco.

4. O Assistente para Importação de Vídeo cria um componente de vídeo FLVPlayback no Palco que você pode usar para testar a reprodução do vídeo localmente. Ao terminar de criar seu documento Flash e, se quiser implantar o arquivo SWF e o clipe de vídeo, envie os seguintes ativos para o servidor Web ou o Flash Media Server que hospeda seu vídeo:

- Se estiver usando uma cópia local do clipe de vídeo, envie o clipe (que fica na mesma pasta do clipe de vídeo de origem selecionado com a extensão .flv)

Nota: O Flash Professional utiliza um caminho relativo para apontar para o arquivo FLV ou F4V (relativo ao arquivo SWF), permitindo que você use localmente a mesma estrutura de diretório usada no servidor. Se o vídeo foi anteriormente implantado no FMS ou no FVSS que está hospedando o vídeo, ignore esta etapa.

- A capa de vídeo (se escolher usar uma capa)

Para usar uma capa pré-definida, o Flash Professional copia a capa na mesma pasta do arquivo FLA.

- O componente FLVPlayback

Para editar o campo URL do componente FLVPlayback para o campo do servidor Web ou do Flash Media Server para o qual você está enviando o vídeo, use o Inspetor de componentes (Windows > Inspetor de componentes) para editar o parâmetro contentPath.

Fluxo de vídeo usando o Flash Media Server

[Para o início](#)

O Flash Media Server envia o fluxo de mídia em tempo real para o Flash Player e o AIR. O Flash Media Server utiliza a detecção de largura de banda para distribuir conteúdo de vídeo ou áudio com base na largura de banda disponível do usuário.

O fluxo de vídeo com o Flash Media Server oferece as seguintes vantagens em relação ao vídeo incorporado e ao download progressivo:

- A reprodução de vídeo é iniciada com mais rapidez do que outros métodos de incorporação de vídeo.
- O fluxo utiliza menos memória e espaço em disco do cliente, porque não é necessário que os clientes baixem o arquivo inteiro.
- Os recursos de rede são utilizados de maneira mais eficiente, porque apenas as partes exibidas do vídeo são enviadas ao cliente.
- A distribuição de mídia é mais segura, porque a mídia não é salva no cache do cliente durante o fluxo.
- O fluxo de vídeo oferece melhor capacidade de controle, relatório e registro.

- O fluxo permite distribuir apresentações de vídeo e áudio ao vivo, ou capturar vídeo de uma Webcam ou de uma câmera de vídeo digital.
- O Flash Media Server permite o fluxo de várias maneiras e com vários usuários para aplicativos de bate-papo em vídeo, mensagens em vídeo e videoconferência.
- Usando scripts do lado do servidor para controlar fluxos de áudio e vídeo, é possível criar listas de reprodução do lado do servidor, fluxos sincronizados e opções de distribuição mais inteligentes com base na velocidade de conexão do cliente.

Para saber mais sobre o Flash Media Server, consulte: www.adobe.com/go/flash_media_server_br.

Para saber mais sobre o Flash Video Streaming Service, consulte: www.adobe.com/go/learn_fvss_br.

Incorporação de arquivo de vídeo em um arquivo Flash

[Para o início](#)

Ao incorporar um arquivo de vídeo, todos os dados do arquivo de vídeo são adicionados ao arquivo do Flash Professional. Isso gera um arquivo do Flash Professional muito maior e um arquivo SWF subsequente. O vídeo é colocado na Linha de tempo, onde é possível visualizar os quadros de vídeo individuais representados nos quadros da Linha de tempo. Como cada quadro de vídeo é representado por um quadro na linha de tempo, a taxa de quadros do clipe e o arquivo SWF devem ter a mesma velocidade. Se você usar taxas de quadros diferentes para o arquivo SWF e o clipe de vídeo incorporado, a reprodução de vídeo não será uniforme.

Nota: Para usar taxas de quadros variáveis, faça o fluxo do vídeo usando o download progressivo ou o Flash Media Server. Quando os arquivos de vídeo são importados com qualquer um desses métodos, os arquivos FLV ou F4V ficam independentes e são executados em uma taxa de quadros separada de todas as outras taxas de quadros da linha do tempo, incluída no arquivo SWF.

O vídeo incorporado funciona melhor para clipes de vídeo menores, com um tempo de reprodução de menos de 10 segundos. Se estiver usando clipes de vídeo com tempos de reprodução maiores, considere o uso de vídeo com download progressivo ou fluxo de vídeo usando o Flash Media Server.

As limitações do vídeo incorporado incluem:

- Podem ocorrer problemas se os arquivos SWF resultantes se tornarem muito grandes. O Flash Player reserva muita memória durante o download e a tentativa de reproduzir grandes arquivos SWF com vídeo incorporado, o que pode causar falhas no Flash Player.
- Os arquivos de vídeo maiores (mais de 10 segundos de duração) têm frequentemente problemas entre as partes de áudio e vídeo de um clipe de vídeo. Com o passar do tempo, a faixa de áudio começa a ser reproduzida fora de sincronismo com o vídeo, resultando em uma experiência de visualização insatisfatória.
- Para reproduzir um vídeo incorporado em um arquivo SWF, todo o arquivo de vídeo deve ser baixado antes o início da reprodução do vídeo. Se um arquivo de vídeo muito grande for incorporado, talvez demore muito tempo para baixar o arquivo SWF e iniciar a reprodução do arquivo de vídeo.
- Após a importação de um clipe de vídeo, não é possível editá-lo. Em vez disso, é possível reeditar e reimportar o arquivo de vídeo.
- Ao publicar seu arquivo SWF pela Web, o vídeo inteiro deverá ser baixado no computador do visualizador antes do início da reprodução do vídeo.
- No tempo de execução, o vídeo inteiro deve caber na memória local do computador de reprodução.
- A extensão de um arquivo de vídeo importado não pode exceder 16000 quadros.
- A taxa de quadros do vídeo e a taxa de quadros da Linha do tempo do Flash Professional devem ser as mesmas. Defina a taxa de quadros de seu arquivo Flash Professional para coincidir com a taxa de quadros do vídeo incorporado.

É possível visualizar quadros de um vídeo incorporado arrastando o indicador de reprodução junto com a Linha de tempo (depuração). Observe que a trilha sonora do vídeo não é executada durante a depuração. Para visualizar o vídeo com o som, use o comando Testar filme.

Incorporação de vídeo em um arquivo Flash

1. Selecione Arquivo > Importar > Importar vídeo para importar o clipe de vídeo no documento atual do Flash Professional.
2. Selecione o clipe de vídeo a ser importado em seu computador local.
3. Selecione Incorporar FLV em SWF e Reproduzir na Linha do tempo.
4. Clique em Avançar.
5. Escolha o tipo de símbolo com o qual o vídeo deve ser incorporado no arquivo SWF.

Vídeo incorporado Se você estiver utilizando o clipe de vídeo para reprodução linear na Linha do tempo, a importação do vídeo para a Linha do tempo é o método mais adequado.

Clipe de filme Uma prática recomendada é colocar o vídeo dentro de uma ocorrência de clipe de vídeo, pois oferece maior controle sobre o conteúdo. A Linha do tempo de vídeo é reproduzida independentemente da Linha do tempo principal. Não é necessário estender a Linha do tempo principal em muitos quadros para acomodar o vídeo, que pode dificultar o trabalho com o arquivo FLA.

Gráfico Ao incorporar um clipe de vídeo como um símbolo gráfico, você não pode interagir com o vídeo usando o ActionScript (normalmente, utilize símbolos gráficos para imagens estáticas e para criar partes reutilizáveis de animação, que são vinculadas à Linha do tempo principal).

6. Importe o clipe de vídeo diretamente para o Palco (e a Linha do tempo) ou como um item de biblioteca.

Por padrão, o Flash Professional coloca o vídeo importado no Palco. Para importar apenas para a biblioteca, cancele a seleção de Colocar ocorrência no palco.

Se estiver criando uma apresentação de vídeo simples, com narração linear e pouca ou nenhuma interação, aceite a configuração padrão e importe o vídeo para o Palco. Para criar uma apresentação mais dinâmica, trabalhar com vários cliques de vídeo ou adicionar transições dinâmicas ou outros elementos usando o ActionScript, importe o vídeo para a biblioteca. Depois que um clipe de vídeo estiver na biblioteca, personalize-o convertendo o clipe em um objeto MovieClip, que pode ser controlado mais facilmente com o ActionScript.

Por padrão, o Flash Professional expande a Linha do tempo para acomodar a duração da reprodução do clipe de vídeo que está sendo incorporado.

7. Clique em Concluir.

O Assistente de Importação de Vídeo incorpora o vídeo no arquivo SWF. O vídeo é exibido no Palco ou na biblioteca, dependendo das opções de incorporação escolhidas.

8. No Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades), atribua um nome de ocorrência ao clipe de vídeo e faça quaisquer modificações nas propriedades do clipe de vídeo.

Importar arquivos de vídeo para a biblioteca

Para importar arquivos no formato FLV ou F4V, use os comandos Importar ou Importar para biblioteca, ou o botão Importar, na caixa de diálogo Propriedades de vídeo.

Para criar seu próprio player de vídeo, que carrega dinamicamente arquivos FLV ou F4V de uma fonte externa, coloque o vídeo dentro de um símbolo de clipe de vídeo. Ao carregar os arquivos FLV ou F4V dinamicamente, ajuste as dimensões do clipe de filme para coincidir com a dimensão real do arquivo de vídeo e ajuste a escala do vídeo dimensionando o clipe de filme.

Nota: Uma prática recomendada é colocar o vídeo dentro de uma ocorrência de clipe de vídeo, que oferece maior controle sobre o conteúdo. A Linha do tempo de vídeo é reproduzida independentemente da Linha do tempo principal. Não é necessário estender a Linha do tempo principal em muitos quadros para acomodar o vídeo, que pode dificultar o trabalho com o arquivo FLA.

❖ Para importar um arquivo FLA ou F4V para a biblioteca, execute um destes procedimentos:

- Selecione Arquivo > Importar > Importar para biblioteca.
- Selecione qualquer clipe de vídeo existente no painel Biblioteca e selecione Propriedades, no menu do painel Biblioteca. Clique em Importar. Localize o arquivo a ser importado e clique em Abrir.

Alterar as propriedades de um clipe de vídeo

É possível alterar propriedades de uma ocorrência de um clipe de vídeo incorporado no Palco, atribuir um nome de ocorrência à ocorrência e alterar as respectivas largura, altura e posição no Palco, por meio do Inspetor de propriedades. É possível também trocar uma ocorrência de um clipe de vídeo, isto é, atribuir um símbolo diferente a uma ocorrência de um clipe de vídeo. Atribuir um símbolo diferente a uma ocorrência exibe uma ocorrência diferente no Palco, mas deixa inalteradas todas as outras propriedades de ocorrência, como as dimensões e o ponto de registro.

Na caixa de diálogo Propriedades de vídeo, é possível:

- Exibir informações sobre um clipe de vídeo importado, incluindo o nome, o caminho, a data de criação, as dimensões em pixels, o comprimento e o tamanho do arquivo
- Alterar o nome do clipe de vídeo
- Atualizar o clipe de vídeo, se ele for modificado em um editor externo
- Importar um arquivo FLV ou F4V para substituir o clipe selecionado
- Exportar um clipe de vídeo como um arquivo FLV ou F4V

Para obter tutoriais sobre o trabalho com vídeo, consulte o Centro de Suporte do Flash em www.adobe.com/go/flash_video_br.

Alterar propriedades da ocorrência de vídeo no Inspetor de propriedades

1. Selecione uma ocorrência de um clipe de vídeo incorporado ou vinculado no Palco.
2. Selecione Janela > Propriedades, e siga um destes procedimentos:
 - Digite um nome de ocorrência no campo de texto Nome, no lado esquerdo do Inspetor de propriedades.
 - Digite valores para L e A para alterar as dimensões da ocorrência de vídeo.
 - Digite valores para X e Y para alterar a posição do canto superior esquerdo da ocorrência no Palco.
 - Clique em Trocar. Selecione um clipe de vídeo para substituir o clipe atribuído atualmente à ocorrência.

Nota: Só é possível trocar um clipe de vídeo incorporado por outro clipe incorporado, e um clipe vinculado por outro clipe vinculado.

Exibir propriedades de cliques de vídeo na caixa de diálogo Propriedades de vídeo

1. Selecione um clipe de vídeo no painel Biblioteca.

2. Selecione Propriedades no menu do painel Biblioteca ou clique no botão Propriedades, localizado na parte inferior do painel Biblioteca. A caixa de diálogo Propriedades de vídeo é exibida.

Atribuir um novo nome, atualizar ou substituir um vídeo por um arquivo FLV ou F4V

1. Selecione o clipe de vídeo no painel Biblioteca e Propriedades, no menu do painel Biblioteca.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para atribuir um novo nome, digite o nome no campo de texto Nome.
 - Para atualizar um vídeo, navegue até o arquivo de vídeo atualizado e clique em Abrir.
 - Para substituir um vídeo por um arquivo FLV ou F4V, clique em Importar, navegue até o arquivo FLV ou F4V para substituir o clipe atual, e clique em Abrir.

Controlar reprodução de vídeo usando a Linha do tempo

Para controlar a reprodução de um arquivo de vídeo incorporado, controle a Linha do tempo que contém o vídeo. Por exemplo, para pausar uma reprodução de vídeo na Linha do tempo principal, chame uma ação `parar()`, direcionada a essa Linha do tempo. Da mesma forma, é possível controlar um objeto de vídeo em um símbolo de clipe de vídeo controlando a reprodução da Linha do tempo desse símbolo.

É possível aplicar as seguintes ações aos objetos de vídeo importados em clipes de vídeo: `goTo`, `play`, `stop`, `toggleHighQuality`, `stopAllSounds`, `getURL`, `FSCommand`, `loadMovie`, `unloadMovie`, `ifFrameLoaded` e `onMouseEvent`. Para aplicar ações a um objeto Vídeo, converta primeiro o objeto Vídeo em um clipe de vídeo.

Para mostrar um fluxo de vídeo ao vivo em um câmera, use o ActionScript. Primeiro, para colocar um objeto Vídeo no Palco, selecione Novo vídeo, no menu do painel Biblioteca. Para anexar o fluxo de vídeo ao objeto Vídeo, use `Vídeo.anexarVídeo`.

Consulte também Vídeo e anexarVídeo (método `Vídeo.anexarVídeo`) na *Referência de linguagem do ActionScript 2.0*, e `fl.vídeo` na *Referência de linguagem do ActionScript 3.0*.

Atualização de um vídeo incorporado após editar seu arquivo de origem

1. Selecione o clipe de vídeo no painel Biblioteca.
2. Selecione Propriedades e clique em Atualizar.

O clipe de vídeo incorporado é atualizado com o arquivo editado. As configurações de compactação que você selecionou ao importar pela primeira vez o vídeo são reaplicadas ao clipe atualizado.

Tutoriais e exemplos

[Para o início](#)

Os vídeos e artigos a seguir fornecem informações detalhadas adicionais sobre o trabalho com vídeo no Flash Professional. Alguns vídeos mostram o Flash Professional CS3 ou CS4, mas valem também para o Flash Professional CS5.

- Artigo: [Manual didático de vídeo para Flash](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Como trabalhar com vídeo \(3:23\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Importação e uso de vídeo no Flash \(CS3\) \(1:50\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Flash 411 – Reprodutores de vídeo para aqueles que têm fobia de Flash \(10:26\)](#)
- Vídeo: [Flash 411 – Curso intensivo sobre vídeo \(10:43\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Exportação do After Effects para o Flash \(6:02\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Exportação do After Effects para o Flash via XFL \(2:43\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Conversão de metadados e marcadores em pontos de sinalização \(4:07\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Flash 411 - Conexão ao Flash Media Server \(21:29\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Técnicas avançadas de fluxo de vídeo e gerenciamento com o Flex e o Flash \(73:45\)](#) (Adobe.com)
- Artigo: [Manual didático de vídeo para Flash](#) (Adobe.com)
- Artigo: [Introdução ao componente FLVPlayback do ActionScript 3](#) (Adobe.com)
- Artigo: [Transparência no componente FLVPlayback do ActionScript 3](#) (Adobe.com)
- Artigo: [Controle de vídeo da Web com programação FLVPlayback do ActionScript 3](#) (Adobe.com)
- Artigo: [Modelo de vídeo da Web: apresentação do porta-voz com gráficos sincronizados](#) (Adobe.com)
- Artigo: [Modelo de vídeo da Web: site de exibição de vídeo pessoal](#) (Adobe.com)

Mais tópicos da Ajuda

 [Trabalho com vídeo](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Aplicação de padrões com a ferramenta Pincel de borrifar

Opções da ferramenta Pincel de borrifar

A ferramenta Pincel de borrifar age como um borrifador de partículas, permitindo que você "pincele" um padrão de formas no Palco de uma única vez. Por padrão, o Pincel de borrifar emite uma borrifada de partículas de pontos, usando a cor de preenchimento selecionada no momento. No entanto, você pode usar o Pincel de borrifar para aplicar clipe de filme ou símbolo gráfico como um padrão.

1. Selecione a ferramenta Pincel de borrifar.
2. No Inspetor de propriedades da ferramenta Pincel de borrifar, selecione uma cor de preenchimento para as borrifadas padrão de pontos. Ou clique em Editar para selecionar um símbolo personalizado na Biblioteca.

Você pode usar qualquer clipe de filme ou símbolo gráfico na Biblioteca como uma "partícula". Essas partículas baseadas em símbolos oferecem um grande controle criativo sobre a arte criada no Flash.

3. Clique ou arraste no Palco onde deseja que o padrão seja exibido.

Opções da ferramenta Pincel de borrifar

[Para o início](#)

As opções da ferramenta Pincel de borrifar aparecem no Inspetor de propriedades quando você seleciona o Pincel de borrifar no painel Ferramentas.

Editar Abre a caixa de diálogo Selecionar símbolo, na qual você seleciona um clipe de filme ou símbolo gráfico para usar como uma partícula do pincel de borrifar. Quando um símbolo é selecionado na Biblioteca, o respectivo nome aparece ao lado do botão de edição.

Seletor de cores Selecione uma cor de preenchimento para a borrifada de partícula padrão. O seletor de cores é desativado quando você usa um símbolo na Biblioteca como uma partícula de borrifada.

Dimensionamento Esta propriedade é exibida somente quando não se usa um símbolo da Biblioteca como partícula. Dimensionar o símbolo usado como uma partícula de borrifada. Por exemplo, o valor 10% torna o símbolo 10% menor. O valor 200% torna o símbolo 200% maior.

Largura da escala Esta propriedade é exibida somente quando se usa um símbolo como partícula. Dimensione a largura de um símbolo usado como uma partícula de borrifada. Por exemplo, um valor de 10% torna o símbolo 10% mais estreito. Um valor de 200% torna o símbolo 200% mais largo.

Altura da escala Esta propriedade é exibida somente quando se usa um símbolo como partícula. Dimensiona a altura de um símbolo usado como uma partícula de borrifada. Por exemplo, um valor de 10% torna o símbolo 10% mais curto. Um valor de 200% torna o símbolo 200% mais longo.

Escala aleatória Especifica que cada partícula de borrifada baseada em símbolo seja colocada no Palco em uma escala aleatória, alterando o tamanho de cada partícula. Esta opção é desativada ao usar a borrifada padrão de pontos.

Girar símbolo Esta propriedade é exibida somente quando se usa um símbolo como partícula. Gira a partícula de borrifada baseada em símbolo ao redor de um ponto central.

Rotação aleatória Esta propriedade é exibida somente quando se usa um símbolo como partícula. Especifica que cada partícula de borrifada baseada em símbolo seja colocada no Palco em um grau aleatório de rotação. Esta opção é desativada quando você usa a borrifada padrão de pontos.

Largura A largura da partícula de borrifada quando não se usa um símbolo da Biblioteca.

Altura A altura da partícula de borrifada quando não se usa um símbolo da Biblioteca.

Ângulo do pincel O valor da rotação em sentido horário a ser aplicada à partícula de borrifada quando não se usa um símbolo da Biblioteca. Mais tópicos da Ajuda



Organização de objetos

[Armazenar objetos](#)

[Alinhar objetos](#)

[Agrupamento de objetos](#)

[Editar um grupo ou objeto em um grupo](#)

[Separar grupos e objetos](#)

Armazenar objetos

[Para o início](#)

Em uma camada, o Flash armazena objetos na ordem em que são criados, colocando o objeto criado mais recentemente no topo da pilha. A ordem de armazenamento dos objetos determina como eles aparecem quando são sobrepostos. Você pode alterar a ordem de armazenamento dos objetos a qualquer hora.

As linhas e formas desenhadas sempre aparecem abaixo dos grupos e símbolos na pilha. Para movê-los para cima da pilha, você deve agrupá-los ou transformá-los em símbolos.

As camadas também afetam a ordem do armazenamento. Tudo na Camada 2 aparece na frente da Camada 1 e assim por diante. Para alterar a ordem das camadas, arraste o nome da camada na Linha do tempo para uma nova posição.

1. Selecione o objeto.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione Modificar > Organizar > Trazer para o Primeiro plano ou Enviar para Plano de fundo para mover o objeto ou grupo para o topo ou para o fundo da ordem da pilha.
 - Selecione Modificar > Organizar > Trazer para frente ou Enviar para trás para mover o objeto ou grupo para frente ou para trás uma posição na ordem da pilha.

Se mais de um grupo for selecionado, os grupos se moverão para a frente ou para trás de todos os grupos não selecionados, enquanto mantêm sua ordem entre si.

Alinhar objetos

[Para o início](#)

O painel Alinhar permite que você alinhe os objetos selecionados ao longo do eixo horizontal ou vertical. Você pode alinhar os objetos verticalmente ao longo da borda direita, do centro ou da borda esquerda dos objetos selecionados ou horizontalmente ao longo da borda superior, do centro ou da borda inferior dos objetos selecionados.

Para assistir a um tutorial sobre as ferramentas de layout no Flash, consulte Usar Ferramentas de Layout nas páginas de Tutoriais do Flash em www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_br.

1. Selecione os objetos a serem alinhados.
2. Selecionar Janela > Alinhar.
3. Para aplicar as modificações de alinhamento relativas às dimensões do Palco, no painel Alinhar, selecione Para Palco.
4. Para modificar o(s) objeto(s) selecionados(s), selecione os botões de alinhamento.

Agrupamento de objetos

[Para o início](#)

Para manipular os elementos como um único objeto, agrupe. Por exemplo, depois de criar um desenho, você pode agrupar os elementos do desenho para que você possa facilmente selecionar e mover o desenho como um todo.

Ao selecionar um grupo, o Inspetor de propriedades exibe as coordenadas x e y do grupo e suas dimensões em pixel.

Você pode editar os grupos sem desagrupá-los. Você pode também selecionar um objeto individual em um grupo para editar sem desagrupar os objetos.

❖ Selecione os objetos a serem agrupados. Você pode selecionar formas, outros grupos, símbolos, texto e assim por diante.

- Para agrupar objetos, selecione Modificar > Agrupar ou pressione Control+G (Windows) ou Command+G (Macintosh).
- Para desagrupar objetos, selecione Modificar > Desagrupar ou pressione Control+Shift+G (Windows) ou Command+Shift+G (Macintosh).

Editar um grupo ou objeto em um grupo

[Para o início](#)

1. Selecione o grupo e, em seguida, selecione Editar > Editar selecionado ou clique duas vezes no grupo com a ferramenta de Seleção. Tudo na página que não faça parte do grupo fica apagado, indicando que os elementos fora do grupo são inacessíveis.
2. Editar qualquer elemento no grupo.
3. Selecione Editar > Editar tudo ou clique duas vezes em um spot em branco no Palco com a ferramenta Seleção. O Flash restaura o grupo ao seu status como uma entidade única e você pode trabalhar com outros elementos no Palco.

Separar grupos e objetos

[Para o início](#)

Para separar grupos, ocorrências e bitmaps em elementos editáveis desagrupados, você pode separá-los, o que reduz significativamente o tamanho do arquivo dos gráficos importados.

Embora você possa selecionar Editar > Desfazer imediatamente após separar um grupo ou objeto, o ato de separar não é totalmente reversível. Ele afeta os objetos da seguinte maneira:

- Separa o link de uma ocorrência de símbolo em seu símbolo mestre
- Descarta tudo, menos o quadro atual em um símbolo animado
- Converte um bitmap em um preenchimento
- Coloca cada caractere em um bloco de texto separado quando aplicado aos blocos de texto
- Converte caracteres em contornos quando aplicados em um único caractere de texto.

Não confunda o comando Separar com o comando Desagrupar. O comando Desagrupar separa objetos agrupados, retornando os elementos agrupados para o estado em que estavam antes do agrupamento. Ele não separa bitmaps, ocorrências ou tipo ou converte tipo em contornos.

1. Selecione o grupo, bitmap ou símbolo a ser separado.
2. Selecionar Modificar > Separar.

Nota: Separar símbolos animados ou grupos em uma animação interpolada não é recomendável e pode apresentar resultados imprevisíveis. Separar símbolos complexos e grandes blocos de texto pode demorar. Você pode precisar aumentar a alocação da memória do aplicativo para separar adequadamente os objetos complexos.

Mais tópicos da Ajuda

 [Separar o texto TLF](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Cor

O painel Cor

Paletas de cor

Criar ou editar uma cor sólida

Duplicar, excluir e limpar cores

Modelos de cores descrevem as cores que vemos e com que trabalhamos em gráficos digitais. Cada modelo de cor, como RGB, HSB ou CMYK, representa um método diferente para descrever e classificar cor. Os modelos de cores usam valores numéricos para representar o espectro visível da cor. O espaço de cor é uma variante de um modelo de cor e tem uma gama (intervalo) específica de cores. Por exemplo, dentro do modelo de cores RGB, há vários espaços de cores: Adobe® RGB, sRGB e Apple® RGB. Embora cada um desses espaços de cor defina a cor usando os mesmos três eixos (R, G e B), as respectivas gamas são diferentes.

Ao trabalhar com essas cores em um gráfico, você está, na verdade, ajustando valores numéricos no arquivo. É fácil imaginar um número como uma cor, mas esses valores numéricos não são cores absolutas em si mesmos, eles têm apenas um significado de cor no espaço de cor do dispositivo que está produzindo a cor.

Como cada dispositivo tem o seu próprio espaço de cores, cada um pode reproduzir cores apenas na sua gama. Quando uma imagem se move de um dispositivo para outro, as cores da imagem podem mudar porque cada dispositivo interpreta valores RGB e HSB de acordo com seu próprio espaço de cor. Por exemplo, é impossível que todas as cores exibidas em um monitor correspondam de maneira idêntica em uma impressão de uma impressora de desktop. A impressora opera em um espaço de cor CMYK e o monitor opera em um espaço de cor RGB. Suas gamas são diferentes. Algumas cores produzidas por tintas não podem ser exibidas em um monitor, enquanto outras que podem ser exibidas em um monitor não podem ser reproduzidas com o uso de tintas em papel.

Ao criar cores para uso em documentos Flash, lembre-se que, embora seja impossível coincidir com exatidão todas as cores em dispositivos diferentes, você pode obter bons resultados considerando os recursos de exibição gráfica dos dispositivos em uso por seu público-alvo.

O Adobe® Flash® Professional permite que você aplique, crie e modifique cores usando os modelos de cores RGB e HSB. Com o uso da paleta padrão ou de uma criada por você, pode-se escolher as cores para serem aplicadas nos traçados ou para preencher um objeto que esteja criando ou um objeto que já esteja no Palco.

Quando se aplica uma cor do traçado a uma forma, faça o seguinte:

- Aplique uma cor sólida, gradiente ou bitmap para o preenchimento da forma. Para se aplicar um preenchimento com bitmap a uma forma, é preciso importá-lo para o arquivo em uso. Selecione qualquer cor sólida, gradiente e o estilo e peso do traçado.
- Crie uma forma com contorno e sem preenchimento usando Sem cor como preenchimento.
- Crie uma forma preenchida e sem contorno usando Sem cor como contorno.
- Aplique preenchimento colorido sólido a textos.

Com o painel Cores, você pode criar e editar cores sólidas e preenchimentos em gradiente nos modos RGB e HSB.

Para acessar o seletor de cores do sistema, selecione o ícone do seletor de cores  no controle Cor do traçado ou Cor de preenchimento no painel Controlar, no painel Ferramentas ou no Inspetor de propriedades Forma.

O painel Cor

[Para o início](#)

O painel Cores permite que você modifique a paleta de cores de um FLA e altere as cores de traçados e preenchimentos, incluindo:

- importar, exportar, excluir ou então modificar a paleta de cores de um arquivo FLA com o uso do painel Amostras.
- Seleção de cores no modo hexadecimal.
- Criação de gradientes multicoloridos.
- Use gradientes para produzir uma ampla gama de efeitos, como dar ilusão de profundidade a um objeto bidimensional.

O painel Cor contém os seguintes controles:

Cor do Traçado Altera a cor do traçado, ou a borda, de um objeto gráfico.

Cor do preenchimento Mudança na cor do preenchimento. O preenchimento é a área de cor que preenche a forma.

Menu Tipo de cor Altera o estilo do preenchimento:

Nada Remove o preenchimento.

Sólido Cor Apresenta cor de preenchimento sólida e única.

Gradiente Linear Produz um gradiente que se mistura em um caminho linear.

Gradiente Radial Produz um gradiente que se mistura para fora em um caminho circular a partir de um ponto focal central.

Preenchimento de Bitmap Cobre a área de preenchimento selecionada com uma imagem de bitmap que se pode selecionar. Quando você escolhe o Bitmap, uma caixa de diálogo permite a seleção da imagem de bitmap no computador local e sua inclusão na biblioteca. Você pode aplicar esse bitmap como preenchimento; a aparência é semelhante a um padrão de telha de mosaico, com a imagem repetida dentro da forma.

HSB Permite alterar o Matiz, a Saturação e o Brilho das cores num preenchimento.

'RGB' Permite que você altere a densidade das cores vermelho, verde e azul (RGB) num preenchimento.

Alfa Define a opacidade de um preenchimento sólido ou o controle deslizante selecionado atualmente para um preenchimento gradiente. Um valor alfa de 0% cria um preenchimento invisível (ou transparente) e um valor alfa de 100% cria um preenchimento opaco.

Amostra de cor atual Exibe a cor selecionada atualmente. Se você selecionar um tipo de preenchimento gradiente (Linear or Radial) no menu Tipo de preenchimento, a Amostra de cor atual exibe as transições de cor no gradiente criado.

Seletor de cores do sistema Permite a seleção visual da cor. Clique no Seletor de cores do sistema e arraste o ponteiro em forma de cruz até encontrar a cor desejada.

Valor hexadecimal Exibe o valor hexadecimal da cor atual. Para mudar a cor usando o valor hexadecimal, digite um novo valor. Os valores de cor hexadecimais (também chamados de valores hex) são combinações alfanuméricas de 6 dígitos que representam a cor.

Fluxo Permite que você controle as cores aplicadas além dos limites de um gradiente linear ou radial.

Estender Cor (Padrão) Aplica as cores especificadas além do fim do gradiente.

Refletir Cor Faz com que as cores do gradiente preencham a forma usando um efeito de espelho reflexivo. Os gradientes especificados são repetidos do início ao fim e, depois, repetidos na sequência oposta, do fim do gradiente para o início e, em seguida, de volta ao início do gradiente até o fim, até que a forma selecionada esteja preenchida.

Repetir Cor Repete o gradiente do início ao fim até que a forma selecionada esteja preenchida.

Nota: Os modos Estouro só contam com suporte no Adobe Flash Player 8 e posterior.

RGB linear Cria um gradiente radial ou linear compatível com Gráficos Escalonáveis de Vetor (SVG).

Paletas de cor

[Para o início](#)

Cada arquivo do Flash Professional contém sua própria paleta de cor, armazenada no documento do Flash Professional. O Flash Professional exibe uma paleta de arquivo como amostras nos controles Cor do preenchimento e Cor do traçado e no painel Amostras. A paleta de cor padrão é a paleta segura para a web de 216 cores. Para incluir cores na paleta de cor atual, use o painel Cores.

Pode-se importar e exportar paletas de cores sólidas e gradientes entre os arquivos do Flash Professional, bem como entre o Flash Professional e outros aplicativos.

A paleta padrão e a paleta segura para a Web

Grave a paleta atual como padrão, substitua a paleta atual pela padrão definida para o arquivo ou carregue a paleta segura para a web para substituir a paleta atual.

- Para carregar ou gravar a paleta padrão, no painel Amostras, selecione um dos comandos a seguir do menu no canto superior direito.

Carregar cores padrão Substitui a paleta atual pela padrão.

Salvar como padrão Grava a paleta de cores atual como padrão. A nova paleta padrão é usada quando se cria arquivos novos.

- Para carregar a paleta de 216 cores segura para a web, no painel Amostras, selecione Web 216 no menu no canto superior direito.

Classificação da cor por matiz na paleta

Para facilitar a localização da cor, classifique as cores na paleta por matiz.

❖ No painel Amostras, selecione Classificar por cores no menu do canto superior direito.

Importar e exportar paletas de cores

Para importar e exportar gradientes e cores RGB entre arquivos do Flash Professional, use os arquivos de Definição de cor (arquivos CLR) do Flash Professional. Importar e exportar paletas de cores RGB, com o uso de arquivos Tabela de cores (arquivos ACT). Você pode, também, importar paletas de cor, mas não gradientes, de arquivos GIF. Não se pode importar ou exportar gradientes de arquivos ACT.

Importe uma paleta de cores

- No painel Amostras, selecione um dos comandos seguintes no menu do canto superior direito.
 - Para anexar as cores importadas na paleta atual, selecione Incluir cores.
 - Para substituir a paleta atual pelas cores importadas, selecione Substituir cores.
- Navegue até o arquivo desejado, selecione e clique em OK.

Exporte uma paleta de cores

- No painel Amostras, selecione Salvar cores no menu do canto superior direito e digite o nome da paleta de cores.
- Para Salvar como tipo (Windows) ou Formato (Macintosh), selecione Conjuntos de cores Flash ou Tabela de cores. Clique em Salvar.

Criar ou editar uma cor sólida

Você pode criar qualquer cor usando o painel Cores. Se um objeto for selecionado no Palco, as modificações de cor que você fizer no painel Cores são aplicadas à seleção. Você pode selecionar as cores no RGB e no HSB ou pode expandir o painel para usar o modo hexadecimal. Você pode especificar também um valor alfa para definir o grau de transparência de uma cor. Além disso, pode selecionar uma cor da paleta de cores existentes.

Você pode expandir o painel Cores para exibir um espaço de cores maior em lugar da barra de cores, uma amostra de cores dividida, mostrando as cores atuais e as anteriores, e um controle deslizante Brilho para modificar o brilho da cor em todos os modos de cores.

1. Para aplicar a cor na arte existente, selecione um objeto ou objetos do Palco e selecione Janela > Cor.
2. Clique no ícone Traçado ou Preenchimento para especificar o atributo a ser modificado.

Nota: Clique no ícone, não no controle Cor, ou o Seletor de cores abrirá.

3. Se você selecionou o ícone Preenchimento na etapa 3, verifique se Sólido está selecionado no menu Tipo.
4. Se um objeto for selecionado no Palco, as modificações de cor que você fizer no painel Cores são aplicadas à seleção. Siga um destes procedimentos:

- Para selecionar a cor, clique no espaço colorido no painel Cores. Para ajustar o brilho da cor, arraste o controle deslizante Brilho.

Nota: Para criar cores diferentes do preto ou do branco, certifique-se que o controle deslizante Brilho não esteja configurado para um dos extremos.

- Digite os valores nas caixas de valor de cor: Os valores de vermelho, verde e azul para a tela RGB; os valores de matiz, saturação e brilho para a tela HSB ou os valores hexadecimais para a tela hexadecimal. Digite um valor alfa para especificar o grau de transparência, de 0 para transparência total a 100 para opacidade total.
- Para voltar às configurações de cor padrão, preto e branco (traçado preto e preenchimento branco), clique no botão Preto-e-branco .
- Para trocar cores entre o preenchimento e o traçado, clique no botão Alternar cores .
- Para eliminar a cor no preenchimento ou no traçado, clique no botão Nenhuma cor .

Nota: Não se pode aplicar traçado ou preenchimento Sem cor a um objeto existente. Em vez disso, selecione o traçado ou preenchimento existente e exclua.

- Clique no controle de cor Traçado ou Preenchimento e selecione uma cor.

5. Para adicionar a nova cor à lista de amostra de cores do documento atual, selecione Incluir amostra, no menu do canto superior direito.

Duplicar, excluir e limpar cores

Duplicação de cores na paleta, exclusão de cores individuais ou limpeza de todas as cores da paleta.

- Para duplicar ou excluir uma cor, selecione Janela > Amostras, clique na cor a ser duplicada ou eliminada e selecione Duplicar amostra ou Excluir amostra no menu do painel. Ao duplicar a amostra, aparece a lata de tinta. Clique na área vazia do painel Amostras com a lata de tinta para fazer uma duplicata da cor selecionada.
- Para limpar todas as cores da paleta de cores, no painel Amostras, selecione Limpar cores no menu do painel. Todas as cores, exceto o preto e o branco, são removidas da paleta.



Controle de reprodução de vídeo externo com o ActionScript

Reprodução dinâmica de arquivos FLV ou F4V externos

Comportamentos usados na reprodução de vídeo

O componente FLVPlayback

Componentes de mídia (Flash Player 6 e 7)

Reprodução dinâmica de arquivos FLV ou F4V externos

[Para o início](#)

Uma alternativa para importar vídeo para o ambiente de criação do Flash Professional é utilizar o componente FLVPlayback ou o ActionScript para reproduzir dinamicamente arquivos externos FLV ou F4V no Flash Player. Você também pode usar o componente FLVPlayback e o ActionScript juntos.

É possível reproduzir arquivos FLV ou F4V lançados como downloads de HTTP ou como arquivos de mídia local. Para reproduzir um arquivo FLV ou F4V externo, chame o arquivo a partir de um link URL (como um site HTTP ou uma pasta local) e adicione o componente FLVPlayback ou o código ActionScript ao documento do Flash Professional para acessar o arquivo e controlar a reprodução durante o tempo de execução.

O uso de arquivos FLV ou F4V externos fornece os seguintes recursos, que não estão disponíveis no caso de vídeos importados:

- É possível usar clipes de vídeo mais longos sem reduzir a velocidade de reprodução. Os arquivos FLV ou F4V externos são reproduzidos usando a memória em cache, o que significa que grandes arquivos são armazenados em pequenas partes e acessados dinamicamente; e não necessitam da mesma quantidade de memória usada pelos arquivos de vídeo incorporados.
- Um arquivo FLV ou F4V externo pode ter uma taxa de quadros diferente do documento do Flash Professional, no qual ele é reproduzido. Por exemplo, é possível definir a taxa de quadros do documento do Flash Professional em 30 fps, e a taxa de quadros do vídeo em 21 fps, o que permite maior controle para garantir uma reprodução de vídeo contínua.
- Com arquivos FLV ou F4V externos, a reprodução do documento do Flash Professional não precisa ser interrompida durante o carregamento do arquivo de vídeo. Os arquivos de vídeo importados podem às vezes interromper a reprodução de vídeos para executar determinadas funções (por exemplo, para acessar uma unidade de CD-ROM). Os arquivos FLV ou F4V podem executar funções independentemente do documento do Flash Professional, não interrompendo a reprodução.
- A incorporação de legendas ao conteúdo de vídeo é facilitada com os arquivos FLV ou F4V externos, porque é possível usar funções de retorno de chamada para acessar metadados para o vídeo.

Para obter mais informações sobre a reprodução de arquivos FLV ou F4V, consulte “Reprodução dinâmica de arquivos FLV externos”, em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#), ou [Conceitos básicos de vídeo](#), no *Guia do desenvolvedor do ActionScript 3.0*.

Recursos adicionais

Os seguintes recursos estão disponíveis com informações adicionais sobre vídeo e ActionScript:

Tutoriais em vídeo:

- [Criação de um player de vídeo com o ActionScript 3.0](#) (Creativecow.com)
- [Criação de um player de vídeo com o ActionScript 2.0](#) (Creativecow.com)

Artigos:

- [Desconstrução do aplicativo de galeria de vídeo Flash do ActionScript 3](#) (Adobe.com)

Comportamentos usados na reprodução de vídeo

[Para o início](#)

Os comportamentos de vídeo oferecem uma maneira de controlar a reprodução de vídeos. Os comportamentos são scripts pré-gravados do ActionScript, que você adiciona a um objeto de disparo para controlar outro objeto. Os comportamentos adicionam a potência, o controle e a flexibilidade de codificação do ActionScript ao documento, sem a necessidade de criar o código ActionScript. Os comportamentos de vídeo reproduzem, interrompem, pausam, retrocedem, avançam, mostram e ocultam um clipe de vídeo.

Para controlar um clipe de vídeo com um comportamento, use o painel Comportamentos para aplicar o comportamento a um objeto de disparo, como um clipe de vídeo. Especifique o evento que dispare o comportamento (como a liberação do clipe de vídeo), selecione um objeto de destino (o vídeo afetado pelo comportamento) e, se necessário, selecione configurações para o comportamento, como o número de quadros a retroceder.

Nota: O objeto de disparo deve ser um clipe de vídeo. Não é possível anexar comportamentos de reprodução de vídeo a símbolos ou componentes de botões.

Os seguintes comportamentos no Flash Professional controlam vídeos incorporados:

Comportamento	Finalidade	Parâmetros
Reproduzir vídeo	Reproduz um vídeo no documento atual.	Nome de ocorrência do vídeo de destino
Parar vídeo	Para o vídeo.	Nome de ocorrência do vídeo de destino
Pausar vídeo	Pausa o vídeo.	Nome de ocorrência do vídeo de destino
Retroceder vídeo	Retrocede o vídeo pelo número especificado de quadros.	Nome de ocorrência do vídeo de destino Número de quadros
Avançar vídeo rapidamente	Avança rapidamente o vídeo pelo número especificado de quadros.	Nome de ocorrência do vídeo de destino Número de quadros
Ocultar vídeo	Oculto o vídeo.	Nome de ocorrência do vídeo de destino
Mostrar vídeo	Mostra o vídeo.	Nome de ocorrência do vídeo de destino

Controlar reprodução de vídeo usando comportamentos

1. Selecione o clipe de vídeo para disparar o comportamento.
2. No painel Comportamentos (Janela > Comportamentos), clique no botão Adicionar (+) e selecione o comportamento desejado no submenu Vídeo incorporado.
3. Selecione o vídeo a ser controlado.
4. Selecione um caminho relativo ou absoluto.
5. Se necessário, selecione as configurações para os parâmetros de comportamento e clique em OK.
6. No painel Comportamentos, em Evento, clique em Ao soltar (o evento padrão) e selecione um evento do mouse. Para usar o evento Ao soltar, deixe a opção inalterada.

O componente FLVPlayback

[Para o início](#)

O componente FLVPlayback permite incluir um player de vídeo no seu aplicativo Flash para reproduzir progressivamente os arquivos de vídeo do Flash (FLV ou F4V) sobre HTTP, ou reproduzir os arquivos FLV de fluxo do Flash Media Server (FMS) ou outro Flash Vídeo Streaming Service (FVSS).

O componente FLVPlayback:

- Fornece um conjunto de capas pré-fabricadas para personalizar os controles de reprodução e a aparência da interface do usuário.
- Permite que os usuários avançados criem capas personalizadas.
- Fornece pontos de sinalização para sincronizar o vídeo e a animação, o texto e os elementos gráficos no aplicativo Flash Professional.
- Fornece visualização ao vivo das personalizações.
- Mantém um arquivo SWF de tamanho razoável para facilitar o download.

O componente FLVPlayback é a área de exibição na qual o vídeo é visualizado. O componente FLVPlayback inclui os controles de UI personalizada de FLV, um conjunto de botões de controle que reproduzem, interrompem, pausam e controlam a reprodução do vídeo.

Configurar o componente FLVPlayback

1. Com o componente FLVPlayback selecionado no palco, abra o Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades) e digite um nome de ocorrência.
2. Selecione Parâmetros no Inspetor de propriedades ou abra o Inspetor de componentes (Janela > Componentes).
3. Digite valores para os parâmetros ou use as configurações padrão.

Para cada ocorrência do componente FLVPlayback, é possível definir os seguintes parâmetros no Inspetor de propriedades ou no Inspetor de componentes:

Nota: Na maioria das ocorrências, não é necessário alterar as configurações no componente FLVPlayback, a menos que você deseje alterar a aparência de uma capa de vídeo. O assistente de importação de vídeo configura suficientemente os parâmetros para a maioria das implantações.

autoPlay Valor booleano que determina como reproduzir o FLV ou F4V. Se for true, o vídeo será reproduzido imediatamente ao ser carregado. Se for false, carrega o primeiro quadro e pausa. O valor padrão é true.

autoRewind Valor booleano que determina se o vídeo é retrocedido automaticamente. Se for true, o componente FLVPlayback retrocede automaticamente o vídeo até o início, quando o indicador de reprodução atinge o final ou quando o usuário clica no botão de parada. Se for

false, o componente não retrocede automaticamente o vídeo. O valor padrão é true.

autoSize Valor booleano que, se for true, redimensiona o componente em tempo de execução para usar as dimensões do vídeo de origem. O valor padrão é false.

Nota: O tamanho de quadro codificado do vídeo não é o mesmo das dimensões padrão do componente FLVPlayback.

bufferTime Número de segundos a ser armazenado em buffer antes do início da reprodução. O valor padrão é 0.

contentPath (arquivos AS2) String que especifica a URL para um FLV, F4V ou para um arquivo SML que descreve como reproduzir o vídeo. Clique duas vezes na célula Valor para esse parâmetro para ativar a caixa de diálogo Caminho de conteúdo. O padrão é uma string vazia. Se não for especificado um valor para o parâmetro contentPath, nada ocorre quando o Flash Professional executa a ocorrência FLVPlayback.

origem (arquivos AS3) String que especifica a URL para um FLV, F4V ou para um arquivo SML que descreve como reproduzir o vídeo. Clique duas vezes na célula Valor para esse parâmetro para ativar a caixa de diálogo Caminho de conteúdo. O padrão é uma string vazia. Se não for especificado um valor para o parâmetro contentPath, nada ocorre quando o Flash Professional executa a ocorrência FLVPlayback.

isLive Valor booleano que, se for true, especifica que o vídeo tem fluxo ao vivo do FMS. O valor padrão é false.

cuePoints Uma string que especifica os pontos de sinalização para o vídeo. Os pontos de sinalização permitem sincronizar pontos específicos no vídeo com animação, elementos gráficos ou texto do Flash Professional. O valor padrão é uma string vazia.

maintainAspectRatio Um valor booleano que, se for true, redimensiona o player de vídeo no componente FLVPlayback para reter a proporção do vídeo de origem; o vídeo de origem ainda é dimensionado e o componente FLVPlayback não é redimensionado. O parâmetro autoSize tem precedência sobre esse parâmetro. O valor padrão é true.

capa Um parâmetro que abre a caixa de diálogo Selecionar capa, permitindo a escolha de uma capa para o componente. O valor padrão é Nenhum. Se você escolher Nenhum, a ocorrência FLVPlayback não tem elementos de controle que permitem ao usuário reproduzir, parar ou retroceder o vídeo, ou realiza outras ações possibilitadas pelos controles. Se o parâmetro autoPlay estiver configurado como true, o vídeo será reproduzido automaticamente. Para obter mais informações, consulte "Personalização do componente FLVPlayback", em *Uso de componentes do ActionScript 3.0* ou *Referência de componentes e linguagem do ActionScript 2.0*.

totalTime Número total de segundos no vídeo de origem. O valor padrão é 0. Se você utilizar o download progressivo, o Flash Professional usa esse número, se ele estiver definido como um valor maior do que zero (0). Caso contrário, o Flash Professional tenta medir o tempo nos metadados.

Nota: Se você estiver utilizando o FMS ou o FVSS, esse valor é ignorado; o tempo total do vídeo é medido no servidor.

volume Um número de 0 a 100, que representa a porcentagem do volume máximo no qual o volume deve ser definido.

Especifique o parâmetro contentPath ou source

Se você importar um clipe de vídeo local para o Flash Professional para uso com conteúdo com download progressivo ou com fluxo de vídeo, atualize o parâmetro contentPath (arquivos AS2 FLA) ou source (arquivos AS3 FLA) do componente FLVPlayback antes de atualizar o conteúdo em um servidor Web ou em um Flash Media Server. O parâmetro contentPath ou source especifica o nome e o local do arquivo de vídeo no servidor, e implica o método de reprodução (por exemplo, download progressivo usando HTTP, ou fluxo com Flash Media Server usando RTMP).

1. Com o componente FLVPlayback selecionado no Palco, abra o Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades) e selecione Parâmetros no Inspetor de propriedades, ou abra o Inspetor de componentes (Janela > Inspetor de componentes).
2. Digite valores para os parâmetros ou use as configurações padrão, se necessário. Para o parâmetro contentPath ou source, faça o seguinte: a) Clique duas vezes na célula Valor para o parâmetro contentPath ou source para ativar a caixa de diálogo Caminho de conteúdo. b) Digite a URL ou o caminho local para o arquivo FLV ou F4V, ou para o arquivo XML (para o Flash Media Server ou o FVSS), que descreve como reproduzir o vídeo.

Se não souber o local do vídeo ou do arquivo XML, clique no ícone da pasta para navegar até o local correto. Quando estiver procurando um arquivo de vídeo, se ele estiver abaixo ou no local do arquivo SWF, o Flash Professional especifica automaticamente o caminho relativo até esse local, de modo que ele esteja preparado para executar em um servidor Web. Caso contrário, é um caminho de arquivo absoluto do Windows ou do Macintosh.

Se você especificar uma URL HTTP, será definido um arquivo FLV ou F4V de download progressivo. Se você especificar uma URL RTMP (Real-Time Messaging Protocol), o vídeo fluirá de um FMS (Flash Media Server). Uma URL para um arquivo XML também poderia ser um arquivo vídeo de fluxo em um FMS ou um FVSS.

Nota: Quando você clica em OK na caixa de diálogo Caminho de conteúdo, o Flash Professional atualiza também o valor do parâmetro cuePoints, porque talvez você tenha alterado o parâmetro contentPath, de modo que o parâmetro cuePoints não se aplica mais ao caminho de conteúdo atual. Como resultado, quaisquer pontos de sinalização desativados são perdidos, embora os pontos de sinalização do ActionScript não sejam. Por essa razão, talvez você deseje desativar através do ActionScript os pontos de sinalização que não sejam do ActionScript, em vez de fazer isso por meio da caixa de diálogo Pontos de sinalização.

Ao especificar o parâmetro contentPath ou source, o Flash Professional tenta verificar se o vídeo especificado é compatível com o Flash Player. Se uma caixa de diálogo de aviso for exibida, tente codificar o vídeo novamente em formato FLV ou F4V com o Adobe Media Encoder.

É possível também especificar o local de um arquivo XML que descreve como reproduzir vários fluxos de vídeo para diversas larguras de

banda. O arquivo XML usa SMIL (Synchronized Multimedia Integration Language - Linguagem de Integração de Multimídia Sincronizada) para descrever os arquivos de vídeo. Para obter uma descrição do arquivo XML SMIL, consulte “Uso de um arquivo SMIL” na *Referência de componentes e linguagem do ActionScript 2.0*.

Componentes de mídia (Flash Player 6 e 7)

[Para o início](#)

Nota: Os componentes de mídia foram introduzidos no Macromedia Flash MX Professional 2004 e são destinados ao uso com o Flash Player 6 ou 7. Se você estiver desenvolvendo conteúdo de vídeo para uso com o Flash Player 8, use o componente FLVPlayback, introduzido no Macromedia Flash Professional 8. O componente FLVPlayback oferece funcionalidade aprimorada, fornecendo mais controle sobre a reprodução de vídeo no ambiente do Flash Professional.

O conjunto de componentes de mídia consiste em três componentes: MediaDisplay, MediaController e MediaPlayer. Para adicionar mídia aos documentos do Flash Professional com o componente MediaDisplay, arraste o componente até o Palco e configure-o no Inspetor de componentes. Além de configurar os parâmetros no Inspetor de componentes, é possível adicionar pontos de sinalização para disparar outras ações. O componente MediaDisplay não tem representação visual durante a reprodução; apenas o clipe de vídeo é visível.

O componente MediaController fornece controles da interface do usuário, que permitem que o usuário interaja com o fluxo de mídia. O Controlador apresenta os botões Reproduzir, Pausar e Retroceder para iniciar, além de um controle de volume. O Controlador também inclui barras de reprodução, que mostram a quantidade de mídia carregada e reproduzida. O controle deslizante do indicador de reprodução pode ser arrastado para frente e para trás na barra de reprodução, para navegar rapidamente até diferentes partes do vídeo. Usando comportamentos ou o ActionScript, é possível vincular facilmente esse componente ao componente MediaDisplay, a fim de mostrar o fluxo de vídeo e fornecer controle ao usuário.

O componente MediaPlayer oferece a maneira mais fácil e rápida de adicionar vídeo e um controlador aos documentos do Flash Professional. O componente MediaPlayer combina os componentes MediaDisplay e MediaController em um único componente integrado. As ocorrências dos componentes MediaDisplay e MediaController são automaticamente vinculadas uma à outra para o controle de reprodução.

Para configurar parâmetros para a reprodução, o tamanho e o layout para esses três componentes, use o Inspetor de componentes ou a guia Parâmetros no Inspetor de propriedades. Todos os componentes de mídia funcionam igualmente bem com conteúdo de áudio mp3.

Para obter mais informações sobre os componentes de mídia, “Componentes de mídia”, na *Referência de componentes e linguagem do ActionScript 2.0*.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Criar arquivos de vídeo para uso em Flash

Controlar reprodução de vídeo

O Assistente de Importação de Vídeo

Formatos de vídeo e Flash

Tutoriais e exemplos

O Adobe® Flash® Professional pode incorporar vídeos digitais a apresentações para a Web. Os formatos de vídeo FLV e F4V (H.264) oferecem benefícios tecnológicos e criativos que permitem unir vídeos a dados, gráficos, som e controle interativo. Os vídeos em FLV e F4V permitem colocar vídeos em páginas da Web em um formato que pode ser visualizado por praticamente qualquer pessoa.

O modo escolhido para implantar o vídeo determina como o conteúdo do vídeo é criado, e como ele é integrado com o Flash Professional. É possível incorporar o vídeo ao Flash Professional das seguintes maneiras:

Fluxo de vídeo com o Adobe Flash Media Server Você pode hospedar o conteúdo de vídeo no Adobe® Flash® Media Server, uma solução de servidor otimizada para produzir mídia em tempo real. O Flash Media Server usa o Real-Time Messaging Protocol (RTMP), um protocolo projetado para aplicações de servidor em tempo real, como fluxo de vídeo e conteúdo de áudio. Você pode hospedar seu próprio Flash Media Server ou utilizar um FVSS (Flash® Video® Streaming Service). A Adobe tem parcerias com vários provedores de CDN (Content Delivery Network, provedor de distribuição de conteúdo) para oferecer serviços hospedados para fornecimento de vídeo FLV ou F4V sob demanda, em redes confiáveis de alto desempenho. Criado com o Flash Media Server e integrado diretamente à infraestrutura de distribuição, controle e relatório da rede CDN, o FVSS oferece a maneira mais eficiente de distribuir os arquivos FLV ou F4V ao maior público possível, sem prejudicar a configuração e a manutenção do hardware e da rede do servidor de fluxo.

Para controlar a reprodução de vídeo e fornecer controles intuitivos para usuários interagirem com o fluxo de vídeo, use o componente FLVPlayback, o Adobe® ActionScript® ou o [Open Source Media Framework](#) (OSMF). Para obter mais informações sobre o uso do OSMF, consulte a [documentação do OSMF](#).

Download progressivo de vídeo a partir de um servidor Web Se você não tiver acesso ao Flash Media Server (FVSS), ou se as necessidades do vídeo forem para um site de baixo volume com quantidades apenas limitadas de conteúdo de vídeo, você pode pensar em usar o *download progressivo*. O download progressivo de um clipe de vídeo de um servidor Web não oferece o desempenho em tempo real oferecido pelo Flash Media Server; no entanto, é possível usar os cliques de vídeo relativamente grandes e manter o tamanho mínimo dos arquivos SWF publicados. Para controlar a reprodução dos vídeos e fornecer controles intuitivos para que os usuários interajam com o vídeo, use o componente FLVPlayback ou o ActionScript.

Incorporar vídeo em um documento do Flash Você pode incorporar um arquivo de vídeo pequeno de curta duração diretamente no documento do Flash Professional e publicá-lo como parte do arquivo SWF. A incorporação de conteúdo de vídeo diretamente no arquivo SWF do Flash Professional aumenta significativamente o tamanho do arquivo publicado, e é adequada apenas para arquivos de vídeo pequeno (normalmente com duração inferior a 10 segundos). Além disso, a sincronização de áudio para vídeo (também conhecida como sinc. áudio/vídeo) pode se tornar mal-sincronizada quando você usar cliques de vídeo maiores incorporados no documento Flash. Outra desvantagem de incorporar vídeo ao arquivo SWF é que você não pode atualizar o vídeo sem republicar o arquivo SWF.

Controlar reprodução de vídeo

[Para o início](#)

Você pode controlar a reprodução de vídeo no Flash Professional usando o componente FLVPlayback, gravando um ActionScript personalizado para reproduzir um fluxo de vídeo externo ou gravando um ActionScript personalizado para controlar a reprodução de vídeo na Linha do tempo do vídeo incorporado.

Componente FLVPlayback Permite adicionar rapidamente um controle de reprodução FLV completo para o documento do Flash Professional e fornece suporte para o download progressivo e para os arquivos FLV ou de F4V fluxo. O FLVPlayback permite criar facilmente controles de vídeo intuitivo para que usuários controlem a reprodução de vídeo e apliquem capas criadas anteriormente, ou apliquem capas personalizadas à interface de vídeo. Para obter mais informações, consulte [O componente FLVPlayback](#).

Open Source Media Framework (OSMF) O OSMF permite aos desenvolvedores escolher e combinar facilmente componentes conectáveis para criar experiências de reprodução de alta qualidade e repletas de recursos. Para obter mais informações, consulte o [site do OSMF na Web](#) e a [documentação do OSMF](#). O artigo Adobe DevNet [Exemplo de Player RealEyes OSMF - Parte 1: instalação e implantação](#) fornece um exemplo detalhado de trabalho com OSMF.

Controlar vídeo externo usando o ActionScript Reproduza arquivos FLV ou F4V externos em um documento do Flash Professional no tempo de execução usando os objetos NetConnection e NetStream do ActionScript. Para obter mais informações, consulte [Controle de reprodução de vídeo externo com o ActionScript](#).

É possível usar comportamentos de vídeo (scripts pré-gravados do ActionScript) para controlar a reprodução de vídeo.

Controla vídeo incorporado na Linha do tempo Para controlar a reprodução de arquivos de vídeo incorporado, você deve gravar o ActionScript para controlar a Linha do tempo que contém o vídeo. Para obter mais informações, consulte [Controlar reprodução de vídeo usando a Linha do tempo](#).

O Assistente de Importação de Vídeo

O Assistente de Importação de Vídeo simplifica a importação do vídeo usando um documento do Flash Professional guiando-o pelo processo de seleção de um arquivo de vídeo existente, e importando o arquivo para uso em um dos três cenários diferentes de reprodução de vídeo. O Assistente de Importação de Vídeo fornece um nível básico de configuração para o método de importação e reprodução por você escolhido, que você pode modificar depois de acordo com suas necessidades específicas.

A caixa de diálogo de Importação de Vídeo oferece três opções de importação de vídeo:

Carregar vídeo externo com o componente de reprodução Importa o vídeo e cria uma instância do componente FLVPlayback para controlar a reprodução do vídeo. Quando estiver pronto para publicar o documento Flash como SWF e enviá-lo para seu servidor da Web, você também deve enviar o arquivo de vídeo para um servidor Web ou para o Flash Media Server, e configurar o componente FLVPlayback com o local do arquivo de vídeo enviado.

Incorporar FLV ou F4V no SWF e reproduzir na linha do tempo Incorpora o FLV ou F4V no documento do Flash. Quando o vídeo é importado dessa maneira, ele é colocado na Linha do tempo, em que é possível visualizar os quadros de vídeo individuais representados nos quadros da Linha do tempo. Um arquivo de vídeo FLV ou F4V incorporado torna-se parte do documento do Flash Professional.

Nota: A incorporação de conteúdo de vídeo diretamente no arquivo SWF do Flash Professional aumenta significativamente o tamanho do arquivo publicado, e é adequada apenas para arquivos de vídeo pequeno. Além disso, a sincronização de áudio para vídeo (também conhecida como sync. áudio/vídeo) pode se tornar mal-sincronizada quando você usar clipes de vídeo maiores incorporados no documento Flash.

Importar como vídeo de dispositivo móvel reunido ao SWF Da mesma forma que a incorporação de um vídeo em um documento do Flash Professional, você compacta um vídeo em um documento do Flash Lite para implantação em um dispositivo móvel. Para obter informações sobre o uso de vídeo em documentos do Flash Lite, consulte [Trabalho com vídeo](#), em *Desenvolvimento de aplicativos do Flash Lite 2.x e 3.x*, ou [Trabalho com vídeo](#), em *Desenvolvimento de aplicativos do Flash Lite 4*.

Formatos de vídeo e Flash

Para importar vídeo para o Flash, você deve usar vídeo codificado no formato FLV ou H.264. O Assistente de Importação de Vídeo (Arquivo > Importar > Importar vídeo) verifica os arquivos de vídeo que você seleciona para importar, e o alerta se o vídeo não estiver em um formato que o Flash possa reproduzir. Caso o vídeo não esteja no formato FLV nem no formato F4V, é possível usar o Adobe® Media® Encoder para codificar o vídeo no formato apropriado.

Adobe Media Encoder

Adobe® Media® Encoder é um aplicativo de codificação independente empregado por programas como Adobe® Premiere® Pro, Adobe® Soundbooth® e Flash Professional para impressão de certos formatos de mídia. Dependendo do programa, o Adobe Media Encoder oferece uma caixa de diálogo especializada Exportar configurações que acomoda as inúmeras configurações associadas com certos formatos de exportação, como Adobe Flash Vídeo e H.264. Para cada formato, a caixa de diálogo Exportar configurações inclui uma série de predefinições que são personalizadas para uma mídia de entrega em particular. Também é possível salvar as predefinições personalizadas, que você pode armazenar com outras pessoas ou recarregar conforme necessário.

Para obter informações sobre codificação de vídeo no formato FLV ou F4V usando o Adobe Media Encoder, consulte [Utilização do Adobe Media Encoder](#).

Os codecs de vídeo H.264, On2 VP6 e Sorenson Spark

Ao codificar vídeos usando o Adobe Media Encoder, é possível optar entre três codecs de vídeo diferentes com o qual codificar seu conteúdo de vídeo para usar com o Flash:

H.264 Foi incorporado o suporte ao codec de vídeo H.264 no Flash Player, desde a versão 9.0.r115. O formato de vídeo F4V que utiliza esse codec oferece uma taxa de bits de qualidade significativamente melhor do que a de codecs de vídeo anteriores do Flash, contudo, ele é mais exigente em termos computacionais do que os codecs de vídeo Sorenson Spark e On2 VP6, lançados com o Flash Player 7 e 8.

Nota: Se precisar usar vídeo com suporte para canal alfa para composição, use o codec de vídeo On2 VP6, visto que o F4V não oferece suporte a canais de vídeo alfa.

On2 VP6 O codec On2 VP6 é o codec de vídeo recomendado para ser usado para criação de arquivos FLV que se pretenda usar com o Flash Player 8 e superior. O codec On2 VP6 oferece:

- Maior qualidade de vídeo, quando comparado ao codec Sorenson Spark codificado na mesma taxa de quadros
- Suporte para o uso de um canal alfa de 8 bits para vídeo composto

Para oferecer suporte a vídeo de melhor qualidade na mesma taxa de quadros, o codec On2 VP6 é perceptivelmente mais lento para codificar, e requer mais trabalho do processador no computador cliente para decodificar e reproduzir. Por isso, leve cuidadosamente em consideração o padrão de computador que será utilizado pelo público para acesso ao conteúdo do vídeo FLV.

Sorenson Spark Introduzido no Flash Player 6, o codec de vídeo Sorenson Spark deve ser usado, caso você pretenda publicar documentos Flash que exijam compatibilidade anterior com as versões do Flash Player 6 e 7. Se você prevê uma grande base de usuários que utilize computadores mais antigos, prefira a codificação de arquivos FLV com o codec Sorenson Spark, já que ele é muito menos exigente em termos computacionais para reprodução do que os codecs On2 VP6 ou H.264.

Se o conteúdo do Flash Professional carrega vídeo dinamicamente do Flash Professional (utilizando download progressivo ou o Flash Media

Server), é possível usar o vídeo On2 VP6 sem a necessidade de tornar a publicar o arquivo SWF criado originalmente para uso com o Flash Player 6 ou 7, desde que os usuários utilizem o Flash Player 8 ou posterior para exibir o conteúdo. O fluxo ou o download de vídeo On2 VP6 para SWF do Flash versões 6 ou 7 e a reprodução de conteúdo usando o Flash Player 8 ou posterior elimina a necessidade de recriar os arquivos SWF para uso com o Flash Player 8 ou versões posteriores.

Importante: Apenas os Flash Player 8 e 9 oferecem suporte à publicação e à reprodução de vídeo On2 VP6.

Codec	Versão SWF (versão de publicação)	Versão do Flash Player (necessária para reprodução)
Sorenson Spark	6	6, 7, 8
	7	7, 8, 9, 10
On2 VP6	6, 7, 8	8, 9, 10
H.264	9.2 ou posterior	9.2 ou posterior

Dicas para criar vídeo FLV e F4V no Adobe

Siga estas orientações para produzir o melhor vídeo FLV ou F4V possível:

Trabalhe com o vídeo no formato nativo do projeto até a saída final

Se um formato de vídeo digital pré-compactado for convertido em outro formato, como o FLV ou F4V, o codificador anterior pode introduzir ruído de vídeo. O primeiro compactador já aplicou seu algoritmo de codificação ao vídeo, reduzindo a qualidade, o tamanho do quadro e a taxa. Essa compactação também pode ter introduzido ruídos ou artefatos digitais. Esse ruído adicional afeta o processo de codificação final e uma taxa de dados maior pode ser necessária para codificar um arquivo de boa qualidade.

Mantenha a simplicidade

Evite transições elaboradas - elas não compactam bem e podem deixar o vídeo compactado final com uma aparência "espessa" durante a mudança. Cortes fixos (em contraposição às dissolvências) geralmente são melhores. Sequências de vídeo atraentes (por exemplo, mostrar a aproximação de um objeto desde a primeira faixa, fazer uma "página aberta" ou terminar como uma bola e sair de cena) não são bem compactadas e devem ser pouco usadas.

Conheça a taxa de dados de seu público

Ao fornecer vídeos para a Internet, produza arquivos com taxas de dados menores. Os usuários com conexões rápidas de Internet podem visualizar os arquivos com pouco ou nenhum atraso para o carregamento, mas o usuário com conexão discada devem aguardar o download dos arquivos. Faça cliques curtos para manter os tempos de download dentro dos limites aceitáveis para os usuários com conexão discada.

Selecione a taxa de quadro adequada

A taxa de quadro indica os quadros por segundo (fps). Se você tiver um clipe com taxa de dados maior, uma taxa de quadro menor pode melhorar a reprodução por meio da largura de banda limitada. Por exemplo, se estiver compactando um clipe com pouca movimentação, o corte ao meio da taxa de quadro provavelmente economizará apenas 20% da taxa de dados. No entanto, se estiver compactando vídeos com muita movimentação, a redução da taxa de quadro terá um efeito muito maior na taxa de dados.

Como o vídeo parece muito melhor nas taxas de quadro nativas, deixe a taxa de quadro alta se os canais de distribuição e as plataformas de reprodução permitirem. Para a distribuição da Web, não se esqueça desse detalhe no serviço de hospedagem. Para os dispositivos móveis, use predefinições de codificação específicas do dispositivo e o emulador disponível através do Adobe Media Encoder no Adobe Premiere Pro. Se precisar reduzir a taxa de quadro, os melhores resultados são obtidos pela divisão da taxa por números inteiros.

Selecione um tamanho de quadro que se ajuste em sua taxa de dados e proporção de quadros

Em uma taxa de dados específica (velocidade de conexão), aumentar o tamanho do quadro diminui a qualidade do vídeo. Ao selecionar o tamanho do quadro para suas configurações de codificação, considere a taxa de quadro, o material de origem e as preferências pessoais. Para evitar a formação de pillarbox, é importante escolher um tamanho de quadro da mesma proporção da sequência de cenas da origem. Por exemplo, haverá pillarbox se a sequência de cenas NTSC forem codificadas em um tamanho de quadro PAL.

O Adobe Media Encoder disponibiliza diversas predefinições de vídeo FLV ou F4V do Adobe. Entre elas, tamanhos e taxas de quadro predefinidos para os diferentes padrões de televisão em diferentes taxas de dados. Use a seguinte lista de tamanhos de quadro comuns (em pixels) como referência ou experimente as várias predefinições do Adobe Media Encoder para encontrar a melhor configuração para seu projeto.

Modem dial-up NTSC 4 x 3 162 x 120

Modem dial-up PAL 4 x 3 160 x 120

T1/DSL/cabo NTSC 4 x 3 648 x 480

T1/DSL/cabo PAL 4 x 3 768 x 576

Dinamize para obter o melhor desempenho

Para eliminar o tempo de download, fornecer uma interatividade profunda e capacidades de navegação, ou monitorar a qualidade do serviço,

reproduza em fluxo de vídeo os vídeos FLV ou F4V com o Flash Media Server ou use o serviço hospedado de um dos parceiros de Flash Video Streaming Service da Adobe disponível no site da Adobe. Para obter mais informações sobre a diferença entre download progressivo e dinamização com o servidor Flash Media, consulte "Delivering Flash Video: Understanding the Difference Between Progressive Download and Streaming Video" no site do Flash Developer Center.

Saiba quais são os tempos de download progressivos

Saiba quanto tempo leva para fazer o download do vídeo de modo que seja possível reproduzi-lo até o fim sem pausar ou interromper o download. Embora a primeira parte do vídeo seja baixada, talvez você queira exibir outros conteúdos que encubram o download. Para cliques curtos, use a seguinte fórmula: Pausa = tempo de download – tempo de reprodução + 10% do tempo de reprodução. Por exemplo, se o clipe tem 30 segundos e demora 1 minuto para ser baixado, coloque no clipe um buffer de 33 segundos (60 segundos - 30 segundos + 3 segundos = 33 segundos).

Remova o ruído e o entrelaçamento

Para obter a melhor codificação, talvez seja necessário remover o ruído e o entrelaçamento.

Quanto melhor a qualidade do original, melhor o resultado final. Embora as taxas de quadro e os tamanhos de vídeo da Internet normalmente sejam menores do que os da televisão, os monitores de computador têm fidelidade de cores, saturação, nitidez e resolução muito melhores do que as televisões convencionais. Mesmo em uma pequena janela, a qualidade da imagem pode ser mais importante para o vídeo digital do que para a televisão analógica padrão. Artefatos e ruídos que são despercebidos na TV podem ser óbvios em uma tela de computador.

O Adobe Flash foi desenvolvido para a exibição progressiva em telas de computador e outros dispositivos e não para exibições entrelaçadas, como as TVs. A sequência de cenas entrelaçadas visualizada em uma exibição progressiva pode mostrar linhas verticais oscilantes em áreas de grande movimentação. Dessa forma, o Adobe Media Encoder remove o entrelaçamento de todas as sequências de vídeo processadas.

Siga as mesmas orientações para o áudio

As mesmas considerações devem ser aplicadas tanto na produção de áudio quanto na produção de vídeo. Para conseguir uma boa compactação de áudio, comece com um áudio claro. Se estiver codificando o material de um CD, tente gravar o arquivo usando transferência digital direta em vez de usar a entrada analógica da placa de som. A placa de som introduz uma conversão digital - analógico e analógico - digital desnecessário que pode criar ruídos no áudio de origem. As ferramentas de transferência digital direta estão disponíveis para as plataformas Windows e Macintosh. Para gravar de uma origem analógica, use a placa de som com a melhor qualidade disponível.

Nota: Se seu arquivo de fonte de áudio for monofônico (mono), é recomendável a codificação em mono para uso com o Flash. Se você estiver codificando com o Adobe Media Encoder e usando uma predefinição de codificação, lembre-se de verificar se a predefinição é codificada em estéreo ou mono e selecione mono, caso necessário.

Tutoriais e exemplos

[Para o início](#)

Os seguintes tutoriais em vídeo e artigos fornecem explicações detalhadas sobre a criação e preparação de vídeo para uso no Flash Professional. Alguns itens mostram o Flash Professional CS3 ou CS4, mas valem também para o Flash Professional CS5.

- Vídeo: [Criação de arquivos FLV e F4V \(4:23\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Flash 411 – Fundamentos da codificação de vídeo \(15:16\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Codificação em lote com o Adobe Media Encoder \(5:45\)](#) (Adobe.com)
- Artigo: [Uso do Adobe Media Encoder](#) (Adobe.com)
- Artigo: [H.264 para principiantes](#) (Adobe.com)

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

(Desaprovado com o Flash Professional CC) Padrões de desenho com a ferramenta Desenho decorativo

[Aplicar o efeito Pincel de simetria](#)
[Aplicar o efeito Preenchimento de grade](#)
[Aplicar o efeito Preenchimento de videira](#)
[Aplicar o efeito Sistema de partículas](#)
[Aplicar o efeito Pincel 3D](#)
[Aplicar o efeito Pincel de construção](#)
[Aplicar o efeito Pincel decorativo](#)
[Aplicar o efeito Animação de fogo](#)
[Aplicar o efeito Pincel de chamas](#)
[Aplicar o efeito Pincel de flores](#)
[Aplicar o efeito Pincel em raio](#)
[Aplicar o efeito Animação de fumaça](#)
[Aplicar o efeito Pincel em árvore](#)

A ferramenta de Desenho decorativo permite-lhe criar complexos, formas e padrões geométricos. As ferramentas de Desenho decorativo usam cálculos algorítmicos conhecidos como *desenho de procedimento*.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Utilização das ferramentas de desenho decorativo \(5:36\)](#)
- Vídeo: [Flash Downunder – A ferramenta Bone e a ferramenta Deco \(22:00\)](#)
- Vídeo: [Utilização da ferramenta Deco \(Duração = 4:28, Peachpit.com\)](#)
- Jonathan Duran escreveu um artigo aprofundado com o título 'Utilização da ferramenta Deco e do Pincel de borrifar para criar padrões geométricos complexos em Flash' em www.adobe.com/devnet/flash/articles/deco_intro.html.

Aplicar o efeito Pincel de simetria

[Para o início](#)

Use o efeito Pincel de simetria para organizar símbolos simetricamente ao redor de um ponto central. Quando você desenha os símbolos no Palco, um conjunto de alças é exibido. Use as alças para controlar a simetria, aumentando o número de símbolos, adicionando simetrias ou editando e modificando o efeito.

Use o efeito Pincel de simetria para criar elementos de interface de usuário circulares (como uma face de relógio analógico ou indicador de discagem) e padrões serpenteados. O símbolo padrão do efeito de Pincel de simetria é uma forma de retângulo preta sem traçado de 25 x 25 pixels.

1. Selecione a ferramenta de desenho Deco e, em seguida, Pincel de simetria, no menu Efeito do desenho, no Inspetor de propriedades.
2. No Inspetor de propriedades da ferramenta de desenho Deco, selecione uma cor de preenchimento a ser usada para a forma de retângulo padrão. Ou clique em Editar para selecionar um símbolo personalizado na Biblioteca.

Você pode usar qualquer clipe de filme ou símbolo gráfico na Biblioteca com o efeito Pincel de simetria. Essas partículas baseadas em símbolos oferecem um grande controle criativo sobre a arte criada.

3. As opções avançadas de Pincel de simetria aparecem no Inspetor de propriedades quando você seleciona Pincel de simetria no menu pop-up Efeito do desenho, no Inspetor de propriedades.

Girar em torno Gira as formas na simetria ao redor de um ponto fixo designado por você. O ponto de referência padrão é o ponto central da simetria. Para girar o objeto ao redor de seu ponto central, arraste-o em um movimento circular.

Refletir em toda a linha Inverte as formas separadas por uma distância igual através de uma linha invisível especificada por você.

Refletir ao redor do ponto Coloca duas formas separadas por uma distância ao redor de um ponto fixo especificado por você.

Translação de grade Cria uma grade usando as formas no efeito de Simetria que você está desenhando. Cada clique da ferramenta de desenho Deco no Palco cria uma grade de formas. Ajuste a altura e a largura das formas usando as coordenadas X e Y definidas pelas alças do Pincel de simetria.

Testar colisões Impede que as formas do efeito de Simetria que você está desenhando colidam entre si, independentemente de como você aumenta o número de ocorrências no efeito Simetria. Desmarque essa opção para sobrepor as formas no efeito Simetria.

4. Clique no Palco onde deseja que a arte Pincel de simetria apareça.
5. Use as alças do Pincel de simetria para ajustar o tamanho da simetria e o número de ocorrências de símbolo.

Aplicar o efeito Preenchimento de grade

O efeito Preenchimento de grade permite que você preencha o Palco, um símbolo ou uma região fechada com um símbolo da biblioteca. Após o Preenchimento de grade ser desenhado no Palco, se o símbolo preenchido for movido ou redimensionado, o Preenchimento de grade será movido ou redimensionado de acordo.

Use o efeito Preenchimento de grade para criar um quadriculado, um fundo lado a lado ou uma área ou forma com um padrão personalizado. O símbolo padrão do efeito de Simetria é uma forma de retângulo preta sem traçado de 25 x 25 pixels.

1. Selecione a ferramenta de desenho Deco e, em seguida, Preenchimento de grade, no menu Efeito do desenho, no Inspetor de propriedades.
2. No Inspetor de propriedades, selecione uma cor de preenchimento para a forma de retângulo padrão. Ou clique em Editar para selecionar um símbolo personalizado na biblioteca.

É possível usar até quatro símbolos gráficos ou de clipe de filme na biblioteca com o efeito Preenchimento em grade. Os símbolos se alternam à medida que o Flash preenche a grade.

3. Escolha um layout para o preenchimento em grade. Há três opções de layout.

Padrão lado a lado Os símbolos são organizados em um padrão de grade simples.

Padrão de tijolo Os símbolos são organizados em um padrão de grade com deslocamento horizontal.

Padrão de piso Os símbolos são organizados em um padrão de grade com deslocamento horizontal e vertical.

4. Para permitir que o preenchimento se sobreponha à borda do símbolo, forma ou do Palco que o contém, selecione a opção Pintar sobre a borda.
5. Para permitir que os símbolos sejam distribuídos aleatoriamente na grade, selecione a opção Ordem aleatória.
6. Você pode especificar o espaçamento horizontal e vertical, bem como o dimensionamento da forma de preenchimento. Quando o efeito Preenchimento de grade for aplicado, você não poderá mais alterar as opções avançadas no Inspetor de propriedades para alterar o padrão de preenchimento.

Espaçamento horizontal Especifica a distância horizontal em pixels entre os símbolos usados no Preenchimento em grade.

Espaçamento vertical Especifica a distância vertical em pixels entre os símbolos usados no Preenchimento em grade.

Escala padrão Amplia ou diminui o símbolo horizontalmente (ao longo do eixo X) e verticalmente (ao longo do eixo Y).

7. Clique no Palco ou dentro da forma ou do símbolo onde deseja que o padrão Preenchimento de grade apareça.

Aplicar o efeito Preenchimento de videira

O efeito Preenchimento de videira permite que você preencha o Palco, um símbolo ou uma região fechada com um padrão de videira. Você pode substituir a sua própria arte pelas folhas e flores, selecionando símbolos da biblioteca. O padrão resultante fica contido em um clipe de filme que contém os símbolos que formam o padrão.

1. Selecione a ferramenta de desenho Deco e, em seguida, Preenchimento de videira, no menu Efeito do desenho, no Inspetor de propriedades.
2. No Inspetor de propriedades da ferramenta de desenho Deco, selecione uma cor de preenchimento a ser usada para as formas de flores e folhas padrão. Ou clique em Editar para selecionar um símbolo personalizado da Biblioteca e substituir um ou ambos os símbolos de flores e folhas padrão.

Você pode usar qualquer clipe de filme ou símbolo gráfico na Biblioteca para substituir os símbolos de flores e folhas padrão pelo efeito Preenchimento de videira.

3. Você pode especificar o espaçamento horizontal e vertical, bem como o dimensionamento da forma de preenchimento. Após aplicar o efeito Preenchimento de videira, você não poderá mais alterar as opções avançadas no Inspetor de propriedades para mudar o padrão de preenchimento.

Ângulo da ramificação Especifica o ângulo do padrão de ramificação.

Cor da ramificação Especifica a cor a ser usada para a ramificação.

Escala padrão O dimensionamento de um objeto o reduz ou o amplia horizontalmente (ao longo do eixo x) e verticalmente (ao longo do eixo y).

Extensão do segmento Especifica a extensão dos segmentos entre os nós da folha e da flor.

Padrão de animação Especifica que cada iteração do efeito seja desenhada em um novo quadro na linha de tempo. Esta opção cria uma sequência animada quadro a quadro do padrão de flor conforme ele é desenhado.

Etapa do quadro Especifica a quantidade de quadros a serem interpolados por segundo do efeito que está sendo desenhado.

4. Clique no Palco ou dentro da forma ou do símbolo onde deseja que o padrão Preenchimento de grade apareça.
-

Aplicar o efeito Sistema de partículas

Usando o efeito Sistema de partículas, você pode criar animações de partículas, como fogo, fumaça, água e bolhas, entre outros efeitos.

Para usar o efeito do sistema de partículas:

1. No painel Ferramentas, selecione a ferramenta Deco.
2. Defina as propriedades do efeito no painel Propriedades.
3. Clique no Palco no local onde deseja aplicar o efeito.

O Flash cria uma animação quadro a quadro do efeito de partícula de acordo com as propriedades definidas. As partículas geradas no Palco ficam contidas em um grupo em cada quadro da animação.

O efeito do Sistema de partículas tem as seguintes propriedades:

Partícula 1 Este é o primeiro de dois símbolos que você pode atribuir para uso como partículas. Se você não especificar um símbolo, um pequeno quadrado preto será usado. Escolhendo os gráficos com sabedoria, você pode gerar efeitos muito interessantes e realistas.

Partícula 2 Este é o segundo símbolo que você pode atribuir a uma partícula.

Comprimento total A duração da animação em quadros, começando do quadro atual.

Geração de partículas O número de quadros em que as partículas são geradas. Se o número de quadros for inferior à propriedade Comprimento total, a ferramenta parará de criar novas partículas nos quadros remanescentes, mas a animação das partículas já geradas continua.

Taxa por quadro O número de partículas geradas por quadro.

Duração O número de quadros em que uma única partícula fica visível no Palco.

Velocidade inicial A velocidade do movimento de cada partícula no começo de sua duração. A unidade de velocidade é pixels por quadro.

Tamanho inicial A escala do movimento de cada partícula no começo de sua duração.

Direção inicial mínima O mínimo na faixa de direções de movimento possíveis de cada partícula no começo de sua duração. A medida é em graus. Zero é para cima, 90 é para a direita, 180 é para baixo, 270 é para a esquerda e 360 também é para cima. Números negativos são aceitos.

Direção inicial máxima O máximo na faixa de direções de movimento possíveis de cada partícula no começo de sua duração. A medida é em graus. Zero é para cima, 90 é para a direita, 180 é para baixo, 270 é para a esquerda e 360 também é para cima. Números negativos são aceitos.

Gravidade Quando este número é positivo, as partículas mudam de direção para baixo e sua velocidade aumenta, como se estivessem caindo. Se a Gravidade for negativa, as partículas mudam de direção para cima.

Taxa de rotação Os graus de rotação a serem aplicados a cada partícula por quadro.

Aplicar o efeito Pincel 3D

O efeito Pincel 3D permite pintar várias instâncias de um símbolo no Palco, com perspectiva 3D. O Flash cria perspectiva 3D reduzindo a dimensão dos símbolos próximo à parte superior do palco (o fundo) e aumentando-a próximo à parte inferior do Palco (o primeiro plano). Os símbolos desenhados mais perto da parte inferior do Palco são desenhados na parte superior dos símbolos mais próximos à parte superior do Palco, independentemente da ordem em que são desenhados.

Você pode incluir de 1 a 4 símbolos no padrão de pintura. Cada instância do símbolo exibida no Palco fica em seu próprio grupo. Você pode pintar diretamente no Palco ou dentro de uma forma ou símbolo. Se o primeiro clique do pincel 3D ocorrer dentro de uma forma, o pincel 3D ficará ativo somente dentro da forma.

Para usar o efeito Pincel 3D:

1. No painel Ferramentas, clique na ferramenta Deco.
2. Selecione o efeito Pincel 3D no menu de efeitos de Desenho, no Inspetor de propriedades.
3. Selecione de 1 a 4 símbolos a serem incluídos no padrão de pintura.
4. Defina as outras propriedades do efeito no Inspetor de propriedades. Certifique-se de que a propriedade Perspectiva esteja selecionada para criar um efeito 3D.
5. Arraste pelo Palco para começar a pintar. Mova o cursor em direção à parte superior do Palco para pintar instâncias menores. Mova o cursor em direção à parte inferior do Palco para pintar instâncias maiores.

O efeito do Pincel 3D tem as seguintes propriedades:

Número máximo de objetos O número máximo de objetos a serem pintados.

Área de spray A distância máxima do cursor em que as instâncias são pintadas.

Perspectiva Alterna o efeito 3D. Para pintar instâncias de um tamanho uniforme, desmarque esta opção.

Escala de distância Esta propriedade determina a quantidade do efeito de perspectiva 3D. Aumente o valor para aumentar o dimensionamento causado pela movimentação do cursos para cima e para baixo.

Intervalo de escala aleatória Esta propriedade permite que a escala seja determinada aleatoriamente para cada instância. Aumente o valor para aumentar o intervalo dos valores de escala que podem se aplicados a cada instância.

Intervalo de rotação aleatória Esta propriedade permite que a rotação seja determinada aleatoriamente para cada instância. Aumente o valor para aumentar a rotação máxima possível de cada instância.

Aplicar o efeito Pincel de construção

[Para o início](#)

O efeito Pincel de construção permite desenhar prédios no Palco. A aparência dos prédios depende dos valores que você escolhe nas propriedades dos prédios.

Para desenhar um prédio no Palco:

1. No painel Ferramentas, clique na ferramenta Deco.
2. No Inspetor de propriedades, escolha Pincel de construção no menu Efeito do desenho.
3. Defina as propriedades do efeito Pincel de construção.
4. Começando do ponto onde você deseja que fique a base do prédio, arraste o cursor para cima verticalmente até a altura onde deseja que o prédio termine.

O efeito do Pincel de construção tem as seguintes propriedades:

Tipo de construção O estilo de prédios a ser criado.

Tamanho do prédio A largura do prédio. Valores maiores criam prédios mais largos.

Aplicar o efeito Pincel decorativo

[Para o início](#)

O efeito Pincel decorativo permite desenhar linhas decorativas, como linhas pontilhadas, entre outras. Experimente os diferentes efeitos para descobrir qual configuração funciona para os designs desejados.

Para usar o efeito Pincel decorativo:

1. No painel Ferramentas, clique na ferramenta Deco.
2. Defina as propriedades do efeito no Inspetor de propriedades.
3. Arraste o cursor no Palco.

O efeito Pincel decorativo cria uma linha com estilo que segue o caminho do cursor.

O efeito do Pincel decorativo tem as seguintes propriedades:

Estilo de linha O estilo da linha a ser desenhada. Experimente com todas as 20 opções para ver os vários efeitos.

Cor do padrão A cor da linha.

Tamanho do padrão O tamanho do padrão selecionado.

Largura do padrão A largura do padrão selecionado.

Aplicar o efeito Animação de fogo

[Para o início](#)

O efeito Animação de fogo cria animação de fogo quadro a quadro estilizada.

Para usar o efeito Animação de fogo:

1. No painel Ferramentas, clique na ferramenta Deco.
2. Escolha Animação de incêndio no menu Efeito do desenho, no Inspetor de propriedades.
3. Defina as propriedades do efeito Animação de fogo.
4. Arraste pelo Palco para criar a animação.

O Flash adiciona quadros à linha de tempo enquanto você pressiona o botão do mouse.

Na maior parte das situações, é melhor colocar a animação de fogo dentro de seu próprio símbolo, como um símbolo de clipe de filme.

O efeito do Animação de fogo tem as seguintes propriedades:

Tamanho do fogo A largura e altura das chamas. Valores mais altos criam chamas maiores.

Velocidade do fogo A velocidade da animação. Valores maiores criam chamas mais rápidas.

Duração do fogo O número de quadros criados na linha de tempo durante a animação.

Finalizar animação Selecione esta opção para criar uma animação do fogo se extinguindo em vez de queimando continuamente. O Flash adiciona mais quadros após a Duração do fogo especificada para acomodar o efeito de extinção. Se quiser repetir a animação concluída para criar um efeito de queimada contínuo, não selecione esta opção.

Cor da chama A cor das pontas das chamas.

Cor do núcleo da chama A cor da base das chamas.

Faísca de fogo O número de chamas na base do fogo.

Aplicar o efeito Pincel de chamas

O efeito Pincel de chama permite desenhar chamas no Palco no quadro atual da linha de tempo

Para usar o efeito Pincel de chama:

1. No painel Ferramentas, clique na ferramenta Deco.
2. Escolha Pincel de chama no menu Efeito do desenho, no Inspetor de propriedades.
3. Defina as propriedades do efeito Pincel de chama.
4. Arraste pelo Palco para desenhar chamas.

O efeito do Pincel de chama tem as seguintes propriedades:

Tamanho da chama A largura e altura das chamas. Valores mais altos criam chamas maiores.

Cor da chama A cor do centro das chamas. À medida que você desenha, as chamas mudam da cor selecionada para preto.

Aplicar o efeito Pincel de flores

O efeito Pincel de flor permite desenhar flores estilizadas no quadro atual da linha de tempo.

Para usar o efeito Pincel de flor:

1. No painel Ferramentas, clique na ferramenta Deco.
2. Escolha Pincel de flor no menu Efeito do desenho, no Inspetor de propriedades.
3. Selecione uma flor no menu Tipo de flor.
4. Defina as propriedades do efeito Pincel de flor.
5. Arraste pelo Palco para desenhar flores.

O efeito do Pincel de flor tem as seguintes propriedades:

Cor da flor A cor das flores.

Tamanho da flor A largura e altura das flores. Valores mais altos criam flores maiores.

Cor da folha A cor das folhas.

Tamanho da folha A largura e a altura das folhas. Valores mais altos criam folhas maiores.

Cor da fruta A cor das frutas.

Ramificação Selecione a opção para desenhar galhos além das flores e folhas.

Cor da ramificação A cor dos galhos.

Aplicar o efeito Pincel em raio

O efeito Pincel em raio permite criar relâmpagos. Também é possível criar raios animados.

Para usar o efeito Pincel em raio:

1. No painel Ferramentas, clique na ferramenta Deco.
2. Selecione o efeito Pincel em raio no menu Efeito do desenho no Inspetor de propriedades.
3. Defina as propriedades do efeito Pincel em raio.
4. Arraste no Palco. O Flash desenha raios na direção em que você mover o mouse.

O efeito do Pincel em raio tem as seguintes propriedades:

Cor do raio A cor do raio.

Escala do raio O comprimento do raio.

Animação Esta opção permite criar animação quadro a quadro do raio. O Flash adiciona quadros à camada atual na Linha de tempo enquanto o raio está sendo desenhado.

Largura do raio A espessura do raio na raiz.

Complexidade O número de vezes que cada ramificação se divide. Valores mais altos criam raios maiores, com mais ramificações.

Aplicar o efeito Animação de fumaça

O efeito Animação de fumaça cria animação de fumaça quadro a quadro estilizada.

Para usar o efeito Animação de fumaça:

1. No painel Ferramentas, clique na ferramenta Deco.

2. Escolha Animação de fumaça no menu Efeito do desenho, no Inspetor de propriedades.
3. Defina as propriedades do efeito Animação de fumaça.
4. Arraste pelo Palco para criar a animação.

O Flash adiciona quadros à linha de tempo enquanto você pressiona o botão do mouse.

Na maior parte das situações, é melhor colocar a animação de fumaça dentro de seu próprio símbolo, como um símbolo de clipe de filme.

O efeito do Animação de fumaça tem as seguintes propriedades:

Tamanho da fumaça A largura e altura da fumaça. Valores mais altos criam chamas maiores.

Velocidade da fumaça A velocidade da animação. Valores maiores criam fumaça mais rápida.

Duração da fumaça O número de quadros criados na linha de tempo durante a animação.

Finalizar animação Selecione esta opção para criar uma animação da fumaça se extinguindo em vez de queimando continuamente. O Flash adiciona mais quadros após a Duração da fumaça especificada para acomodar o efeito de extinção. Se quiser repetir a animação concluída para criar um efeito de fumaça contínua, não selecione esta opção.

Cor da fumaça A cor da fumaça.

Cor do plano de fundo A cor do plano de fundo da fumaça. A fumaça muda para esta cor quando se dissipa.

Aplicar o efeito Pincel em árvore

[Para o início](#)

O efeito Pincel em árvore permite criar arte-final de árvore com rapidez.

Para usar o efeito Pincel em árvore:

1. No painel Ferramentas, clique na ferramenta Deco.
2. No Inspetor de propriedades, selecione o efeito Pincel em árvore no menu Efeito do desenho.
3. Defina as propriedades do efeito Pincel em árvore.
4. Arraste pelo Palco para criar uma árvore.

Crie galhos grandes arrastando. Crie galhos menores mantendo o cursor em um lugar.

O Flash cria galhos contidos em grupos no Palco.

O efeito do Pincel em árvore tem as seguintes propriedades:

Estilo de árvore O tipo de árvore a ser criado. Cada estilo de árvore se baseia em uma espécie de árvore real.

Escala da árvore O tamanho da árvore. Os valores precisam estar entre 75 e 100. Valores mais altos criam árvores maiores.

Cor da ramificação A cor dos galhos da árvore.

Cor da folha A cor das folhas.

Cor da flor/fruta A cor das flores e frutas.



Desenho com a ferramenta Caneta

[Estados do desenho com a ferramenta Caneta](#)
[Desenhar linhas retas com a ferramenta Caneta](#)
[Desenhar curvas com a ferramenta Caneta](#)
[Adição ou exclusão de pontos de ancoragem](#)
[Ajuste os pontos de ancoragem nos caminhos](#)
[Ajuste os segmentos](#)
[Preferências da ferramenta Caneta](#)

Para desenhar caminhos precisos como linhas retas ou curvas suaves e fluidas, use a ferramenta Caneta. Se você for desenhar com a ferramenta Caneta, clique para criar pontos nos segmentos de linha reta e arraste para criar pontos nos segmentos de linha curva. Ajuste os segmentos de linha reta e curva ajustando os pontos da linha.

O tutorial em vídeo a seguir demonstra como usar a ferramenta Caneta no Flash Professional:

- [Fundamentos do Adobe Flash CS4: 0102 ferramenta Caneta \(10:55\)](#) (YouTube.com)

Estados do desenho com a ferramenta Caneta

[Para o início](#)

A ferramenta Caneta oferece feedback sobre seu estado atual de desenho com a exibição de ponteiros diferentes. Os diversos estados de desenho são indicados pelos seguintes ponteiros:

Ponteiro de Ponto de ancoragem inicial  É o primeiro ponteiro que você verá quando selecionar a ferramenta Caneta. Indica que o próximo clique do mouse no Palco criará um ponto de ancoragem inicial, que é o início de um novo caminho (todos os novos caminhos começam com um ponto de ancoragem inicial). Todos os caminhos de desenho existentes são encerrados.

Ponteiro de Ponto de ancoragem sequencial  Indica que o clique no mouse seguinte criará um ponto de ancoragem com uma linha que o conecta ao ponto de ancoragem anterior. Esse ponteiro é exibido durante a criação de todos os pontos de ancoragem definidos pelo usuário, exceto o ponto de ancoragem inicial de um caminho.

Inclusão de ponteiro de Ponto de ancoragem  Indica que o clique seguinte no mouse incluirá um ponto de ancoragem a um caminho existente. Para incluir um ponto de ancoragem, o caminho deve ser selecionado e a ferramenta Caneta não deve estar sobre um ponto de ancoragem existente. O caminho existente é redesenhado com base no novo ponto de ancoragem. Só pode ser incluído um único ponto de ancoragem de cada vez.

Exclusão de ponteiro de Ponto de ancoragem  Indica que o clique seguinte no mouse em um caminho existente excluirá um ponto de ancoragem. Para remover um ponto de ancoragem, o caminho deve ser selecionado e a ferramenta Seleção deve estar sobre um ponto de ancoragem existente. O caminho existente é redesenhado com base na remoção do ponto de ancoragem. Só pode ser removido um único ponto de ancoragem de cada vez.

Ponteiro Continuar caminho  Estende um novo caminho a partir de um ponto de ancoragem existente. Para a ativação desse ponteiro, o mouse deve estar sobre um ponto de ancoragem existente num caminho. O ponteiro fica disponível apenas se você não estiver desenhando um caminho. O ponto de ancoragem não precisa ser um dos pontos de ancoragem terminal do caminho; qualquer ponto de ancoragem pode ser o local de um caminho continuado.

Ponteiro Fechar caminho  Fecha o caminho que está sendo desenhado no seu ponto inicial. Só se pode fechar um caminho enquanto está sendo desenhado, e o ponto de ancoragem existente deve ser o inicial do mesmo caminho. O caminho resultante não tem nenhuma configuração de cor de preenchimento especificada aplicada à forma fechada; aplicar a cor de preenchimento separadamente.

Ponteiro Unir caminhos  Semelhante à ferramenta Fechar caminho, exceto que o mouse não deve estar sobre o ponto inicial de ancoragem do mesmo caminho. O ponteiro deve estar sobre um dos pontos terminais de um caminho único. O segmento pode ou não estar selecionado.

Nota: *Unir caminhos pode ou não resultar numa forma fechada.*

Ponteiro Retrair Alças Bezier  Aparece quando o mouse está sobre um ponto de ancoragem com as alças Bezier em exibição. Clicar no mouse retrai as alças de Bezier e faz com que o caminho curvo através do ponto de ancoragem reverta para segmentos retos.

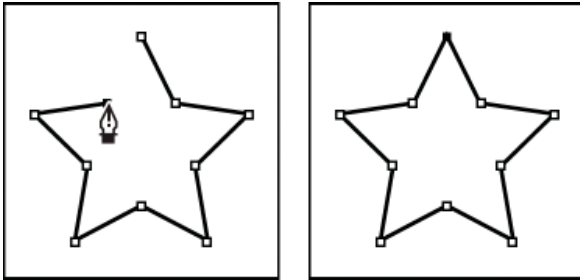
Ponteiro Converter ponto de ancoragem  Converte um ponto do canto sem linhas de direção em ponto de canto com linhas de direção independentes. Para ativar o ponteiro Converter ponto de ancoragem, use as teclas do modificador Shift + C para alternar a ferramenta Caneta. Para obter um tutorial em vídeo sobre a ferramenta Caneta, consulte www.adobe.com/go/vid0120_br.

Desenhar linhas retas com a ferramenta Caneta

[Para o início](#)

O caminho mais simples que você pode desenhar com a ferramenta Caneta é uma linha reta, feita com a seleção da ferramenta Caneta para criar dois pontos de ancoragem. Se você continuar clicando, criará um caminho composto de segmentos de linha reta conectados por pontos de canto.

1. Selecione a ferramenta Caneta .
2. Posicione a ferramenta Caneta no início do segmento reto e clique para definir o primeiro ponto de ancoragem. Se aparecerem linhas de direção, você deve ter arrastado a ferramenta Caneta acidentalmente; selecione Editar > Desfazer e clique novamente.
Nota: O primeiro segmento desenhado não fica visível até que você clique num segundo ponto de ancoragem (a menos que tenha especificado *Mostrar visualização de caneta* na categoria *Desenho* da caixa de diálogo *Preferências*).
3. Clique novamente onde você deseja que o segmento termine (clique com a tecla Shift pressionada para restringir o ângulo do segmento a um múltiplo de 45°).
4. Continue clicando para definir pontos de ancoragem para segmentos retos adicionais.



Clicar na ferramenta Caneta cria segmentos retos.

5. Para completar o caminho como uma forma aberta ou fechada, faça o seguinte:
 - Para completar um caminho aberto, clique duas vezes no último ponto, clique na ferramenta Caneta no painel Ferramentas, ou clique mantendo pressionada a tecla Control (Windows) ou clique mantendo pressionada a tecla Command (Macintosh) em qualquer ponto fora do caminho.
 - Para fechar o caminho, posicione a ferramenta Caneta sobre o primeiro ponto de ancoragem (vazio). Um pequeno círculo aparecerá ao lado do ponteiro da ferramenta Caneta  se ela estiver posicionada corretamente. Clique ou arraste para fechar o caminho.
 - Para completar a forma como está, selecione Editar > Cancelar seleção de tudo ou selecione uma ferramenta diferente no painel Ferramentas.

Desenhar curvas com a ferramenta Caneta

[Para o início](#)

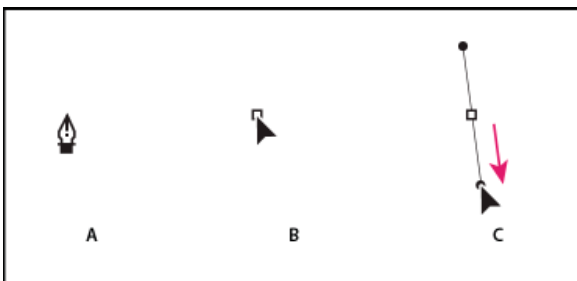
Você cria uma curva incluindo um ponto de ancoragem onde a curva muda de direção e arrastando as linhas de direção que formam a curva. O comprimento e a inclinação das linhas de direção determinam a forma da curva.

As curvas são mais fáceis de serem editadas e seu sistema pode exibi-las e imprimi-las mais rápido se elas forem desenhadas usando o menor número de pontos de ancoragem possível. O uso de muitos pontos também pode gerar saliências indesejadas em uma curva. Em vez disso, desenhe pontos de ancoragem bem espaçados e pratique a formatação das curvas ajustando o comprimento e os ângulos das linhas de direção.

1. Selecione a ferramenta Caneta .
2. Posicione a ferramenta Caneta no início da curva e mantenha o botão do mouse pressionado.
O primeiro ponto de ancoragem aparece e o ponteiro da ferramenta Caneta muda para uma seta. (No Photoshop, o ponteiro muda apenas depois que você tiver começado a arrastar.)
3. Arraste para definir a inclinação do segmento curvado que você estiver criando e, em seguida, solte o botão do mouse.

Em geral, estenda a linha de direção a um terço da distância do próximo ponto de ancoragem que planeja desenhar. (É possível ajustar posteriormente um dos lados da linha de direção ou ambos.)

Pressione Shift para restringir a ferramenta a múltiplos de 45°.

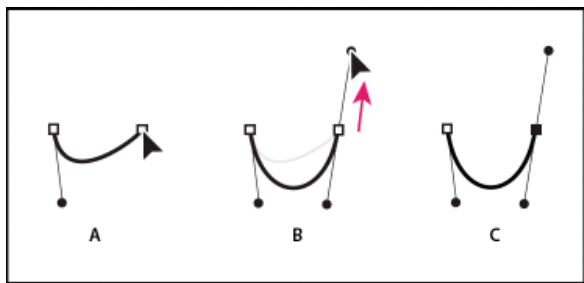


Desenho do primeiro ponto em uma curva

A. Posicionamento da ferramenta Caneta **B.** Começando a arrastar (botão do mouse pressionado) **C.** Arrastando para estender as linhas de direção.

4. Posicione a ferramenta Caneta onde o segmento curvo deve terminar e execute um dos seguintes:

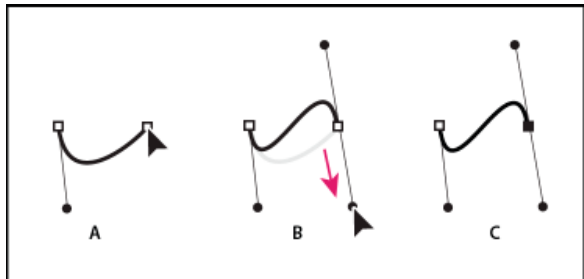
Para criar uma curva em C, arraste na direção oposta à linha de direção anterior e solte o botão do mouse.



Desenho do segundo ponto em uma curva

A. Começando a arrastar o segundo ponto suave **B.** Arrastando longe da linha de direção anterior, criando uma curva **C.** Resultado após soltar o botão do mouse.

- Para criar uma curva em S, arraste na mesma direção da linha de direção anterior e solte o botão do mouse.



Desenho de uma curva S

A. Começando a arrastar o novo ponto suave **B.** Arraste na mesma direção da linha de direção anterior, para criar uma curva em S **C.** Resultado após soltar o botão do mouse.

5. Para criar uma série de curvas suaves, continue a arrastar a ferramenta Caneta de locais diferentes. Coloque os pontos de ancoragem no início e no final de cada curva, não na ponta da curva.

Para quebrar as linhas de direção de um ponto de ancoragem, arraste as linhas de direção mantendo pressionada a tecla **Alt** (Windows) ou mantendo pressionada a tecla **Option** (Macintosh).

6. Para completar o caminho, faça o seguinte:

- Para fechar o caminho, posicione a ferramenta Caneta sobre o primeiro ponto de ancoragem (vazio). Um pequeno círculo aparecerá junto ao ponteiro da ferramenta Caneta quando ela estiver posicionada corretamente. Clique ou arraste para fechar o caminho.
- Para deixar o caminho aberto, clique mantendo pressionada a tecla **Ctrl** (Windows) ou a **Command** (Macintosh) em qualquer ponto fora dos objetos, selecione uma ferramenta diferente ou escolha **Editar > Cancelar a seleção de tudo**.

Adição ou exclusão de pontos de ancoragem

[Para o início](#)

A adição de pontos de ancoragem podem lhe dar mais controle sobre um caminho ou ele pode estender um caminho aberto. No entanto, convém não adicionar mais pontos do que o necessário. Um caminho com menos pontos é mais fácil de editar, exibir e imprimir. Para reduzir a complexidade do caminho, excluir os pontos desnecessários.

A caixa de ferramentas contém três ferramentas para adição ou exclusão de pontos: a ferramenta Caneta , a ferramenta Adicionar Ponto de Ancoragem e a ferramenta Excluir Ponto de Ancoragem .

Por padrão, a ferramenta Caneta muda para a ferramenta Adicionar Ponto de Ancoragem quando você a posiciona sobre um caminho selecionado, ou para a ferramenta Excluir Ponto de Ancoragem quando você a posiciona sobre um ponto de ancoragem.

Nota: Não use as teclas **Delete**, **Backspace** e **Clear** ou os comandos **Editar > Recortar** ou **Editar > Limpar** para excluir pontos de ancoragem: essas teclas e comandos excluem o ponto e os segmentos de linha que se conectam a esse ponto.

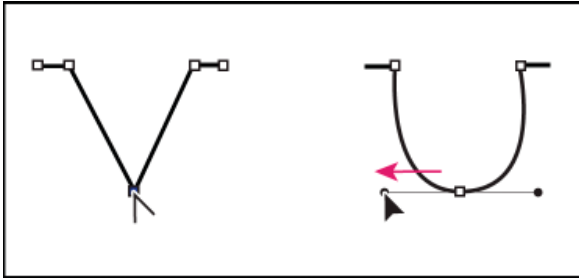
1. Selecione o caminho para modificar.
2. Clique e mantenha o botão do mouse na ferramenta Caneta , depois selecione a ferramenta Caneta , a ferramenta Incluir ponto de ancoragem ou a ferramenta Excluir ponto de ancoragem .
3. Para adicionar um ponto de ancoragem, posicione o ponteiro sobre um segmento do caminho e clique. Para excluir um ponto de ancoragem, posicione o ponteiro sobre um ponto de ancoragem e clique.

Ajuste os pontos de ancoragem nos caminhos

[Para o início](#)

Ao desenhar uma curva com a ferramenta Caneta, você cria pontos suaves - pontos de ancoragem em um caminho curvo e contínuo. Ao desenhar um segmento de linha reta ou uma linha reta conectada a um segmento curvo, você cria pontos de canto - pontos de ancoragem num caminho reto ou na junção de um caminho curvo e um reto.

Por padrão, os pontos suaves selecionados aparecem como círculos vazios e os de canto como quadrados vazios.



Arrastando um ponto de direção para fora de um ponto de canto para criar um ponto suave.

Mover ou adicionar pontos de ancoragem

- Para mover um ponto de ancoragem, arraste o ponto com a ferramenta Subseleção .
- Para empurrar um ponto ou pontos de ancoragem, selecione o ponto ou os pontos com a ferramenta Subseleção e use as teclas de seta para mover o ponto ou os pontos. Clique com a tecla Shift pressionada para selecionar vários pontos.
- Para incluir um ponto de ancoragem, clique no segmento de linha com a ferramenta Caneta. Aparecerá um sinal de mais (+) ao lado da ferramenta Caneta , se um ponto de ancoragem puder ser incluído no segmento de linha selecionado. Se o segmento de linha ainda não estiver selecionado, clique nele com a ferramenta Caneta para selecioná-lo e depois incluir um ponto de ancoragem.

Excluir pontos de ancoragem

A exclusão de pontos de ancoragem desnecessários em um caminho curvo otimiza a curva e reduz o tamanho do arquivo SWF.

- Para excluir um ponto de canto, clique nele uma vez com a ferramenta Caneta. Aparecerá um sinal de menos (-) ao lado da ferramenta Caneta, se um ponto de ancoragem puder ser excluído do segmento de linha selecionado. Se o segmento de linha ainda não estiver selecionado, clique nele com a ferramenta Caneta para selecioná-lo e depois excluir um ponto de ancoragem.
- Para excluir um ponto suave, clique nele uma vez com a ferramenta Caneta. Aparecerá um sinal de menos (-) ao lado da ferramenta Caneta, se um ponto de ancoragem puder ser excluído do segmento de linha selecionado. Se o segmento de linha ainda não estiver selecionado, clique nele com a ferramenta Caneta para selecioná-lo e depois excluir um ponto de canto. (Clique uma vez para converter o ponto em ponto de canto e mais uma vez para excluí-lo).

Converter segmentos entre retas e curvas

Para converter uma linha de segmentos retos em segmentos curvos e vice-versa, converta os pontos de canto em pontos suaves. Também é possível fazer o contrário.

- Para converter um ponto de canto em um ponto suave, use a ferramenta Subseleção para selecionar o ponto; depois, arraste o ponto onde colocar as alças tangenciais, mantendo pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Macintosh).
- Para converter o ponto suave em um ponto de canto, clique no ponto com a ferramenta Caneta. O marcador de intercalação ^ ao lado do ponteiro  indica quando ele está sobre o ponto suave.

Ajuste os segmentos

[Para o início](#)

Para mudar o ângulo ou o comprimento do segmento, ou ajustar segmentos curvos para mudar a inclinação ou a direção da curva, ajuste os segmentos retos.

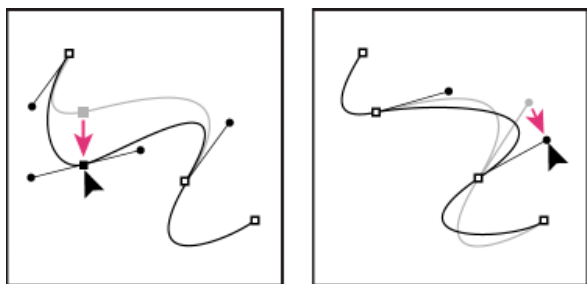
Quando você move a alça tangencial em um ponto suave, as curvas dos dois lados do ponto se ajustam. Quando se move a alça tangencial em um ponto de canto, só se ajusta a curva do mesmo lado que o ponto da alça da tangente.

- Para ajustar um segmento reto, selecione a ferramenta Subseleção  e selecione o segmento reto. Use a ferramenta Subseleção para arrastar um ponto de ancoragem do segmento para uma posição nova.
- Para ajustar um segmento de curva, selecione a ferramenta Subseleção e arraste o segmento.

Nota: Quando se clica no caminho, o Flash Professional exibe os pontos de ancoragem. O ajuste de um segmento com a ferramenta Subseleção pode incluir pontos no caminho.

- Para ajustar pontos ou curvas tangenciais numa curva, selecione a ferramenta Subseleção e selecione um ponto de ancoragem em um segmento curvo.
- Para ajustar a forma da curva nos dois lados do ponto de ancoragem, arraste o ponto de ancoragem ou a alça tangencial. Para restringir a

curva a múltiplos de 45°, arraste-a mantendo pressionada a tecla Shift. Para arrastar alças tangenciais individualmente, arraste-as mantendo a tecla Alt pressionada (Windows) ou a Option (Macintosh).



Arraste o ponto de ancoragem ou o ponto de direção.

Preferências da ferramenta Caneta

[Para o início](#)

Especifique as preferências para a aparência do ponteiro da ferramenta Caneta, para a previsão de segmentos de linha, enquanto estiver desenhando, e para a aparência de pontos de ancoragem selecionados. Segmentos de linha e pontos de ancoragem selecionados usam a cor de contorno da camada na qual aparecem as linhas e os pontos.

1. Selecione a ferramenta Caneta ; depois, selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh).
2. Na lista Categoria, selecione Desenho.
3. Defina as seguintes opções para a ferramenta Caneta:

Mostrar visualização da caneta Visualização de segmentos de linha enquanto se desenha. A visualização do segmento de linha aparece enquanto você move o ponteiro em torno do Palco, antes de clicar para criar o ponto final do segmento. Se a opção não estiver selecionada, o segmento de linha não aparece até que seja criado o ponto final.

Mostrar pontos sólidos Exibe pontos de ancoragem selecionados como vazios e os não selecionados como sólidos. Se esta opção não for escolhida, os pontos de ancoragem selecionados serão sólidos e os não selecionados serão vazios.

Mostrar cursores precisos Especifica se o ponteiro da ferramenta Caneta aparece como ponteiro em forma de cruz, em vez do ícone padrão da ferramenta Caneta, para uma colocação mais precisa das linhas. Para exibir o ícone padrão da ferramenta Caneta com a ferramenta Caneta, desmarque essa opção.

Nota: Para trocar entre o ponteiro em forma de cruz e o ícone padrão da ferramenta Caneta, pressione Caps Lock.

4. Clique em OK.

Mais tópicos da Ajuda

[Ajustar cores de traçados e preenchimentos](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Exportar arquivos de vídeo QuickTime

Usando o Flash Professional, é possível criar filmes QuickTime® (arquivos MOV), que podem ser reproduzidos pelos usuários que têm o plug-in QuickTime instalado em seus computadores. Isso é feito geralmente quando o Flash Professional é usado para criar sequências de títulos ou animação para uso como conteúdo de vídeo. O arquivo QuickTime pode ser distribuído como um DVD ou pode ser incorporado em outros aplicativos, como o Adobe® Director® ou Adobe® Premiere® Pro.

Se você estiver criando um vídeo do QuickTime usando o Flash Professional, defina sua configuração de publicação para o Flash Professional 3, 4, ou 5.

Nota: *O QuickTime Player não oferece suporte aos arquivos do Flash Player posteriores à versão 5.*

Tutoriais e vídeos

- Vídeo: duração = 17:24. [Exportação de Flash QuickTime](#). Saiba como exportar animações com base em ActionScript para Flash e compor no After Effects.

Mais tópicos da Ajuda

[Sobre o QuickTime](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Bitmaps importados e Flash

[Trabalho com bitmaps importados](#)

[Definir propriedades de bitmap](#)

[\(Somente no Flash Professional CC\) Troca de vários bitmaps](#)

[Importar bitmaps no tempo de execução](#)

[Aplicar um bitmap como um preenchimento](#)

[Edição de um bitmap em um editor externo](#)

[Separar um bitmap e crie um preenchimento de bitmap](#)

Trabalho com bitmaps importados

[Para o início](#)

Ao importar um bitmap para o Flash Professional, é possível modificar esse bitmap e usá-lo em seu documento Flash Professional de várias maneiras.

Se um documento Flash Professional exibe um bitmap importado com um tamanho maior do que o original, a imagem pode ficar distorcida. Para ter certeza de que as imagens serão exibidas adequadamente, visualize os bitmaps importados.

Ao selecionar um bitmap no Palco, o Inspetor de propriedades exibe o nome do símbolo do bitmap e suas dimensões em pixel e sua posição no Palco. Usando o Inspetor de propriedades, você pode alternar uma ocorrência de um bitmap, ou seja, substituir a ocorrência por uma ocorrência de outro bitmap no documento atual.

O tutorial em vídeo a seguir descreve o uso de bitmaps no Flash Professional:

- [Como trabalhar com gráficos de bitmap \(0:56\)](#)

Exibir o Inspetor de propriedades com as propriedades do bitmap

1. Selecione uma ocorrência de um bitmap no Palco.
2. Selecione Janela > Propriedades.

Substituir uma ocorrência de um bitmap por uma ocorrência de outro bitmap

1. Selecione a ocorrência de um bitmap no Palco.
2. Selecione Janela > Propriedades e clique em Alternar.
3. Selecione um bitmap para substituir aquele atualmente atribuído à ocorrência.

Definir propriedades de bitmap

[Para o início](#)

É possível aplicar suavização de borda em um bitmap importado para suavizar as bordas na imagem. Você pode também selecionar uma opção de compactação para reduzir o tamanho do arquivo de bitmap e formatar o arquivo para ser exibido na Web.

1. Selecione um bitmap no painel Biblioteca e clique no botão Propriedades na parte inferior do painel Biblioteca.
2. Selecione Permitir suavização. Suavizar melhora a qualidade das imagens bitmap quando são dimensionadas.
3. Em Compactação, selecione uma das opções a seguir:

Foto (JPEG) Compacta a imagem no formato JPEG. Para usar a qualidade de compactação padrão especificada para a imagem importada, selecione Usar qualidade padrão de documento. Para especificar uma nova configuração de compactação de qualidade, cancele a seleção da opção Usar qualidade padrão do documento e digite um valor entre 1 e 100 no campo de texto Qualidade. (Uma configuração mais alta apresenta maior preservação da integridade da imagem, mas gera um tamanho de arquivo maior).

Sem perdas (PNG/GIF) Compacta a imagem com compactação sem perdas, na qual nenhum dado é descartado da imagem.

Nota: Use a compactação de Foto para imagens com variações complexas de tons ou cores, como fotografias ou imagens com preenchimentos de gradiente. Use a compactação sem perdas para imagens com formas simples e relativamente poucas cores.

4. Para determinar os resultados da compactação do arquivo, clique em Testar. Para determinar se a configuração de compactação selecionada é aceitável, compare o tamanho do arquivo original com o tamanho do arquivo compactado.
5. Clique em OK.

Nota: As configurações de qualidade do JPEG selecionadas na caixa de diálogo Configurações de publicação não especificam uma configuração de qualidade para os arquivos JPEG importados. Especifique uma configuração de qualidade para cada arquivo JPEG importado na caixa de diálogo Propriedades do bitmap.

(Somente no Flash Professional CC) Troca de vários bitmaps

A opção Trocar bitmap permite que você troque símbolos e bitmaps por símbolos ou bitmaps selecionados.

1. No Flash Pro CC, selecione vários bitmaps no palco.
2. No painel Propriedades, clique em TROCAR.
3. Na caixa de diálogo Trocar símbolo, selecione o bitmap pelo qual você deseja substituir todos os símbolos/bitmap selecionados.
4. Clique em OK.

Importar bitmaps no tempo de execução

[Para o início](#)

Para adicionar bitmaps em um documento no tempo de execução, use o comando BitmapData do ActionScript® 2.0 ou do ActionScript 3.0. Para isso, especifique um identificador de ligação para o bitmap. Para obter mais informações, consulte Atribuição de ligações a ativos na biblioteca, em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#), ou [Exportação de símbolos da biblioteca para ActionScript](#), no *Guia do desenvolvedor do ActionScript 3.0*.

1. Selecione o bitmap no painel Biblioteca.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione Ligação no menu Painel no canto superior direito do painel.
 - Clique com o botão direito (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no nome do bitmap no painel Biblioteca e selecione Propriedades no menu de contexto.

Se as propriedades de Ligação não estiverem visíveis na caixa de diálogo Propriedades, clique em Avançado.

3. Em Ligação, selecione Exportar para ActionScript.
4. Digite uma string do identificador no campo de texto e clique em OK.

Aplicar um bitmap como um preenchimento

[Para o início](#)

Para aplicar um bitmap como um preenchimento em um objeto gráfico, use o painel Cor. A aplicação de um bitmap como preenchimento ladrilha o bitmap para preencher o objeto. A ferramenta Transformação de gradiente permite que você dimensione, gire ou incline uma imagem e seu preenchimento de bitmap.

1. Para aplicar o preenchimento à arte final existente, selecione o(s) objeto(s) gráfico(s) no Palco.
2. Selecione Janela > Cor.
3. Selecione Bitmap no menu pop-up da parte superior direita do painel.
4. Para usar uma janela de visualização maior para exibir mais bitmaps no documento atual, clique na seta no canto inferior direito para expandir o painel Cor.
5. Clique em um bitmap para selecioná-lo.

O bitmap torna-se a cor de preenchimento atual. Se você tiver selecionado a arte final na etapa 1, o bitmap será aplicado como um preenchimento à arte final.

Edição de um bitmap em um editor externo

[Para o início](#)

Se você estiver editando um arquivo PNG do Fireworks como uma imagem nivelada, edite o arquivo de origem PNG do bitmap, quando disponível.

Nota: Não é possível editar bitmaps dos arquivos PNG do Fireworks importados como objetos editáveis em um editor de imagem externo.

Se você tiver o Fireworks 3 ou posterior ou outro aplicativo de edição de imagem instalado em seu sistema, é possível iniciar o aplicativo a partir do Flash Professional para editar um bitmap importado.

Editar um bitmap com o Photoshop CS5 ou posterior

Nota: Se você estiver usando o Flash Pro CS5.5, precisará usar o Photoshop CS5.1 para acessar esse recurso.

1. No painel Biblioteca, clique com o botão direito (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no ícone do bitmap e selecione Editar com Photoshop CS5.
2. Faça as modificações desejadas no arquivo no Photoshop.
3. No Photoshop, selecione Arquivo > Salvar. (Não altere o nome ou o formato do arquivo.)
4. Retorne ao Flash Professional.

O arquivo é automaticamente atualizado no Flash Professional.

Editar um bitmap com o Fireworks 3 ou posterior

1. No painel Biblioteca, clique com o botão direito (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no ícone do bitmap e selecione Editar com Fireworks 3.
2. Especifique se deseja abrir o arquivo de origem PNG ou o arquivo bitmap.
3. Faça as modificações desejadas no arquivo no Fireworks.
4. No Fireworks, selecione Arquivo > Atualizar.
5. Retorne ao Flash Professional.
O arquivo é automaticamente atualizado no Flash Professional.

Editar um bitmap outro aplicativo de edição de imagem

1. No painel Biblioteca, clique com o botão direito (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no ícone do bitmap e selecione Editar com.
2. Selecione um aplicativo de edição de imagem para abrir o arquivo bitmap e clique em OK.
3. Faça as modificações desejadas no arquivo no aplicativo de edição de imagem.
4. Salve o arquivo no aplicativo de edição de imagem.
O arquivo é automaticamente atualizado no Flash Professional.
5. Retorne ao Flash Professional para continuar a edição do documento.

Separar um bitmap e crie um preenchimento de bitmap

[Para o início](#)

A separação de um bitmap no Palco separa a imagem no palco de seu item de biblioteca e o converte em uma forma a partir de uma instância de bitmap. Ao separar um bitmap, você pode modificar o bitmap com as ferramentas de desenho e pintura do Flash Professional. Com o uso da ferramenta Varinha mágica, é possível selecionar áreas de um bitmap que contém as mesmas cores ou similares.

Para pintar com um bitmap separado, selecione o bitmap com a ferramenta Conta-gotas e aplique o bitmap como um preenchimento com a ferramenta Balde de tinta ou outra ferramenta de desenho.

Separar um bitmap

1. Selecione um bitmap na cena atual.
2. Selecionar Modificar > Separar.

Alteração do preenchimento das áreas de um bitmap separado

1. No painel Ferramentas, selecione a ferramenta Varinha mágica. Se a ferramenta Varinha mágica não estiver visível, clique na ferramenta Lasso e selecione a ferramenta Varinha mágica no menu pop-up. Defina as seguintes opções no Inspetor de propriedade:
 - Em Limiar, digite um valor entre 1 e 200 para definir o quanto a cor dos pixels adjacentes deve combinar para ser incluída na seleção. Um valor mais alto inclui uma gama de cores maior. Se você digitar 0, só os pixels de cor exatamente igual a do primeiro pixel clicado serão selecionados.
 - Em Suavização, selecione uma opção para definir quantas bordas da seleção serão suavizadas.
2. Para selecionar uma área, clique no bitmap. Para adicionar à seleção, continue clicando.
3. Para preencher as áreas selecionadas no bitmap, selecione o preenchimento a ser usado no controle Cor de preenchimento.
4. Para aplicar o novo preenchimento, selecione a ferramenta Balde de tinta e clique em qualquer lugar na área selecionada.

Conversão de um bitmap em um gráfico vetorial

O comando Traçar bitmap converte um bitmap em um gráfico vetorial com áreas de cor distintas e editáveis. Você pode manipular a imagem como um gráfico vetorial e pode reduzir o tamanho do arquivo.

Ao converter um bitmap em um gráfico vetorial, este gráfico vetorial não fica mais vinculado ao símbolo do bitmap no painel Biblioteca.

Nota: Se o bitmap importado contiver formas complexas e muitas cores, o gráfico de vetor convertido pode ter um tamanho de arquivo maior do que o bitmap original. Para encontrar um equilíbrio entre o tamanho do arquivo e a qualidade da imagem, tente uma série de configurações na caixa de diálogo Traçar bitmap.

É possível também separar um bitmap para modificar a imagem com as ferramentas de desenho e pintura do Flash Professional.

1. Selecione um bitmap na cena atual.
2. Selecione Modificar > Bitmap > Traçar bitmap.
3. Digite um valor do Limiar de cor.

Quando dois pixels são comparados, se a diferença nos valores de cor RGB for menor do que o limiar de cor, os dois pixels serão considerados da mesma cor. À medida que o valor do limiar é aumentado, o número de cores diminui.

4. Em Área mínima, digite um valor para definir o número de pixels circundantes para considerar quando atribuir uma cor a um pixel.
5. Em Ajuste da curva, selecione uma opção para determinar o quão suaves os contornos serão desenhados.
6. Em Limiar do canto, selecione uma opção para determinar se as bordas nítidas serão retidas ou suavizadas.

Para criar um gráfico vetorial que pareça ao máximo com o bitmap original, digite os seguintes valores:

- Limiar de cor: 10
- Área mínima: 1 pixel
- Ajuste da curva: Pixels
- Limiar do canto: Muitos cantos

Uso da ferramenta Conta-gotas para aplicar um preenchimento de bitmap

1. Selecione a ferramenta Conta-gotas e clique no bitmap separado no Palco. A ferramenta Conta-gotas define o bitmap a ser o preenchimento atual e muda a ferramenta ativa para o Balde de tinta.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para aplicar o bitmap como um preenchimento, clique no objeto gráfico existente com a ferramenta Balde de tinta.
 - Selecione a ferramenta Oval, Retângulo ou Caneta e desenhe um novo objeto. O objeto é preenchido com o bitmap separado.Para dimensionar, girar ou inclinar o preenchimento do bitmap, use a ferramenta Transformação livre.

Mais tópicos da Ajuda

[Transformar gradiente e preenchimentos de bitmap](#)

[Ajustar cores de traçados e preenchimentos](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Mover e copiar objetos

[Mover objetos arrastando-os](#)

[Mova os objetos usando as teclas de seta](#)

[Mova os objetos usando o Inspetor de propriedades](#)

[Mova os objetos usando o painel Informações](#)

[Mova e copie os objetos colando-os](#)

[Copiar objetos com a área de transferência](#)

[Copiar objetos transformados](#)

Mover objetos arrastando-os

[Para o início](#)

1. Selecione um ou vários objetos.
2. Selecione a ferramenta Seleção , posicione o ponteiro sobre o objeto e execute um dos seguintes procedimentos:
 - Para mover o objeto, arraste até a nova posição.
 - Para copiar o objeto e mover a cópia, arraste com a tecla Alt pressionada (Windows) ou arraste com a tecla Option pressionada (Macintosh).
 - Para restringir o movimento do objeto para múltiplos de 45°, arraste com a tecla Shift pressionada.

Mova os objetos usando as teclas de seta

[Para o início](#)

1. Selecione um ou vários objetos.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para mover a seleção 1 pixel por vez, pressione a tecla de seta para a direção na qual você deseja que o objeto se mova.
 - Para mover a seleção 10 pixels por vez, pressione Shift+tecla de seta.

Nota: Quando a opção *Encaixar nos pixels for selecionada*, as teclas de seta movem os objetos por aumentos de pixel na grade de pixels do documento, não por pixels na tela.

Mova os objetos usando o Inspetor de propriedades

[Para o início](#)

1. Selecione um ou vários objetos.
2. Se o Inspetor de propriedades não estiver visível, selecione Janela > Propriedades.
3. Digite os valores x e y da localização do canto superior esquerdo da seleção.

As unidades estão relacionadas ao canto superior esquerdo do Palco.

Nota: O Inspetor de propriedades usa as unidades especificadas para a opção *Unidade da Régua* na caixa de diálogo *Propriedades do Documento*.

Mova os objetos usando o painel Informações

[Para o início](#)

1. Selecione um ou vários objetos.
2. Se o Painel Informações não estiver visível, selecione Janela > Informações.
3. Digite os valores x e y da localização do canto superior esquerdo da seleção.

As unidades estão relacionadas ao canto superior esquerdo do Palco.

Mova e copie os objetos colando-os

[Para o início](#)

Para mover ou copiar objetos entre as camadas, cenas ou outros arquivos do Flash, use a técnica de colagem. Você pode colar um objeto em uma posição relativa à posição original.

1. Selecione um ou vários objetos.
2. Selecione Editar > Recortar ou Editar > Copiar.

3. Selecione outra camada, cena ou arquivo e, em seguida, selecione Editar > Colar no local para colar a seleção na mesma posição relativa ao Palco. Selecione Editar > Colar no centro para colar a seleção no centro da área de trabalho.

Copiar objetos com a área de transferência

[Para o início](#)

Os elementos copiados na área de transferência recebem suavização de borda para que pareçam tão bons em outros aplicativos quanto aparecem no Flash. Este recurso é útil para quadros que incluem uma imagem do bitmap, gradientes, transparência ou uma camada de máscara.

Gráficos colados de outros documentos ou programas do Flash são colocados no quadro atual da camada atual. A maneira como um elemento gráfico é colado em uma cena do Flash depende do tipo de elemento que ele é, sua origem e as preferências definidas:

- O texto a partir de um editor de texto torna-se um objeto de texto único.
- O gráfico baseado em vetor de qualquer programa de desenho torna-se um grupo que pode ser desagrupado e editado.
- Os bitmaps tornam-se um único objeto agrupado assim como os bitmaps importados. Você pode separar os bitmaps colados ou convertê-los em gráficos vetoriais.

Nota: Antes de colar os gráficos do *Illustrator* no *Flash*, converta as cores em RGB no *Illustrator*.

Copiar objetos transformados

[Para o início](#)

Você pode criar uma cópia em escala, invertida ou inclinada de um objeto.

1. Seleção de objetos.
2. Selecione Janela > Transformar.
3. Digite os valores de escala, rotação ou inclinação.
4. Clique no botão Duplicar seleção e transformação  no painel Transformar.



Aplicação de arte-final no Flash

[Sobre importação de arte-final para o Flash](#)
[Formatos de arquivos disponíveis para importar](#)
[Importar arte-final no Flash](#)
[Importando arquivos FXG](#)
[Sobre os arquivos DXF do AutoCAD](#)
[Carregamento de ilustrações com o ActionScript](#)

Sobre importação de arte-final para o Flash

[Para o início](#)

O Adobe® Flash® Professional pode usar uma arte-final criada em outros aplicativos. Você pode importar gráficos de vetor e bitmaps em uma série de formatos de arquivos. Se você tiver o QuickTime 4® ou posterior instalado em seu sistema, é possível importar formatos de arquivo bitmap ou vetor. É possível importar os arquivos do Adobe® FreeHand® (versão MX e anterior) e arquivos PNG do Adobe® Fireworks® diretamente para o Flash Professional, preservando os atributos desses formatos.

Os arquivos gráficos que você importar para o Flash Professional devem ter pelo menos 2 pixels x 2 pixels de tamanho.

Para carregar arquivos JPEG em um arquivo SWF do Flash Professional durante o tempo de execução, use a ação ou método loadMovie. Para obter informações detalhadas, consulte loadMovie (método MovieClip.loadMovie), em [Referência de linguagem do ActionScript 2.0](#) ou [Trabalho com cliques de filme](#) no *Guia do desenvolvedor do ActionScript 3.0*.

O Flash Professional importa gráficos de vetor, bitmaps e sequências de imagens da seguinte maneira:

- Ao importar os arquivos do Adobe® Illustrator® e Adobe® Photoshop® para o Flash Professional, você pode especificar as opções de importação que permitem preservar a maioria dos dados visuais da arte-final e a capacidade de manter a edição de determinados atributos visuais com o ambiente de autoria do Flash Professional.
- Ao importar imagens vetoriais para o Flash Professional a partir do FreeHand, selecione as opções para preservar as camadas, páginas e blocos de texto do FreeHand.
- Ao importar imagens PNG dos Fireworks, importe os arquivos como objetos editáveis a serem modificados no Flash Professional ou como arquivos nivelados a serem editados e atualizados no Fireworks.
- Selecione as opções para preservar imagens, texto e guias.

Nota: Se você importar um arquivo PNG do Fireworks recortando e colando, o arquivo será convertido em bitmap.

- As imagens vetoriais dos arquivos SWF e WMF (Windows® Metafile Format) que você importa diretamente para um documento Flash Professional (em vez de em uma biblioteca) são importadas como grupo na camada atual.
- Os bitmaps (fotografias escaneadas, arquivos BMP) que você importa diretamente para um documento Flash Professional são importados como objetos únicos na camada atual. O Flash Professional preserva as configurações de transparência dos bitmaps importados. Em razão de a importação de um bitmap poder aumentar o tamanho de um arquivo SWF, considere compactar os bitmaps importados.

Nota: A transparência do bitmap pode não ser preservada quando os bitmaps forem importados ao arrastar e soltar a partir de um aplicativo ou área de trabalho para o Flash Professional. Para preservar a transparência, use o comando Arquivo > Importar para Palco ou Importar para Biblioteca para importar.

- Qualquer sequência de imagens (por exemplo, uma sequência PICT ou BMP) que você importar diretamente em um documento Flash Professional será importada como quadros-chave sucessivos da camada atual.

Formatos de arquivos disponíveis para importar

[Para o início](#)

Nota: Para obter uma lista completa de todos os formatos de arquivos disponíveis pelo Flash para importar, exportar ou editar, consulte o *TechNote Formatos de arquivo disponíveis*.

Formatos gráficos

O Flash Professional pode importar diferentes formatos de arquivo vetorial ou bitmap se o QuickTime 4 ou posterior estiver instalado em seu sistema. Usar o Flash Professional com o QuickTime 4 instalado é especialmente útil para projetos colaborativos nos quais os autores trabalham nas plataformas Windows e Macintosh. O QuickTime 4 suporta determinados formatos de arquivo (incluindo PICT, QuickTime Movie e outros) em ambas as plataformas.

Você pode importar formatos de arquivo vetor ou bitmap no Flash Professional 8 ou posterior, independentemente de o QuickTime 4 estar instalado:

Tipo de arquivo	Extensão	Windows	Macintosh
Adobe Illustrator (versão 10 ou anterior)	.ai	•	•
Adobe Photoshop	.psd	•	•
AutoCAD® DXF	.dxf	•	•
Bitmap	.bmp	•	•
Metarquivo avançado do Windows	.emf	•	
FutureSplash Player	.spl	•	•
GIF e GIF animado	.gif	•	•
JPEG	.jpg	•	•
PNG	.png	•	•
Flash Player 6/7	.swf	•	•
Metarquivo do Windows	.wmf	•	•
Arquivo de gráfico Adobe XML	.fxg	•	•

Só será possível importar os formatos de arquivo bitmap a seguir para o Flash Professional se o QuickTime 4 ou posterior estiver instalado:

Tipo de arquivo	Extensão	Windows	Macintosh
QuickTime Image	.qtif	•	•
TIFF	.tif	•	•

Formatos de áudio

O Flash pode importar os seguintes formatos de áudio:

Tipo de arquivo	Extensão	Windows	Macintosh
Adobe Soundbooth	.asnd	•	•
Wave	.wav	•	
Formato de arquivo intercambiável de áudio (AIFF)	.aiff		•
MP3	.mp3	•	•

O Flash pode importar os seguintes formatos de áudio se o QuickTime 4 ou posterior estiver instalado:

Tipo de arquivo	Extensão	Windows	Macintosh
Formato de arquivo intercambiável de áudio (AIFF)	.aiff	•	•
Sound Designer II	.sd2		•
Vídeos apenas com áudio QuickTime	.mov, .qt	•	•
Sun AU	.au	•	•
Sons do System 7	.snd		•

Wave	.wav	•	•

Formatos de vídeo

O Flash pode importar os seguintes formatos de vídeo:

Tipo de arquivo	Extensão	Windows	Macintosh
Vídeo para Adobe Flash	.flv, .f4v	•	•
Vídeo QuickTime	.mov, .qt	•	•
Vídeo para Windows	.avi	•	•
MPEG	.mpg, .m1v, .m2p, .m2t, .m2ts, .mts, .tod, .mpe, .mpeg	•	•
MPEG-4	.mp4, .m4v, .avc	•	•
Vídeo digital	.dv, .dvi	•	•
3GPP/3GPP2 para dispositivos móveis	.3gp, .3gpp, .3gp2, .3gpp2, .3p2	•	•

Importar arte-final no Flash

[Para o início](#)

O Flash Professional permite que você importe a arte-final em vários formatos de arquivo, diretamente no palco ou na biblioteca.

Importar um arquivo no Flash

1. Siga um destes procedimentos:
 - Para importar um arquivo diretamente para o documento Flash Professional atual, selecione Arquivo > Importar > Importar para o palco.
 - Para importar um arquivo para a biblioteca do documento Flash Professional atual, selecione Arquivo > Importar > Importar para biblioteca. (Para usar um item de biblioteca em um documento, arraste-o para o Palco.)
2. Selecione um formato de arquivo no menu pop-up Arquivos do tipo (Windows) ou Mostrar (Macintosh).
3. Navegue até o arquivo desejado e selecione. Se um arquivo importado tiver várias camadas, o Flash Professional pode criar novas camadas (dependendo do tipo de arquivo de importação). Quaisquer novas camadas aparecerão na Linha do tempo.
4. Clique em Abrir.
5. Se o nome do arquivo que você está importando terminar com um número e os arquivos adicionais numerados em sequência estiverem na mesma pasta, execute um dos seguintes procedimentos:

Observação: (Somente no Windows 8) Se um arquivo PSD contendo texto for importado com a opção Contorno de vetor selecionada, você não pode editar pontos de âncora para o objeto do vetor. Isso é observado com arquivos PSD criados usando fontes não disponíveis no Windows 8.

- Para importar todos os arquivos sequenciais, clique em Sim.
- Para importar somente o arquivo especificado, clique em Não.

Exemplos de nomes de arquivo que podem ser usados como uma sequência:

Frame001.gif, Frame002.gif, Frame003.gif

Bird 1, Bird 2, Bird 3

Walk-001.ai, Walk-002.ai, Walk-003.ai

Colar um bitmap de outro aplicativo diretamente no documento Flash atual

1. Copiar a imagem em outro aplicativo.
2. No Flash Professional, selecione Editar > Colar no Centro.

Importando arquivos FXG

[Para o início](#)

O formato FXG permite ao Flash trocar gráficos com outros aplicativos da Adobe, como Adobe Illustrator, Fireworks e Photoshop, com todas as complexas informações gráficas preservadas. O Flash permite importar arquivos FXG (somente versão 2.0), bem como salvar seleções de

objetos no Palco ou todo o Palco no formato FXG. Para obter mais informações sobre arquivos FXG, consulte [Sobre arquivos FXG](#).

- Para importar um arquivo FXG, escolha Arquivo > Importar > Importar para o palco ou Importar para biblioteca e selecione o arquivo FXG a ser aberto.

Sobre os arquivos DXF do AutoCAD

[Para o início](#)

O Flash Professional oferece suporte ao formato AutoCAD® DXF no AutoCAD 10.

Os arquivos DXF não suportam as fontes do sistema padrão. O Flash Professional tenta mapear as fontes adequadamente, mas os resultados podem ser imprevisíveis, particularmente quanto ao alinhamento de texto.

Em razão de o formato DXF não suportar preenchimentos sólidos, as áreas preenchidas são exportadas somente como contornos. Por essa razão, o formato DXF é mais apropriado para desenhos de linhas, como plantas baixas e mapas.

É possível importar arquivos DXF bidimensionais para o Flash Professional. O Flash Professional não suporta arquivos DXF tridimensionais.

Embora o Flash Professional não suporte dimensionamento em um arquivo DXF, todos os arquivos DXF importados produzem arquivos de 12 pol. x 12 pol. que podem ser dimensionados com o uso de Modificar > Transformar > Dimensionar. Além disso, o Flash Professional suporta somente arquivos ASCII DXF. Se os arquivos DXF forem binários, converta-os para ASCII antes de importá-los para o Flash Professional.

Carregamento de ilustrações com o ActionScript

[Para o início](#)

Com o ActionScript, você pode carregar arquivos ou ativos de imagem externos da Biblioteca no tempo de execução.

Para obter informações sobre o trabalho com imagens e ativos no ActionScript, consulte o seguinte artigo:

- [Carregamento de imagens e ativos da Biblioteca no Flash com o ActionScript 3](#) (Adobe.com)

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Remodelar linhas e formas

[Exibir e ajustar pontos com a ferramenta Subseleção](#)

[Remodelar uma linha ou forma](#)

[Retificar e suavizar linhas](#)

[Otimizar curvas](#)

[Modificar formas](#)

[Excluir tudo do Palco](#)

[Remova segmentos de traçado ou áreas preenchidas](#)

[Apague arrastando](#)

Exibir e ajustar pontos com a ferramenta Subseleção

[Para o início](#)

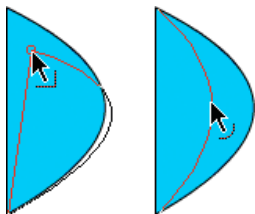
1. Selecione a ferramenta Subseleção .
2. Clique na linha ou no contorno da forma.

Remodelar uma linha ou forma

[Para o início](#)

Para remodelar uma linha ou contorno da forma, arraste qualquer ponto da linha usando a ferramenta Seleção. O ponteiro muda para indicar o tipo de remodelagem que pode executar na linha ou no preenchimento.

O Flash Professional ajusta a curva do segmento de linha para acomodar a nova posição do ponto movido. Se o ponto reposicionado for um ponto final, a linha será alongada ou encurtada. Se o ponto reposicionado é um canto, os segmentos de linha que formam o canto permanecem retos enquanto se tornam mais longos ou mais curtos.



Quando um canto aparece ao lado do ponteiro, pode-se mudar um ponto final. Quando uma curva aparece ao lado do ponteiro, você pode ajustar a curva.

Algumas áreas de traçado com pincel são mais fáceis de remodelar se forem vistas como contornos.

Se tiver problema para remodelar uma linha complexa, suavize-a para remover alguns de seus detalhes, o que facilita a remodelação. O aumento da ampliação pode tornar a remodelagem mais fácil e mais precisa.

1. Selecione a ferramenta Seleção .
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para remodelar um segmento, arraste de qualquer ponto.
 - Para arrastar uma linha para criar um novo ponto de canto, clique mantendo pressionada a tecla Control (Windows) ou a Option (Macintosh).

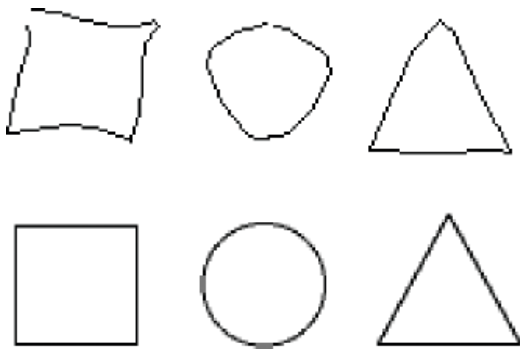
Retificar e suavizar linhas

[Para o início](#)

A retificação faz pequenos ajustes de retificação para linhas e curvas já desenhadas. Não tem efeito sobre segmentos retos.

Nota: Para ajustar o grau de suavização e retificação automático, especifique as preferências para as configurações de desenho.

Para fazer o Flash Professional reconhecer formas, use a técnica de retificação. Se desenhar qualquer forma oval, retangular ou triangular com a opção Reconhecer formas ativada, use a opção Retificação para tornar as formas geometricamente perfeitas. As formas que se tocam, e portanto conectadas a outros elementos, não são reconhecidas.



O reconhecimento de formas transforma as formas de cima nas formas de baixo.

A suavização abranda as curvas e reduz protuberâncias ou outras variações na direção geral da curva. Reduz também o número de segmentos numa curva. Entretanto, a suavização é relativa e não tem efeito sobre segmentos retos. É especialmente útil quando existe problema para remodelar alguns segmentos de linha curva muito curtos. Selecionar todos os segmentos e suavizá-los reduz a quantidade de segmentos, produzindo uma curva mais suave e fácil de remodelar.

A aplicação repetida da suavização e da retificação torna cada segmento mais suave ou mais reto, dependendo de quanto curvo ou reto o segmento era originalmente.

- Para suavizar a curva de cada traçado selecionado, selecione a ferramenta Seleção e clique no modificador Suavizar  na seção Opções do painel Ferramentas. Cada clique do botão do modificador Suavizar torna o traçado selecionado mais suave gradativamente.
- Para especificar parâmetros específicos para uma operação de suavização, selecione Modificar > Forma > Suavizar. Na caixa de diálogo Suavizar, especifique os valores para os parâmetros Ângulo suave acima, Ângulo suave baixo e Intensidade da suavização.
- Para fazer pequenos ajustes de correção em cada contorno de preenchimento ou linha curva selecionados, selecione a ferramenta Seleção  e clique no modificador Corrigir  na seção Opções do painel Ferramentas.
- Para especificar parâmetros específicos para uma operação de correção, selecione Modificar > Forma > Corrigir. Na caixa de diálogo Corrigir, especifique um valor para o parâmetro Intensidade da correção.
- Para usar reconhecimento de forma, selecione a ferramenta Seleção  e clique no modificador Retificar  ou selecione Modificar > Remodelar > Retificar.

Otimizar curvas

[Para o início](#)

Otimizar curvas suaves refinando as linhas curvas e os contornos de preenchimento, o que reduz o número de curvas usadas para definir esses elementos. A otimização das curvas reduz também o tamanho do Flash Professional documento (arquivo FLA file) e do aplicativo Flash Professional exportado (arquivo SWF). Aplicar a otimização para os mesmos elementos muitas vezes.

1. Selecionar os elementos desenhados para otimizar e selecione Modificar > Remodelar > Otimizar.
2. Para especificar o grau de suavização, arraste o controle deslizante Intensidade da otimização. Os resultados dependem das curvas selecionadas. Geralmente, a otimização produz menos curvas, com menor semelhança com o contorno original.
3. Para exibir uma mensagem indicando o número de segmentos na seleção antes e depois da otimização, selecione a opção Mostrar totais da mensagem. O Flash Professional exibe a mensagem após a operação ser concluída.
4. Clique em OK.

Modificar formas

[Para o início](#)

1. Para converter linhas em preenchimentos, selecione uma ou diversas linhas e selecione Modificar > Remodelar > converter linhas em preenchimentos. As linhas selecionadas são convertidas em formas preenchidas o que permite preencher linhas com gradiente ou apagar parte de uma linha. Converter linhas em preenchimentos pode aumentar o tamanho do arquivo, mas também pode acelerar o desenho de algumas animações.
2. Para expandir a forma de um objeto preenchido, selecione uma forma preenchida e selecione Modificar > Remodelar > Expandir Preenchimento. Digite um valor em pixels para Distância e selecione Expandir ou Inserir para Direção Expandir aumenta a forma e Inserir a reduz.

Este recurso funciona melhor em uma única forma pequena e preenchida com cor, sem traçado e que não contenha muitos detalhes.

3. Para suavizar as bordas de um objeto, selecione uma forma preenchida e selecione Modificar > Remodelar > Suavizar bordas de preenchimento. Defina as seguintes opções:

Distância A largura, em pixels, da borda suave.

Número de etapas Controla quantas curvas são usadas para o efeito de borda suave. Quanto mais etapas forem usadas, mais suave o efeito. Aumentar as etapas também cria arquivos maiores e reduz a velocidade do desenho.

Expandir ou Inserir Controla se a forma foi aumentada ou reduzida para suavizar as bordas.

Este recurso funciona melhor em uma única forma preenchida, sem traçado, e pode aumentar o tamanho do arquivo de um documento Flash Professional e o arquivo SWF resultante.

Excluir tudo do Palco

[Para o início](#)

❖ Clique duas vezes na ferramenta Borracha  na barra de ferramentas. Ela apagará todos os tipos de conteúdo no palco e no quadro de colagem.

Remova segmentos de traçado ou áreas preenchidas

[Para o início](#)

1. Selecione a ferramenta Borracha e depois clique no modificador Torneira .
2. Clique no segmento de traçado ou na área preenchida para excluir.

Apague arrastando

[Para o início](#)

1. Selecione a ferramenta Borracha .
2. Clique no modificador Modo Borracha e selecione o modo de apagar:
Apagar normal Apaga traçados e preenchimentos na mesma camada.

Apagar preenchimentos Apaga apenas os preenchimentos; os traçados não mudam.

Apagar linhas Apaga apenas os traçados; os preenchimentos não mudam.

Apagar preenchimentos selecionados Apaga apenas os preenchimentos selecionados atualmente e não muda os traçados, selecionados ou não. (Selecione os preenchimentos para apagar antes de usar a ferramenta Borracha nesse modo).

Apagar dentro Apaga apenas o preenchimento onde foi iniciado o Traçado da borracha. Se você começar a apagar de um ponto vazio, nada é apagado. Os traçados não são mudados pela borracha nesse modo.

3. Clique no modificador Forma da borracha e selecione uma forma e um tamanho da borracha. Certifique-se que o modificador Torneira não foi selecionado.
4. Arraste no Palco.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Seleção de objetos

Seleção de objetos com a ferramenta Seleção

Desenhar uma área de seleção à mão livre

Desenhar uma área de seleção de borda reta

Desenhar uma área de seleção com bordas à mão livre e de linha reta

Ocultação do realce da seleção

Definição das cores da caixa delimitadora personalizada para os objetos selecionados

Definir preferências para seleção

Para modificar um objeto, selecione primeiro. Seleção de objetos com as ferramentas Ponteiro, Subseleção e Laço. Você pode agrupar objetos individuais para manipulá-los como um objeto único. Modificar linhas e formas pode alterar outras linhas e formas na mesma camada. Quando você seleciona objetos ou traçados, o Flash realça com uma marcação.

Você pode optar por selecionar somente o traçado de um objeto ou somente seus preenchimentos. Você pode ocultar o realce da seleção para editar os objetos sem ver o realce.

Ao selecionar um objeto, o Inspetor de propriedades exibe:

- O traçado e o preenchimento do objeto, suas dimensões em pixel e as coordenadas x e y do ponto de transformação do objeto
- Uma seleção mista, se você selecionar vários itens. As dimensões em pixel e as coordenadas x e y do conjunto de itens selecionado.

Você pode usar o Inspetor de propriedades da forma para alterar esse traçado e preenchimento do objeto.

Para evitar que um grupo ou símbolo seja selecionado e alterado acidentalmente, bloqueie esse grupo ou símbolo.

Seleção de objetos com a ferramenta Seleção

[Para o início](#)

A ferramenta Seleção  permite que você selecione objetos inteiros clicando em um objeto ou arrastando para incluí-lo em uma marcação de seleção retangular.

Nota: Para selecionar a ferramenta Seleção, você também pode pressionar a tecla V. Para mudar temporariamente para a ferramenta Seleção quando outra ferramenta estiver ativa, pressione e segure a tecla Control (Windows) ou a tecla Command (Macintosh).

Para desativar a opção de seleção com Shift, cancele a seleção da opção nas Preferências Gerais do Flash. Consulte Definir preferências no Flash. Ocorrências, grupos e blocos de tipos devem ser completamente incluídos para serem selecionados.

- Para selecionar um traçado, preenchimento, grupo, ocorrência ou bloco de texto, clique no objeto.
- Para selecionar as linhas conectadas, clique duas vezes em uma das linhas.
- Para selecionar uma forma preenchida e seu contorno do traçado, clique duas vezes no preenchimento.
- Para selecionar objetos em uma área retangular, arraste uma marcação junto ao(s) objeto(s) a ser(em) selecionado(s).
- Para adicionar a uma seleção, mantenha pressionada a tecla Shift enquanto faz as seleções adicionais.
- Para selecionar tudo em cada camada de uma cena, selecione Editar > Selecionar Tudo ou pressione Control+A (Windows) ou Command+A (Macintosh). Selecionar Tudo não seleciona os objetos nas camadas bloqueadas ou ocultas ou nas camadas que não estão na Linha do tempo atual.
- Para cancelar a seleção de tudo em cada camada, selecione Editar > Cancelar todas as seleções ou pressione Control+Shift+A (Windows) ou Command+Shift+A (Macintosh).
- Para selecionar tudo em uma camada entre os quadros-chave, clique em um quadro na Linha do tempo.
- Para bloquear ou desbloquear um grupo ou símbolo, selecione o grupo ou símbolo e, em seguida, selecione Modificar > Organizar > Bloquear. Selecione Modificar > Organizar > Desbloquear Tudo para desbloquear todos os objetos e símbolos bloqueados.

Desenhar uma área de seleção à mão livre

[Para o início](#)

1. Arraste a ferramenta Laço  junto à área.
2. Finalize a repetição aproximadamente onde você começou ou deixe que o Flash feche automaticamente a repetição com uma linha reta.

Desenhar uma área de seleção de borda reta

[Para o início](#)

1. Selecione o modificador do Modo de Polígono da ferramenta Laço  na área de opções do painel Ferramentas.
2. Clique para definir o ponto inicial.

3. Posicione o ponteiro onde você deseja que a primeira linha termine e clique. Continue a definir os pontos finais para os segmentos de linha adicionais.
4. Para fechar a área de seleção, clique duas vezes.

Desenhar uma área de seleção com bordas à mão livre e de linha reta

[Para o início](#)

Ao usar a ferramenta Laço e seu modificador de Modo de Polígono, você pode alternar entre os modos de seleção à mão livre e de borda reta.

1. Cancele a seleção do modificador do Modo de Polígono da ferramenta Laço.
2. Para desenhar um segmento à mão livre, arraste a ferramenta Laço para o Palco.
3. Para desenhar segmentos de borda reta, pressione e segure a tecla Alt (Windows) ou a tecla Option (Macintosh) e clique para definir os pontos inicial e final de cada novo segmento de linha.
4. Para fechar a área de seleção, siga um destes procedimentos:
 - Solte o botão do mouse; Flash Professional fechará a área de seleção para você.
 - Clique duas vezes na extremidade inicial da linha da área de seleção.

Ocultação do realce da seleção

[Para o início](#)

Ocultar o realce enquanto você seleciona e edita objetos permite que você veja como o trabalho de arte-final ficará no estado final.

❖ Selecione Exibir > Ocultar bordas.

Selecione o comando novamente para mostrar o realce da seleção.

Definição das cores da caixa delimitadora personalizada para os objetos selecionados

[Para o início](#)

Você pode definir diferentes cores a serem usadas para os retângulos da caixa delimitadora que aparecem junto aos diferentes tipos de objetos selecionados no Palco.

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh).
2. Clique na categoria Geral.
3. Na seção Realçar Cor, selecione uma cor para cada tipo de objeto e clique em OK.

Definir preferências para seleção

[Para o início](#)

As ferramentas Ponteiro, Subseleção e Laço selecionam objetos quando se clica neles. As ferramentas Ponteiro e Subseleção selecionam objetos arrastando-se um marcador de seleção retangular em torno do objeto. A ferramenta Laço seleciona objetos arrastando-se um marcador de seleção de forma livre em torno do objeto. Quando um objeto é selecionado, aparece uma caixa retangular em torno do objeto.

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh).
2. Na categoria Geral da caixa de diálogo Preferências, faça o seguinte:
 - Para selecionar apenas objetos e pontos totalmente fechados pelo marcador de seleção, cancele a seleção das ferramentas Laço e Seleção sensível a contato. Os pontos que estiverem na área de seleção permanecerão selecionados.
 - Para selecionar apenas objetos e pontos parcialmente fechados pelo marcador de seleção, selecione as ferramentas Laço e Seleção sensível a contato.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Ajuste da arte na posição

[Ativar ou desativar encaixe de objeto](#)

[Tolerâncias para ajuste de encaixe de objetos](#)

[Usar encaixe de pixels](#)

[Selecione as configurações para Alinhamento de encaixe](#)

[Ative o Alinhamento de encaixe](#)

[Criar uma camada de guia](#)

Para alinhar elementos automaticamente entre si, use encaixe. O Flash Professional apresenta três formas de alinhar objetos no Palco:

- O encaixe de objetos encaixa-os diretamente a outros objetos ao longo de suas bordas.
- O encaixe de pixels encaixa os objetos diretamente a pixels individuais ou linhas de pixels no Palco.
- O alinhamento do encaixe encaixa os objetos com uma tolerância de encaixe especificada, um limite predeterminado entre os objetos e outros objetos ou entre objetos e a borda do Palco.

Nota: *Você pode encaixar também na grade ou nos guias.*

Ativar ou desativar encaixe de objeto

[Para o início](#)

Para ativar o encaixe de objetos, use o modificador Encaixar em objetos da ferramenta Seleção ou o comando Encaixar em Objetos no menu Visualizar.

Se o modificador Encaixar em objetos da ferramenta Seleção estiver ativado, aparece um pequeno anel preto sob o ponteiro quando se arrasta um elemento. O anel pequeno muda para um anel maior quando o objeto estiver na distância para encaixe de outro objeto.

❖ Selecionar Visualização > Encaixar > Encaixe em objetos. Uma marca de seleção aparece ao lado do comando quando estiver ativado.

Quando se move ou remodela um objeto, a posição da ferramenta Seleção no objeto apresenta o ponto de referência para o anel de ajuste. Por exemplo, se mover uma forma preenchida, arrastando-a próximo de seu centro, o ponto central se encaixa em outros objetos. Isso é especialmente útil para encaixar formas a delimitadores de movimento para animação.

Nota: *Para melhor controle da colocação do objeto no encaixe, comece a arrastar de um canto ou do ponto central.*

Tolerâncias para ajuste de encaixe de objetos

[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh) e clique em Desenho.
2. Em Configurações de desenho, ajustar a configuração Conectar Linhas.

Usar encaixe de pixels

[Para o início](#)

Para ativar encaixe de pixels, use o comando Encaixar em pixels no menu Visualização. Se Encaixar em pixels estiver ativado, aparece a grade de pixels quando a ampliação é definida para 400% ou superior. A grade de pixels representa os pixels individuais que aparecem em seu aplicativo do Flash Professional. Quando você cria ou move um objeto, ele fica restrito à grade de pixels.

Se você criar uma forma cujas bordas fiquem entre limites de pixels, por exemplo: se usar traçado com largura fracionária, como 3,5 pixels - Encaixar em pixels encaixa em limites de pixels e não na borda da forma.

- Para ativar e desativar encaixe em pixels, selecione Visualizar > Encaixar > Encaixe em pixels. Se a ampliação for definida em 400% ou superior, é exibida a grade de pixels. Uma marca de seleção aparece ao lado do comando quando estiver ativado.
- Para ativar e desativar temporariamente o encaixe em pixels, pressione a tecla C. Quando soltar a tecla C, o encaixe em pixels volta para o estado selecionado com Visualizar > Encaixar > Encaixe em Pixels.
- Para esconder temporariamente a grade de pixels, pressione a tecla X. Quando soltar a tecla X, a grade de pixels reaparece.

Selecione as configurações para Alinhamento de encaixe

[Para o início](#)

Quando você seleciona as configurações de Alinhamento de encaixe, defina a tolerância de encaixe entre as bordas horizontais e verticais dos objetos e entre as bordas dos objetos e a borda do Palco. Você pode também ativar o alinhamento de encaixe entre os centros horizontal e vertical dos objetos. Todas as configurações de Alinhamento de encaixe não medidas em pixels.

1. Selecione Visualizar > Encaixar > Editar encaixe.

2. Na caixa de diálogo Editar encaixe, selecione os tipos de objetos que você deseja encaixar.
3. Clique no botão Avançado e selecione qualquer uma das seguintes opções:
 - Para definir uma tolerância de encaixe entre objetos e a Borda do palco, digite um valor para Limite do filme.
 - Para definir a tolerância de encaixe entre as bordas horizontal ou vertical de objetos, digite um valor para horizontal e um para vertical, ou ambos.
 - Para ativar o Alinhamento central horizontal ou vertical, selecione o Alinhamento central vertical ou o horizontal ou os dois.

Ative o Alinhamento de encaixe

[Para o início](#)

Quando o Alinhamento de encaixe está ativado, aparecem linhas pontilhadas no Palco quando se arrasta um objeto para a tolerância de encaixe especificada. Por exemplo, se definir a tolerância de encaixe horizontal em 18 pixels (configuração padrão), aparece a linha pontilhada ao longo da borda do objeto que você está arrastando quando o objeto estiver exatamente a 18 pixels do outro objeto. Se você ativar o alinhamento central horizontal, aparece uma linha pontilhada ao longo dos cantos centrais horizontais de dois objetos quando estes cantos estiverem alinhados precisamente.

❖ Selecione Visualizar > Encaixar > Alinhamento de encaixe. Uma marca de seleção aparece ao lado do comando quando estiver ativado.

Criar uma camada de guia

[Para o início](#)

Para obter ajuda no alinhamento de objetos durante o desenho, crie camadas de guias e alinhe os objetos em outras camadas aos objetos criados nas camadas de guias. As camadas de guias não são exportadas nem exibidas em um arquivo SWF. Qualquer camada pode ser uma camada de guia. As camadas de guia são indicadas por um ícone de guia, à esquerda do nome da camada.

❖ Selecione a camada, clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) e selecione Guia no menu de contexto. Para retornar a camada à camada normal, selecione Guia novamente.
Mais tópicos da Ajuda



Trasformação e combinação de objetos gráficos

Transformação de objetos
Combinação de objetos

[Para o início](#)

Transformação de objetos

Você pode transformar objetos gráficos, assim como grupos, blocos de texto e ocorrências usando a ferramenta Transformação Livre ou as opções no menu Modificar > Transformar. Dependendo do tipo de elemento que você selecionar, você pode transformar, girar, inclinar, dimensionar ou distorcer o elemento. Você pode alterar ou adicionar a uma seleção durante uma operação de transformação.

Quando você transformar um objeto, grupo, caixa de texto ou ocorrência, o Inspetor de propriedades desse item exibe todas as alterações feitas às dimensões ou posição do item.

Uma caixa delimitadora aparece durante as operações de transformação que incluem a ação de arrastar. A caixa delimitadora é retangular (a menos que tenha sido modificada com o comando Distorcer ou o Modificador de envelope) com bordas inicialmente alinhadas paralelamente às bordas do Palco. As alças de Transformação estão localizadas em cada canto e no meio de cada lateral. Conforme você arrasta, a caixa delimitadora visualiza as transformações.

Mova, realinhe, altere e trace o ponto de transformação

Durante uma transformação, o ponto de transformação aparece no centro de um elemento selecionado. O ponto de transformação é inicialmente alinhado com o ponto central do objeto. Você pode mover o ponto de transformação, retorná-lo a sua posição padrão e mover o ponto de origem padrão.

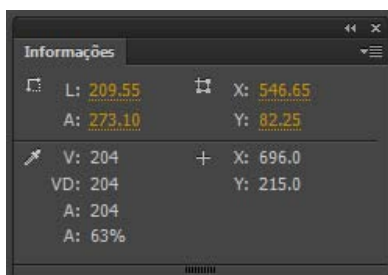
Para dimensionar, inclinar ou girar os objetos gráficos, grupos e blocos de texto, o ponto oposto ao ponto que você arrasta é o ponto de origem padrão. Para ocorrências, o ponto de transformação é o ponto de origem padrão. Você pode mover o ponto de origem padrão para uma transformação.

1. Selecione a ferramenta Transformação livre  ou um dos comandos em Modificar > Transformar.

Uma vez que você tiver iniciado uma transformação, você pode controlar o local do ponto de transformação no painel Informações e no Inspetor de propriedades.

2. Siga um destes procedimentos:

- Para mover o ponto de transformação, arraste-o para dentro do objeto gráfico selecionado.
- Para realinhar o ponto de transformação com o centro do elemento, clique duas vezes no ponto de transformação.
- Para mudar o ponto de origem de uma transformação de dimensão ou inclinação, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou a tecla Option (Macintosh) enquanto arrasta o ponto de controle do objeto escolhido durante a transformação.
- No Painel Informações, é possível alternar para exibir os pontos de registro e de transformação. O botão aparece como  para indicar que as coordenadas do ponto de registro são exibidas. Ao clicar no mesmo botão, ele muda para , para indicar que as coordenadas de transformação são exibidas.



Grades de coordenadas; Painel Informações com o botão Registro/Ponto de transformação no modo de transformação e com as coordenadas x e y da seleção do ponto de transformação visíveis.

Use a ferramenta Transformação livre

Você pode realizar transformações individuais ou combinar várias transformações, tais como mover, girar, dimensionar, inclinar e distorcer.

Nota: A ferramenta Transformação livre não pode transformar símbolos, bitmaps, objetos de vídeo, sons, gradientes ou texto. Se uma seleção múltipla contiver qualquer um desses itens, somente os objetos de forma serão distorcidos. Para transformar um bloco de texto, primeiro converta os caracteres em objetos de forma.

1. Selecione um objeto gráfico, grupo, ocorrência ou bloco de texto no Palco.
2. Clique na ferramenta Transformação livre .

Mover o ponteiro sobre e ao redor da seleção faz com que o ponteiro mude para indicar qual função de transformação está disponível.

3. Para transformar a seleção, arraste as alças:
 - Para mover a seleção, posicione o ponteiro sobre o objeto na caixa delimitadora e arraste o objeto para uma nova posição. Não arraste o ponto de transformação.
 - Para definir o centro de rotação ou dimensionamento, arraste o ponto de transformação para um novo local.
 - Para girar a seleção, posicione o ponteiro perto da parte de fora da alça do canto e arraste. A seleção gira em torno do ponto de transformação. Arraste com a tecla Shift pressionada para girar em incrementos de 45°.
 - Para girar ao redor do canto oposto, arraste com a tecla Alt pressionada (Windows) ou arraste com a tecla Option pressionada (Macintosh).
 - Para dimensionar a seleção, arraste uma alça do canto diagonalmente para dimensioná-la em duas dimensões. Arraste com a tecla Shift pressionada para redimensionar proporcionalmente.
 - Para dimensionar somente na respectiva direção, arraste uma alça do canto ou uma alça lateral horizontal ou verticalmente.
 - Para inclinar a seleção, posicione o ponteiro no contorno entre as alças de transformação e arraste.
 - Para distorcer as formas, pressione Control (Windows) ou Command (Macintosh) e arraste uma alça do canto ou uma alça lateral.
 - Para estreitar o objeto - mover o canto selecionado e o canto adjacente em distâncias iguais de suas origens, clique com as teclas Shift+Control pressionadas para arrastar (Windows) ou clique com as teclas Shift+Command pressionadas para arrastar (Macintosh) uma alça do canto.
4. Para finalizar a transformação, clique fora do item selecionado.

Distorcer objetos

Ao aplicar uma transformação de Distorção em um objeto selecionado, arrastar uma alça do canto ou uma alça da borda na caixa delimitadora move o canto ou a borda e realinha as bordas adjacentes. Arraste com a tecla Shift pressionada um ponto do canto para restringir a distorção em forma de cone — ou seja, mova esse canto e o canto adjacente em igual distância e na direção oposta entre eles. O canto adjacente é o canto no mesmo eixo que a direção que você arrasta. Clique com a tecla Control pressionada (Windows) ou clique com a tecla Command pressionada (Macintosh) para arrastar um ponto central em uma borda para mover a borda inteira livremente.

Você pode distorcer objetos gráficos usando o comando Distorcer. Você também pode distorcer objetos ao executar uma transformação livre neles.

Nota: O comando Distorcer não pode modificar símbolos, primitivas de forma, bitmaps, objetos de vídeo, sons, gradientes, grupos de objeto ou texto. Se uma seleção múltipla contiver qualquer um desses itens, somente os objetos de forma serão distorcidos. Para modificar texto, primeiro converta os caracteres em objetos de forma.

1. Selecione o(s) objeto(s) gráfico(s) no Palco.
2. Selecione Modificar > Transformar > Distorcer.
3. Coloque o ponteiro em uma das alças de transformação e arraste.
4. Para finalizar a transformação, clique fora do(s) objeto(s) selecionado(s).

Modificar formas com o modificador de Envelope

O modificador de Envelope permite que você deforme e distorça objetos. Um envelope é uma caixa delimitadora que contém um ou mais objetos. As alterações feitas em uma forma de envelope afetam a forma dos objetos no envelope. Você edita a forma de um envelope ajustando seus pontos e alças tangentes.

Nota: O modificador de Envelope não pode modificar símbolos, bitmaps, objetos de vídeo, sons, gradientes, grupos de objetos ou texto. Se uma seleção múltipla contiver qualquer um desses itens, somente os objetos de forma serão distorcidos. Para modificar texto, primeiro converta os caracteres em objetos de forma.

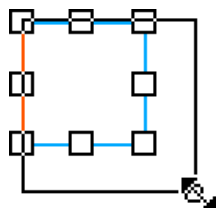
1. Selecione uma forma no Palco.
2. Selecione Modificar > Transformar > Envelope.
3. Arraste os pontos e as alças da tangente para modificar o envelope.

Dimensionar objetos

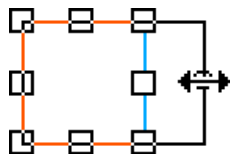
Dimensionar um objeto amplia ou reduz o objeto horizontalmente, verticalmente ou ambos.

1. Selecione o(s) objeto(s) gráfico(s) no Palco.
2. Selecione Modificar > Transformar > Dimensionar.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Para dimensionar o objeto horizontal e verticalmente, arraste uma das alças do canto. As proporções são mantidas conforme você

dimensiona. Arraste com a tecla Shift pressionada para dimensionar desproporcionalmente.



- Para dimensionar o objeto horizontal ou verticalmente, arraste uma alça do centro.



4. Para finalizar a transformação, clique fora do(s) objeto(s) selecionado(s).

Nota: Ao aumentar o tamanho de um número de itens, os itens perto das bordas da caixa delimitadora devem ser movidos para fora do Palco. Se isso ocorrer, selecione Exibir > Área de trabalho para ver os elementos que estão além das bordas do Palco.

Girar e inclinar objetos

Girar um objeto o vira em torno de seu ponto de transformação. O ponto de transformação é alinhado com o ponto de registro, que é predefinido para o centro do objeto, mas você pode mover o ponto arrastando-o.

É possível girar um objeto através de um dos seguintes métodos:

- Arrastando com a ferramenta Transformação livre  (você pode inclinar e dimensionar o objeto na mesma operação).
- Especificando um ângulo no painel Transformar (você pode dimensionar o objeto na mesma operação).

Girar e inclinar objetos arrastando-os

1. Selecione o(s) objeto(s) no Palco.
2. Selecione Modificar > Transformar > Girar e Inclinar.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Arraste uma alça de canto para girar o objeto.
 - Arraste uma alça central para inclinar o objeto.
4. Para finalizar a transformação, clique fora do(s) objeto(s) selecionado(s).

Girar objetos em 90°

1. Selecione o(s) objeto(s).
2. Selecione Modificar > Transformar > Girar 90° CW para girar no sentido horário ou Girar 90° CCW para girar no sentido anti-horário.

Inclinar objetos

Inclinar um objeto transforma-o obliquamente ao longo de um ou ambos os eixos. Você pode inclinar um objeto arrastando-o ou digitando um valor no painel Transformar.

1. Selecione o(s) objeto(s).
2. Selecione Janela > Transformar.
3. Clique em Inclinar.
4. Digite os ângulos dos valores horizontal e vertical.

Virar objetos

Você pode virar objetos em seu eixo vertical ou horizontal sem mover sua posição relativa no Palco.

1. Selecione o objeto.
2. Selecione Modificar > Transformar > Virar Vertical ou Virar Horizontal.

Restaurar objetos transformados

Quando você usa a ferramenta 'Transformação livre' ou o painel Transformar para dimensionar, girar e inclinar ocorrências e grupos, o Flash salva o tamanho original e os valores de rotação com o objeto. Isso permite que você remova as transformações aplicadas e restaure os valores originais.

Você pode desfazer apenas a transformação mais recente ao selecionar Editar > Desfazer. Você pode remover todas as transformações clicando no botão 'Remover transformação' do painel, antes de cancelar a seleção do objeto. Após desfazer a seleção do objeto, os valores originais se perderão e a transformação não poderá ser removida.

Restaurar um objeto transformado para seus estado original

1. Verifique se o objeto transformado ainda está selecionado.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão Remover transformação  no painel Transformar
 - Selecione Modificar > Transformar > Remover transformação

Combinação de objetos

[Para o início](#)

Para criar novas formas com a combinação ou alteração de objetos existentes, use os comandos Combinar Objetos no menu Modificar (Modificar > Combinar objetos). Em alguns casos, a ordem de empilhamento dos objetos selecionados determina como a operação funciona.

Cada comando aplica-se a tipos específicos de objetos gráficos, que estão indicados abaixo. Uma forma de mesclagem é uma forma desenhada com uma ferramenta definida para o modo Mesclar desenho. Um objeto de desenho é uma forma desenhada com uma ferramenta definida para o modo Desenho de objeto.

Os comandos Combinar objetos são:

União Une duas ou mais formas de mesclagem ou objetos de desenho. O resultado é uma única forma do modo Desenho de objeto, formada por todas as partes visíveis nas formas, antes que sejam unidas. As partes invisíveis e superpostas das formas são excluídas.

Nota: *Diferentemente de quando você usa o comando Agrupar (Modificar > Agrupar), não se pode separar as formas unidas com o uso do comando União.*

Interseção Cria um objeto com a interseção de dois ou mais objetos de desenho. A forma Desenho de objeto resultante é formada pelas partes superpostas das formas combinadas. Qualquer parte não superposta da forma é excluída. A forma resultante usa o preenchimento e o traçado da primeira forma da pilha.

Perfuração Remove partes do objeto de desenho selecionado, definido pelas partes sobrepostas de outro objeto de desenho selecionado, posicionado à sua frente. Qualquer parte de um objeto de desenho sobreposto pelo primeiro objeto é excluída e o primeiro objeto é totalmente excluído. Os objetos resultantes permanecem separados e não são combinados em um único objeto (diferentemente dos comandos União e Interseção, que unem os objetos).

Corte Usa o contorno de um objeto de desenho para cortar outro objeto de desenho. O primeiro objeto, ou o da frente, define a forma da área recortada. Qualquer parte de um objeto de desenho subjacente que está sobreposta ao primeiro objeto permanece, enquanto todas as outras partes dos objetos subjacentes são excluídas e o primeiro objeto é totalmente excluído. Os objetos resultantes permanecem separados e não são combinados em um único objeto (diferentemente dos comandos União e Interseção, que unem os objetos).

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Trabalho com o Adobe Premiere Pro e o After Effects

[Trabalho com o Adobe Premiere Pro e o Adobe Flash](#)
[Movimentação de recursos entre o Adobe Premiere Pro e o Adobe Flash](#)
[Trabalho com o Flash e o After Effects](#)

Trabalho com o Adobe Premiere Pro e o Adobe Flash

[Para o início](#)

O Adobe Premiere Pro é uma ferramenta profissional para edição de vídeo. Se o Adobe Flash Professional for utilizado para projetar conteúdo interativo para sites ou dispositivos móveis, use o Adobe®Premiere®Pro para editar os filmes desses projetos. O Adobe®Premiere®Pro oferece ferramentas profissionais para edição de vídeos de quadro preciso, incluindo ferramentas para otimizar os arquivos de vídeo que serão reproduzidos em telas de computador e dispositivos móveis.

O Adobe Flash Professional é uma ferramenta que incorpora a sequência de cenas de vídeo em apresentações para Web e dispositivos móveis. O Adobe Flash oferece benefícios tecnológicos e criativos que permitem unir vídeos com dados, gráficos, som e controle interativo. Os formatos FLV e F4V permitem que você coloque vídeo em uma página da Web em um formato que quase todas as pessoas podem visualizar.

É possível exportar arquivos FLV e F4V usando o Adobe Premiere Pro. Você poderá usar o Adobe Flash para incorporar esses arquivos em sites interativos ou aplicativos para dispositivos móveis. O Adobe Flash pode importar marcadores sequenciais adicionados a uma sequência do Adobe Premiere Pro como pontos de sinalização. Esses pontos de sinalização podem ser usados para disparar eventos em arquivo SWF na reprodução.

Se você exportar arquivos de vídeo em outros formatos padrão, o Adobe Flash poderá codificar os vídeos em aplicativos de mídia avançada. O Adobe Flash usa as tecnologias de compactação mais modernas para oferecer a melhor qualidade possível em tamanhos de arquivo pequenos.

Movimentação de recursos entre o Adobe Premiere Pro e o Adobe Flash

[Para o início](#)

No Adobe Premiere Pro, é possível adicionar marcadores de pontos de sinalização do Flash a uma linha de tempo. Os marcadores de pontos de sinalização do Flash servem como pontos de sinalização em um aplicativo de mídia avançada. Há dois tipos de marcadores de ponto de sinalização: de evento e de navegação. Use os marcadores de ponto de sinalização de navegação para navegar em diferentes seções dos arquivos FLV e F4V, e para acionar a exibição de textos na tela. Use os marcadores de ponto de sinalização de evento para acionar scripts de ação em tempos especificados nos arquivos FLV e F4V.

É possível exportar um filme do Adobe Premiere Pro diretamente para os formatos FLV e F4V. É possível escolher entre várias predefinições de Configurações de exportação, que equilibram o tamanho do arquivo com a qualidade de áudio e vídeo, para obter a taxa de bits necessária para qualquer público-alvo ou dispositivo. Se o filme for exportado em um canal alfa, ele poderá ser usado facilmente como uma camada em um projeto de mídia avançada.

Você pode importar o arquivo FLV ou F4V para o Adobe Flash. O Flash fará a leitura dos marcadores de sequência como pontos de sinalização de navegação ou de evento. No Flash, também é possível personalizar a interface que está em torno do vídeo.

Você também pode usar o Flash para criar animações que podem ser usadas em filmes. Você pode criar uma animação em Flash. É possível exportar a animação como um arquivo FLV ou F4V. Em seguida, você pode importar o arquivo FLV ou F4V para o Adobe Premiere Pro para editá-lo. No Adobe Premiere Pro, por exemplo, é possível adicionar títulos ou misturar a animação com outras fontes de vídeo.

Trabalho com o Flash e o After Effects

[Para o início](#)

Se o Adobe® Flash® for utilizado para criar um vídeo ou uma animação, você poderá utilizar o After Effects para editar e refinar o vídeo. Por exemplo, é possível exportar animações e aplicativos em Flash como filmes QuickTime ou arquivos Flash Vídeo (FLV). É possível usar o After Effects para editar e refinar o vídeo.

Se o After Effects for usado para editar e compor vídeos, use o Flash para publicá-los. Também é possível exportar uma composição do After Effects como conteúdo XFL para ser editado posteriormente no Flash.

O Flash e o After Effects utilizam termos separados para alguns conceitos compartilhados, inclusive os seguintes:

- Uma composição no After Effects é como um clipe de filme no Flash Professional.
- O quadro de composição no painel de composição é como o Palco no Flash Professional.
- O Painel do projeto no After Effects é como o painel de biblioteca no Flash Professional.
- Arquivos de projeto no After Effects são como arquivos no Flash Professional.
- Você renderiza e exporta um filme no After Effects; publica um arquivo SWF no Flash Professional.

Recursos adicionais

Os seguintes tutoriais em vídeo oferecem informações detalhadas sobre como utilizar o Flash junto com o After Effects:

- “Importação e exportação de arquivos XFL entre o Flash e o After Effects” em www.adobe.com/go/lnvid4098_xp_br.
- “Exportação de uma composição do After Effects para o Flash Professional usando SWF, F4V/FLV e XFL” em www.adobe.com/go/lnvid4105_xp_br.
- “Converting metadata and markers to cue points for use in Flash” em www.adobe.com/go/lnvid4111_xp_br.
- Michael Coleman, gerente de produto do After Effects, disponibilizou um vídeo de uma apresentação do Adobe MAX na Adobe TV em que ele demonstra o uso do Café no After Effects e no Flash para substituir dinamicamente um vídeo no tempo de execução no Flash Player: http://www.adobe.com/go/learn_aefl_vid15383v1008_br
- Tom Green disponibilizou um breve tutorial em vídeo no site da Layers Magazine que demonstra como usar o formato XFL para exportar uma composição do After Effects para utilizá-la no Flash Professional: <http://www.layersmagazine.com/exporting-xfl-format-from-after-effects-to-flash.html>

Os seguintes artigos contêm informações adicionais sobre como utilizar o Flash junto com o After Effects:

- Richard Harrington e Marcus Geduld forneceram o resumo, “Flash Essentials for After Effects Users”, de seu livro *After Effects for Flash | Flash for After Effects* no site da Peachpit. Nesse capítulo, Richard e Marcus explicam Flash em termos que um usuário de After Effects pode entender. <http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=1350895>
- Richard Harrington e Marcus Geduld também disponibilizaram “After Effects Essentials for Flash Users”, outro resumo de seu livro *After Effects for Flash | Flash for After Effects*. Nesse capítulo, Richard e Marcus explicam After effects em termos que um usuário de Flash pode entender. <http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=1350894>
- Tom Green disponibilizou um artigo detalhado chamado Flash Professional CS4 with After Effects no Flash Developer Center: http://www.adobe.com/go/learn_aefl_integrating_fl_ae_br
- Robert Powers forneceu um tutorial em vídeo no site da Slippery Rock NYC demonstrando os conceitos básicos do uso do After Effects da perspectiva de alguém que conhece o Flash Professional.

Exportação de vídeos QuickTime do Flash

Se você criar animações ou aplicativos com o Flash, poderá exportá-los como filmes QuickTime usando o comando Arquivo > Exportar > Exportar filme do Flash. Para uma animação Flash, é possível otimizar a saída de vídeo. Para um aplicativo, o Flash renderiza o vídeo do aplicativo durante sua execução, permitindo que o usuário o manipule. Isso permite captar os desvios ou estados do aplicativo que deseja incluir no arquivo de vídeo.

Renderização e exportação de arquivos FLV e F4V do After Effects

Ao renderizar um vídeo concluído do After Effects, selecione FLV ou F4V como o formato de saída para renderizar e exportar vídeos que podem ser reproduzidos no Flash Player. É possível importar o arquivo FLV ou F4V para o Flash e publicá-lo em um arquivo SWF, que pode ser reproduzido pelo Flash Player.

Importação e publicação de vídeos no Flash

Ao importar um arquivo FLV ou F4V no Flash, você pode usar várias técnicas, como script ou componentes Flash, para controlar a interface visual em torno do vídeo. Por exemplo, é possível incluir controles de reprodução ou outros elementos gráficos. Também é possível adicionar camadas gráficas na parte superior do arquivo FLV ou F4V para obter resultados compostos.

Elementos gráficos, animações e vídeos compostos

O Flash e o After Effects incluem muitos recursos que permitem a realização de composições complexas de vídeos e elementos gráficos. O aplicativo escolhido depende de suas preferências pessoais e do tipo de saída final que deseja criar.

Dos dois aplicativos, o Flash é o mais indicado para a Web devido ao seu pequeno tamanho de arquivo final. O Flash também permite o controle do tempo de execução da animação. O After Effects é indicado para produção de vídeos e filmes, fornece uma ampla variedade de efeitos visuais e normalmente é usado para criar arquivos de vídeo como saída final.

Os dois aplicativos podem ser usados para criar elementos gráficos e animações originais. Os dois usam uma linha de tempo e oferecem recursos de script para controlar a animação de modo programático. Enquanto o After Effects inclui um conjunto maior de efeitos, a linguagem do ActionScript® do Flash é a mais robusta dos dois ambientes de script.

Os dois aplicativos permitem a colocação de elementos gráficos em camadas separadas para composição. Essas camadas podem ser ativadas e desativadas conforme necessário. Ambos também permitem aplicar efeitos ao conteúdo de camadas individuais.

No Flash, as composições não afetam diretamente o conteúdo do vídeo, afetam apenas a aparência do vídeo durante a reprodução no Flash Player. Em contraste, ao fazer composições com vídeos importados no After Effects, o arquivo de vídeo exportado realmente incorpora os elementos gráficos e efeitos compostos.

Como todos os desenhos e pinturas do After Effects são feitos em camadas separadas de qualquer vídeo importado, nunca serão recuperados. O Flash possui modos de desenho que podem ou não ser recuperados.

Exportação do conteúdo do After Effects para ser usado no Flash

É possível exportar o conteúdo do After Effects para ser usado no Flash. Você pode exportar um arquivo SWF que pode ser reproduzido imediatamente no Flash Player ou usado como parte de outro projeto de rich media. Ao exportar o conteúdo After Effects no formato SWF, parte do conteúdo pode ser nivelada e rasterizada no arquivo SWF.

Para editar o conteúdo do After Effects no Flash, exporte uma composição como um arquivo XFL. Um arquivo XFL é um tipo de arquivo do Flash que armazena as mesmas informações como um arquivo FLA, mas em formato XML. Quando você exporta uma composição do After Effects como XFL para usar no Flash, algumas camadas e quadros principais criados no After Effects são preservados na versão do Flash. Quando você importa o arquivo XFL no Flash, ele descompacta o arquivo XFL e adiciona seus recursos no arquivo FLA, de acordo com as instruções no arquivo XFL.

Os seguintes tutoriais em vídeo oferecem informações detalhadas sobre como exportar arquivos XFL do Effects:

- [Importação e exportação de arquivos XFL entre o Flash e o After Effects](#) (Adobe.com)
- [Exportação do formato XFL do After Effects para o Flash](#) (Tom Green, Layers Magazine)

Importação de arquivos Flash SWF para o After Effects

O Flash tem um conjunto exclusivo de ferramentas de arte vetoriais que são úteis para uma variedade de desenhos que não podem ser feitos no After Effects ou no Adobe® Illustrator®. É possível importar arquivos SWF no After Effects para fazer sua composição com outros vídeos e renderizá-los como vídeos com efeitos de criação adicionais. Os conteúdos interativos e a animação com script não são mantidos. A animação definida pelos quadros principais é mantida.

Cada arquivo SWF importado para o After Effects é nivelado em uma única camada rasterizada continuamente, com seu canal alfa preservado. Rasterização contínua significa que os elementos gráficos permanecem definidos quando seu tamanho é modificado. Esse método de importação permite usar a camada raiz ou o objeto dos arquivos SWF como um elemento suavemente renderizado no After Effects, permitindo que os melhores recursos de cada ferramenta trabalhem juntos.

Mais tópicos da Ajuda

 [Renderização e exportação para o Flash Professional e o Flash Player](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Trabalho com arquivos Fireworks no Flash

[Sobre importação de arquivos PNG do Fireworks](#)

[Sobre importação de filtros e mesclagem de arquivos PNG do Fireworks](#)

[Importação de texto do Fireworks para o Flash](#)

Sobre importação de arquivos PNG do Fireworks

[Para o início](#)

Você pode importar arquivos PNG do Adobe® Fireworks para o Flash Professional como imagens niveladas ou como objetos editáveis. Ao importar um arquivo PNG como uma imagem nivelada, o arquivo inteiro (incluindo qualquer arte final vetorial) fica rasterizado ou é convertido em uma imagem bitmap. Ao importar um arquivo PNG como objetos editáveis, a arte final vetorial no arquivo fica preservada no formato de vetor. Opte por preservar bitmaps, texto, filtros (chamados de efeitos no Fireworks) e guias aplicados ao arquivo PNG ao importá-lo como objeto editável.

Sobre importação de filtros e mesclagem de arquivos PNG do Fireworks

[Para o início](#)

Ao importar arquivos PNG do Fireworks®, você poderá manter muitos dos filtros e modos de mesclagem aplicados a objetos no Fireworks e continuar modificando os filtros e mesclagens usando o Flash Professional.

O Flash Professional só oferece suporte a filtros e mesclagens modificáveis em objetos importados como textos e clipes de filme. Se um efeito ou modo de mesclagem não é suportado, o Flash Professional rasteriza ou ignora o efeito ou mesclagem quando ele é importado. Para importar um arquivo PNG do Fireworks contendo filtros ou mesclagens que o Flash Professional não suporta, rasterize o arquivo durante o processo de importação. Após essa operação você não poderá editar o arquivo.

Efeitos do Fireworks a que o Flash oferece suporte

O Flash Professional importa os seguintes efeitos do Fireworks como filtros modificáveis:

Efeito do Fireworks	Flash Professional filtrar
Sombra projetada	Sombra projetada
Sombra sólida	Sombra projetada
Sombra interna	Sombra projetada (com sombra interna selecionada automaticamente)
Desfoque	Desfoque (onde desfoqueX = desfoqueY=1)
Desfocar mais	Desfoque (onde desfoqueX = desfoqueY=1)
Desfoque gaussiano	Desfoque
Ajuste de brilho de cor	Ajuste as cores
Ajuste de contraste de cor	Ajuste as cores

Modos de mesclagem do Fireworks a que o Flash oferece suporte

O Flash Professional importa os seguintes modos de mesclagem do Fireworks como mesclagens modificáveis:

Modo de mesclagem do Fireworks	Modo de mesclagem do Flash Professional
Normal	Normal
Escurecer	Escurecer
Multiplicar	Multiplicar
Clarear	Clarear

Tela	Tela
Sobrepor	Sobrepor
Luz direta	Luz direta
Aditivo	Adicionar
Diferença	Diferença
Inverter	Inverter
Alfa	Alfa
Apagar	Apagar

O Flash Professional ignora todos os outros modos de mesclagem importados do Fireworks. Os modos de mesclagem a que o Flash Professional não oferece suporte são Média, Negação, Exclusão, Luz indireta, Subtrativo, Luz indistinta, Subexposição de cores e Superexposição de cores.

Importação de texto do Fireworks para o Flash

[Para o início](#)

Ao importar texto do Fireworks para o Flash Professional 8 ou posterior, o texto é importado com a configuração de suavização de borda padrão do documento atual.

Se você importar o arquivo PNG como uma imagem nivelada, será possível iniciar o Fireworks a partir do Flash Professional e editar o arquivo PNG original (com os dados vetoriais).

Ao importar vários arquivos PNG em um lote, você seleciona as configurações de importação uma vez. O Flash Professional usa as mesmas configurações para todos os arquivos no lote.

Nota: Para editar imagens bitmap no Flash Professional, converta as imagens bitmap em arte final vetorial ou separe as imagens bitmap.

1. Selecione Arquivo > Importar > Importar para o palco ou Importar para biblioteca.
2. Selecione uma imagem PNG no menu pop-up Arquivos do tipo (Windows) ou Mostrar (Macintosh).
3. Navegue por uma imagem PNG do Fireworks e selecione-a.
4. Clique em Abrir.

5. Selecione uma das seguintes opções para Local:

Importar todas as páginas para a(s) nova(s) cena(s) Importa todas as páginas no arquivo PNG como cenas em um clipe de filme, com todos os respectivos quadros e camadas intactos no símbolo do clipe de filme. Uma nova camada é criada e usa o nome do arquivo PNG do Fireworks. O primeiro quadro (página) do documento PNG é colocado em um quadro-chave que começa no último quadro-chave; todos os outros quadros (páginas) acompanham.

Importar uma página para a camada atual Importa a página selecionada (identificada no menu pop-up Nome da página) do arquivo PNG no atual documento do Flash Professional em uma única nova camada como clipe de filme. O conteúdo da página selecionada é importado como um clipe de filme, com a camada e estrutura de quadro originais intactas. Se o clipe de filme da página contiver quadros, cada quadro será o próprio clipe de filme.

Nome da página Especifica a página do Fireworks que você deseja importar para a cena atual.

6. Selecione uma das seguintes opções para Estrutura de arquivo:

Importar como clipe de filme e manter camadas Importa o arquivo PNG como um clipe de filme, com todos os seus quadros e camadas intactos no símbolo do clipe de filme.

Importar Página(s) como nova(s) camada(s) Importa o arquivo PNG para o documento atual do Flash Professional em uma única camada no topo da ordem da pilha. As camadas do Fireworks são niveladas em uma única camada. Os quadros do Fireworks estão contidos na nova camada.

7. Em Objetos, selecione uma das seguintes opções:

Rasterizar, se necessário, para manter a aparência Preserva os preenchimentos, traçados e efeitos do Fireworks no Flash Professional.

Mantener todos os caminhos editáveis Mantém todos os objetos como caminhos vetoriais editáveis. Alguns preenchimentos, traçados e efeitos do Fireworks são perdidos na importação.

8. Em Texto, selecione uma das seguintes opções:

Rasterizar, se necessário, para manter a aparência Preserva os preenchimentos, traçados e efeitos do Fireworks no texto importado para o Flash Professional.

Mantener todos os caminhos editáveis Mantém todo o texto editável. Alguns preenchimentos, traçados e efeitos do Fireworks são perdidos na importação.

9. Para nivelar o arquivo PNG em uma única imagem bitmap, selecione Importar como bitmap nivelado único. Quando esta opção é selecionada, todas as outras ficam apagadas.

10. Clique em OK.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Como trabalhar com arquivos do InDesign no Flash

É possível importar arte-final do InDesign usando o formato de arquivo XFL exportado do InDesign CS4 ou o formato de arquivo FLA exportado do InDesign CS5. Para obter mais informações sobre o formato de arquivos XFL, consulte [Como abrir arquivos XFL](#).

Os tutoriais em vídeo a seguir demonstram o uso dos formatos XFL e FLA para mover o conteúdo do InDesign para Flash Professional:

- [Como importar o conteúdo do Adobe InDesign CS5 para o Adobe Flash Professional CS5](#) (4:49, WonderHowTo.com, exportar o formato FLA do InDesign para importar para o Flash Professional).
- [Entendendo a integração com o Flash](#) (5:10, Adobe TV, importação do InDesign.)
- [Usando a exportação do InDesign para o Flash](#) (6:22, Adobe TV, Usando XFL.)
- [Design e desenvolvimento de fluxos de trabalho](#) (4:49, Adobe TV, InDesign para Flash via XFL.)
- [Flash Downunder - InDesign para Flash](#) (28:38, Adobe TV, Visão geral abrangente em CS4.)
- [Design de fluxos de trabalho com o Creative Suite 4](#) (3:34, Adobe TV, InDesign, Illustrator, Flash)



Trabalho com os arquivos PSD do Photoshop no Flash

Trabalho com o Photoshop e o Flash

Opções de importação do Photoshop

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) [Preferências do importador de arquivo do Photoshop](#)

[Para o início](#)

Trabalho com o Photoshop e o Flash

É possível usar o Adobe® Photoshop® e o Adobe® Flash® juntos para criar aplicativos, animações ou elementos de mensagens interativas para a Web de grande riqueza visual. O Photoshop permite criar imagens estáticas e arte-final, proporcionando um alto nível de controle criativo. O Flash permite unir essas imagens estáticas e incorporá-las em conteúdo interativo para a Internet.

As ferramentas de desenho e seleção do Photoshop permitem um nível superior de controle criativo em comparação com as ferramentas do Flash. Se precisar criar imagens visualmente complexas ou retocar fotografias para uso em apresentações interativas, use o Photoshop para criar a arte-final e, em seguida, importe as imagens prontas para o Flash.

Importação de imagens estáticas para o Flash

O Flash pode importar imagens estáticas em diversos formatos, mas geralmente é usado o formato nativo do Photoshop, o PSD, para importar imagens estáticas do Photoshop para o Flash.

Ao importar um arquivo PSD, o Flash é capaz de preservar muitos dos atributos aplicados no Photoshop, fornecendo opções para manter a fidelidade visual da imagem e para modificá-la. Quando você importa um arquivo PSD para o Flash, pode escolher entre representar cada camada do Photoshop como uma camada do Flash ou como quadros principais individuais.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Troca de filmes QuickTime

É possível fazer o intercâmbio de arquivos de vídeo QuickTime entre o Photoshop e o Flash. Por exemplo, é possível renderizar um filme QuickTime diretamente do Photoshop, depois importá-lo para o Flash, convertendo em um arquivo FLV (Flash Video), que pode ser reproduzido no Flash® Player.

Quando usar o Photoshop para modificar sequências de cenas de vídeo, você poderá pintar os quadros sem danificá-los. Ao salvar um arquivo do Photoshop com uma camada de vídeo, você está salvando edições feitas na camada de vídeo, e não edições na sequência de cenas original.

Nota: Ao importar um arquivo de vídeo QuickTime do Photoshop para o Flash, use a caixa de diálogo Importar Vídeo (Arquivo > Importar Vídeo). O recurso de importação de PSD do Photoshop para importar vídeo importa somente o primeiro quadro de um arquivo de vídeo.

Também é possível exportar documentos do Flash como vídeos QuickTime e importá-los para o Photoshop, onde você poderá pintar os quadros do vídeo sem danificá-los. É possível, por exemplo, criar uma sequência animada no Flash, exportar o documento do Flash como um vídeo QuickTime e depois importar o vídeo para o Photoshop.

Cor

O Flash funciona internamente com as cores dos espaços de cores RGB (vermelho, verde e azul) ou HSB (matiz, saturação e brilho). Embora o Flash possa converter imagens CMYK para RGB, é aconselhável criar arte-final no Photoshop em RGB. Antes de importar arte-final CMYK do Photoshop para o Flash, converta a imagem para RGB no Photoshop.

Sobre a importação de arquivos PSD do Photoshop

O Flash Professional permite que você importe arquivos PSD do Photoshop e preserve a maioria dos dados de sua arte final. O Importador de PSD também possibilita o controle da maneira como sua arte final do Photoshop é importada para o Flash Professional, deixando você especificar como importar objetos específicos em um arquivo PSD e especificando que o arquivo PSD seja convertido em um clipe de filme do Flash Professional.

O Importador de PSD do Flash Professional fornece os seguintes recursos principais:

- Os arquivos PSD importados para o Flash Professional mantêm sua fidelidade de cor do Photoshop.
- Preserva a capacidade de edição dos modos de mesclagem que o Flash Professional e o Photoshop têm em comum.
- Os objetos inteligentes no arquivo PSD são rasterizados e importados para o Flash Professional como bitmaps, o que preserva a transparência do objeto.
- Converte as camadas de arquivo PSD em camadas individuais do Flash Professional ou em quadros-chave, ou importa o arquivo PSD como uma única imagem de bitmap, caso em que o Flash Professional nivela (rasteriza) o arquivo.
- Arrastar e soltar do Photoshop para o Flash Professional chama o importador de arquivo PSD, permitindo que você escolha como importar sua arte final do Photoshop.

Vídeos e tutoriais

Os vídeos e tutoriais a seguir demonstram o trabalho com o Photoshop e Flash Professional. Alguns vídeos mostram a área de trabalho do Flash Professional CS3 ou CS4, mas também valem para o Flash Professional CS5.

- Vídeo: [Import Photoshop files to Flash \(CS3\) \(7:01\)](#)
- Vídeo: [Designing websites with Photoshop and Flash \(CS3\) \(6:01\)](#)
- Blog: [Want to create Photoshop apps with AIR, Flash, and AS3?](#) (Daniel Koestler, Adobe)

Compatibilidade entre o Flash e o Photoshop

Determinados atributos visuais podem também não ser importados com precisão ou, após serem importados, perdem sua capacidade de serem editados novamente no ambiente de autoria do Flash Professional. O Importador de PSD fornece várias opções para importar e aplicar a arte final para que sua aparência e capacidade de edição visual sejam mantidas da melhor maneira. Entretanto, determinados atributos visuais não podem ser preservados. Use as orientações a seguir para aprimorar a aparência dos arquivos PSD importados para o Flash Professional:

- O Flash Professional suporta somente o espaço de cores RGB e não o CMYK, que é comum em impressão. O Flash Professional pode converter imagens do CMYK em RGB. Entretanto, as cores ficarão mais bem preservadas se você converter as cores CMYK em RGB no Photoshop.
- O Flash Professional pode importar os seguinte modos de mesclagem do Photoshop e manter sua capacidade de edição: Normal, Escurecer, Multiplicar, Clarear, Tela, Luz direta, Diferença e Sobrepor.

Se for usado um modo de mesclagem que o Flash Professional não suporta, será possível rasterizar a camada para manter sua aparência visual ou remover o modo de mesclagem da camada.

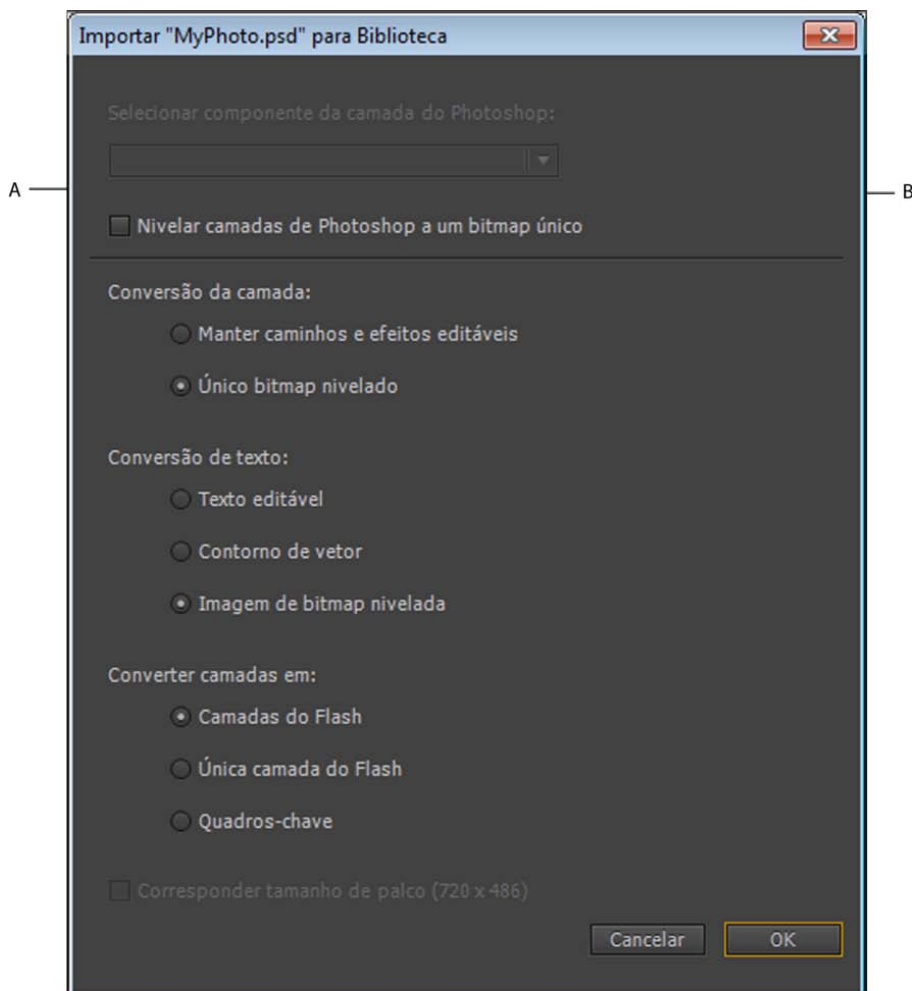
- O Flash Professional não pode importar Objetos Smart do Photoshop como objetos editáveis. Para preservar os atributos visuais dos Objetos Smart, eles são rasterizados e importados para o Flash Professional como bitmaps.
- O Flash Professional só pode importar o primeiro quadro das camadas de vídeo do Photoshop.
- As camadas de Imagem e Preenchimento são sempre rasterizadas quando importadas para o Flash Professional.
- Os objetos PNG no Photoshop são convertidos em arquivos JPG quando são importados para o Flash Professional. A transparência no PNG original é preservada no arquivo JPG resultante.
- O Photoshop é melhor no dimensionamento de imagens de bitmap do que o Flash Professional. Se você planeja ampliar ou reduzir um bitmap importado do Photoshop para o Flash Professional, dimensione o bitmap no Photoshop antes de importá-lo para o Flash Professional.
- Ao importar objetos que contêm áreas transparentes como bitmaps nivelados, qualquer objeto nas camadas atrás da parte transparente do objeto ficará visível através da área transparente — assumindo que os objetos atrás do objeto que contém a transparência também estão sendo importados. Para evitar isso, importe somente o objeto transparente como um bitmap nivelado.

Para importar múltiplas camadas e manter a transparência sem ter nenhum restante visível das camadas atrás da transparência, importe o arquivo PSD usando a opção Imagem bitmap com estilos editáveis de camada. Isso encapsulará os objetos importados como um clipe de filme e usará a transparência do clipe de filme. Isso será particularmente útil se você precisar animar as diferentes camadas no Flash Professional.

Importação de arquivos PSD do Photoshop

O formato Photoshop (PSD) é o formato de arquivo padrão do Photoshop. O Flash Professional pode importar diretamente arquivos PSD e preservar muitos recursos do Photoshop, mantendo a qualidade da imagem e a capacidade de edição do arquivo PSD no Flash Professional. Você pode também nivelar os arquivos PSD ao importá-los, criando um único arquivo de imagem bitmap que mantém os efeitos visuais da imagem, mas remove as informações hierárquicas da camada nativas para o formato de arquivo PSD.

Para assistir a um tutorial de vídeo sobre criação de sites da Web com o Photoshop e o Flash Professional, consulte www.adobe.com/go/vid0201_br.



Caixa de diálogo de importação PSD

A. Camadas no arquivo PSD sendo importadas **B.** Opções de importação disponíveis para a camada ou objeto selecionado

1. Selecione Arquivo > Importar para Palco ou Importar para Biblioteca.
2. Navegue até o arquivo PSD do Adobe Photoshop a ser importado, selecione e clique em OK.
3. (Opcional) Na caixa de diálogo Importação de PSD, selecione camadas, grupos e objetos individuais e escolha como importar cada item.
4. Na opção Converter camadas em, selecione uma das seguintes opções:

Camadas do Flash Todas as camadas selecionadas na lista da opção Selecionar camadas do Photoshop são colocadas em sua própria camada. Cada camada é marcada com um nome da camada no arquivo Photoshop. As camadas no Photoshop são objetos nas camadas individuais. Os objetos também possuem o nome da camada no Photoshop quando colocados no painel Biblioteca.

Quadros-chave Todas as camadas selecionadas na lista da opção Selecionar camadas do Photoshop são colocadas em quadros-chave individuais em uma nova camada. A nova camada é denominada conforme o arquivo do Photoshop (por exemplo, myfile.psd). As camadas no Photoshop tornam-se objetos nos quadros-chave individuais. Os objetos também possuem o nome da camada no Photoshop quando colocados no painel Biblioteca.

5. Para obter as opções restantes, selecione uma das seguintes opções:

Colocar Camadas na posição original O conteúdo do arquivo PSD mantém a posição exata que tinha no Photoshop. Por exemplo, se um objeto foi posicionado em X = 100 Y = 50 no Photoshop, ele assumirá as mesmas coordenadas no Palco do Flash Professional.

Se esta opção não estiver selecionada, as camadas importadas do Photoshop ficarão centralizadas no Palco. Os itens no arquivo PSD continuam se referindo uns aos outros quando importados; entretanto, todos os objetos ficam centralizados como um bloco na exibição atual. Esse recurso pode ser útil se você tiver aplicado zoom em uma área do Palco e estiver importando um objeto específico para essa área do Palco. Se o objeto tiver sido importado com o uso das coordenadas originais, você pode não vê-lo importado porque ele pode ficar de fora da exibição do palco atual.

Nota: Ao importar o arquivo PSD para a biblioteca do Flash Professional, esta opção não fica disponível.

Definir tamanho do palco com o mesmo tamanho que a Tela do Photoshop O tamanho do Palco do Flash Professional é redimensionado para o mesmo tamanho que o documento do Photoshop (ou área de corte ativa) usada para criar o arquivo PSD. Esta opção não é selecionada por padrão.

Nota: Ao importar o arquivo PSD para a biblioteca do Flash Professional, esta opção não fica disponível.

6. Clique em OK.

Importação dos arquivos PSD para a biblioteca do Flash

A importação de um arquivo PSD para uma biblioteca é parecida com a importação para o Palco. Ao importar um arquivo PSD para a biblioteca, a pasta raiz usa o nome do arquivo PSD. Depois de o arquivo PSD ser importado para a biblioteca, é possível alterar o nome da pasta raiz ou mover as camadas para fora da pasta.

Nota: A biblioteca classifica o conteúdo do arquivo PSD importado em ordem alfabética. A estrutura de agrupamento e pasta hierárquica permanece a mesma, mas a biblioteca a classifica novamente em ordem alfabética.

Um clipe de filme é criado contendo todo o conteúdo do arquivo PSD importado em sua linha do tempo, como se o conteúdo tivesse sido importado para o Palco. Quase todos os cliques de filme possuem um bitmap ou outro recurso associado a eles. Para diminuir a confusão e os conflitos de nomenclatura, esses recursos são armazenados em uma pasta de Recursos na mesma pasta em que está o clipe de filme.

Nota: Ao importar para a biblioteca, o conteúdo do arquivo PSD é importado para a linha do tempo do clipe de filme, não para a linha do tempo principal do Flash.

Opções de importação do Photoshop

[Para o início](#)

Ao importar um arquivos PSD do Photoshop que contém múltiplas camadas, você pode definir as seguintes opções:

Composição de camada Se o arquivo do Photoshop contiver composições de camada, será possível especificar qual versão da imagem importar. Uma composição de camada é um instantâneo de um estado da paleta Camadas do Photoshop. As composições de camada registram três tipos de opções de camada, todas as quais são importadas para o Flash Professional:

- **Visibilidade da camada:** define se a camada é exibida ou ocultada.
- **Posição da camada** no documento.
- **Aparência da camada:** define se o estilo da camada é aplicado a ela e a seu modo de mesclagem.

Se nenhuma composição de camada estiver presente, esse menu pop-up ficará oculto. O Flash Professional suporta todos os aspectos da fidelidade da composição da camada, incluindo visibilidade, posição e estilo da camada.

Importação de objetos de texto

Objetos de texto são camadas de texto no Photoshop. Escolha como importar o texto para o Flash Professional.

Texto editável Cria um objeto de texto editável a partir do texto na camada selecionada do Photoshop. A aparência do texto pode ficar comprometida para manter a capacidade de edição do texto. Se você importar o texto como um clipe de filme, esse clipe de filme conterá o objeto de texto editável.

Nota: Ao importar o texto editável para a biblioteca, ele deve estar em um clipe de filme. Somente cliques de filme, bitmaps e símbolos gráficos podem ser armazenados na biblioteca. Quando a opção Texto editável for selecionada para uma camada de texto que está sendo importada para a biblioteca, ela será automaticamente importada como um símbolo gráfico.

Contornos vetoriais Converte o texto em caminhos vetoriais para preservar a aparência visual do texto. O texto em si não é mais editável, mas a opacidade e o modo de mesclagem compatíveis mantêm sua capacidade de edição. Se essa opção for selecionada, o objeto deverá ser convertido em um clipe de filme.

Nota: (Somente no Windows 8) Se um arquivo PSD contendo texto for importado com a opção Contorno de vetor selecionada, você não pode editar pontos de âncora para o objeto do vetor. Isso é observado com arquivos PSD criados usando fontes não disponíveis no Windows 8.

Imagem bitmap nivelada Rasteriza o texto em um bitmap para preservar a aparência exata da camada de texto no Photoshop. O texto rasterizado não é mais editável.

Nota: Ao importar o texto em um caminho, é necessário importá-lo como imagem bitmap nivelada para preservar a fidelidade visual do objeto.

Importação dos objetos de forma

Um objeto da Camada de forma é um objeto que era originalmente uma camada de forma no Photoshop ou uma camada de imagem com uma máscara de corte de vetor contida nele.

Caminhos e estilos de camada editáveis Cria uma forma de vetor editável com um bitmap recortado no vetor. Os modos de mesclagem suportados, filtros e opacidade são mantidos. Os modos de mesclagem não suportados que não puderem ser reproduzidos no Flash Professional serão removidos. O objeto deve ser convertido em um clipe de filme.

Imagem bitmap nivelada Rasteriza a forma em um bitmap para preservar a aparência exata da camada de forma no Photoshop. Uma imagem rasterizada não é mais editável.

Importação da imagem ou camadas de preenchimento

Se a imagem ou camada de preenchimento estiver associada a uma máscara vetorial, ela será tratada como um objeto de camada de forma.

Imagem bitmap com estilos de camada editáveis Cria um clipe de filme com um bitmap. Os modos de mesclagem suportados, filtros e opacidade são mantidos. Os modos de mesclagem não suportados que não puderem ser reproduzidos no Flash Professional serão removidos. O objeto deve ser convertido em um clipe de filme.

Imagem bitmap nivelada Rasteriza a imagem em um bitmap para preservar a aparência exata da camada da imagem ou da camada de preenchimento no Photoshop.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Importação de objetos bitmap mesclados e objetos em um bitmap mesclado

Um bitmap mesclado é um objeto que contém mais de uma camada do Photoshop que é nivelada (ou mesclada) em um único bitmap quando importada para o Flash Professional. Os objetos em um bitmap mesclado representam as camadas no Photoshop. Para criar um bitmap mesclado, selecione duas ou mais camadas e selecione o botão Mesclar camadas.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Importação de vários objetos de diferentes tipos

Se você importar vários objetos de diferentes tipos, o Flash Professional só permitirá a importação dos objetos selecionados com as opções de importação que eles compartilham em comum, como Criar clipe de filme e Registro.

Importação de vários objetos de mesmo tipo

Se você importar vários objetos do mesmo tipo, as opções de importação exibidas serão as mesmas como se um único objeto daquele tipo fosse selecionado. Se os objetos não compartilharem os mesmos atributos, as opções de importação exibidas ficarão em um estado indeterminado e seus resultados podem não ser os esperados.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Importação de uma pasta de Grupo

Ao importar uma pasta de grupo, é possível importá-la como um clipe de filme ou colocar cada camada no grupo em sua própria camada ou quadro-chave na linha do tempo.

Se você selecionar Importar como clipe de filme, cada camada na pasta de grupo será colocada em uma camada em um clipe de filme, que é então colocada em sua própria camada ou quadro-chave na linha do tempo. O clipe de filme usa o mesmo nome que a pasta de grupo tinha no Photoshop e, se você importar o clipe de filme para uma camada do Flash Professional, a camada usará o mesmo nome.

Se você não colocar o grupo em um clipe de filme, cada camada será convertida para o tipo ao qual está atualmente definida e cada camada no grupo será importada para sua própria camada do Flash Professional. As camadas do Flash Professional são denominadas conforme as camadas individuais no arquivo PSD.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Importação e mesclagem das camadas

O Importador de PSD permite que você mescle duas ou mais camadas em um bitmap mesclado que é importado como um único arquivo bitmap, em vez de objetos individuais.

As camadas selecionadas para criar um bitmap mesclado devem ter um intervalo contínuo de duas ou mais camadas no mesmo nível. Por exemplo, não é possível selecionar uma camada em um grupo e uma camada fora desse grupo e então mesclá-las. Em vez disso, é necessário selecionar o grupo inteiro e a camada separada.

Configuração das opções de publicação

As Configurações de publicação no Importador de PSD permitem que você especifique o grau de compactação e a qualidade do documento a serem aplicados à imagem ao publicar um documento do Flash Professional como um arquivo SWF. Essas configurações entrarão em vigor quando o documento for publicado como um arquivo SWF e não terão efeito sobre a imagem quando você importá-la para o Palco ou a Biblioteca do Flash Professional.

Compactação Permite que você escolha entre os formatos de compactação com perdas ou sem perdas:

Com perdas Com perdas (JPEG) compacta a imagem no formato JPEG. Para usar a qualidade de compactação padrão especificada para a imagem importada, selecione Usar configuração de publicação. Para especificar uma nova configuração de compactação de qualidade, selecione a opção Personalizar e digite um valor entre 1 e 100 no campo de texto Qualidade. (Uma configuração mais alta apresenta maior preservação da integridade da imagem, mas gera um tamanho de arquivo maior).

Técnicas sem perdas Sem perdas (PNG/GIF) compacta a imagem com compactação sem perdas, na qual nenhum dado é descartado da imagem.

Nota: Use a compactação com perdas para imagens com variações complexas de tons ou cores, como fotografias ou imagens com preenchimentos de gradiente. Use a compactação sem perdas para imagens com formas simples e relativamente poucas cores.

Calcular tamanho do bitmap Determina o número de bitmaps criados para uma determinada camada com base nas seleções de importação e no tamanho compactado em kilobytes dos bitmaps resultantes na camada. Por exemplo, se você selecionar uma camada com uma sombra projetada e um desfoque e mantiver os estilos da camada, as informações da opção Calcular tamanho do bitmap afirmarão que três bitmaps resultarão da importação: um para cada efeito de filtro e outro para a própria imagem. Para calcular o tamanho de todos os bitmaps a serem importados, selecione todas as camadas e clique em Calcular tamanho do bitmap.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Preferências do importador de arquivo do Photoshop

[Para o início](#)

A caixa de diálogo Preferências do Flash permite que você importe as preferências dos arquivos PSD do Photoshop. As preferências especificadas para importação dos arquivos PSD afetam as opções com as quais a caixa de diálogo Importação de PSD está inicialmente preenchida quanto aos tipos de camada do Photoshop.

Nota: Para substituir as preferências especificadas para diferentes tipos de camada em um objeto pela base de objetos, use a caixa de diálogo Importação de PSD. Selecione a camada na qual alterar as opções de importação e especifique as opções necessárias.

Preferências de Importação de camadas da imagem

Estas opções especificam como as opções de importação das camadas de imagem serão definidas inicialmente. Você pode importar camadas de imagens como qualquer uma das seguintes opções:

Imagens bitmap com estilos de camada editáveis Cria um clipe de filme com um bitmap aninhado dentro dele. Especificar essa opção mantém os modos de mesclagem suportados e a opacidade, mas outros atributos visuais que não podem ser reproduzidos no Flash serão removidos. Se essa opção for selecionada, o objeto deverá ser convertido em um clipe de filme.

Imagens bitmap niveladas Rasteriza qualquer texto em uma imagem bitmap nivelada para manter a aparência exata que a camada de texto tinha no Photoshop.

Criar cliques de filme Especifica que as camadas de imagem devem ser convertidas em um clipe de filme quando importadas para o Flash. Essa opção pode ser alterada na caixa de diálogo Importação de PSD em uma camada por base de camada, se você não quiser que todas as camadas de imagem sejam convertidas em cliques de filme.

Preferências de importação da camada de texto

Estas opções especificam como as opções de importação das camadas de texto serão definidas inicialmente.

Texto editável Cria um objeto de texto editável a partir do texto na camada de texto do Photoshop. A aparência do texto será sacrificada para manter a capacidade de edição do texto. Se essa opção for selecionada, o objeto deverá ser convertido em um clipe de filme.

Contornos vetoriais Vetoriza o texto em caminhos. A aparência do texto pode ser alterada, mas os atributos visuais serão mantidos. Se essa opção for selecionada, o objeto deverá ser convertido em um clipe de filme.

Imagens bitmap niveladas Rasterize o texto para manter a aparência exata que a camada do texto tinha no Photoshop.

Criar cliques de filme Converte automaticamente a camada de texto em um clipe de filme quando importada para o Flash. Essa opção pode ser alterada na caixa de diálogo Importação de PSD em um objeto por base de objeto, se você não quiser que todas as camadas de texto sejam convertidas em cliques de filme. Essa opção é necessária quando a opção Texto editável ou Contornos de vetor está selecionada.

Preferências de importação da camada de forma

Estas opções especificam como as opções de importação das camadas de forma serão definidas inicialmente.

Caminhos e estilos de camada editáveis Esta opção criará uma forma de vetor editável com um bitmap recortado na forma de vetor. Os modos de mesclagem suportados e a opacidade também serão mantidos com essa opção, mas outros atributos visuais que não podem ser reproduzidos no Flash serão sacrificados. Se esta opção for selecionada, o objeto deverá ser convertido em um clipe de filme.

Imagens bitmap niveladas Esta opção rasteriza a forma e mantém a aparência exata que a camada de forma tinha no Photoshop.

Criar cliques de filme Esta opção definirá as camadas de forma a serem convertidas em um clipe de filme quando importadas para o Flash. Esta opção pode ser alterada em um objeto por base de objeto, se você não quiser que algumas camadas de forma sejam convertidas em cliques de filme. Esta opção ficará desativada se a caixa de seleção Manter caminhos e estilos de camada editáveis estiver marcada.

Preferências de importação do grupo de camada

Esta opção especifica como as opções dos grupos de camada serão inicialmente definidas.

Criar cliques de filme Especifica que todos os grupos devem ser convertidos em um clipe de filme quando importados para o Flash. Esta opção pode ser alterada em um objeto com a base do objeto, se você não quiser que alguns grupos de camada sejam cliques de filme.

Preferências de importação de bitmap mesclado

Esta opção especifica como as opções de importação dos bitmaps mesclados serão definidas inicialmente.

Criar cliques de filme Esta opção definirá os bitmaps mesclados a serem convertidos em um clipe de filme quando importados para o Flash. Esta opção pode ser alterada em um objeto com a base do objeto, se você não quiser que alguns bitmaps mesclados sejam convertidos em cliques de filme. Esta opção ficará desativada se a caixa de seleção Manter caminhos e estilos de camada editáveis estiver marcada.

Preferências de importação de registro do clipe de filme

Especifica um ponto de registro global para filmes que são criados. Essa configuração se aplica ao ponto de registro de todos os tipos de objetos. Esta opção pode ser alterada em um objeto pela base do objeto na caixa de diálogo Importador de PSD; essa é a configuração inicial de todos os tipos de objeto. Para obter mais informações sobre o registro de clipe de filme, consulte Editar símbolos.

Configurações de publicação para imagens importadas

As preferências das configurações de publicação para o arquivo FLA permitem que você especifique o grau de compactação e qualidade do documento a ser aplicado a imagens ao publicar o documento do Flash Professional como um arquivo SWF. Estas configurações serão efetivadas quando o documento for publicado como um arquivo SWF e elas não terão efeito sobre a imagem quando você importá-la para o palco ou biblioteca do Flash Professional.

Compactação Permite que você escolha entre os formatos de compactação com perdas ou sem perdas:

Com perdas Com perdas (JPEG) compacta a imagem no formato JPEG. Para usar a qualidade de compactação padrão especificada para a imagem importada, selecione Usar configuração de publicação. Para especificar uma nova configuração de compactação de qualidade, selecione a opção Personalizar e digite um valor entre 1 e 100 no campo de texto Qualidade. (Uma configuração mais alta apresenta maior preservação da integridade da imagem, mas gera um tamanho de arquivo maior).

Técnicas sem perdas Sem perdas (PNG/GIF) compacta a imagem com compactação sem perdas, na qual nenhum dado é descartado

da imagem.

Nota: Use a compactação com perdas para imagens com variações complexas de tons ou cores, como fotografias ou imagens com preenchimentos de gradiente. Use a compactação sem perdas para imagens com formas simples e relativamente poucas cores.

Qualidade Permite definir um nível de qualidade para a compressão.

Usar Configuração de publicação Aplica a configuração de qualidade JPEG atual das Configurações de publicação.

Personalizada Permite especificar uma configuração de qualidade específica distinta.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Como trabalhar com pontos de sinalização de vídeo

Nota: (Apenas para o Flash Professional CC) o recurso Pontos de sinalização de vídeo foi desaprovado e não está disponível com o Flash Professional CC

Use pontos de sinalização de vídeo para permitir que eventos sejam disparados em momentos específicos no vídeo. Há dois tipos de pontos de sinalização com os quais você pode trabalhar no Flash:

- Pontos de sinalização codificados. Esses pontos de sinalização são adicionados durante a codificação de vídeo com o Adobe Media Encoder. Para obter mais informações sobre a adição de pontos de sinalização no Adobe Media Encoder, consulte [Utilização do Adobe Media Encoder](#). Pontos de sinalização codificados podem ser acessados por outros aplicativos além do Flash.
- Pontos de sinalização ActionScript. São pontos de sinalização adicionados a um vídeo com o Inspetor de propriedades no Flash. Pontos de sinalização ActionScript são acessíveis somente ao Flash e ao Flash Player. Para obter mais informações sobre pontos de sinalização ActionScript, consulte [Noções básicas sobre pontos de sinalização](#) no *Guia do desenvolvedor ActionScript 3.0*.

Quando uma instância do componente FLVPlayback é selecionada no Palco, a lista de pontos de sinalização de vídeo é exibida no Inspetor de propriedades. Você também pode visualizar todo o vídeo no Palco e adicionar pontos de sinalização ActionScript usando o Inspetor de propriedades enquanto visualiza o vídeo, inclusive vídeos servidos pelo Flash Media Server.

Há um tutorial em vídeo sobre os pontos de sinalização de vídeo disponível em www.adobe.com/go/lrvid5302_fl_br.

Para trabalhar com pontos de sinalização no Inspetor de propriedades:

1. Importe vídeo na forma de download progressivo ou coloque o componente FLVPlayback no palco e especifique o vídeo de origem. Você pode especificar o vídeo de origem no Inspetor de propriedades.
2. No Inspetor de propriedades, clique em Pontos de sinalização para expandir a seção, se já não estiver aberta.
3. Clique no botão Adicionar (+) para adicionar um ponto de sinalização ActionScript e no botão Excluir (-) para excluir um ponto de sinalização existente. Você pode especificar o tempo arrastando o mouse para a direita ou para a esquerda para aumentar ou diminuir o valor do timecode ou digitando um valor.
4. Para adicionar um parâmetro a um ponto de sinalização, selecione o ponto de sinalização ActionScript e clique no botão Adicionar (+) na parte superior da seção Parâmetros.
5. Você pode renomear pontos de sinalização ActionScript e quaisquer de seus parâmetros clicando no campo de nome e editando o nome.

É possível importar e exportar listas de pontos de sinalização a partir do Inspetor de propriedades. Somente pontos de sinalização ActionScript podem ser importados para evitar conflitos com pontos de sinalização que já foram incorporados ao vídeo durante a codificação.

Os botões de ponto de sinalização Importar e Exportar na parte superior da seção Pontos de sinalização permitem importar ou exportar uma lista de pontos de sinalização no formato XML. Na exportação, a lista inclui todos os pontos de sinalização de Navegação e Evento que estejam incorporados no vídeo, bem como todos os pontos de sinalização ActionScript que você tiver adicionado. Na importação, uma caixa de diálogo que mostra o número de pontos de sinalização ActionScript importados é exibida.



Desenho e pintura

[Alteração da curva de um movimento](#)

Adobe (27 de fevereiro de 2012)

vídeo-tutorial

Neste vídeo, você aprenderá a alterar a curva de um movimento no Flash CS5.

[Manual didático de efeitos gráficos para Flash](#)

Adobe (27 de fevereiro de 2012)

tutorial

O Adobe Flash Professional CS5 oferece vários recursos para produzir efeitos gráficos impressionantes e aprimorar a aparência e a sensação de seus projetos. O Manual didático de efeitos gráficos para Flash explorar estes recursos, de tarefas básicas, como usar ladrilhos e modos de mesclagem, a conceitos mais avançados, como animação de filtros e aplicação de máscaras usando o ActionScript. Confira as seções abaixo e se aprofunde no tópico que mais lhe interessar.

[Utilização da ferramenta Deco{](#)

Adobe (27 de fevereiro de 2012)

vídeo-tutorial

Com este vídeo, você aprende sobre a escala sensível a conteúdo no Flash CS5.

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Traçados, preenchimentos e gradientes

[Criar ou editar preenchimento de gradiente](#)
[Ajustar cores de traçados e preenchimentos](#)
[Modificação de áreas pintadas](#)
[Transformar gradiente e preenchimentos de bitmap](#)
[Bloquear o gradiente ou o bitmap para preencher o Palco](#)

[Para o topo](#)

Criar ou editar preenchimento de gradiente

Um gradiente é um preenchimento multicolorido no qual uma cor gradualmente muda para outra cor. O Flash Pro permite que você aplique até 15 transições de cor em um gradiente. A criação de gradiente é uma boa maneira de criar uma gradação suave de cores em um ou mais objetos. Você pode salvar um gradiente como amostra para facilitar a sua aplicação a vários objetos. O Flash Pro pode criar dois tipos de gradientes:

Os *gradientes lineares* mudam de cor ao longo de um único eixo (horizontal ou vertical).

Os *gradientes radiais* mudam de cor numa direção para fora, com início em um ponto focal central. Você pode ajustar a direção do gradiente, assim como suas cores, a localização do ponto focal e muitas outras de suas propriedades.

O oferece mais controle sobre os gradientes linear e radial para uso com Flash Player. Esses controles, chamados de modos de estouro, permitem-lhe especificar como as cores são aplicadas além do gradiente.

Para obter uma amostra de gradientes, consulte a página Amostras de Flash em www.adobe.com/go/learn_fl_samples_br. Faça o download e descomprima o arquivo zipado Amostras e navegue até a pasta Graphics\AnimationAndGradients para acessar a amostra.

1. Para aplicar um preenchimento gradiente em arte existente, selecione um objeto ou objetos do Palco.
2. Se o painel Cor não estiver visível, selecione Janela > Cor.
3. Para selecionar a tela do modo cores, selecione RGB (configuração padrão) ou HSB no menu do painel.
4. Selecione o tipo de gradiente no menu Tipo:

Linear Crie um gradiente que matize do ponto inicial ao final numa linha reta.

Radial Produz um gradiente que se mistura para fora em um caminho circular a partir de um ponto focal central.

observação: Quando você seleciona um gradiente linear ou radial, o painel Cores inclui também duas outras opções, se você estiver publicando material para o Flash Player 8 ou posterior. Primeiro, o menu Estouro é ativado abaixo do menu Tipo. Use o menu Estouro para controlar as cores aplicadas além dos limites do gradiente. Segundo, aparece a barra de definição do gradiente, com ponteiros abaixo da barra indicando as cores do gradiente.

5. (Opcional) No menu Estouro, selecione um modo de estouro a ser aplicado no gradiente: Estender (modo padrão), Refletir ou Repetir.
6. (Opcional) Para criar um gradiente linear ou radial compatível com SVG (Gráfico vetorial escalonável), clique na caixa de seleção RGB Linear. Isso permitirá que o gradiente pareça suave quando for alterado para diferentes tamanhos depois da primeira aplicação.
7. Para alterar uma cor no gradiente, selecione um dos ponteiros de cor abaixo da barra de definição de gradiente (o triângulo na parte superior do ponteiro de cor selecionado ficará preto). Clique no painel de espaço de cor que aparece acima da barra de gradiente. Arraste o controle deslizante Brilho para ajustar a luminosidade da cor.
8. Para incluir um ponteiro no gradiente, clique na barra de definição de gradiente ou abaixo dela. Selecione uma cor para o novo ponteiro, conforme descrito na etapa anterior.
Pode-se incluir até 15 ponteiros de cor, o que permitirá a criação de um gradiente com até 15 transições de cores.
9. Para reposicionar um ponteiro no gradiente, arraste o ponteiro ao longo da barra de definição do gradiente. Arraste o ponteiro para baixo e para fora da barra de definição do gradiente para removê-lo.
10. Para gravar o gradiente, clique no triângulo no canto superior direito do painel Cores e selecione Incluir amostras no menu.
O gradiente é incluído no painel Amostras para o presente documento.

11. Para transformar o gradiente, como para fazer um gradiente vertical, em vez de horizontal, use a ferramenta Transformação de gradiente. Consulte [Transformar gradiente e preenchimentos de bitmap](#) para obter mais informações.

[Para o topo](#)

Ajustar cores de traçados e preenchimentos

Você pode especificar o traçado e a cor de preenchimento de objetos gráficos e formas usando os controles Cor de preenchimento e Cor do traçado, no painel Ferramentas, ou controles Cor do traçado e Cor de preenchimento, no Inspetor de propriedades.

A seção Cor do traçado e Cor de preenchimento do painel Ferramentas contém controles para ativação das caixas Cor do traçado e Cor de preenchimento, que, por sua vez, determinam se os traçados ou preenchimentos dos objetos selecionados são afetados pelas opções de cor. Além disso, a seção Cores tem controles para redefinir rapidamente as cores para o padrão, definir as configurações de cor de traçado ou de preenchimento para Nenhuma e trocar as cores de preenchimento e traçado.

Além de permitir selecionar a cor do traçado e preenchimento de um objeto gráfico ou forma, o Inspetor de propriedades oferece controles para especificar a largura e o estilo do traçado.

Para usar esses controles com o fim de modificar atributos de pintura de objetos existentes, primeiro selecione os objetos no Palco.

Consulte também: Visualização de cores do Live.

Ajuste de cores de traçados e preenchimentos usando o painel Ferramentas

Os controles Cor de preenchimento ou Cor do traçado no painel Ferramentas define os atributos da pintura de novos objetos criados com as ferramentas de pintura e de desenho. Para usar esses controles com o fim de modificar atributos de pintura de objetos existentes, primeiro selecione os objetos no Palco.

- Clique no controle de cor Traçado ou Preenchimento e selecione uma amostra de cor.
- Clique no botão do Seletor de cores do sistema na janela pop-up e selecione uma cor. Você também pode passar o mouse sobre diferentes cores para visualizar o efeito da cor sobre a forma.
- Digite o valor hexadecimal da cor na caixa.
- Para voltar para as configurações de cor padrão (preenchimento branco e traçado preto), clique no botão Preto e branco, no painel Ferramentas.
- Para remover qualquer traçado ou preenchimento, clique no botão Sem cor.
***Observação:** O botão Sem cor aparece apenas quando você está criando um oval ou um retângulo. Pode-se criar um objeto sem traçado ou preenchimento, mas você não pode usar o botão Sem cor com um objeto existente. Em vez disso, selecione o traçado ou preenchimento existente e exclua.*
- Para trocar as cores entre o preenchimento e o traçado, clique no botão Trocar cores no painel Ferramentas.

O Flash Professional CC permite que você visualizar Traço ou Preenchimento de cores ao alterá-los da amostra de cor. Para obter mais informações, consulte Visualização de cores do Live.

Aplicação de preenchimento de cor sólido usando o Inspetor de propriedades

1. Selecione um objeto ou objetos fechados no Palco.
2. Selecione Janela > Propriedades.
3. Para selecionar uma cor, clique em cor de Preenchimento e faça o seguinte:
 - Selecione a amostra de cor da paleta.
 - Digite o valor hexadecimal da cor na caixa.

Selecione cor, estilo e espessura do traçado usando o Inspetor de propriedades

Para mudar a cor, o estilo e o peso do traçado de um objeto selecionado, use o controle Cor do traçado no inspetor de Propriedades. Para usar o estilo do traçado, escolha entre os estilos pré-carregados com o Flash Pro ou crie um estilo personalizado. Para selecionar um preenchimento de cor sólida, use o controle de Cor de preenchimento no inspetor de Propriedades.

1. Selecione um objeto ou objetos no Palco (para símbolos, primeiro clique duas vezes para entrar no modo de edição de símbolo).
2. Selecione Janela > Propriedades.
3. Para selecionar um estilo de traçado, clique no menu Estilo e selecione uma opção. Para criar um estilo personalizado, clique em Personalizar, no Inspetor de propriedades, selecione Opções, na caixa de diálogo Estilo de traçado, e clique em OK.

***Observação:** A seleção de estilo de traçado exceto Sólido pode aumentar o tamanho do arquivo.*

4. Para selecionar uma espessura de traçado, defina o controle deslizante Traçado ou insira um valor na caixa de texto.
5. Para ativar as dicas de traçado, selecione a caixa de seleção Dicas de traçado. Dicas de traçado ajusta as âncoras de curva e de linha em

pixels totais, evitando linhas horizontais e verticais borradas.

6. Para definir o estilo de um fim de caminho, selecione a opção Finalização:

Nenhum É esvaziado com fim do caminho.

Redondo Adiciona uma finalização redonda que se estende além do caminho em metade da largura do traçado.

Quadrado Adiciona uma finalização quadrada que se estende além do caminho em metade da largura do traçado.

7. (Opcional) Se você estiver desenhando linhas com as ferramentas Lápis ou Pincel, com o modo desenho configurado para Suavizar, use o controle deslizante Suavidade para especificar o grau em que o Flash Pro suaviza as linhas que está desenhando.

Por padrão, o valor de Suavização é definido em 50, mas você pode especificar valores de 0 a 100. Quanto maior o valor da suavização, mas suave a linha resultante.

Observação: Se o modo desenho for configurado para Correção ou Tinta, o controle deslizante Suavização fica desativado.

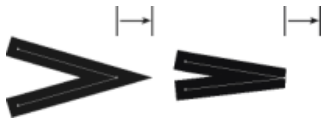
8. Para definir como dois segmentos caminhos se encontram, selecione a opção Unir. Para mudar os cantos em caminhos abertos ou fechados, selecione um caminho e outra opção unir.



União em diagonal, redonda e em bisel.

9. Para evitar o efeito de bisel em uma união em diagonal, digite o limite da diagonal.

Os comprimentos de linha que excedam esse valor são quadrados em vez de pontudos. Por exemplo, um limite de diagonal de 2 para um traçado de 3 pontos significa que quando o comprimento do ponto for duas vezes o peso do traçado, o Flash Pro remove o ponto limite.



Aplicação de limite em diagonal.

Ajustar traçados de várias linhas ou formas

Para alterar a cor, a largura e o estilo de uma ou mais linhas do traçado ou contornos da forma, use a ferramenta Tinteiro. Você pode aplicar apenas cores sólidas, não gradientes ou bitmaps, nas linhas ou nos contornos das formas.

O uso da ferramenta Vidro de tinta, em vez da seleção de linhas individuais, facilita mudar os atributos do traçado de múltiplos objetos de uma só vez.

1. Selecione a ferramenta Vidro de tinta no painel Ferramentas.
2. Selecione uma cor de traçado.
3. Selecione um estilo e uma largura do traçado no inspetor de Propriedades.
4. Para aplicar as modificações do traçado, clique num objeto do Palco.

Copiar traçados e preenchimentos

Use a ferramenta Conta-gotas para copiar atributos de preenchimento e de traçado de um objeto e aplicar imediatamente em outro objeto. A ferramenta Conta-gotas permite também visualizar uma amostra da imagem em um bitmap para usar como preenchimento.

1. Para aplicar os atributos de uma área preenchida ou com traçado para outra área preenchida ou com traçado, selecione a ferramenta Conta-gotas e clique na área preenchida ou com traçado cujos atributos deseja aplicar.

Quando se clica num traçado, a ferramenta automaticamente muda a ferramenta Vidro de tinta. Quando se clica em área preenchida, a ferramenta automaticamente muda para a ferramenta Lata de tinta com o modificador Bloquear preenchimento ativado.

2. Clique em outra área preenchida ou com traçado para aplicar os novos atributos.

Modificação de áreas pintadas

[Para o topo](#)

A ferramenta Lata de tinta preenche com cor as áreas fechadas. Esta ferramenta permite o seguinte:

- Preenchimento das áreas vazias e mudança da cor de áreas já pintadas.
- Pintar com cores sólidas e preenchimentos de gradientes e bitmaps.

Use a ferramenta Lata de tinta para preencher áreas não totalmente fechadas.

- Faça o Flash Pro fechar as lacunas nos contornos da forma enquanto você usa a ferramenta Lata de tinta.
1. Selecione a ferramenta Lata de tinta no painel Ferramentas.
 2. Selecione a cor e o estilo do preenchimento.
 3. Clique no modificador Tamanho do espaço que aparece na parte inferior do painel Ferramentas e selecione uma opção de tamanho de espaço:
 - Não Fechar lacunas para fechar lacunas manualmente antes de preencher a forma. Fechar as lacunas manualmente pode ser mais rápido em desenhos complexos.
 - A opção Fechar para fazer o Flash Pro preencher a forma que apresente lacunas.

Observação: Se as lacunas forem muito grandes, pode ser necessário fechá-las manualmente.

4. Clique na forma ou na área fechada para preenchê-la.

Transformar gradiente e preenchimentos de bitmap

[Para o topo](#)

Você pode transformar um preenchimento gradiente ou com bitmap ajustando o tamanho, a direção ou o centro do preenchimento.

1. Selecione a ferramenta Transformar gradiente do  no painel Ferramentas. Caso não seja possível visualizar a ferramenta Transformar gradiente no painel Ferramentas, clique e mantenha pressionado o botão do mouse sobre a ferramenta Transformação livre e selecione a ferramenta Transformar gradiente no menu.
2. Clique na área preenchida com gradiente ou bitmap. Aparece uma caixa delimitadora com alças de edição. Quando o ponteiro está sobre qualquer uma dessas alças, ele muda para indicar a função da alça.

Ponto central O ícone de rolagem da alça do ponto central é uma seta de quatro pontas.

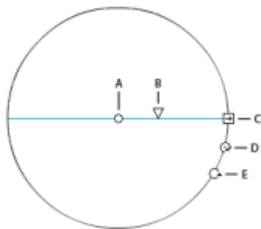
Ponto focal A alça do ponto focal aparece apenas quando o gradiente radial está selecionado. O ícone de rolagem da alça do ponto focal é um triângulo invertido.

Tamanho O ícone de rolagem da alça de tamanho (ícone médio da alça na borda da caixa delimitadora) é um círculo com uma seta no seu interior.

Rotação Ajusta a rotação do gradiente. O ícone de rolagem da alça de rotação (o ícone inferior da alça na borda da caixa delimitadora) é um círculo formado por quatro alças.

Largura Ajusta a largura do gradiente. O ícone de rolagem para a alça de largura (a alça quadrada) é uma seta de ponta dupla.

Pressione Shift para restringir a direção do preenchimento gradiente linear para múltiplos de 45°.



Controles de gradiente radial

A. Ponto central **B.** Largura **C.** Rotação **D.** Tamanho **E.** Ponto focal.

3. Dê outra forma ao gradiente ou ao preenchimento da seguinte forma:
 - Para reposicionar o ponto central do gradiente ou do preenchimento com bitmap, arraste o ponto central.



- Para mudar a largura do gradiente ou do preenchimento com bitmap, arraste a alça quadrada sobre o lado da caixa delimitadora. (Essa opção redimensiona apenas o preenchimento, não o objeto que contém o preenchimento).



- Para mudar a altura do gradiente ou do preenchimento com bitmap, arraste a alça quadrada na parte inferior da caixa delimitadora.



- Para girar o gradiente ou o preenchimento com bitmap, arraste a alça de rotação circular no canto. Você pode arrastar também a alça mais abaixo do círculo delimitador de um gradiente ou preenchimento circular.



- Para dimensionar um gradiente linear ou um preenchimento, arraste a alça quadrada no centro da caixa delimitadora.



- Para mudar o ponto focal de um gradiente circular, arraste a alça média circular do círculo delimitador.



- Para inclinar ou colocar em oblíquo um preenchimento numa forma, arraste uma das alças circulares na parte superior ou no lado direito da caixa delimitadora.



- Para cobrir um bitmap dentro de uma forma, dimensione o preenchimento.



Observação: Para ver todas as alças enquanto você trabalha com preenchimentos grandes ou preenchimentos próximos à borda do Palco, selecione *Visualizar > Área de trabalho*.

[Para o topo](#)

Bloqueie o gradiente ou o bitmap para preencher o Palco

Você pode bloquear um gradiente ou o preenchimento com bitmap para dar a impressão que o preenchimento cobre todo o Palco e de que os objetos pintados com o preenchimento são máscaras revelando o gradiente ou bitmap subjacente.

Quando você seleciona o modificador Bloquear preenchimento com a ferramenta Pincel ou Lata de tinta e usa essa ferramenta para pintar, o preenchimento gradiente ou com bitmap se estende através dos objetos pintados no Palco.



O uso do modificador *Bloquear preenchimento* cria a aparência de um único preenchimento gradiente ou com bitmap aplicado a objetos separados no Palco.

Use preenchimento gradiente bloqueado

1. Selecione a ferramenta Pincel ou Lata de tinta e gradiente ou bitmap como preenchimento.
2. Selecione linear ou radial do menu Tipo no painel Cores.
3. Clique no modificador Bloquear preenchimento do .
4. Primeiro pinte as áreas onde deseja colocar o centro do preenchimento e depois mova para as outras áreas.

Use preenchimento com bitmap bloqueado

1. Selecione o bitmap que vai usar.
2. Selecione bitmap do menu Tipo no painel Cores.
3. Selecione a ferramenta Pincel ou Lata de tinta.
4. Clique no modificador Bloquear preenchimento do .
5. Primeiro pinte as áreas onde deseja colocar o centro do preenchimento e depois mova para as outras áreas.

- [Desmontar grupos e objetos](#)
- [Trabalhar com bitmaps importados](#)



As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

Desenhar linhas e formas simples

[Desenhar linhas retas com a ferramenta Segmento de linha](#)

[Desenhar retângulos e ovais](#)

[Desenhar polígonos e estrelas](#)

[Desenhar com a ferramenta Lápis](#)

[Pintar com a ferramenta Pincel](#)

[\(apenas para o Flash Professional CC\) Visualização de cor em tempo real](#)

Desenhar linhas retas com a ferramenta Segmento de linha

[Para o topo](#)

Para desenhar um segmento de linha reta uma vez, use a ferramenta Linha.

1. Selecione a ferramenta Linha .
2. Selecione Janela > Propriedades e selecione os atributos de traçado.

Observação: Não é possível definir atributos de preenchimento para a ferramenta Linha.

3. Clique no botão Desenho de objeto  na seção Opções do painel Ferramentas, para selecionar o modo Desenho de objeto ou Mesclar desenho. Se o botão Desenho de objeto estiver pressionado, a ferramenta Linha está no modo Desenho de objeto.
4. Posicione o ponteiro onde a linha deve começar e arraste até onde a linha deve terminar. Para restringir o ângulo da linha em múltiplos de 45 graus, arraste com a tecla Shift pressionada.

Desenhe retângulos e ovais

[Para o topo](#)

As ferramentas Oval e Retângulo permitem criar essas formas geométricas básicas e aplicar traçados, preenchimentos e especificar cantos arredondados. Além do modo Desenho de objeto e Mesclar desenho, as ferramentas Oval e Retângulo também apresentam o modo de desenho Primitiva de objeto.

Ao criar formas retangulares ou ovais usando as ferramentas Primitiva de retângulo ou Primitiva de oval, o Flash desenha as formas como objetos separados. Essas formas, ao contrário das formas que você cria, usam o modo Desenho de objeto. As ferramentas de forma primitiva permitem que você especifique o raio dos cantos dos retângulos usando os controles no inspetor Propriedades. Isso inclui também o ângulo inicial e final e o raio interno dos ovais. Após criar a forma primitiva, altere o raio e as dimensões com a seleção da forma no Palco e o ajuste dos controles no Inspetor de propriedades.

observação: Quando qualquer uma das ferramentas de desenho de Objeto primitivo, o Inspetor de propriedades mantém os valores do último objeto primitivo que você editou. Por exemplo, se você modificar um retângulo e depois desenhar um segundo retângulo.

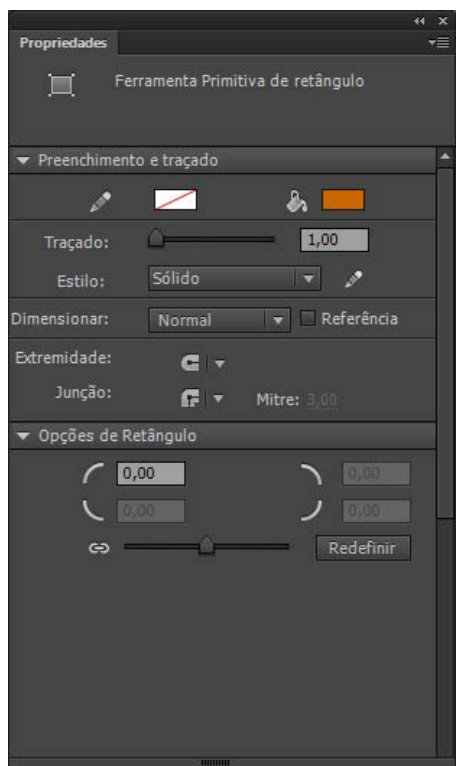
Observação: Para desenhar do centro do Palco, segure a tecla Alt ao desenhar uma forma.

Desenhar primitiva de retângulos

1. Para selecionar a ferramenta Primitiva de retângulo, clique e mantenha pressionado o botão do mouse na ferramenta Retângulo  e selecione a ferramenta Primitiva de retângulo  no menu pop-up.
2. Para criar uma primitiva de retângulo, arraste a ferramenta Primitiva de retângulo no Palco.

Observação: Para mudar o raio do canto enquanto arrasta com a ferramenta Primitiva de retângulo, pressione a tecla Seta para cima ou Seta para baixo. Quando os cantos chegam ao arredondamento desejado, solte a tecla.

3. Com a primitiva de retângulo selecionada, você pode usar os controles do Inspetor de propriedades para fazer mais modificações da forma ou para especificar as cores de traçado e de preenchimento.



Propriedades de uma primitiva de retângulo.

Estes controles do Inspetor de propriedades são específicos da ferramenta Primitiva de retângulo:

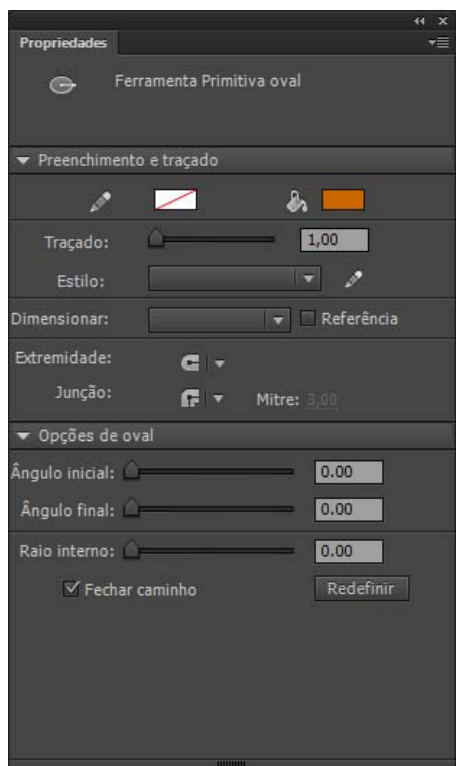
Controles do raio do canto do retângulo Permitem que você especifique os raios do canto do retângulo. Você pode digitar um valor numérico para cada raio interno em cada caixa de texto. Digitar um valor negativo cria um raio inverso. Você pode também cancelar a seleção do ícone de restrição do raio do canto e ajustar cada raio de canto individualmente.

Redefinir Redefine todos os controles da ferramenta Primitiva de retângulo e restaura a forma de primitiva de retângulo desenhada no Palco ao respectivo tamanho e forma iniciais.

4. Para especificar um raio de canto diferente para cada canto, desmarque a seleção do ícone Bloqueio, na área Opções do retângulo, do Inspetor de propriedades. Quando bloqueados, os controles de raio ficam restringidos, de modo que todos os cantos usam o mesmo raio.
5. Para redefinir o raio dos cantos, clique no botão Redefinir, no Inspetor de propriedades.

Desenhar primitivas de oval

1. Clique e mantenha pressionado o botão do mouse na ferramenta Retângulo  e selecione a ferramenta Primitiva de oval .
2. Para criar uma primitiva de oval, arraste a ferramenta Primitiva de oval no Palco. Para restringir a forma em um círculo, arraste e mantenha a tecla Shift pressionada.
3. Com a primitiva de oval selecionada no Palco, você pode usar os controles encontrados no Inspetor de propriedades para modificar mais a forma ou para especificar as cores de traçado e de preenchimento.



Propriedades de uma primitiva de oval.

Estes controles do Inspetor de propriedades são específicos da ferramenta Primitiva de oval:

Ângulo inicial/Ângulo final O ângulo do ponto inicial e do ponto final do oval. Com o uso desses controles você pode facilmente modificar a forma de ovais e círculos para fatias de pizza, meios-círculos e outras formas criativas.

Raio interno Um raio interno (ou oval) dentro do oval. Você pode digitar um valor numérico para o raio interno na caixa ou clicar no controle deslizante e ajustar interativamente o tamanho do raio interno. Você pode inserir valores de 0 a 99 representando o percentual de preenchimento que é removido.

Fechar caminho Determina se o caminho (ou caminhos, se você estiver especificando um raio interno) do oval está fechado. Se você especificar um caminho aberto, nenhum preenchimento é aplicado à forma resultante; apenas o traçado é desenhado. O Caminho fechado está selecionado por padrão.

Redefinir Redefine todos os controles da ferramenta Primitiva de oval e restaura a forma de primitiva de oval desenhada no Palco para o respectivo tamanho e forma iniciais.

Desenho de ovais e retângulos

As ferramentas Oval e Retângulo criam essas formas geométricas básicas.

1. Para selecionar a ferramenta Retângulo  ou a ferramenta Oval , clique e segure o botão do mouse na ferramenta Retângulo e arraste.
2. Para criar um retângulo ou um oval, arraste a ferramenta Retângulo ou Oval no Palco.
3. Para a ferramenta Retângulo, especifique cantos arredondados, clicando no modificador Retângulo arredondado e digitando um valor de raio de canto. O valor zero (0) cria cantos perfeitos.
4. Arraste no Palco. Se estiver usando a ferramenta Retângulo, pressione as teclas Seta para cima e Seta para baixo enquanto arrasta para ajustar o raio de cantos arredondados.

Para as ferramentas Oval e Retângulo, arraste e mantenha a tecla Shift pressionada para restringir as formas em círculos e quadrados.

5. Para determinar um tamanho específico de oval ou retângulo, selecione a ferramenta Oval ou Retângulo e pressione a tecla Alt (Windows) ou a tecla Option (Macintosh). Em seguida, clique no Palco para exibir a caixa de diálogo Configurações de oval e de retângulo.
 - Para ovais, especifique a largura e a altura em pixels e se o oval será desenhado a partir do centro.
 - Para retângulos, especifique a largura e a altura em pixels, o raio dos cantos arredondados e se o retângulo será desenhado a partir do centro.

Consulte também: [Visualização de cor em tempo real](#).

1. Selecione a ferramenta PolyStar  clicando e segurando o botão do mouse na ferramenta Retângulo e selecionando no menu pop-up que aparece.
2. Selecione Janela > Propriedades e selecione os atributos de traçado e de preenchimento.
3. Clique em Opções e siga estes procedimentos:
 - Para Estilo, selecione Polígono ou Estrela.
 - Em Número de lados, digite um número de 3 a 32.
 - Em Tamanho do ponto da estrela, digite um número de 0 a 1 para especificar a profundidade dos pontos da estrela. Um número mais próximo de 0 cria pontos mais profundos (como agulhas). Se estiver desenhando um polígono, não mude esta configuração. (Ela não afeta a forma do polígono).
4. Clique em OK.
5. Arraste no Palco.

Consulte também: [Visualização de cor em tempo real](#).

Desenhar com a ferramenta Lápis

[Para o topo](#)

Para desenhar linhas e formas, use a ferramenta Lápis quase da mesma maneira em que usa um lápis de verdade para desenhar. Para aplicar suavização ou correção às linhas e formas enquanto desenha, selecione um modo desenho para a ferramenta Lápis.

1. Selecione a ferramenta Lápis .
2. Selecione Janela > Propriedades e selecione a cor do traçado, o peso da linha e o estilo.
3. Selecione um modo desenho em Opções no painel Ferramentas:
 - Para desenhar linhas retas e converter aproximações de triângulos, ovais, círculos, retângulos e quadrados nessas formas geométricas comuns, selecione Correção .
 - Para desenhar linhas curvas suaves, selecione Suavização .
 - Para desenhar linhas a mão livre sem aplicar modificações, selecione Tinta .



Linhas desenhadas no modo Correção, Suavização e Tinta, respectivamente.

4. Para desenhar com a ferramenta Lápis, arraste com a tecla Shift pressionada para restringir as linhas nas direções vertical ou horizontal, clique em Palco e arraste.

Pinte com a ferramenta Pincel

[Para o topo](#)

A ferramenta Pincel  desenha traçados semelhantes a pinceladas. Ela cria efeitos especiais, inclusive caligráficos. Selecione a forma e o tamanho do pincel usando modificadores da ferramenta Pincel.

O tamanho do pincel para novos traçados permanece constante, mesmo se você mudar o nível de ampliação do Palco. Assim, o mesmo tamanho de pincel parece maior se a ampliação do Palco for menor. Por exemplo, suponha que você definiu a ampliação do Palco para 100% e pinta com a ferramenta Pincel usando o menor tamanho de pincel. Depois, você muda a ampliação para 50% e pinta novamente usando o menor tamanho de pincel. O novo traçado que você pintar vai parecer 50% mais grosso que o traçado anterior. (Mudar a ampliação do Palco não altera o tamanho dos traçados com pincel existentes).

Use um bitmap importado como preenchimento se pintar com a ferramenta Pincel. Consulte [Separar grupos e objetos](#).

Se você possui um tablet Wacom sensível à pressão conectado ao seu computador, varie a largura e o ângulo do traçado do pincel. Isso pode ser feito usando a ferramenta de pressão do pincel ou modificadores de inclinação e variando a pressão na caneta.

O modificador de pressão varia a largura dos traçados com pincel quando você varia a pressão na caneta. O modificador de inclinação varia o ângulo dos traçados com pincel quando você varia o ângulo da caneta do digitalizador. O modificador de inclinação mede o ângulo entre a extremidade superior (borracha) da caneta e a borda superior (norte) do digitalizador. Por exemplo, se mantiver a caneta verticalmente contra o digitalizador, a inclinação é 90. Os modificadores de pressão e de inclinação têm suporte total para a função borracha da caneta.

Observação: Em um digitalizador, as opções Inclinação e Pressão para a ferramenta Pincel funcionam apenas, quando você usa o modo Caneta. O modo mouse não ativa essas opções.



Um traçado de pincel de largura variável desenhado com uma caneta.

1. Selecione a ferramenta Pincel .
2. Selecione Janela > Propriedades e selecione a cor de preenchimento.
3. Clique no modificador Modo Pincel e selecione o modo de pintar:

Pintar normal Pinta sobre linhas e preenchimentos na mesma camada.

Pintar preenchimentos Pinta preenchimentos e áreas vazias, sem mudar as linhas.

Pintar atrás Pinta nas áreas em branco do Palco, na mesma camada, não modificando as linhas e os preenchimentos.

Pintar seleção Aplica novo preenchimento à seleção, se for selecionado um preenchimento no controle Cor do preenchimento ou na caixa Preenchimento do inspetor de Propriedades, do mesmo modo que selecionar a área preenchida e aplicar novo preenchimento.

Pintar dentro Pinta o preenchimento no qual é iniciado o traçado com pincel e nunca pinta linhas. Se começar a pintar numa área vazia, o preenchimento não modifica as áreas preenchidas existentes.

4. Selecione a forma e o tamanho do pincel nos modificadores da ferramenta Pincel.
5. Se um digitalizador sensível à pressão Wacom estiver conectado a seu computador, selecione o modificador Pressão, o modificador Inclinação ou os dois para modificar os traçados com pincel.
 - Selecione o modificador Pressão para variar a largura dos traçados com pincel, variando a pressão na caneta.
 - Para variar o ângulo dos traçados com pincel com a variação do ângulo da caneta no digitalizador sensível à pressão Wacom, selecione o modificador Inclinação.
6. Arraste no Palco. Para restringir os traçados com pincel nas direções horizontal e vertical, arraste e mantenha a tecla Shift pressionada.

(Flash Professional CC apenas) Visualização de cor em tempo real

[Para o início](#)

O recurso Visualização ao vivo de cor exibe o traçado e as cores de preenchimento simultaneamente ao desenhar uma forma no palco. Ele permite que você visualize a aparência quase final de uma forma ao desenhá-la. Esse recurso é compatível com todas as ferramentas de desenho disponíveis no Flash Pro.

O recurso Visualização ao vivo de cor também está disponível para amostras de cores no Flash Professional. Isso permite que você visualize as mudanças de cores de traço ou de preenchimento para uma forma selecionada no Palco. Ao passar o cursor sobre uma cor desejada, você pode ver a mudança de cor.

A Visualização de cor em tempo real está ativada para amostras de cor nos seguintes painéis:

- Painel Ferramentas
- Inspetor de propriedade (PI)
- PI de palco
- PI de texto
- Grade
- Guias

Links relacionados

- [Modos de desenho e objetos gráficos](#)

 **BY-NC-SA** As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Gráficos em 3D

[Sobre os gráficos 3D no Flash](#)

[Movimentação de objetos no espaço 3D](#)

[Girar objetos no espaço 3D](#)

[Ajuste do Ângulo de perspectiva](#)

[Ajuste do Ponto de fuga](#)

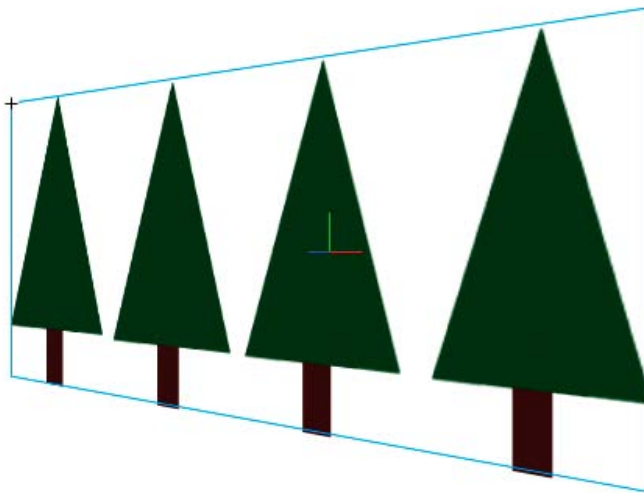
Sobre os gráficos 3D no Flash

[Para o início](#)

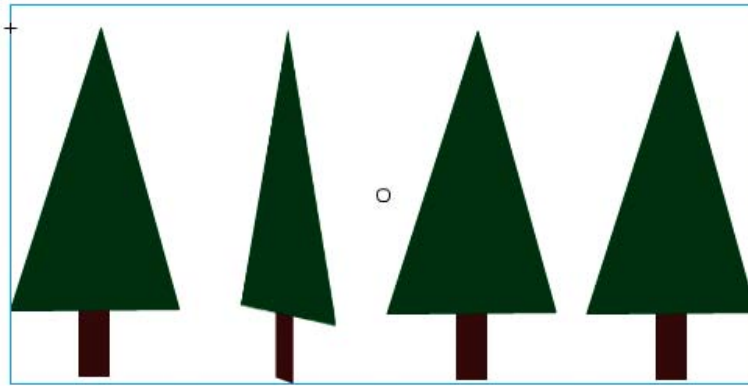
O Flash Professional permite criar efeitos 3D movendo e girando os clipes de filme no espaço 3D do Palco. O Flash Professional representa o espaço 3D incluindo um eixo z nas propriedades de cada ocorrência do clipe de filme. Você pode adicionar efeitos de perspectiva 3D em instâncias de clipes de filme, movendo-os ao longo do seu eixo x ou girando-os ao redor do eixo x ou y, usando as ferramentas de Translação 3D e Rotação 3D. Na terminologia 3D, mover um objeto no espaço 3D chama-se translação e girar um objeto no espaço 3D chama-se transformação. Após aplicar um desses efeitos a um clipe de filme, o Flash Professional considera um clipe de filme 3D e um indicador de eixos coloridos aparece sobreposto no clipe de filme sempre que é selecionado.

Para fazer um objeto parecer mais próximo ou mais distante do visualizador, mova-o ao longo do eixo z com a ferramenta Translação 3D ou o Inspetor de propriedades. Para dar a impressão de um objeto que esteja em um ângulo com o visualizador, gire o clipe de filme em torno do eixo z com a ferramenta Rotação 3D. Usando essas ferramentas em combinação, você pode criar efeitos realistas de perspectiva.

As ferramentas Translação 3D e Rotação 3D permitem manipular os objetos em um espaço 3D global ou local. O espaço 3D global é o espaço Palco. As transformações e translações globais se referem ao Palco. O espaço 3D local é o espaço do clipe de filme. As transformações e translações locais se referem ao espaço do clipe de filme. Por exemplo, se você tiver um clipe de filme com vários clipes de filme aninhados, as transformações 3D locais dos clipes de filme aninhados se referem à área de desenho dentro do clipe de filme do contêiner. O modo padrão das ferramentas Translação 3D e Rotação 3D é global. Para usá-las no modo local, clique no botão de alternância Global na seção Opções do painel Ferramentas.



O Palco com um clipe de filme girado em um espaço 3D global.



O Palco com um clipe de filme contendo um clipe de filme aninhado girado no espaço 3D local.

Usando as propriedades 3D das ocorrências de clipe de filme em seu arquivo FLA, você pode criar uma variedade de efeitos gráficos sem duplicar clipes de filme na Biblioteca. No entanto, ao editar um clipe de filme na biblioteca, as transformações e translações 3D aplicadas não estarão visíveis. Ao editar o conteúdo de um clipe de filme, ficarão visíveis apenas as transformações 3D dos clipes de filme aninhados.

Nota: Após adicionar uma transformação 3D a uma ocorrência de clipe de filme, seu símbolo de clipe de filme pai não pode mais ser editado no modo Editar no local.

Se você tiver objetos 3D no Palco, poderá adicionar certos efeitos 3D a todos esses objetos como um grupo, ajustando as propriedades Ângulo de perspectiva e Ponto de fuga do arquivo FLA. A propriedade Ângulo de perspectiva aplica zoom à visualização do Palco. A propriedade Ponto de fuga oferece um panorama dos objetos 3D no Palco. Essas configurações só afetam a aparência dos clipes de filme que têm uma transformação ou translação 3D a eles aplicadas.

Na ferramenta de criação do Flash Professional, você só pode controlar um ponto de vista ou uma câmera. A visualização de câmera do arquivo FLA é igual à visualização do Palco. Cada arquivo FLA só tem uma configuração de Ângulo de perspectiva e Ponto de fuga.

Para usar os recursos 3D do Flash Professional, as configurações de publicação do arquivo FLA devem ser definidas para Adobe Flash Player 10 e ActionScript 3.0. Apenas as ocorrências de clipe de filme podem ser giradas ou transladadas ao longo do eixo z. Alguns recursos 3D estão disponíveis através do ActionScript, que não estão diretamente disponíveis na interface de usuário do Flash Professional, como vários Pontos de fuga e câmeras separadas para cada clipe de filme. Com o ActionScript 3.0, é possível aplicar propriedades 3D a objetos como texto, componentes de reprodução FLV e botões, além de clipes de filme.

Nota: As ferramentas 3D não podem ser usadas em objetos sobre camadas de máscara e camadas que contêm objetos 3D não podem ser usadas como camadas de máscara. Para obter mais informações sobre camadas de máscara, consulte [Uso de camadas de máscara](#).

Recursos adicionais

Os recursos a seguir fornecem informações detalhadas adicionais sobre o trabalho com gráficos 3D no Flash Professional:

Tutoriais em vídeo:

- [Trabalho com arte 3D \(5:02\)](#) (Adobe.com)
- [Flash Downunder – Rotação 3D e translação 3D \(25:50\)](#) (Adobe.com)
- [Layers TV – Episódio 74: ferramentas 3D e som \(23:09\)](#) (Adobe.com)

Artigos:

- Mariko Ogawa escreveu um artigo detalhado intitulado [Exploração dos novos recursos 3D no Flash Professional](#) no Adobe Flash Developer Center. O artigo descreve o uso das ferramentas 3D, das propriedades 3D para animação e o trabalho com 3D no ActionScript 3.0.

Movimentação de objetos no espaço 3D

[Para o início](#)

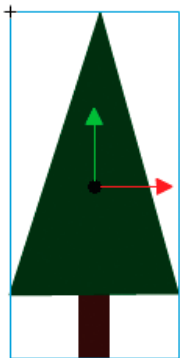
Você move as ocorrências de clipe de filme no espaço 3D com a ferramenta Translação 3D . Ao selecionar um clipe de filme com a ferramenta, seus três eixos, X, Y e Z, aparecem no Palco, na parte superior do objeto. O eixo x é vermelho, o eixo y é verde e o eixo z é azul.

O modo padrão da ferramenta Translação 3D é global. Mover um objeto no espaço 3D global é o mesmo que movê-lo em relação ao Palco. Mover um objeto no espaço 3D local é o mesmo que movê-lo em relação ao seu clipe de filme pai, caso haja algum. Para alternar a ferramenta Translação 3D entre os modos global e local, clique no botão de alternância Global, na seção Opções do painel Ferramentas enquanto a

ferramenta Translação 3D estiver selecionada. Você pode alternar temporariamente o modo de global para local pressionando a tecla D enquanto arrasta com a ferramenta Translação 3D.

As ferramentas Translação 3D e Rotação 3D ocupam o mesmo espaço no painel Ferramentas. Clique e mantenha pressionado o ícone da ferramenta 3D ativa no painel Ferramentas para selecionar a ferramenta 3D inativa no momento.

Por padrão, os objetos selecionados que têm a translação 3D aplicada aparecem com uma sobreposição do eixo 3D no Palco. Você pode desativar essa sobreposição na seção Geral das Preferências do Flash.



A sobreposição da ferramenta Translação 3D.

Nota: Alterar a posição do eixo z de um clipe de filme 3D causa a impressão de que as posições x e y do clipe de filme também foram alteradas. Isso é porque o movimento ao longo do eixo z segue as linhas de perspectiva invisíveis que radiam do ponto de fuga 3D (definido no Inspetor de propriedades da ocorrência do símbolo 3D) até as bordas do Palco.

Movimentação de um único objeto em um espaço 3D

1. No painel Ferramentas, selecione a ferramenta Translação 3D  (ou pressione a tecla G para selecioná-la).
2. Definir a ferramenta para modo Local ou Global.

Verifique se a ferramenta está no modo desejado marcando o botão de alternância Global na seção Opções do painel Ferramentas. Clique no botão ou pressione a tecla D para alternar o modo.

3. Selecione um clipe de filme com a ferramenta Translação 3D .
4. Para mover o objeto arrastando-o com a ferramenta, mova o ponteiro sobre os controles do eixo x-, y- ou z-. O ponteiro muda de aparência quando passa sobre um dos controles.

Os controles do eixo x e y são as dicas de seta em cada eixo. Arraste um desses controles na direção de sua seta para mover o objeto ao longo do eixo selecionado. O controle do eixo z é o ponto preto no centro do clipe de filme. Arraste o controle z para cima ou para baixo para mover o objeto no eixo z.

5. Para mover o objeto usando o Inspetor de propriedades, insira um valor para X, Y ou Z na seção Posição e visualização 3D do Inspetor de propriedades.

Ao mover um objeto no eixo z, seu tamanho aparente sofre alteração. O tamanho aparece no Inspetor de propriedades como valores de Largura e Altura na seção Posição e visualização 3D do Inspetor de propriedades. Esses valores são somente leitura.

Movimentação de uma seleção de múltiplos objetos em um espaço 3D

Ao selecionar vários clipes de filme, você pode mover um dos objetos selecionados com a ferramenta Translação 3D  e os outros se moverão junto com ele.

- Para mover cada objeto do grupo da mesma forma no espaço 3D global, defina a ferramenta Translação 3D para o modo global e arraste um dos objetos com os controles de eixo. Mantenha pressionada a tecla Shift enquanto clica nos objetos selecionados para mover os controles de eixo para esse objeto.
- Para mover cada objeto do grupo da mesma forma no espaço 3D local, defina a ferramenta Translação 3D para o modo local e arraste um dos objetos com os controles de eixo. Mantenha pressionada a tecla Shift enquanto clica nos objetos selecionados para mover os controles de eixo para esse objeto.

Você também pode mover os controles de eixo para o centro da seleção múltipla clicando duas vezes no controle de eixo z. Mantenha pressionada a tecla Shift enquanto clica nos objetos selecionados para mover os controles de eixo para esse objeto.

Girar objetos no espaço 3D

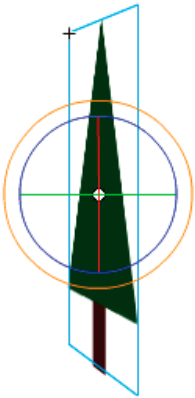
[Para o início](#)

Você gira as ocorrências de clipe de filme no espaço 3D com a ferramenta Rotação 3D . Um controle de rotação 3D aparece na parte superior dos objetos selecionados no Palco. O controle X é vermelho, o controle Y é verde e o controle Z é azul. Use o controle de rotação livre laranja para girar ao redor dos eixos X e Y ao mesmo tempo.

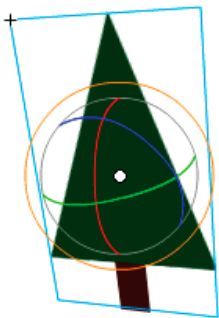
O modo padrão da ferramenta Rotação 3D é global. Girar um objeto no espaço 3D global é o mesmo que movê-lo em relação ao Palco. Girar um objeto no espaço 3D local é o mesmo que movê-lo em relação ao seu clipe de filme pai, caso haja algum. Para alternar a ferramenta Rotação 3D entre os modos global e local, clique no botão de alternância Global na seção Opções do painel Ferramentas enquanto a ferramenta Rotação 3D é selecionada. Você pode alternar temporariamente o modo de global para local pressionando a tecla D enquanto arrasta com a ferramenta Rotação 3D.

As ferramentas Translação 3D e Rotação 3D ocupam o mesmo espaço no painel Ferramentas. Clique e mantenha pressionado o ícone da ferramenta 3D ativa no painel Ferramentas para selecionar a ferramenta 3D inativa no momento.

Por padrão, os objetos selecionados que têm a rotação 3D aplicada aparecem com uma sobreposição do eixo 3D no Palco. Você pode desativar essa sobreposição na seção Geral das Preferências do Flash.



A sobreposição da ferramenta Rotação 3D global.



A sobreposição da ferramenta Rotação 3D local.

Girar um único objeto em um espaço 3D

1. No painel Ferramentas, selecione a ferramenta Rotação 3D  (ou pressione a tecla W).

Verifique se a ferramenta está no modo desejado marcando o botão de alternância Global na seção Opções do painel Ferramentas. Clique no botão ou pressione a tecla D para alternar entre os modos.

2. Selecione um clipe de filme no Palco.

Os controles da Rotação 3D aparecem sobrepostos no objeto selecionado. Se os controles aparecerem em um local diferente, clique duas vezes no ponto central do controle para movê-lo para o objeto selecionado.

3. Coloque o ponteiro sobre um dos quatro controles do eixo de rotação.

O ponteiro muda de aparência quando passa sobre um dos quatro controles.

4. Arraste um dos controles de eixo para girar em torno desse eixo ou o controle de rotação livre (círculo laranja externo) para girar X e Y simultaneamente.

Arraste o controle do eixo X para a esquerda ou a direita a fim de girar em torno do eixo x. Arraste o controle do eixo y para cima ou para baixo a fim de girar em torno do eixo y. Arraste o controle do eixo z em um movimento circular para girar em torno do eixo z.

5. Para realocar o ponto central do controle de rotação em relação ao clipe de filme, arraste o ponto central. Para restringir o movimento do ponto central a incrementos de 45°, pressione a tecla Shift enquanto estiver arrastando o ponto.

Mover o ponto central do controle de rotação permite controlar o efeito da rotação sobre o objeto e sua aparência. Clique duas vezes no

ponto central para movê-lo de volta para o centro do clipe de filme selecionado.

A localização do ponto central do controle de rotação do objeto selecionado aparece no painel Transformação como a propriedade Ponto central 3D. Você pode modificar a localização do ponto central no painel Transformação.

Girar uma seleção de múltiplos objetos em um espaço 3D

1. No painel Ferramentas, selecione a ferramenta Rotação 3D  (ou pressione a tecla W).

Verifique se a ferramenta está no modo desejado marcando o botão de alternância Global na seção Opções do painel Ferramentas. Clique no botão ou pressione a tecla D para alternar entre os modos.

2. Selecione vários clipes de filme no Palco.

Os controles da Rotação 3D aparecem sobrepostos no objeto selecionado por último.

3. Coloque o ponteiro sobre um dos quatro controles do eixo de rotação.

O ponteiro muda de aparência quando passa sobre um dos quatro controles.

4. Arraste um dos controles de eixo para girar em torno desse eixo ou o controle de rotação livre (círculo laranja externo) para girar X e Y simultaneamente.

Arraste o controle do eixo x para a esquerda ou a direita a fim de girar em torno do eixo x. Arraste o controle do eixo y para cima ou para baixo a fim de girar em torno do eixo y. Arraste o controle do eixo z em um movimento circular para girar em torno do eixo z.

Todos os clipes de filme selecionados giram ao redor do ponto central 3D, que aparece no centro dos controles de rotação.

5. Para realocar o ponto central do controle de rotação 3D, siga um destes procedimentos:

- Para mover o ponto central para um local arbitrário, arraste-o.
- Para mover o ponto central no sentido do centro de um dos clipes de filme selecionados, mantenha pressionada a tecla Shift enquanto clica duas vezes no clipe de filme.
- Para mover o ponto central para o centro do grupo de clipes de filme selecionados, clique duas vezes no ponto central.

A alteração do ponto central de rotação 3D permite controlar o efeito da rotação nos objetos.

A localização do ponto central do controle de rotação do objeto selecionado aparece no painel Transformação como a propriedade Ponto central 3D. Você pode modificar a localização do ponto central no painel Transformação.

Girar uma seleção com o painel Transformação

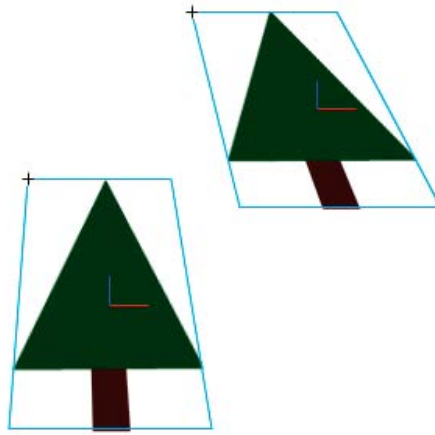
1. Abra o painel Transformação (Janela > Transformação).
2. Selecione um ou mais clipes de filme no Palco.
3. No painel Transformação, insira os valores desejados nos campos X, Y e Z da Rotação 3D para girar a seleção. Esses campos contêm texto ativo; por isso, você pode arrastar os valores para alterá-los.
Nota: A rotação 3D ocorre no espaço 3D global ou local, dependendo do modo atual da ferramenta Rotação 3D no painel Ferramentas.
4. Para mover o ponto de rotação 3D, insira os valores desejados nos campos X, Y e Z do Ponto central 3D.

Ajuste do Ângulo de perspectiva

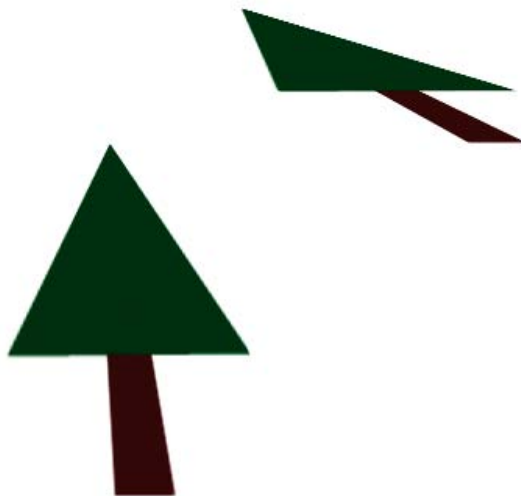
[Para o início](#)

A propriedade Ângulo de perspectiva de um arquivo FLA controla o ângulo de visualização visível dos clipes de filme 3D no Palco.

O aumento ou a diminuição do Ângulo de perspectiva afeta o tamanho visível dos clipes de filme 3D e sua localização em relação às bordas do Palco. Aumentar o Ângulo de perspectiva faz com que os objetos 3D fiquem mais próximos do visualizador. Diminuir a propriedade Ângulo de perspectiva faz com que os objetos 3D pareçam mais distantes. O efeito é como aplicar mais ou menos zoom com a lente de uma câmera, que muda o ângulo de visualização por meio da lente.



O Palco com Ângulo de perspectiva de 55.



O Palco com Ângulo de perspectiva de 110.

A propriedade Ângulo de perspectiva afeta todos os cliques de filme com translação 3D ou rotação 3D a eles aplicados. O Ângulo de perspectiva não afeta nenhum outro clique de filme. O Ângulo de perspectiva padrão é 55 graus de visualização, como a lente de uma câmera normal. O intervalo de valores é de 1 a 180 graus.

Para visualizar ou definir o Ângulo de perspectiva no Inspetor de propriedades, um clique de filme 3D deve estar selecionado no Palco. As alterações no Ângulo de perspectiva ficam imediatamente visíveis no Palco.

O Ângulo de perspectiva é trocado automaticamente quando você altera o tamanho do Palco para que a aparência dos objetos 3D não sejam alteradas. Você pode desativar esse comportamento na caixa de diálogo Propriedades do documento.

Para definir o Ângulo de perspectiva:

1. No Palco, selecione uma ocorrência de clique de filme que tenha a rotação ou translação 3D a ele aplicada.
2. No Inspetor de propriedades, insira um novo valor no campo Ângulo de perspectiva ou arraste o texto ativo para alterar o valor.

Ajuste do Ponto de fuga

[Para o início](#)

A propriedade Ponto de fuga de um arquivo FLA controla a orientação do eixo z dos cliques de filme 3D no Palco. Os eixos z de todos os cliques de filme 3D em um arquivo FLA recuam em direção ao Ponto de fuga. Realocando o Ponto de fuga, você altera a direção de movimentação de um objeto quando ele é transladado ao longo do eixo z. Ajustando a posição do Ponto de fuga, você pode controlar precisamente a aparência dos objetos e da animação 3D no Palco.

Por exemplo, se você localizar o Ponto de fuga no canto superior esquerdo do Palco (0, 0), o aumento do valor da propriedade Z de um clipe de filme afasta o clipe do visualizador e o move em direção ao canto superior esquerdo do Palco.

Como o Ponto de fuga afeta todos os clipes de filme 3D, sua alteração também muda a posição de todos os clipes de filme que têm uma translação do eixo z aplicada.

O Ponto de fuga é uma propriedade de documento que afeta todos os clipes de filme que tenham a translação ou rotação do eixo z a eles aplicada. O Ponto de fuga não afeta nenhum outro clipe de filme. A localização padrão do Ponto de fuga é o centro do Palco.

Para visualizar ou definir o Ponto de fuga no Inspetor de propriedades, um clipe de filme 3D deve estar selecionado no Palco. As alterações feitas no Ponto de fuga ficam imediatamente visíveis no Palco.

Para definir o Ponto de fuga:

1. No Palco, selecione um clipe de filme que tenha a rotação ou translação 3D a ele aplicadas.
2. No Inspetor de propriedades, insira um novo valor no campo Ponto de fuga ou arraste o texto ativo para alterar o valor. As guias que indicam o local do ponto de fuga aparecem no Palco ao arrastar o texto ativo.
3. Para retornar o Ponto de fuga para o centro do Palco, clique no botão Redefinir, no Inspetor de propriedades.

Nota: Se você redimensionar o Palco, o Ponto de fuga não será atualizado automaticamente. Para manter o aspecto 3D criado pelo posicionamento específico do Ponto de fuga, você precisará reposicionar o Ponto de fuga em relação ao novo tamanho do Palco.

Mais tópicos da Ajuda

 [Como trabalhar em 3D \(três dimensões\)](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Aplicação de padrões com a ferramenta Pincel de borrifar

Opções da ferramenta Pincel de borrifar

A ferramenta Pincel de borrifar age como um borrifador de partículas, permitindo que você "pincele" um padrão de formas no Palco de uma única vez. Por padrão, o Pincel de borrifar emite uma borrifada de partículas de pontos, usando a cor de preenchimento selecionada no momento. No entanto, você pode usar o Pincel de borrifar para aplicar clipe de filme ou símbolo gráfico como um padrão.

1. Selecione a ferramenta Pincel de borrifar.
2. No Inspetor de propriedades da ferramenta Pincel de borrifar, selecione uma cor de preenchimento para as borrifadas padrão de pontos. Ou clique em Editar para selecionar um símbolo personalizado na Biblioteca.

Você pode usar qualquer clipe de filme ou símbolo gráfico na Biblioteca como uma "partícula". Essas partículas baseadas em símbolos oferecem um grande controle criativo sobre a arte criada no Flash.

3. Clique ou arraste no Palco onde deseja que o padrão seja exibido.

Opções da ferramenta Pincel de borrifar

[Para o início](#)

As opções da ferramenta Pincel de borrifar aparecem no Inspetor de propriedades quando você seleciona o Pincel de borrifar no painel Ferramentas.

Editar Abre a caixa de diálogo Selecionar símbolo, na qual você seleciona um clipe de filme ou símbolo gráfico para usar como uma partícula do pincel de borrifar. Quando um símbolo é selecionado na Biblioteca, o respectivo nome aparece ao lado do botão de edição.

Seletor de cores Selecione uma cor de preenchimento para a borrifada de partícula padrão. O seletor de cores é desativado quando você usa um símbolo na Biblioteca como uma partícula de borrifada.

Dimensionamento Esta propriedade é exibida somente quando não se usa um símbolo da Biblioteca como partícula. Dimensionar o símbolo usado como uma partícula de borrifada. Por exemplo, o valor 10% torna o símbolo 10% menor. O valor 200% torna o símbolo 200% maior.

Largura da escala Esta propriedade é exibida somente quando se usa um símbolo como partícula. Dimensione a largura de um símbolo usado como uma partícula de borrifada. Por exemplo, um valor de 10% torna o símbolo 10% mais estreito. Um valor de 200% torna o símbolo 200% mais largo.

Altura da escala Esta propriedade é exibida somente quando se usa um símbolo como partícula. Dimensiona a altura de um símbolo usado como uma partícula de borrifada. Por exemplo, um valor de 10% torna o símbolo 10% mais curto. Um valor de 200% torna o símbolo 200% mais longo.

Escala aleatória Especifica que cada partícula de borrifada baseada em símbolo seja colocada no Palco em uma escala aleatória, alterando o tamanho de cada partícula. Esta opção é desativada ao usar a borrifada padrão de pontos.

Girar símbolo Esta propriedade é exibida somente quando se usa um símbolo como partícula. Gira a partícula de borrifada baseada em símbolo ao redor de um ponto central.

Rotação aleatória Esta propriedade é exibida somente quando se usa um símbolo como partícula. Especifica que cada partícula de borrifada baseada em símbolo seja colocada no Palco em um grau aleatório de rotação. Esta opção é desativada quando você usa a borrifada padrão de pontos.

Largura A largura da partícula de borrifada quando não se usa um símbolo da Biblioteca.

Altura A altura da partícula de borrifada quando não se usa um símbolo da Biblioteca.

Ângulo do pincel O valor da rotação em sentido horário a ser aplicada à partícula de borrifada quando não se usa um símbolo da Biblioteca. Mais tópicos da Ajuda



Organização de objetos

[Armazenar objetos](#)
[Alinhar objetos](#)
[Agrupamento de objetos](#)
[Editar um grupo ou objeto em um grupo](#)
[Separar grupos e objetos](#)

Armazenar objetos

[Para o início](#)

Em uma camada, o Flash armazena objetos na ordem em que são criados, colocando o objeto criado mais recentemente no topo da pilha. A ordem de armazenamento dos objetos determina como eles aparecem quando são sobrepostos. Você pode alterar a ordem de armazenamento dos objetos a qualquer hora.

As linhas e formas desenhadas sempre aparecem abaixo dos grupos e símbolos na pilha. Para movê-los para cima da pilha, você deve agrupá-los ou transformá-los em símbolos.

As camadas também afetam a ordem do armazenamento. Tudo na Camada 2 aparece na frente da Camada 1 e assim por diante. Para alterar a ordem das camadas, arraste o nome da camada na Linha do tempo para uma nova posição.

1. Selecione o objeto.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione Modificar > Organizar > Trazer para o Primeiro plano ou Enviar para Plano de fundo para mover o objeto ou grupo para o topo ou para o fundo da ordem da pilha.
 - Selecione Modificar > Organizar > Trazer para frente ou Enviar para trás para mover o objeto ou grupo para frente ou para trás uma posição na ordem da pilha.

Se mais de um grupo for selecionado, os grupos se moverão para a frente ou para trás de todos os grupos não selecionados, enquanto mantêm sua ordem entre si.

Alinhar objetos

[Para o início](#)

O painel Alinhar permite que você alinhe os objetos selecionados ao longo do eixo horizontal ou vertical. Você pode alinhar os objetos verticalmente ao longo da borda direita, do centro ou da borda esquerda dos objetos selecionados ou horizontalmente ao longo da borda superior, do centro ou da borda inferior dos objetos selecionados.

Para assistir a um tutorial sobre as ferramentas de layout no Flash, consulte Usar Ferramentas de Layout nas páginas de Tutoriais do Flash em www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_br.

1. Selecione os objetos a serem alinhados.
2. Selecionar Janela > Alinhar.
3. Para aplicar as modificações de alinhamento relativas às dimensões do Palco, no painel Alinhar, selecione Para Palco.
4. Para modificar o(s) objeto(s) selecionados(s), selecione os botões de alinhamento.

Agrupamento de objetos

[Para o início](#)

Para manipular os elementos como um único objeto, agrupe. Por exemplo, depois de criar um desenho, você pode agrupar os elementos do desenho para que você possa facilmente selecionar e mover o desenho como um todo.

Ao selecionar um grupo, o Inspetor de propriedades exibe as coordenadas x e y do grupo e suas dimensões em pixel.

Você pode editar os grupos sem desagrupá-los. Você pode também selecionar um objeto individual em um grupo para editar sem desagrupar os objetos.

- ❖ Selecione os objetos a serem agrupados. Você pode selecionar formas, outros grupos, símbolos, texto e assim por diante.
 - Para agrupar objetos, selecione Modificar > Agrupar ou pressione Control+G (Windows) ou Command+G (Macintosh).
 - Para desagrupar objetos, selecione Modificar > Desagrupar ou pressione Control+Shift+G (Windows) ou Command+Shift+G (Macintosh).

Editar um grupo ou objeto em um grupo

[Para o início](#)

1. Selecione o grupo e, em seguida, selecione Editar > Editar selecionado ou clique duas vezes no grupo com a ferramenta de Seleção.
Tudo na página que não faça parte do grupo fica apagado, indicando que os elementos fora do grupo são inacessíveis.
2. Editar qualquer elemento no grupo.
3. Selecione Editar > Editar tudo ou clique duas vezes em um spot em branco no Palco com a ferramenta Seleção.
O Flash restaura o grupo ao seu status como uma entidade única e você pode trabalhar com outros elementos no Palco.

Separar grupos e objetos

[Para o início](#)

Para separar grupos, ocorrências e bitmaps em elementos editáveis desagrupados, você pode separá-los, o que reduz significativamente o tamanho do arquivo dos gráficos importados.

Embora você possa selecionar Editar > Desfazer imediatamente após separar um grupo ou objeto, o ato de separar não é totalmente reversível. Ele afeta os objetos da seguinte maneira:

- Separa o link de uma ocorrência de símbolo em seu símbolo mestre
- Descarta tudo, menos o quadro atual em um símbolo animado
- Converte um bitmap em um preenchimento
- Coloca cada caractere em um bloco de texto separado quando aplicado aos blocos de texto
- Converte caracteres em contornos quando aplicados em um único caractere de texto.

Não confunda o comando Separar com o comando Desagrupar. O comando Desagrupar separa objetos agrupados, retornando os elementos agrupados para o estado em que estavam antes do agrupamento. Ele não separa bitmaps, ocorrências ou tipo ou converte tipo em contornos.

1. Selecione o grupo, bitmap ou símbolo a ser separado.
2. Selecionar Modificar > Separar.

Nota: Separar símbolos animados ou grupos em uma animação interpolada não é recomendável e pode apresentar resultados imprevisíveis. Separar símbolos complexos e grandes blocos de texto pode demorar. Você pode precisar aumentar a alocação da memória do aplicativo para separar adequadamente os objetos complexos.

Mais tópicos da Ajuda

 [Separar o texto TLF](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Cor

O painel Cor

Paletas de cor

Criar ou editar uma cor sólida

Duplicar, excluir e limpar cores

Modelos de cores descrevem as cores que vemos e com que trabalhamos em gráficos digitais. Cada modelo de cor, como RGB, HSB ou CMYK, representa um método diferente para descrever e classificar cor. Os modelos de cores usam valores numéricos para representar o espectro visível da cor. O espaço de cor é uma variante de um modelo de cor e tem uma gama (intervalo) específica de cores. Por exemplo, dentro do modelo de cores RGB, há vários espaços de cores: Adobe® RGB, sRGB e Apple® RGB. Embora cada um desses espaços de cor defina a cor usando os mesmos três eixos (R, G e B), as respectivas gamas são diferentes.

Ao trabalhar com essas cores em um gráfico, você está, na verdade, ajustando valores numéricos no arquivo. É fácil imaginar um número como uma cor, mas esses valores numéricos não são cores absolutas em si mesmos, eles têm apenas um significado de cor no espaço de cor do dispositivo que está produzindo a cor.

Como cada dispositivo tem o seu próprio espaço de cores, cada um pode reproduzir cores apenas na sua gama. Quando uma imagem se move de um dispositivo para outro, as cores da imagem podem mudar porque cada dispositivo interpreta valores RGB e HSB de acordo com seu próprio espaço de cor. Por exemplo, é impossível que todas as cores exibidas em um monitor correspondam de maneira idêntica em uma impressão de uma impressora de desktop. A impressora opera em um espaço de cor CMYK e o monitor opera em um espaço de cor RGB. Suas gamas são diferentes. Algumas cores produzidas por tintas não podem ser exibidas em um monitor, enquanto outras que podem ser exibidas em um monitor não podem ser reproduzidas com o uso de tintas em papel.

Ao criar cores para uso em documentos Flash, lembre-se que, embora seja impossível coincidir com exatidão todas as cores em dispositivos diferentes, você pode obter bons resultados considerando os recursos de exibição gráfica dos dispositivos em uso por seu público-alvo.

O Adobe® Flash® Professional permite que você aplique, crie e modifique cores usando os modelos de cores RGB e HSB. Com o uso da paleta padrão ou de uma criada por você, pode-se escolher as cores para serem aplicadas nos traçados ou para preencher um objeto que esteja criando ou um objeto que já esteja no Palco.

Quando se aplica uma cor do traçado a uma forma, faça o seguinte:

- Aplique uma cor sólida, gradiente ou bitmap para o preenchimento da forma. Para se aplicar um preenchimento com bitmap a uma forma, é preciso importá-lo para o arquivo em uso. Selecione qualquer cor sólida, gradiente e o estilo e peso do traçado.
- Crie uma forma com contorno e sem preenchimento usando Sem cor como preenchimento.
- Crie uma forma preenchida e sem contorno usando Sem cor como contorno.
- Aplique preenchimento colorido sólido a textos.

Com o painel Cores, você pode criar e editar cores sólidas e preenchimentos em gradiente nos modos RGB e HSB.

Para acessar o seletor de cores do sistema, selecione o ícone do seletor de cores  no controle Cor do traçado ou Cor de preenchimento no painel Controlar, no painel Ferramentas ou no Inspetor de propriedades Forma.

O painel Cor

[Para o início](#)

O painel Cores permite que você modifique a paleta de cores de um FLA e altere as cores de traçados e preenchimentos, incluindo:

- importar, exportar, excluir ou então modificar a paleta de cores de um arquivo FLA com o uso do painel Amostras.
- Seleção de cores no modo hexadecimal.
- Criação de gradientes multicoloridos.
- Use gradientes para produzir uma ampla gama de efeitos, como dar ilusão de profundidade a um objeto bidimensional.

O painel Cor contém os seguintes controles:

Cor do Traçado Altera a cor do traçado, ou a borda, de um objeto gráfico.

Cor do preenchimento Mudança na cor do preenchimento. O preenchimento é a área de cor que preenche a forma.

Menu Tipo de cor Altera o estilo do preenchimento:

Nada Remove o preenchimento.

Sólido Cor Apresenta cor de preenchimento sólida e única.

Gradiente Linear Produz um gradiente que se mistura em um caminho linear.

Gradiente Radial Produz um gradiente que se mistura para fora em um caminho circular a partir de um ponto focal central.

Preenchimento de Bitmap Cobre a área de preenchimento selecionada com uma imagem de bitmap que se pode selecionar. Quando você escolhe o Bitmap, uma caixa de diálogo permite a seleção da imagem de bitmap no computador local e sua inclusão na biblioteca. Você pode aplicar esse bitmap como preenchimento; a aparência é semelhante a um padrão de telha de mosaico, com a imagem repetida dentro da forma.

HSB Permite alterar o Matiz, a Saturação e o Brilho das cores num preenchimento.

'RGB' Permite que você altere a densidade das cores vermelho, verde e azul (RGB) num preenchimento.

Alfa Define a opacidade de um preenchimento sólido ou o controle deslizante selecionado atualmente para um preenchimento gradiente. Um valor alfa de 0% cria um preenchimento invisível (ou transparente) e um valor alfa de 100% cria um preenchimento opaco.

Amostra de cor atual Exibe a cor selecionada atualmente. Se você selecionar um tipo de preenchimento gradiente (Linear or Radial) no menu Tipo de preenchimento, a Amostra de cor atual exibe as transições de cor no gradiente criado.

Seletor de cores do sistema Permite a seleção visual da cor. Clique no Seletor de cores do sistema e arraste o ponteiro em forma de cruz até encontrar a cor desejada.

Valor hexadecimal Exibe o valor hexadecimal da cor atual. Para mudar a cor usando o valor hexadecimal, digite um novo valor. Os valores de cor hexadecimais (também chamados de valores hex) são combinações alfanuméricas de 6 dígitos que representam a cor.

Fluxo Permite que você controle as cores aplicadas além dos limites de um gradiente linear ou radial.

Estender Cor (Padrão) Aplica as cores especificadas além do fim do gradiente.

Refletir Cor Faz com que as cores do gradiente preencham a forma usando um efeito de espelho reflexivo. Os gradientes especificados são repetidos do início ao fim e, depois, repetidos na sequência oposta, do fim do gradiente para o início e, em seguida, de volta ao início do gradiente até o fim, até que a forma selecionada esteja preenchida.

Repetir Cor Repete o gradiente do início ao fim até que a forma selecionada esteja preenchida.

Nota: Os modos Estouro só contam com suporte no Adobe Flash Player 8 e posterior.

RGB linear Cria um gradiente radial ou linear compatível com Gráficos Escalonáveis de Vetor (SVG).

Paletas de cor

[Para o início](#)

Cada arquivo do Flash Professional contém sua própria paleta de cor, armazenada no documento do Flash Professional. O Flash Professional exibe uma paleta de arquivo como amostras nos controles Cor do preenchimento e Cor do traçado e no painel Amostras. A paleta de cor padrão é a paleta segura para a web de 216 cores. Para incluir cores na paleta de cor atual, use o painel Cores.

Pode-se importar e exportar paletas de cores sólidas e gradientes entre os arquivos do Flash Professional, bem como entre o Flash Professional e outros aplicativos.

A paleta padrão e a paleta segura para a Web

Grave a paleta atual como padrão, substitua a paleta atual pela padrão definida para o arquivo ou carregue a paleta segura para a web para substituir a paleta atual.

- Para carregar ou gravar a paleta padrão, no painel Amostras, selecione um dos comandos a seguir do menu no canto superior direito.

Carregar cores padrão Substitui a paleta atual pela padrão.

Salvar como padrão Grava a paleta de cores atual como padrão. A nova paleta padrão é usada quando se cria arquivos novos.

- Para carregar a paleta de 216 cores segura para a web, no painel Amostras, selecione Web 216 no menu no canto superior direito.

Classificação da cor por matiz na paleta

Para facilitar a localização da cor, classifique as cores na paleta por matiz.

❖ No painel Amostras, selecione Classificar por cores no menu do canto superior direito.

Importar e exportar paletas de cores

Para importar e exportar gradientes e cores RGB entre arquivos do Flash Professional, use os arquivos de Definição de cor (arquivos CLR) do Flash Professional. Importar e exportar paletas de cores RGB, com o uso de arquivos Tabela de cores (arquivos ACT). Você pode, também, importar paletas de cor, mas não gradientes, de arquivos GIF. Não se pode importar ou exportar gradientes de arquivos ACT.

Importe uma paleta de cores

1. No painel Amostras, selecione um dos comandos seguintes no menu do canto superior direito.

- Para anexar as cores importadas na paleta atual, selecione Incluir cores.
- Para substituir a paleta atual pelas cores importadas, selecione Substituir cores.

2. Navegue até o arquivo desejado, selecione e clique em OK.

Exporte uma paleta de cores

1. No painel Amostras, selecione Salvar cores no menu do canto superior direito e digite o nome da paleta de cores.
2. Para Salvar como tipo (Windows) ou Formato (Macintosh), selecione Conjuntos de cores Flash ou Tabela de cores. Clique em Salvar.

Criar ou editar uma cor sólida

Você pode criar qualquer cor usando o painel Cores. Se um objeto for selecionado no Palco, as modificações de cor que você fizer no painel Cores são aplicadas à seleção. Você pode selecionar as cores no RGB e no HSB ou pode expandir o painel para usar o modo hexadecimal. Você pode especificar também um valor alfa para definir o grau de transparência de uma cor. Além disso, pode selecionar uma cor da paleta de cores existentes.

Você pode expandir o painel Cores para exibir um espaço de cores maior em lugar da barra de cores, uma amostra de cores dividida, mostrando as cores atuais e as anteriores, e um controle deslizante Brilho para modificar o brilho da cor em todos os modos de cores.

1. Para aplicar a cor na arte existente, selecione um objeto ou objetos do Palco e selecione Janela > Cor.
2. Clique no ícone Traçado ou Preenchimento para especificar o atributo a ser modificado.

Nota: *Clique no ícone, não no controle Cor, ou o Seletor de cores abrirá.*

3. Se você selecionou o ícone Preenchimento na etapa 3, verifique se Sólido está selecionado no menu Tipo.
4. Se um objeto for selecionado no Palco, as modificações de cor que você fizer no painel Cores são aplicadas à seleção. Siga um destes procedimentos:

- Para selecionar a cor, clique no espaço colorido no painel Cores. Para ajustar o brilho da cor, arraste o controle deslizante Brilho.

Nota: *Para criar cores diferentes do preto ou do branco, certifique-se que o controle deslizante Brilho não esteja configurado para um dos extremos.*

- Digite os valores nas caixas de valor de cor: Os valores de vermelho, verde e azul para a tela RGB; os valores de matiz, saturação e brilho para a tela HSB ou os valores hexadecimais para a tela hexadecimal. Digite um valor alfa para especificar o grau de transparência, de 0 para transparência total a 100 para opacidade total.
- Para voltar às configurações de cor padrão, preto e branco (traçado preto e preenchimento branco), clique no botão Preto-e-branco .
- Para trocar cores entre o preenchimento e o traçado, clique no botão Alternar cores .
- Para eliminar a cor no preenchimento ou no traçado, clique no botão Nenhuma cor .

Nota: *Não se pode aplicar traçado ou preenchimento Sem cor a um objeto existente. Em vez disso, selecione o traçado ou preenchimento existente e exclua.*

- Clique no controle de cor Traçado ou Preenchimento e selecione uma cor.

5. Para adicionar a nova cor à lista de amostra de cores do documento atual, selecione Incluir amostra, no menu do canto superior direito.

Duplicar, excluir e limpar cores

Duplicação de cores na paleta, exclusão de cores individuais ou limpeza de todas as cores da paleta.

- Para duplicar ou excluir uma cor, selecione Janela > Amostras, clique na cor a ser duplicada ou eliminada e selecione Duplicar amostra ou Excluir amostra no menu do painel. Ao duplicar a amostra, aparece a lata de tinta. Clique na área vazia do painel Amostras com a lata de tinta para fazer uma duplicata da cor selecionada.
- Para limpar todas as cores da paleta de cores, no painel Amostras, selecione Limpar cores no menu do painel. Todas as cores, exceto o preto e o branco, são removidas da paleta.



Desenho no Flash

Sobre desenho

Modos de desenho e objetos gráficos

Sobre desenho

[Para o início](#)

As ferramentas de desenho no Adobe® Flash® Professional permitem criar e modificar linhas e formas para a arte em seus documentos. Todas as linhas e formas que você criar no Flash Professional são gráficos vetoriais leves, que ajudam a manter reduzido o tamanho do seu arquivo FLA.

Antes de desenhar e pintar no Flash Professional, é importante entender como o Flash Professional cria arte, e como o desenho, a pintura e a modificação de formas podem afetar outras formas da mesma camada.

Os seguintes tutoriais em vídeo demonstram como usar as ferramentas de desenho no Flash Professional. Alguns vídeos podem mostrar a área de trabalho do Flash Professional CS3 ou CS4, mas também valem para o Flash Professional CS5.

- [Utilização das ferramentas de desenho \(1:55\)](#)
- [Utilização das ferramentas de desenho \(CS3\) \(5:03\)](#)
- [Desenho de objetos e mesclagens \(2:09\)](#)

Gráficos vetoriais e de bitmap

Os computadores exibem gráficos nos formatos vetoriais ou de bitmap. A compreensão da diferença entre os dois formatos ajuda você a trabalhar com mais eficiência. Com o uso do Flash Professional, você pode criar e fazer a animação de gráficos vetoriais compactos. O Flash Professional também importa e manipula gráficos vetoriais e de bitmap criados em outros aplicativos.

Gráficos vetoriais

Os gráficos vetoriais descrevem imagens usando linhas e curvas, denominadas vetores, que incluem também propriedades de cores e de posição. Por exemplo, a imagem de uma folha é descrita por pontos através dos quais passam linhas criando o contorno da folha. A cor da folha é determinada pela cor do contorno e a cor da área fechada pelo contorno.

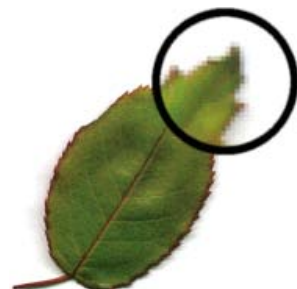


Linhas na arte vetorial.

Quando se edita um gráfico vetorial, modifica-se as propriedades das linhas e das curvas que descrevem sua forma. Mover, redimensionar, remodelar e mudar a cor de um gráfico vetorial sem alterar a qualidade de sua aparência. Os gráficos vetoriais são independentes da resolução, isto é, eles podem ser exibidos em dispositivos de saída de resoluções variadas, sem perder qualquer qualidade.

Gráficos de bitmap

Os gráficos de bitmap descrevem imagens usando pontos coloridos, chamados pixels, organizados numa grade. Por exemplo, a imagem de uma folha é descrita pelo local específico e o valor da cor de cada pixel da grade, criando uma imagem de forma bem semelhante a um mosaico.

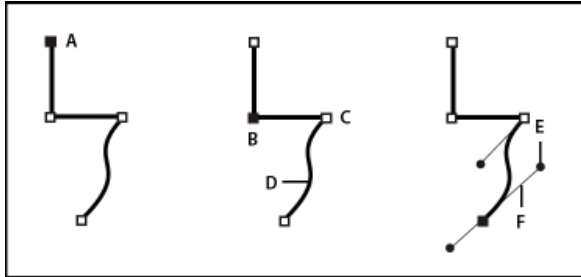


Quando você edita um gráfico de bitmaps, em vez das linhas e das curvas você modifica os pixels. Os gráficos de bitmap são dependentes da resolução, pois os dados descrevendo a imagem estão fixos em uma grade de tamanho especial. A edição de um gráfico de bitmap pode alterar a qualidade de sua aparência. Em particular, o redimensionamento de um gráfico de bitmap pode tornar as bordas da imagem irregulares, pois os pixels são redistribuídos na grade. A exibição de um gráfico de bitmap em um dispositivo de saída que tenha resolução menor do que a da própria imagem também degrada sua qualidade.

Caminhos

Sempre que traçar uma linha ou forma no Flash, você cria uma linha chamada caminho. Um caminho é composto de um ou mais segmentos retos ou curvados. O início e o final de cada segmento são indicados por pontos de ancoragem, que funcionam como alfinetes que prendem um esboço no lugar adequado. Um caminho pode ser fechado (por exemplo, um círculo) ou aberto, com extremidades distintas (por exemplo, uma linha ondulada).

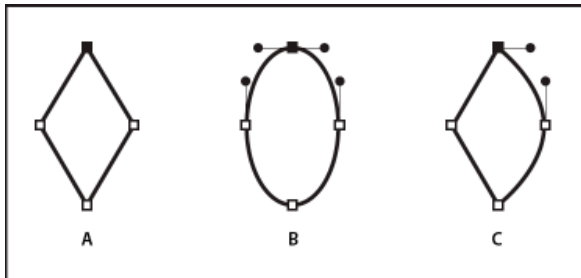
É possível alterar a forma de um caminho arrastando os pontos de ancoragem, os pontos de direção no final das linhas de direção que aparecem em pontos de ancoragem, ou o próprio segmento de caminho.



Componentes de um caminho

A. Extremidade selecionada (sólida) **B.** Ponto de ancoragem selecionado **C.** Ponto de ancoragem não selecionado **D.** Segmento de caminho curvado **E.** Ponto de direção **F.** Linha de direção.

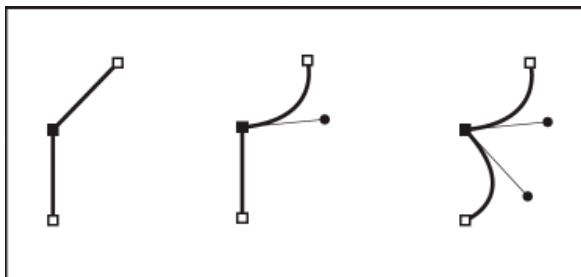
Os caminhos podem ter dois tipos de pontos de ancoragem: pontos de vértice e pontos suaves. Em um ponto de vértice, o caminho muda repentinamente de direção. Em um ponto suave, os segmentos do caminho são conectados como uma curva contínua. É possível desenhar um caminho usando qualquer combinação de pontos de vértice e pontos suaves. Caso desenhe o tipo de ponto errado, você poderá alterá-lo.



Pontos em um caminho

A. Quatro pontos de vértice **B.** Quatro pontos suaves **C.** Combinação de pontos de vértice e pontos suaves.

Um ponto de vértice pode conectar dois segmentos retos ou curvados, enquanto um ponto suave sempre conecta dois segmentos curvados.



Um ponto de vértice pode conectar tanto os segmentos retos e curvados.

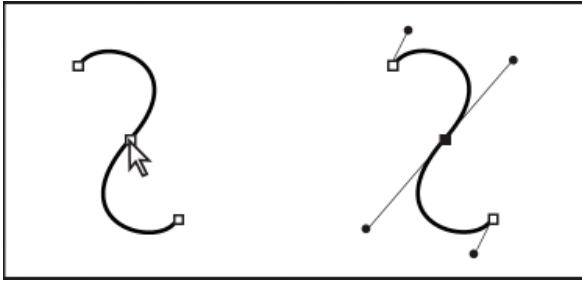
Nota: Não confunda pontos de vértice e pontos suaves com segmentos retos e curvados.

O contorno de um caminho é chamado de traçado. Uma cor ou um gradiente aplicado a uma área interior aberta ou fechada de um caminho é chamado de preenchimento. Um traçado pode ter peso (espessura), cor e um padrão tracejado. Após criar um caminho ou uma forma, você pode alterar as características do seu traçado e preenchimento.

Linhas e pontos de direção

Quando você seleciona um ponto de ancoragem que conecta segmentos curvos (ou seleciona o próprio segmento), os pontos de ancoragem dos

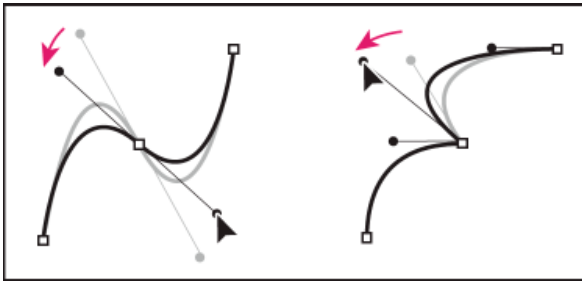
segmentos de conexão exibem alças de direção, que consistem em linhas de direção que finalizam em pontos de direção. O ângulo e o comprimento das linhas de direção determinam a forma e o tamanho dos segmentos curvados. A movimentação dos pontos de direção remodela as curvas. As linhas de direção não aparecem na saída final.



Após selecionar um ponto de ancoragem (à esquerda), as linhas de direção aparecem em quaisquer segmentos curvados conectados pelo ponto de ancoragem (à direita).

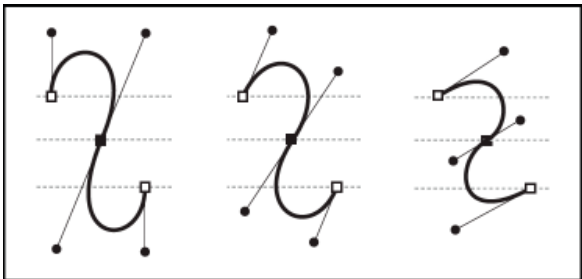
Um ponto suave sempre tem duas linhas de direção, que se movem juntas como uma unidade única e reta. Quando uma linha de direção é movida em um ponto suave, os segmentos curvados de ambos os lados do ponto se ajustam simultaneamente, mantendo uma curva contínua naquele ponto de ancoragem.

Em comparação, um ponto de vértice pode ter duas, uma ou nenhuma linha de direção, dependendo se ela junta dois, um ou nenhum segmento curvado, respectivamente. As linhas de direção do ponto de vértice mantêm o vértice usando ângulos diferentes. Ao mover uma linha de direção em um ponto de vértice, só é ajustada a curva do mesmo lado do ponto que a linha de direção.



Ajuste das linhas de direção em um ponto suave (esquerda) e em um ponto de canto (direita).

As linhas de direção são sempre tangentes (perpendicular ao raio de) à curva nos pontos de ancoragem. O ângulo de cada linha de direção determina a inclinação da curva, e o comprimento de cada linha de direção determina a altura, ou profundidade, da curva.



Mover e redimensionar as linhas de direção altera a inclinação das curvas.

Modos de desenho e objetos gráficos

[Para o início](#)

No Flash Professional, você pode criar vários tipos de objetos gráficos com diferentes modos de desenho e ferramentas de desenho. Cada tipo tem suas próprias vantagens e desvantagens. Entendendo os recursos dos diferentes tipos de objeto gráfico, você pode tomar boas decisões sobre quais tipos de objetos usar em seu trabalho.

Nota: No Flash Professional, os objetos gráficos são itens no Palco. O Flash permite que você mova, copie, apague, transforme, armazene, alinhe e agrupe os objetos gráficos. Os “Objetos Gráficos” no Flash são diferentes dos “objetos ActionScript”, que fazem parte da linguagem de programação ActionScript®. Não confunda os dois usos do termo “objetos”. Para obter mais informações sobre objetos na linguagem de programação, consulte Sobre tipos de dados, em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#), ou [Tipos de dados](#), no Guia do desenvolvedor do ActionScript 3.0.

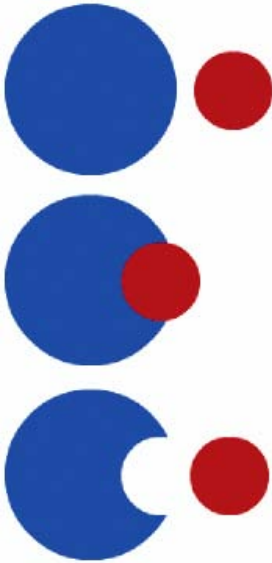
Os seguintes tutoriais em vídeo demonstram os modos de desenho do Flash Professional. Alguns vídeos mostram a área de trabalho do Flash Professional CS3 ou CS4, mas também valem para o Flash Professional CS5.

- [Desenho de objetos e mesclagens \(2:09\)](#)
- [Utilização das ferramentas de desenho \(CS3\) \(5:03\)](#)

Modo Mesclar desenho

O modo de desenho padrão automaticamente mescla as formas desenhadas quando você as sobrepõem. Quando você desenha formas que se sobrepõem umas às outras na mesma camada, a forma que estiver mais acima recorta a parte da forma abaixo. Dessa maneira, desenhar formas é um modo de desenho destrutivo. Por exemplo, se desenhar um círculo e sobrepor um círculo menor sobre ele e depois selecionar o círculo menor e movê-lo, a parte do segundo círculo sobreposta ao primeiro é removida.

Quando uma forma tem um traçado e um preenchimento, estes são considerados elementos gráficos separados, que podem ser selecionados e movidos de forma independente.



As formas criadas com o modo Mesclar desenho se fundem quando são superpostas. A seleção da forma e sua movimentação causam a alteração da forma superposta.

Entrar no modo Mesclar desenho

1. Selecione a opção Mesclar desenho, no painel Ferramentas.
2. Selecione uma ferramenta de desenho no painel Ferramentas e desenhe no Palco

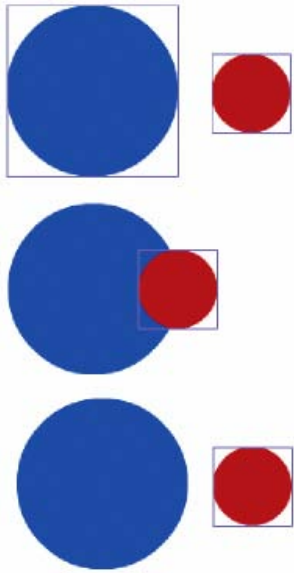
Nota: Por padrão, o Flash Professional usa o modo Mesclar desenho.

Modo Desenho de objeto

Cria formas conhecidas como *objetos de desenho*. Objetos de desenho são objetos gráficos separados que não se mesclam automaticamente quando sobrepostos. Isso permite que você faça a sobreposição das formas sem alterar sua aparência quando você as separa ou reordena sua aparência. O Flash Professional cria cada forma como objeto separado que pode ser manipulado individualmente.

Quando uma ferramenta de desenho está no modo Desenho de objeto, as formas que você cria com ela são independentes. O traçado e o preenchimento de uma forma não são elementos separados e as formas que se sobrepõem não alteram umas às outras. Quando você seleciona uma forma criada usando o modo Desenho de objeto, o Flash Professional cerca a forma com uma caixa delimitadora retangular para identificá-la.

Nota: Defina preferências para sensibilidade de contato quando selecionar as formas criadas usando o modo Desenho de objeto.



As formas criadas com o modo *Desenho de objeto* permanecem como objetos separados que você pode manipular separadamente.

Entrar no modo *Desenho de objeto*

Para desenhar formas usando o modo *Desenho de objeto*, é necessário ativá-lo.

1. Selecione a ferramenta de desenho que suporte o modo *Desenho de objeto* (as ferramentas Lápis, Linha, Caneta, Pincel, Oval, Retângulo e Polígono).
2. Selecione o botão *Desenho de objeto* do  da categoria *Opções* do painel *Ferramentas* ou pressione a tecla J para alternar entre os modos *Desenho de objeto* e *Mesclar desenho*. O botão *Desenho de objeto* alterna entre os modos *Desenho de objeto* e *Mesclar desenho*. É possível definir as preferências para sensibilidade de contato quando você selecionar as formas criadas usando o modo *Desenho de objeto*.
3. Desenhe no Palco.

Converta uma forma criada pelo modo *Mesclar desenho* para uma forma de modo *Desenho de objeto*

1. Selecione a forma no Palco.
2. Para converter a forma para outra de modo *Desenho de objeto*, selecione *Modificar > Combinar objetos > União*. Após a conversão, a forma é tratada como objeto de desenho com base em vetor que não altera sua aparência com a interação com outras formas.

Nota: Para unir duas ou mais formas em uma forma única com base em objeto, use o comando *União*.

Primitivas de objetos

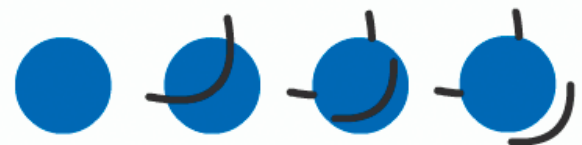
Primitivas de objetos são formas gráficas que permitem que você ajuste suas características no *Inspetor de propriedades*. Isso permite que você controle precisamente o tamanho, o raio do canto e outras propriedades da forma depois de criá-la sem ter que desenhá-la desde o começo.

Dois tipos de primitivas estão disponíveis, retângulos e ovais.

1. Selecione a Ferramenta Primitiva de Retângulo  ou Primitiva Oval  no painel *Ferramentas*.
2. Desenhe no Palco.

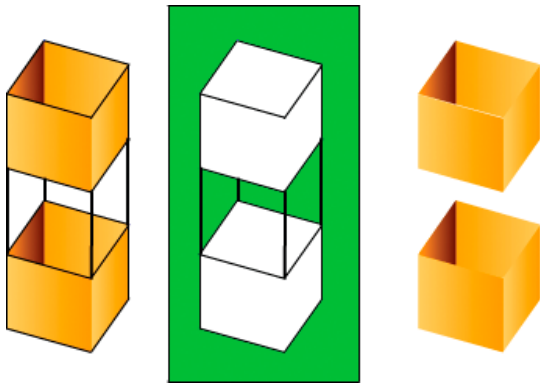
Sobreposição de formas

Quando você desenha uma linha em outra linha ou forma pintada no modo *Mesclar desenho*, as linhas sobrepostas ficam divididas em segmentos nos pontos de interseção. Para selecionar, mover e remodelar cada segmento individualmente, use a ferramenta *Seleção*.



Um preenchimento; o preenchimento com uma linha desenhada através dele; e três segmentos de linha criados por segmentação..

Quando você pinta sobre formas e linhas, a porção debaixo é substituída por aquilo que estiver por cima. As pinturas da mesma cor se mesclam. As pinturas de cores diferentes permanecem distintas. Para criar máscaras, recortes de arestas e outras imagens negativas use esses recursos. Por exemplo, o recorte de arestas seguinte é feito com a movimentação da imagem de pipa não agrupada para a forma verde, o cancelamento da seleção da pipa e, depois, a movimentação das partes preenchidas da pipa para fora da forma verde.



Recorte de arestas com a imagem da pipa.

Para evitar alterar inadvertidamente as formas, superpondo as linhas, agrupe as formas ou use camadas para separá-las.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

(Desaprovado com o Flash Professional CC) Padrões de desenho com a ferramenta Desenho decorativo

[Aplicar o efeito Pincel de simetria](#)
[Aplicar o efeito Preenchimento de grade](#)
[Aplicar o efeito Preenchimento de videira](#)
[Aplicar o efeito Sistema de partículas](#)
[Aplicar o efeito Pincel 3D](#)
[Aplicar o efeito Pincel de construção](#)
[Aplicar o efeito Pincel decorativo](#)
[Aplicar o efeito Animação de fogo](#)
[Aplicar o efeito Pincel de chamas](#)
[Aplicar o efeito Pincel de flores](#)
[Aplicar o efeito Pincel em raio](#)
[Aplicar o efeito Animação de fumaça](#)
[Aplicar o efeito Pincel em árvore](#)

A ferramenta de Desenho decorativo permite-lhe criar complexos, formas e padrões geométricos. As ferramentas de Desenho decorativo usam cálculos algorítmicos conhecidos como *desenho de procedimento*.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Utilização das ferramentas de desenho decorativo \(5:36\)](#)
- Vídeo: [Flash Downunder – A ferramenta Bone e a ferramenta Deco \(22:00\)](#)
- Vídeo: [Utilização da ferramenta Deco \(Duração = 4:28, Peachpit.com\)](#)
- Jonathan Duran escreveu um artigo aprofundado com o título 'Utilização da ferramenta Deco e do Pincel de borrifar para criar padrões geométricos complexos em Flash' em www.adobe.com/devnet/flash/articles/deco_intro.html.

Aplicar o efeito Pincel de simetria

[Para o início](#)

Use o efeito Pincel de simetria para organizar símbolos simetricamente ao redor de um ponto central. Quando você desenha os símbolos no Palco, um conjunto de alças é exibido. Use as alças para controlar a simetria, aumentando o número de símbolos, adicionando simetrias ou editando e modificando o efeito.

Use o efeito Pincel de simetria para criar elementos de interface de usuário circulares (como uma face de relógio analógico ou indicador de discagem) e padrões serpenteados. O símbolo padrão do efeito de Pincel de simetria é uma forma de retângulo preta sem traçado de 25 x 25 pixels.

1. Selecione a ferramenta de desenho Deco e, em seguida, Pincel de simetria, no menu Efeito do desenho, no Inspetor de propriedades.
2. No Inspetor de propriedades da ferramenta de desenho Deco, selecione uma cor de preenchimento a ser usada para a forma de retângulo padrão. Ou clique em Editar para selecionar um símbolo personalizado na Biblioteca.

Você pode usar qualquer clipe de filme ou símbolo gráfico na Biblioteca com o efeito Pincel de simetria. Essas partículas baseadas em símbolos oferecem um grande controle criativo sobre a arte criada.

3. As opções avançadas de Pincel de simetria aparecem no Inspetor de propriedades quando você seleciona Pincel de simetria no menu pop-up Efeito do desenho, no Inspetor de propriedades.

Girar em torno Gira as formas na simetria ao redor de um ponto fixo designado por você. O ponto de referência padrão é o ponto central da simetria. Para girar o objeto ao redor de seu ponto central, arraste-o em um movimento circular.

Refletir em toda a linha Inverte as formas separadas por uma distância igual através de uma linha invisível especificada por você.

Refletir ao redor do ponto Coloca duas formas separadas por uma distância ao redor de um ponto fixo especificado por você.

Translação de grade Cria uma grade usando as formas no efeito de Simetria que você está desenhando. Cada clique da ferramenta de desenho Deco no Palco cria uma grade de formas. Ajuste a altura e a largura das formas usando as coordenadas X e Y definidas pelas alças do Pincel de simetria.

Testar colisões Impede que as formas do efeito de Simetria que você está desenhando colidam entre si, independentemente de como você aumenta o número de ocorrências no efeito Simetria. Desmarque essa opção para sobrepor as formas no efeito Simetria.

4. Clique no Palco onde deseja que a arte Pincel de simetria apareça.
5. Use as alças do Pincel de simetria para ajustar o tamanho da simetria e o número de ocorrências de símbolo.

Aplicar o efeito Preenchimento de grade

O efeito Preenchimento de grade permite que você preencha o Palco, um símbolo ou uma região fechada com um símbolo da biblioteca. Após o Preenchimento de grade ser desenhado no Palco, se o símbolo preenchido for movido ou redimensionado, o Preenchimento de grade será movido ou redimensionado de acordo.

Use o efeito Preenchimento de grade para criar um quadriculado, um fundo lado a lado ou uma área ou forma com um padrão personalizado. O símbolo padrão do efeito de Simetria é uma forma de retângulo preta sem traçado de 25 x 25 pixels.

1. Selecione a ferramenta de desenho Deco e, em seguida, Preenchimento de grade, no menu Efeito do desenho, no Inspetor de propriedades.
2. No Inspetor de propriedades, selecione uma cor de preenchimento para a forma de retângulo padrão. Ou clique em Editar para selecionar um símbolo personalizado na biblioteca.

É possível usar até quatro símbolos gráficos ou de clipe de filme na biblioteca com o efeito Preenchimento em grade. Os símbolos se alternam à medida que o Flash preenche a grade.

3. Escolha um layout para o preenchimento em grade. Há três opções de layout.

Padrão lado a lado Os símbolos são organizados em um padrão de grade simples.

Padrão de tijolo Os símbolos são organizados em um padrão de grade com deslocamento horizontal.

Padrão de piso Os símbolos são organizados em um padrão de grade com deslocamento horizontal e vertical.

4. Para permitir que o preenchimento se sobreponha à borda do símbolo, forma ou do Palco que o contém, selecione a opção Pintar sobre a borda.
5. Para permitir que os símbolos sejam distribuídos aleatoriamente na grade, selecione a opção Ordem aleatória.
6. Você pode especificar o espaçamento horizontal e vertical, bem como o dimensionamento da forma de preenchimento. Quando o efeito Preenchimento de grade for aplicado, você não poderá mais alterar as opções avançadas no Inspetor de propriedades para alterar o padrão de preenchimento.

Espaçamento horizontal Especifica a distância horizontal em pixels entre os símbolos usados no Preenchimento em grade.

Espaçamento vertical Especifica a distância vertical em pixels entre os símbolos usados no Preenchimento em grade.

Escala padrão Amplia ou diminui o símbolo horizontalmente (ao longo do eixo X) e verticalmente (ao longo do eixo Y).

7. Clique no Palco ou dentro da forma ou do símbolo onde deseja que o padrão Preenchimento de grade apareça.

Aplicar o efeito Preenchimento de videira

O efeito Preenchimento de videira permite que você preencha o Palco, um símbolo ou uma região fechada com um padrão de videira. Você pode substituir a sua própria arte pelas folhas e flores, selecionando símbolos da biblioteca. O padrão resultante fica contido em um clipe de filme que contém os símbolos que formam o padrão.

1. Selecione a ferramenta de desenho Deco e, em seguida, Preenchimento de videira, no menu Efeito do desenho, no Inspetor de propriedades.
2. No Inspetor de propriedades da ferramenta de desenho Deco, selecione uma cor de preenchimento a ser usada para as formas de flores e folhas padrão. Ou clique em Editar para selecionar um símbolo personalizado da Biblioteca e substituir um ou ambos os símbolos de flores e folhas padrão.

Você pode usar qualquer clipe de filme ou símbolo gráfico na Biblioteca para substituir os símbolos de flores e folhas padrão pelo efeito Preenchimento de videira.

3. Você pode especificar o espaçamento horizontal e vertical, bem como o dimensionamento da forma de preenchimento. Após aplicar o efeito Preenchimento de videira, você não poderá mais alterar as opções avançadas no Inspetor de propriedades para mudar o padrão de preenchimento.

Ângulo da ramificação Especifica o ângulo do padrão de ramificação.

Cor da ramificação Especifica a cor a ser usada para a ramificação.

Escala padrão O dimensionamento de um objeto o reduz ou o amplia horizontalmente (ao longo do eixo x) e verticalmente (ao longo do eixo y).

Extensão do segmento Especifica a extensão dos segmentos entre os nós da folha e da flor.

Padrão de animação Especifica que cada iteração do efeito seja desenhada em um novo quadro na linha de tempo. Esta opção cria uma sequência animada quadro a quadro do padrão de flor conforme ele é desenhado.

Etapa do quadro Especifica a quantidade de quadros a serem interpolados por segundo do efeito que está sendo desenhado.

4. Clique no Palco ou dentro da forma ou do símbolo onde deseja que o padrão Preenchimento de grade apareça.
-

Aplicar o efeito Sistema de partículas

Usando o efeito Sistema de partículas, você pode criar animações de partículas, como fogo, fumaça, água e bolhas, entre outros efeitos.

Para usar o efeito do sistema de partículas:

1. No painel Ferramentas, selecione a ferramenta Deco.
2. Defina as propriedades do efeito no painel Propriedades.
3. Clique no Palco no local onde deseja aplicar o efeito.

O Flash cria uma animação quadro a quadro do efeito de partícula de acordo com as propriedades definidas. As partículas geradas no Palco ficam contidas em um grupo em cada quadro da animação.

O efeito do Sistema de partículas tem as seguintes propriedades:

Partícula 1 Este é o primeiro de dois símbolos que você pode atribuir para uso como partículas. Se você não especificar um símbolo, um pequeno quadrado preto será usado. Escolhendo os gráficos com sabedoria, você pode gerar efeitos muito interessantes e realistas.

Partícula 2 Este é o segundo símbolo que você pode atribuir a uma partícula.

Comprimento total A duração da animação em quadros, começando do quadro atual.

Geração de partículas O número de quadros em que as partículas são geradas. Se o número de quadros for inferior à propriedade Comprimento total, a ferramenta parará de criar novas partículas nos quadros remanescentes, mas a animação das partículas já geradas continua.

Taxa por quadro O número de partículas geradas por quadro.

Duração O número de quadros em que uma única partícula fica visível no Palco.

Velocidade inicial A velocidade do movimento de cada partícula no começo de sua duração. A unidade de velocidade é pixels por quadro.

Tamanho inicial A escala do movimento de cada partícula no começo de sua duração.

Direção inicial mínima O mínimo na faixa de direções de movimento possíveis de cada partícula no começo de sua duração. A medida é em graus. Zero é para cima, 90 é para a direita, 180 é para baixo, 270 é para a esquerda e 360 também é para cima. Números negativos são aceitos.

Direção inicial máxima O máximo na faixa de direções de movimento possíveis de cada partícula no começo de sua duração. A medida é em graus. Zero é para cima, 90 é para a direita, 180 é para baixo, 270 é para a esquerda e 360 também é para cima. Números negativos são aceitos.

Gravidade Quando este número é positivo, as partículas mudam de direção para baixo e sua velocidade aumenta, como se estivessem caindo. Se a Gravidade for negativa, as partículas mudam de direção para cima.

Taxa de rotação Os graus de rotação a serem aplicados a cada partícula por quadro.

Aplicar o efeito Pincel 3D

O efeito Pincel 3D permite pintar várias instâncias de um símbolo no Palco, com perspectiva 3D. O Flash cria perspectiva 3D reduzindo a dimensão dos símbolos próximo à parte superior do palco (o fundo) e aumentando-a próximo à parte inferior do Palco (o primeiro plano). Os símbolos desenhados mais perto da parte inferior do Palco são desenhados na parte superior dos símbolos mais próximos à parte superior do Palco, independentemente da ordem em que são desenhados.

Você pode incluir de 1 a 4 símbolos no padrão de pintura. Cada instância do símbolo exibida no Palco fica em seu próprio grupo. Você pode pintar diretamente no Palco ou dentro de uma forma ou símbolo. Se o primeiro clique do pincel 3D ocorrer dentro de uma forma, o pincel 3D ficará ativo somente dentro da forma.

Para usar o efeito Pincel 3D:

1. No painel Ferramentas, clique na ferramenta Deco.
2. Selecione o efeito Pincel 3D no menu de efeitos de Desenho, no Inspetor de propriedades.
3. Selecione de 1 a 4 símbolos a serem incluídos no padrão de pintura.
4. Defina as outras propriedades do efeito no Inspetor de propriedades. Certifique-se de que a propriedade Perspectiva esteja selecionada para criar um efeito 3D.
5. Arraste pelo Palco para começar a pintar. Mova o cursor em direção à parte superior do Palco para pintar instâncias menores. Mova o cursor em direção à parte inferior do Palco para pintar instâncias maiores.

O efeito do Pincel 3D tem as seguintes propriedades:

Número máximo de objetos O número máximo de objetos a serem pintados.

Área de spray A distância máxima do cursor em que as instâncias são pintadas.

Perspectiva Alterna o efeito 3D. Para pintar instâncias de um tamanho uniforme, desmarque esta opção.

Escala de distância Esta propriedade determina a quantidade do efeito de perspectiva 3D. Aumente o valor para aumentar o dimensionamento causado pela movimentação do cursos para cima e para baixo.

Intervalo de escala aleatória Esta propriedade permite que a escala seja determinada aleatoriamente para cada instância. Aumente o valor para aumentar o intervalo dos valores de escala que podem se aplicados a cada instância.

Intervalo de rotação aleatória Esta propriedade permite que a rotação seja determinada aleatoriamente para cada instância. Aumente o valor para aumentar a rotação máxima possível de cada instância.

Aplicar o efeito Pincel de construção

[Para o início](#)

O efeito Pincel de construção permite desenhar prédios no Palco. A aparência dos prédios depende dos valores que você escolhe nas propriedades dos prédios.

Para desenhar um prédio no Palco:

1. No painel Ferramentas, clique na ferramenta Deco.
2. No Inspetor de propriedades, escolha Pincel de construção no menu Efeito do desenho.
3. Defina as propriedades do efeito Pincel de construção.
4. Começando do ponto onde você deseja que fique a base do prédio, arraste o cursor para cima verticalmente até a altura onde deseja que o prédio termine.

O efeito do Pincel de construção tem as seguintes propriedades:

Tipo de construção O estilo de prédios a ser criado.

Tamanho do prédio A largura do prédio. Valores maiores criam prédios mais largos.

Aplicar o efeito Pincel decorativo

[Para o início](#)

O efeito Pincel decorativo permite desenhar linhas decorativas, como linhas pontilhadas, entre outras. Experimente os diferentes efeitos para descobrir qual configuração funciona para os designs desejados.

Para usar o efeito Pincel decorativo:

1. No painel Ferramentas, clique na ferramenta Deco.
2. Defina as propriedades do efeito no Inspetor de propriedades.
3. Arraste o cursor no Palco.

O efeito Pincel decorativo cria uma linha com estilo que segue o caminho do cursor.

O efeito do Pincel decorativo tem as seguintes propriedades:

Estilo de linha O estilo da linha a ser desenhada. Experimente com todas as 20 opções para ver os vários efeitos.

Cor do padrão A cor da linha.

Tamanho do padrão O tamanho do padrão selecionado.

Largura do padrão A largura do padrão selecionado.

Aplicar o efeito Animação de fogo

[Para o início](#)

O efeito Animação de fogo cria animação de fogo quadro a quadro estilizada.

Para usar o efeito Animação de fogo:

1. No painel Ferramentas, clique na ferramenta Deco.
2. Escolha Animação de incêndio no menu Efeito do desenho, no Inspetor de propriedades.
3. Defina as propriedades do efeito Animação de fogo.
4. Arraste pelo Palco para criar a animação.

O Flash adiciona quadros à linha de tempo enquanto você pressiona o botão do mouse.

Na maior parte das situações, é melhor colocar a animação de fogo dentro de seu próprio símbolo, como um símbolo de clipe de filme.

O efeito do Animação de fogo tem as seguintes propriedades:

Tamanho do fogo A largura e altura das chamas. Valores mais altos criam chamas maiores.

Velocidade do fogo A velocidade da animação. Valores maiores criam chamas mais rápidas.

Duração do fogo O número de quadros criados na linha de tempo durante a animação.

Finalizar animação Selecione esta opção para criar uma animação do fogo se extinguindo em vez de queimando continuamente. O Flash adiciona mais quadros após a Duração do fogo especificada para acomodar o efeito de extinção. Se quiser repetir a animação concluída para criar um efeito de queimada contínuo, não selecione esta opção.

Cor da chama A cor das pontas das chamas.

Cor do núcleo da chama A cor da base das chamas.

Faísca de fogo O número de chamas na base do fogo.

Aplicar o efeito Pincel de chamas

O efeito Pincel de chama permite desenhar chamas no Palco no quadro atual da linha de tempo

Para usar o efeito Pincel de chama:

1. No painel Ferramentas, clique na ferramenta Deco.
2. Escolha Pincel de chama no menu Efeito do desenho, no Inspetor de propriedades.
3. Defina as propriedades do efeito Pincel de chama.
4. Arraste pelo Palco para desenhar chamas.

O efeito do Pincel de chama tem as seguintes propriedades:

Tamanho da chama A largura e altura das chamas. Valores mais altos criam chamas maiores.

Cor da chama A cor do centro das chamas. À medida que você desenha, as chamas mudam da cor selecionada para preto.

Aplicar o efeito Pincel de flores

O efeito Pincel de flor permite desenhar flores estilizadas no quadro atual da linha de tempo.

Para usar o efeito Pincel de flor:

1. No painel Ferramentas, clique na ferramenta Deco.
2. Escolha Pincel de flor no menu Efeito do desenho, no Inspetor de propriedades.
3. Selecione uma flor no menu Tipo de flor.
4. Defina as propriedades do efeito Pincel de flor.
5. Arraste pelo Palco para desenhar flores.

O efeito do Pincel de flor tem as seguintes propriedades:

Cor da flor A cor das flores.

Tamanho da flor A largura e altura das flores. Valores mais altos criam flores maiores.

Cor da folha A cor das folhas.

Tamanho da folha A largura e a altura das folhas. Valores mais altos criam folhas maiores.

Cor da fruta A cor das frutas.

Ramificação Selecione a opção para desenhar galhos além das flores e folhas.

Cor da ramificação A cor dos galhos.

Aplicar o efeito Pincel em raio

O efeito Pincel em raio permite criar relâmpagos. Também é possível criar raios animados.

Para usar o efeito Pincel em raio:

1. No painel Ferramentas, clique na ferramenta Deco.
2. Selecione o efeito Pincel em raio no menu Efeito do desenho no Inspetor de propriedades.
3. Defina as propriedades do efeito Pincel em raio.
4. Arraste no Palco. O Flash desenha raios na direção em que você mover o mouse.

O efeito do Pincel em raio tem as seguintes propriedades:

Cor do raio A cor do raio.

Escala do raio O comprimento do raio.

Animação Esta opção permite criar animação quadro a quadro do raio. O Flash adiciona quadros à camada atual na Linha de tempo enquanto o raio está sendo desenhado.

Largura do raio A espessura do raio na raiz.

Complexidade O número de vezes que cada ramificação se divide. Valores mais altos criam raios maiores, com mais ramificações.

Aplicar o efeito Animação de fumaça

O efeito Animação de fumaça cria animação de fumaça quadro a quadro estilizada.

Para usar o efeito Animação de fumaça:

1. No painel Ferramentas, clique na ferramenta Deco.

2. Escolha Animação de fumaça no menu Efeito do desenho, no Inspetor de propriedades.
3. Defina as propriedades do efeito Animação de fumaça.
4. Arraste pelo Palco para criar a animação.

O Flash adiciona quadros à linha de tempo enquanto você pressiona o botão do mouse.

Na maior parte das situações, é melhor colocar a animação de fumaça dentro de seu próprio símbolo, como um símbolo de clipe de filme.

O efeito do Animação de fumaça tem as seguintes propriedades:

Tamanho da fumaça A largura e altura da fumaça. Valores mais altos criam chamas maiores.

Velocidade da fumaça A velocidade da animação. Valores maiores criam fumaça mais rápida.

Duração da fumaça O número de quadros criados na linha de tempo durante a animação.

Finalizar animação Selecione esta opção para criar uma animação da fumaça se extinguindo em vez de queimando continuamente. O Flash adiciona mais quadros após a Duração da fumaça especificada para acomodar o efeito de extinção. Se quiser repetir a animação concluída para criar um efeito de fumaça contínua, não selecione esta opção.

Cor da fumaça A cor da fumaça.

Cor do plano de fundo A cor do plano de fundo da fumaça. A fumaça muda para esta cor quando se dissipa.

Aplicar o efeito Pincel em árvore

[Para o início](#)

O efeito Pincel em árvore permite criar arte-final de árvore com rapidez.

Para usar o efeito Pincel em árvore:

1. No painel Ferramentas, clique na ferramenta Deco.
2. No Inspetor de propriedades, selecione o efeito Pincel em árvore no menu Efeito do desenho.
3. Defina as propriedades do efeito Pincel em árvore.
4. Arraste pelo Palco para criar uma árvore.

Crie galhos grandes arrastando. Crie galhos menores mantendo o cursor em um lugar.

O Flash cria galhos contidos em grupos no Palco.

O efeito do Pincel em árvore tem as seguintes propriedades:

Estilo de árvore O tipo de árvore a ser criado. Cada estilo de árvore se baseia em uma espécie de árvore real.

Escala da árvore O tamanho da árvore. Os valores precisam estar entre 75 e 100. Valores mais altos criam árvores maiores.

Cor da ramificação A cor dos galhos da árvore.

Cor da folha A cor das folhas.

Cor da flor/fruta A cor das flores e frutas.



Preferências de desenho

Configurações de desenho

Opções de contato das ferramentas Seleção, Subseleção e Laço

Defina as especificações de desenho para especificar os comportamentos encaixe, suavização e correção. Mude a configuração de tolerância para cada opção e ative ou desative cada opção. As configurações de tolerância são relativas, dependendo da resolução da tela de seu computador e a ampliação atual da cena. Por padrão, cada opção está ativada e configurada para tolerância Normal.

Configurações de desenho

[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh) e, em seguida, Desenho.

2. Na categoria Desenho, selecione uma das seguintes opções:

Ferramenta Caneta Permite definir opções para a ferramenta Caneta. Selecione Mostrar visualização da caneta para exibir uma linha de visualização do último ponto clicado até o local atual do ponteiro. Selecione Mostrar pontos sólidos para exibir pontos de controle como pequenos quadrados preenchidos, em vez de quadrados não preenchidos. Selecione Mostrar cursores precisos para exibir um cursor em forma de cruz, em vez do ícone da ferramenta Caneta quando usar a ferramenta Caneta. Esta opção permite que você veja com mais facilidade o destino exato de cliques.

Conectar linhas Determina a proximidade que a linha que está sendo desenhada deve estar de um segmento de linha existente, antes que o ponto final se encaixe no ponto mais próximo da outra linha. Esta configuração controla também o reconhecimento da linha horizontal e da vertical—isto é, a porção horizontal ou vertical da linha que deve ser desenhada antes que o Flash Professional torne a linha exatamente horizontal ou vertical. Quando Encaixar em objetos está ativado, essa configuração controla a proximidade dos objetos para se encaixarem uns aos outros.

Suavização de curvas Especifica a quantidade de suavização aplicada às linhas curvas, desenhadas com a ferramenta Lápis, quando o modo desenho está definido para Correção ou Suavização. (As curvas mais suaves são mais fáceis de remodelar, enquanto as curvas mais rudimentares combinam-se melhor aos traçados de linha).

Nota: Para segmentos curvos existentes ainda mais suaves, use Modificar > Forma > Suavizar e Modificar > Forma > Otimizar.

Reconhecer linhas Define quanto o segmento de linha, desenhado com a ferramenta Lápis, deve estar retificado antes que o Flash Professional o reconheça como linha reta e torne-o perfeitamente reto. Se Reconhecer linhas estiver desativado enquanto você desenha, corrija as linhas mais tarde, selecionando um ou mais segmentos de linha e selecionando Modificar > Forma > Correção

Reconhecer formas Controla a precisão para se desenhar círculos, ovais, quadrados, retângulos e arcos de 90 e 180 graus para que sejam reconhecidos como formas geométricas e redenhados com precisão. As opções são Desativado, Estrito, Normal e Tolerante. Estrito exige que a forma seja desenhada muito próximo de reta; Tolerante especifica que a forma pode ser um tanto aproximada e o Flash redesenhará a forma. Se Reconhecer formas estiver desativado enquanto você desenha, corrija as linhas mais tarde, selecionando uma ou mais formas (por exemplo, segmentos de linha conectados) e selecionando Modificar > Forma > Correção.

Clique em precisão Especifica quanto o ponteiro deve estar próximo de um item antes que o Flash Professional reconheça o item.

Opções de contato das ferramentas Seleção, Subseleção e Laço

[Para o início](#)

Especifica as opções sensíveis ao contato das ferramentas Seleção, Subseleção e Laço quando você cria formas usando o modo Desenho de objeto. Por padrão, os objetos são selecionados quando o retângulo marcador da ferramenta rodeia totalmente o objeto. Cancelar a seleção desta opção seleciona objetos inteiros se estiverem parcialmente fechados pelo marcador de seleção das ferramentas Seleção, Subseleção ou Laço.

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh).

2. Na categoria Geral, faça o seguinte:

- Para selecionar apenas objetos e pontos totalmente fechados pelo marcador de seleção, cancele a seleção das ferramentas Laço e Seleção sensível a contato. Os pontos que estiverem na área de seleção permanecem selecionados.
- Para selecionar apenas objetos e pontos parcialmente fechados pelo marcador de seleção, selecione as ferramentas Laço e Seleção sensível a contato.

Nota: As ferramentas Subseleção usam a mesma configuração sensível ao contato.



Desenho com a ferramenta Caneta

[Estados do desenho com a ferramenta Caneta](#)
[Desenhar linhas retas com a ferramenta Caneta](#)
[Desenhar curvas com a ferramenta Caneta](#)
[Adição ou exclusão de pontos de ancoragem](#)
[Ajuste os pontos de ancoragem nos caminhos](#)
[Ajuste os segmentos](#)
[Preferências da ferramenta Caneta](#)

Para desenhar caminhos precisos como linhas retas ou curvas suaves e fluidas, use a ferramenta Caneta. Se você for desenhar com a ferramenta Caneta, clique para criar pontos nos segmentos de linha reta e arraste para criar pontos nos segmentos de linha curva. Ajuste os segmentos de linha reta e curva ajustando os pontos da linha.

O tutorial em vídeo a seguir demonstra como usar a ferramenta Caneta no Flash Professional:

- [Fundamentos do Adobe Flash CS4: 0102 ferramenta Caneta \(10:55\)](#) (YouTube.com)

Estados do desenho com a ferramenta Caneta

[Para o início](#)

A ferramenta Caneta oferece feedback sobre seu estado atual de desenho com a exibição de ponteiros diferentes. Os diversos estados de desenho são indicados pelos seguintes ponteiros:

Ponteiro de Ponto de ancoragem inicial  É o primeiro ponteiro que você verá quando selecionar a ferramenta Caneta. Indica que o próximo clique do mouse no Palco criará um ponto de ancoragem inicial, que é o início de um novo caminho (todos os novos caminhos começam com um ponto de ancoragem inicial). Todos os caminhos de desenho existentes são encerrados.

Ponteiro de Ponto de ancoragem sequencial  Indica que o clique no mouse seguinte criará um ponto de ancoragem com uma linha que o conecta ao ponto de ancoragem anterior. Esse ponteiro é exibido durante a criação de todos os pontos de ancoragem definidos pelo usuário, exceto o ponto de ancoragem inicial de um caminho.

Inclusão de ponteiro de Ponto de ancoragem  Indica que o clique seguinte no mouse incluirá um ponto de ancoragem a um caminho existente. Para incluir um ponto de ancoragem, o caminho deve ser selecionado e a ferramenta Caneta não deve estar sobre um ponto de ancoragem existente. O caminho existente é redesenhado com base no novo ponto de ancoragem. Só pode ser incluído um único ponto de ancoragem de cada vez.

Exclusão de ponteiro de Ponto de ancoragem  Indica que o clique seguinte no mouse em um caminho existente excluirá um ponto de ancoragem. Para remover um ponto de ancoragem, o caminho deve ser selecionado e a ferramenta Seleção deve estar sobre um ponto de ancoragem existente. O caminho existente é redesenhado com base na remoção do ponto de ancoragem. Só pode ser removido um único ponto de ancoragem de cada vez.

Ponteiro Continuar caminho  Estende um novo caminho a partir de um ponto de ancoragem existente. Para a ativação desse ponteiro, o mouse deve estar sobre um ponto de ancoragem existente num caminho. O ponteiro fica disponível apenas se você não estiver desenhando um caminho. O ponto de ancoragem não precisa ser um dos pontos de ancoragem terminal do caminho; qualquer ponto de ancoragem pode ser o local de um caminho continuado.

Ponteiro Fechar caminho  Fecha o caminho que está sendo desenhado no seu ponto inicial. Só se pode fechar um caminho enquanto está sendo desenhado, e o ponto de ancoragem existente deve ser o inicial do mesmo caminho. O caminho resultante não tem nenhuma configuração de cor de preenchimento especificada aplicada à forma fechada; aplicar a cor de preenchimento separadamente.

Ponteiro Unir caminhos  Semelhante à ferramenta Fechar caminho, exceto que o mouse não deve estar sobre o ponto inicial de ancoragem do mesmo caminho. O ponteiro deve estar sobre um dos pontos terminais de um caminho único. O segmento pode ou não estar selecionado.

Nota: *Unir caminhos pode ou não resultar numa forma fechada.*

Ponteiro Retrair Alças Bezier  Aparece quando o mouse está sobre um ponto de ancoragem com as alças Bezier em exibição. Clicar no mouse retrai as alças de Bezier e faz com que o caminho curvo através do ponto de ancoragem reverta para segmentos retos.

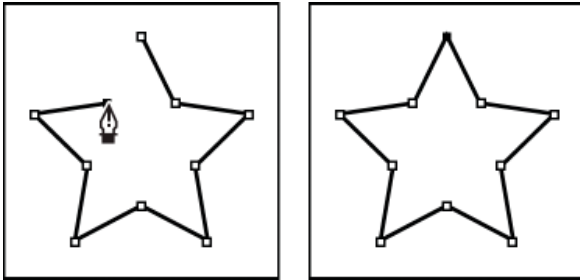
Ponteiro Converter ponto de ancoragem  Converte um ponto do canto sem linhas de direção em ponto de canto com linhas de direção independentes. Para ativar o ponteiro Converter ponto de ancoragem, use as teclas do modificador Shift + C para alternar a ferramenta Caneta. Para obter um tutorial em vídeo sobre a ferramenta Caneta, consulte www.adobe.com/go/vid0120_br.

Desenhar linhas retas com a ferramenta Caneta

[Para o início](#)

O caminho mais simples que você pode desenhar com a ferramenta Caneta é uma linha reta, feita com a seleção da ferramenta Caneta para criar dois pontos de ancoragem. Se você continuar clicando, criará um caminho composto de segmentos de linha reta conectados por pontos de canto.

1. Selecione a ferramenta Caneta .
2. Posicione a ferramenta Caneta no início do segmento reto e clique para definir o primeiro ponto de ancoragem. Se aparecerem linhas de direção, você deve ter arrastado a ferramenta Caneta acidentalmente; selecione Editar > Desfazer e clique novamente.
Nota: O primeiro segmento desenhado não fica visível até que você clique num segundo ponto de ancoragem (a menos que tenha especificado *Mostrar visualização de caneta* na categoria *Desenho* da caixa de diálogo *Preferências*).
3. Clique novamente onde você deseja que o segmento termine (clique com a tecla Shift pressionada para restringir o ângulo do segmento a um múltiplo de 45°).
4. Continue clicando para definir pontos de ancoragem para segmentos retos adicionais.



Clicar na ferramenta Caneta cria segmentos retos.

5. Para completar o caminho como uma forma aberta ou fechada, faça o seguinte:
 - Para completar um caminho aberto, clique duas vezes no último ponto, clique na ferramenta Caneta no painel Ferramentas, ou clique mantendo pressionada a tecla Control (Windows) ou clique mantendo pressionada a tecla Command (Macintosh) em qualquer ponto fora do caminho.
 - Para fechar o caminho, posicione a ferramenta Caneta sobre o primeiro ponto de ancoragem (vazio). Um pequeno círculo aparecerá ao lado do ponteiro da ferramenta Caneta  se ela estiver posicionada corretamente. Clique ou arraste para fechar o caminho.
 - Para completar a forma como está, selecione Editar > Cancelar seleção de tudo ou selecione uma ferramenta diferente no painel Ferramentas.

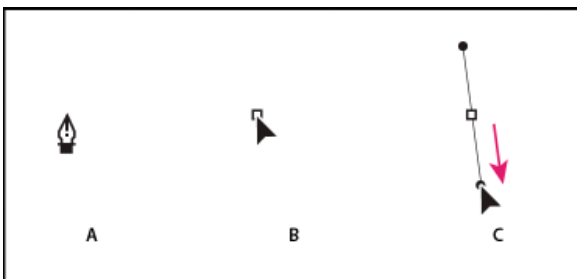
Desenhar curvas com a ferramenta Caneta

[Para o início](#)

Você cria uma curva incluindo um ponto de ancoragem onde a curva muda de direção e arrastando as linhas de direção que formam a curva. O comprimento e a inclinação das linhas de direção determinam a forma da curva.

As curvas são mais fáceis de serem editadas e seu sistema pode exibi-las e imprimi-las mais rápido se elas forem desenhadas usando o menor número de pontos de ancoragem possível. O uso de muitos pontos também pode gerar saliências indesejadas em uma curva. Em vez disso, desenhe pontos de ancoragem bem espaçados e pratique a formatação das curvas ajustando o comprimento e os ângulos das linhas de direção.

1. Selecione a ferramenta Caneta .
2. Posicione a ferramenta Caneta no início da curva e mantenha o botão do mouse pressionado.
O primeiro ponto de ancoragem aparece e o ponteiro da ferramenta Caneta muda para uma seta. (No Photoshop, o ponteiro muda apenas depois que você tiver começado a arrastar.)
3. Arraste para definir a inclinação do segmento curvado que você estiver criando e, em seguida, solte o botão do mouse.
Em geral, estenda a linha de direção a um terço da distância do próximo ponto de ancoragem que planeja desenhar. (É possível ajustar posteriormente um dos lados da linha de direção ou ambos.)
Pressione Shift para restringir a ferramenta a múltiplos de 45°.

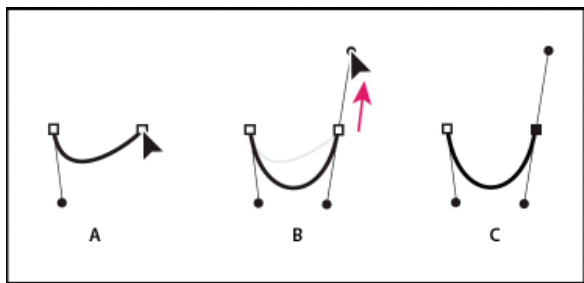


Desenho do primeiro ponto em uma curva

A. Posicionamento da ferramenta Caneta **B.** Começando a arrastar (botão do mouse pressionado) **C.** Arrastando para estender as linhas de direção.

4. Posicione a ferramenta Caneta onde o segmento curvo deve terminar e execute um dos seguintes:

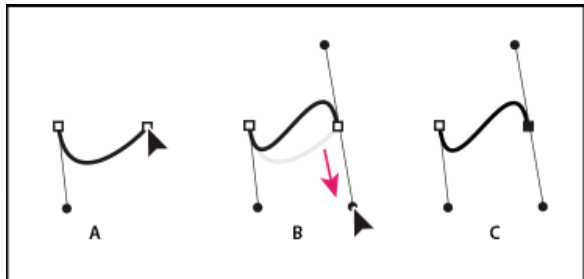
Para criar uma curva em C, arraste na direção oposta à linha de direção anterior e solte o botão do mouse.



Desenho do segundo ponto em uma curva

A. Começando a arrastar o segundo ponto suave **B.** Arrastando longe da linha de direção anterior, criando uma curva **C.** Resultado após soltar o botão do mouse.

- Para criar uma curva em S, arraste na mesma direção da linha de direção anterior e solte o botão do mouse.



Desenho de uma curva S

A. Começando a arrastar o novo ponto suave **B.** Arraste na mesma direção da linha de direção anterior, para criar uma curva em S **C.** Resultado após soltar o botão do mouse.

5. Para criar uma série de curvas suaves, continue a arrastar a ferramenta Caneta de locais diferentes. Coloque os pontos de ancoragem no início e no final de cada curva, não na ponta da curva.

Para quebrar as linhas de direção de um ponto de ancoragem, arraste as linhas de direção mantendo pressionada a tecla **Alt** (Windows) ou mantendo pressionada a tecla **Option** (Macintosh).

6. Para completar o caminho, faça o seguinte:

- Para fechar o caminho, posicione a ferramenta Caneta sobre o primeiro ponto de ancoragem (vazio). Um pequeno círculo aparecerá junto ao ponteiro da ferramenta Caneta quando ela estiver posicionada corretamente. Clique ou arraste para fechar o caminho.
- Para deixar o caminho aberto, clique mantendo pressionada a tecla **Ctrl** (Windows) ou a **Command** (Macintosh) em qualquer ponto fora dos objetos, selecione uma ferramenta diferente ou escolha **Editar > Cancelar a seleção de tudo**.

Adição ou exclusão de pontos de ancoragem

[Para o início](#)

A adição de pontos de ancoragem podem lhe dar mais controle sobre um caminho ou ele pode estender um caminho aberto. No entanto, convém não adicionar mais pontos do que o necessário. Um caminho com menos pontos é mais fácil de editar, exibir e imprimir. Para reduzir a complexidade do caminho, excluir os pontos desnecessários.

A caixa de ferramentas contém três ferramentas para adição ou exclusão de pontos: a ferramenta Caneta , a ferramenta Adicionar Ponto de Ancoragem e a ferramenta Excluir Ponto de Ancoragem .

Por padrão, a ferramenta Caneta muda para a ferramenta Adicionar Ponto de Ancoragem quando você a posiciona sobre um caminho selecionado, ou para a ferramenta Excluir Ponto de Ancoragem quando você a posiciona sobre um ponto de ancoragem.

Nota: Não use as teclas **Delete**, **Backspace** e **Clear** ou os comandos **Editar > Recortar** ou **Editar > Limpar** para excluir pontos de ancoragem: essas teclas e comandos excluem o ponto e os segmentos de linha que se conectam a esse ponto.

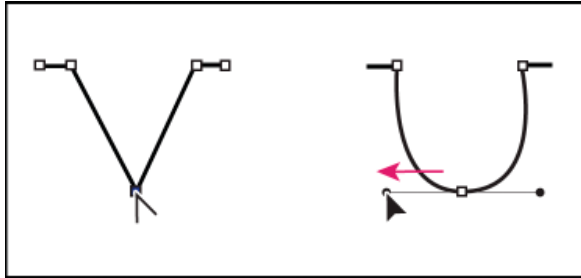
1. Selecione o caminho para modificar.
2. Clique e mantenha o botão do mouse na ferramenta Caneta , depois selecione a ferramenta Caneta , a ferramenta Incluir ponto de ancoragem ou a ferramenta Excluir ponto de ancoragem .
3. Para adicionar um ponto de ancoragem, posicione o ponteiro sobre um segmento do caminho e clique. Para excluir um ponto de ancoragem, posicione o ponteiro sobre um ponto de ancoragem e clique.

Ajuste os pontos de ancoragem nos caminhos

[Para o início](#)

Ao desenhar uma curva com a ferramenta Caneta, você cria pontos suaves - pontos de ancoragem em um caminho curvo e contínuo. Ao desenhar um segmento de linha reta ou uma linha reta conectada a um segmento curvo, você cria pontos de canto - pontos de ancoragem num caminho reto ou na junção de um caminho curvo e um reto.

Por padrão, os pontos suaves selecionados aparecem como círculos vazios e os de canto como quadrados vazios.



Arrastando um ponto de direção para fora de um ponto de canto para criar um ponto suave.

Mover ou adicionar pontos de ancoragem

- Para mover um ponto de ancoragem, arraste o ponto com a ferramenta Subseleção .
- Para empurrar um ponto ou pontos de ancoragem, selecione o ponto ou os pontos com a ferramenta Subseleção e use as teclas de seta para mover o ponto ou os pontos. Clique com a tecla Shift pressionada para selecionar vários pontos.
- Para incluir um ponto de ancoragem, clique no segmento de linha com a ferramenta Caneta. Aparecerá um sinal de mais (+) ao lado da ferramenta Caneta , se um ponto de ancoragem puder ser incluído no segmento de linha selecionado. Se o segmento de linha ainda não estiver selecionado, clique nele com a ferramenta Caneta para selecioná-lo e depois incluir um ponto de ancoragem.

Excluir pontos de ancoragem

A exclusão de pontos de ancoragem desnecessários em um caminho curvo otimiza a curva e reduz o tamanho do arquivo SWF.

- Para excluir um ponto de canto, clique nele uma vez com a ferramenta Caneta. Aparecerá um sinal de menos (-) ao lado da ferramenta Caneta, se um ponto de ancoragem puder ser excluído do segmento de linha selecionado. Se o segmento de linha ainda não estiver selecionado, clique nele com a ferramenta Caneta para selecioná-lo e depois excluir um ponto de ancoragem.
- Para excluir um ponto suave, clique nele uma vez com a ferramenta Caneta. Aparecerá um sinal de menos (-) ao lado da ferramenta Caneta, se um ponto de ancoragem puder ser excluído do segmento de linha selecionado. Se o segmento de linha ainda não estiver selecionado, clique nele com a ferramenta Caneta para selecioná-lo e depois excluir um ponto de canto. (Clique uma vez para converter o ponto em ponto de canto e mais uma vez para excluí-lo).

Converter segmentos entre retas e curvas

Para converter uma linha de segmentos retos em segmentos curvos e vice-versa, converta os pontos de canto em pontos suaves. Também é possível fazer o contrário.

- Para converter um ponto de canto em um ponto suave, use a ferramenta Subseleção para selecionar o ponto; depois, arraste o ponto onde colocar as alças tangenciais, mantendo pressionada a tecla Alt (Windows) ou Option (Macintosh).
- Para converter o ponto suave em um ponto de canto, clique no ponto com a ferramenta Caneta. O marcador de intercalação ^ ao lado do ponteiro  indica quando ele está sobre o ponto suave.

Ajuste os segmentos

[Para o início](#)

Para mudar o ângulo ou o comprimento do segmento, ou ajustar segmentos curvos para mudar a inclinação ou a direção da curva, ajuste os segmentos retos.

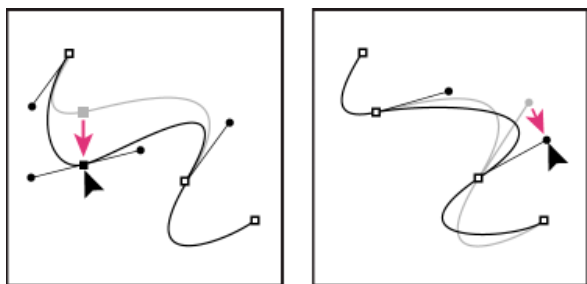
Quando você move a alça tangencial em um ponto suave, as curvas dos dois lados do ponto se ajustam. Quando se move a alça tangencial em um ponto de canto, só se ajusta a curva do mesmo lado que o ponto da alça da tangente.

- Para ajustar um segmento reto, selecione a ferramenta Subseleção  e selecione o segmento reto. Use a ferramenta Subseleção para arrastar um ponto de ancoragem do segmento para uma posição nova.
- Para ajustar um segmento de curva, selecione a ferramenta Subseleção e arraste o segmento.

Nota: Quando se clica no caminho, o Flash Professional exibe os pontos de ancoragem. O ajuste de um segmento com a ferramenta Subseleção pode incluir pontos no caminho.

- Para ajustar pontos ou curvas tangenciais numa curva, selecione a ferramenta Subseleção e selecione um ponto de ancoragem em um segmento curvo.
- Para ajustar a forma da curva nos dois lados do ponto de ancoragem, arraste o ponto de ancoragem ou a alça tangencial. Para restringir a

curva a múltiplos de 45°, arraste-a mantendo pressionada a tecla Shift. Para arrastar alças tangenciais individualmente, arraste-as mantendo a tecla Alt pressionada (Windows) ou a Option (Macintosh).



Arraste o ponto de ancoragem ou o ponto de direção.

Preferências da ferramenta Caneta

[Para o início](#)

Especifique as preferências para a aparência do ponteiro da ferramenta Caneta, para a previsão de segmentos de linha, enquanto estiver desenhando, e para a aparência de pontos de ancoragem selecionados. Segmentos de linha e pontos de ancoragem selecionados usam a cor de contorno da camada na qual aparecem as linhas e os pontos.

1. Selecione a ferramenta Caneta ; depois, selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh).
2. Na lista Categoria, selecione Desenho.
3. Defina as seguintes opções para a ferramenta Caneta:

Mostrar visualização da caneta Visualização de segmentos de linha enquanto se desenha. A visualização do segmento de linha aparece enquanto você move o ponteiro em torno do Palco, antes de clicar para criar o ponto final do segmento. Se a opção não estiver selecionada, o segmento de linha não aparece até que seja criado o ponto final.

Mostrar pontos sólidos Exibe pontos de ancoragem selecionados como vazios e os não selecionados como sólidos. Se esta opção não for escolhida, os pontos de ancoragem selecionados serão sólidos e os não selecionados serão vazios.

Mostrar cursores precisos Especifica se o ponteiro da ferramenta Caneta aparece como ponteiro em forma de cruz, em vez do ícone padrão da ferramenta Caneta, para uma colocação mais precisa das linhas. Para exibir o ícone padrão da ferramenta Caneta com a ferramenta Caneta, desmarque essa opção.

Nota: Para trocar entre o ponteiro em forma de cruz e o ícone padrão da ferramenta Caneta, pressione Caps Lock.

4. Clique em OK.

Mais tópicos da Ajuda

[Ajustar cores de traçados e preenchimentos](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Localização e Substituição no Flash

Sobre Localizar e substituir

Localização e substituição de texto

Localização e substituição de fontes

Localização e substituição de cores

Localização e substituição de símbolos

Localização e substituição de arquivos de som, vídeo ou bitmap

Sobre Localizar e substituir

[Para o início](#)

O recurso Localizar e substituir permite que você realize as seguintes ações:

- Procurar por uma string de texto, uma fonte, uma cor, um símbolo, um arquivo de som, um arquivo de vídeo ou um arquivo bitmap importado.
- Substituir o elemento especificado por outro elemento do mesmo tipo. As diferentes opções estarão disponíveis na caixa de diálogo Localizar e substituir dependendo do tipo de elemento especificado.
- Localizar e substituir elementos no documento atual ou cena atual.
- Procurar pela próxima ocorrência ou todas as ocorrências de um elemento e substituir a ocorrência atual ou todas as ocorrências.

Nota: Em um documento baseado em tela, é possível localizar e substituir elementos no documento atual ou na tela atual, mas você não pode usar cenas.

A opção Edição ao vivo permite que você edite o elemento especificado diretamente no Palco. Se você usar a Edição ao vivo ao pesquisar um símbolo, o Flash Professional abrirá o símbolo no modo edição no local.

O Log de localizar e substituir na parte inferior da caixa de diálogo Localizar e substituir mostra o local, o nome e o tipo de elementos para os quais você está pesquisando.

Localização e substituição de texto

[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.
2. Selecione Texto no menu pop-up Para.
3. Na caixa de texto, digite o texto a ser localizado.
4. Na caixa Substituir por texto, digite o texto que substituirá o texto existente.
5. Selecione as opções para pesquisa de texto:

Palavra inteira Pesquisa a string de texto especificada somente como uma palavra inteira, limitada em ambos os lados por espaços, aspas ou marcadores similares. Quando a opção Palavra inteira estiver desmarcada, o texto especificado pode ser pesquisado como parte de uma palavra maior. Por exemplo, quando a opção Palavra inteira estiver desmarcada, uma pesquisa por *place* abrangerá as palavras *replace*, *placamente* assim por diante.

Diferenciar maiúsculas de minúsculas Pesquisa por texto que diferencie maiúsculas de minúsculas (formatação de caracteres em maiúscula ou minúscula) do texto especificado ao localizar e substituir.

Expressões regulares Pesquisa por texto em expressões regulares no ActionScript. Uma expressão em qualquer instrução que o Flash Professional possa avaliar que um valor será retornado.

Conteúdo de campo de texto Pesquisa o conteúdo de um campo de texto.

Quadros/camadas/parâmetros Pesquisa rótulos de quadro, nomes da camada, nomes da cena e parâmetros do componente.

Strings no ActionScript Pesquisa strings (texto entre aspas) no ActionScript no documento ou na cena (arquivos externos do ActionScript não são pesquisados).

ActionScript Pesquisa todos os ActionScripts incluindo códigos e strings.

6. Para selecionar a próxima ocorrência do texto especificado no Palco e editar no local, selecione Editar ao vivo.

Nota: Somente a próxima ocorrência é selecionada para edição ao vivo, mesmo que você selecione Localizar tudo na etapa 7.

7. Para localizar o texto, realize um dos seguintes procedimentos:

- Para localizar a próxima ocorrência do texto especificado, clique em Localizar próximo.
- Para localizar todas as ocorrências do texto especificado, clique em Localizar tudo.

8. Para substituir o texto, realize um dos seguintes procedimentos:

- Para substituir a ocorrência selecionada atualmente do texto especificado, clique em Substituir.
- Para substituir todas as ocorrências do texto especificado, clique em Substituir tudo.

Localização e substituição de fontes

[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.

2. Selecione Fonte no menu pop-up Para, e, em seguida selecione as seguintes opções:

- Para pesquisar por nome da fonte, selecione Nome da fonte e selecione uma fonte no menu pop-up ou digite um nome de fonte na caixa. Quando a opção Nome da fonte é desmarcada, todas as fontes na cena ou documento são pesquisadas.
- Para pesquisar por estilo de fonte, selecione Estilo de fonte e selecione um estilo de fonte no menu pop-up. Quando a opção Estilo da fonte é desmarcada, todos os estilos de fonte na cena ou documento são pesquisados.
- Para pesquisar por tamanho de fonte, selecione Tamanho da fonte e digite valores de tamanho mínimo e máximo da fonte para especificar o limite de tamanho de fonte que deve ser pesquisado. Quando a opção Tamanho da fonte é desmarcada, todos os tamanhos de fonte na cena ou documento são pesquisados.
- Para substituir a fonte especificada por um nome de fonte diferente, selecione Nome da fonte em Substituir por e selecione um nome de fonte no menu pop-up ou digite um nome na caixa. Quando o Nome da fonte estiver desmarcado em Substituir por, o nome da fonte atual permanecerá inalterado.
- Para substituir a fonte especificada por um estilo de fonte diferente, selecione Estilo de fonte em Substituir por e selecione um estilo de fonte no menu pop-up. Quando o Estilo da fonte estiver desmarcado em Substituir por, o estilo atual da fonte especificada permanecerá inalterado.
- Para substituir a fonte especificada por um tamanho de fonte diferente, selecione Tamanho da fonte em Substituir por e digite os valores para o tamanho de fonte mínimo e máximo. Quando o Tamanho da fonte estiver desmarcado em Substituir por, o tamanho atual da fonte especificada permanecerá inalterado.

3. Para selecionar a próxima ocorrência da fonte especificada no Palco e editar no local, selecione Editar ao vivo.

Nota: Somente a próxima ocorrência é selecionada para edição ao vivo, mesmo que você selecione Localizar tudo na etapa 4.

4. Para localizar a fonte, realize um dos seguintes procedimentos:

- Para localizar a próxima ocorrência da fonte especificada, clique em Localizar próximo.
- Para localizar todas as ocorrências da fonte especificada, clique em Localizar tudo.

5. Para substituir uma fonte, realize um dos seguintes procedimentos:

- Para substituir a ocorrência selecionada atualmente da fonte especificada, clique em Substituir.
- Para substituir todas as ocorrências da fonte especificada, clique em Substituir tudo.

Localização e substituição de cores

[Para o início](#)

Não é possível localizar e substituir cores nos objetos agrupados.

Nota: Para localizar e substituir cores em um arquivo GIF ou JPEG em um documento Flash Professional, edite o arquivo em um aplicativo de edição de imagem.

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.

2. Selecione Cor no menu pop-up Para.

3. Para pesquisar uma cor, clique no Controle de cor e realize um dos seguintes procedimentos:

- Selecione uma amostra de cor na janela pop-up cor.
- Digite um valor de cor hexadecimal na caixa Edição de Hex na janela pop-up de cor.
- Clique no botão Seletor de cores do sistema e selecione uma cor do seletor de cores do sistema.
- Para fazer a ferramenta conta-gotas aparecer, arraste-a do Controle de cores. Selecione qualquer cor na tela.

4. Para selecionar uma cor para substituir a cor especificada, clique no Controle de cor em Substituir por e realize um dos seguintes procedimentos:

- Selecione uma amostra de cor na janela pop-up cor.
- Digite um valor de cor hexadecimal na caixa Edição de Hex na janela pop-up de cor.
- Clique no botão Seletor de cores do sistema e selecione uma cor do seletor de cores do sistema.
- Para fazer a ferramenta conta-gotas aparecer, arraste-a do Controle de cores. Selecione qualquer cor na tela.

5. Para especificar qual ocorrência de cor localizar e substituir, selecione a opção Preenchimentos, Traçados ou Texto ou qualquer combinação dessas opções.
6. Para selecionar a próxima ocorrência da cor especificada no Palco e editar no local, selecione Editar ao vivo.
Nota: *Somente a próxima ocorrência é selecionada para edição ao vivo, mesmo que você selecione Localizar tudo na próxima etapa.*
7. Localizar uma cor.
 - Para localizar a próxima ocorrência da cor especificada, clique em Localizar próximo.
 - Para localizar todas as ocorrências da cor especificada, clique em Localizar tudo.
8. Substituir uma cor.
 - Para substituir a ocorrência selecionada atualmente da cor especificada, clique em Substituir.
 - Para substituir todas as ocorrências da cor especificada, clique em Substituir tudo.

Localização e substituição de símbolos

[Para o início](#)

Para localizar e substituir símbolos, pesquise o símbolo por nome. Substitua um símbolo por outro símbolo de qualquer tipo — clipe de filme, botão ou gráfico.

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.
2. Selecione Símbolo no menu pop-up Para.
3. Em Nome, selecione um nome no menu pop-up.
4. Em Substituir por, em Nome, selecione um nome no menu pop-up.
5. Para selecionar a próxima ocorrência do símbolo especificado no Palco e editar no local, selecione Editar ao vivo.
Nota: *Somente a próxima ocorrência é selecionada para edição, mesmo que você selecione Localizar tudo na próxima etapa.*
6. Para localizar um símbolo, realize um dos seguintes procedimentos:
 - Para localizar a próxima ocorrência do símbolo especificado, clique em Localizar próximo.
 - Para localizar todas as ocorrências do símbolo especificado, clique em Localizar tudo.
7. Para substituir um símbolo, realize um dos seguintes procedimentos:
 - Para substituir a ocorrência selecionada atualmente do símbolo especificado, clique em Substituir.
 - Para substituir todas as ocorrências do símbolo especificado, clique em Substituir tudo.

Localização e substituição de arquivos de som, vídeo ou bitmap

[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.
2. Selecione Som, Vídeo ou Bitmap no menu pop-up Para.
3. Em Nome, digite um nome de arquivo de som, vídeo ou bitmap ou selecione um nome no menu pop-up.
4. Em Substituir por, em Nome, digite um nome de arquivo de som, vídeo ou bitmap ou selecione um nome no menu pop-up.
5. Para selecionar a próxima ocorrência do som, vídeo ou bitmap especificado no Palco e editar no local, selecione Editar ao vivo.
Nota: *Somente a próxima ocorrência é selecionada para edição, mesmo que você selecione Localizar tudo na próxima etapa.*
6. Localizar um som, vídeo ou bitmap.
 - Para localizar a próxima ocorrência do som, vídeo ou bitmap especificado, clique em Localizar próximo.
 - Para localizar todas as ocorrências do som, vídeo ou bitmap especificado, clique em Localizar tudo.
7. Substituir um som, vídeo ou bitmap.
 - Para substituir a ocorrência selecionada atualmente do som, vídeo ou bitmap especificado, clique em Substituir.
 - Para substituir todas as ocorrências do som, vídeo ou bitmap especificado, clique em Substituir tudo.



Bitmaps importados e Flash

[Trabalho com bitmaps importados](#)

[Definir propriedades de bitmap](#)

[\(Somente no Flash Professional CC\) Troca de vários bitmaps](#)

[Importar bitmaps no tempo de execução](#)

[Aplicar um bitmap como um preenchimento](#)

[Edição de um bitmap em um editor externo](#)

[Separar um bitmap e crie um preenchimento de bitmap](#)

Trabalho com bitmaps importados

[Para o início](#)

Ao importar um bitmap para o Flash Professional, é possível modificar esse bitmap e usá-lo em seu documento Flash Professional de várias maneiras.

Se um documento Flash Professional exibe um bitmap importado com um tamanho maior do que o original, a imagem pode ficar distorcida. Para ter certeza de que as imagens serão exibidas adequadamente, visualize os bitmaps importados.

Ao selecionar um bitmap no Palco, o Inspetor de propriedades exibe o nome do símbolo do bitmap e suas dimensões em pixel e sua posição no Palco. Usando o Inspetor de propriedades, você pode alternar uma ocorrência de um bitmap, ou seja, substituir a ocorrência por uma ocorrência de outro bitmap no documento atual.

O tutorial em vídeo a seguir descreve o uso de bitmaps no Flash Professional:

- [Como trabalhar com gráficos de bitmap \(0:56\)](#)

Exibir o Inspetor de propriedades com as propriedades do bitmap

1. Selecione uma ocorrência de um bitmap no Palco.
2. Selecione Janela > Propriedades.

Substituir uma ocorrência de um bitmap por uma ocorrência de outro bitmap

1. Selecione a ocorrência de um bitmap no Palco.
2. Selecione Janela > Propriedades e clique em Alternar.
3. Selecione um bitmap para substituir aquele atualmente atribuído à ocorrência.

Definir propriedades de bitmap

[Para o início](#)

É possível aplicar suavização de borda em um bitmap importado para suavizar as bordas na imagem. Você pode também selecionar uma opção de compactação para reduzir o tamanho do arquivo de bitmap e formatar o arquivo para ser exibido na Web.

1. Selecione um bitmap no painel Biblioteca e clique no botão Propriedades na parte inferior do painel Biblioteca.
2. Selecione Permitir suavização. Suavizar melhora a qualidade das imagens bitmap quando são dimensionadas.
3. Em Compactação, selecione uma das opções a seguir:

Foto (JPEG) Compacta a imagem no formato JPEG. Para usar a qualidade de compactação padrão especificada para a imagem importada, selecione Usar qualidade padrão de documento. Para especificar uma nova configuração de compactação de qualidade, cancele a seleção da opção Usar qualidade padrão do documento e digite um valor entre 1 e 100 no campo de texto Qualidade. (Uma configuração mais alta apresenta maior preservação da integridade da imagem, mas gera um tamanho de arquivo maior).

Sem perdas (PNG/GIF) Compacta a imagem com compactação sem perdas, na qual nenhum dado é descartado da imagem.

Nota: Use a compactação de Foto para imagens com variações complexas de tons ou cores, como fotografias ou imagens com preenchimentos de gradiente. Use a compactação sem perdas para imagens com formas simples e relativamente poucas cores.

4. Para determinar os resultados da compactação do arquivo, clique em Testar. Para determinar se a configuração de compactação selecionada é aceitável, compare o tamanho do arquivo original com o tamanho do arquivo compactado.
5. Clique em OK.

Nota: As configurações de qualidade do JPEG selecionadas na caixa de diálogo Configurações de publicação não especificam uma configuração de qualidade para os arquivos JPEG importados. Especifique uma configuração de qualidade para cada arquivo JPEG importado na caixa de diálogo Propriedades do bitmap.

(Somente no Flash Professional CC) Troca de vários bitmaps

A opção Trocar bitmap permite que você troque símbolos e bitmaps por símbolos ou bitmaps selecionados.

1. No Flash Pro CC, selecione vários bitmaps no palco.
2. No painel Propriedades, clique em TROCAR.
3. Na caixa de diálogo Trocar símbolo, selecione o bitmap pelo qual você deseja substituir todos os símbolos/bitmap selecionados.
4. Clique em OK.

Importar bitmaps no tempo de execução

Para o início

Para adicionar bitmaps em um documento no tempo de execução, use o comando BitmapData do ActionScript® 2.0 ou do ActionScript 3.0. Para isso, especifique um identificador de ligação para o bitmap. Para obter mais informações, consulte Atribuição de ligações a ativos na biblioteca, em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#), ou [Exportação de símbolos da biblioteca para ActionScript](#), no *Guia do desenvolvedor do ActionScript 3.0*.

1. Selecione o bitmap no painel Biblioteca.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione Ligação no menu Pannel no canto superior direito do painel.
 - Clique com o botão direito (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no nome do bitmap no painel Biblioteca e selecione Propriedades no menu de contexto.

Se as propriedades de Ligação não estiverem visíveis na caixa de diálogo Propriedades, clique em Avançado.

3. Em Ligação, selecione Exportar para ActionScript.
4. Digite uma string do identificador no campo de texto e clique em OK.

Aplicar um bitmap como um preenchimento

Para o início

Para aplicar um bitmap como um preenchimento em um objeto gráfico, use o painel Cor. A aplicação de um bitmap como preenchimento ladrilha o bitmap para preencher o objeto. A ferramenta Transformação de gradiente permite que você dimensione, gire ou incline uma imagem e seu preenchimento de bitmap.

1. Para aplicar o preenchimento à arte final existente, selecione o(s) objeto(s) gráfico(s) no Palco.
2. Selecione Janela > Cor.
3. Selecione Bitmap no menu pop-up da parte superior direita do painel.
4. Para usar uma janela de visualização maior para exibir mais bitmaps no documento atual, clique na seta no canto inferior direito para expandir o painel Cor.
5. Clique em um bitmap para selecioná-lo.

O bitmap torna-se a cor de preenchimento atual. Se você tiver selecionado a arte final na etapa 1, o bitmap será aplicado como um preenchimento à arte final.

Edição de um bitmap em um editor externo

Para o início

Se você estiver editando um arquivo PNG do Fireworks como uma imagem nivelada, edite o arquivo de origem PNG do bitmap, quando disponível.

Nota: Não é possível editar bitmaps dos arquivos PNG do Fireworks importados como objetos editáveis em um editor de imagem externo.

Se você tiver o Fireworks 3 ou posterior ou outro aplicativo de edição de imagem instalado em seu sistema, é possível iniciar o aplicativo a partir do Flash Professional para editar um bitmap importado.

Editar um bitmap com o Photoshop CS5 ou posterior

Nota: Se você estiver usando o Flash Pro CS5.5, precisará usar o Photoshop CS5.1 para acessar esse recurso.

1. No painel Biblioteca, clique com o botão direito (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no ícone do bitmap e selecione Editar com Photoshop CS5.
2. Faça as modificações desejadas no arquivo no Photoshop.
3. No Photoshop, selecione Arquivo > Salvar. (Não altere o nome ou o formato do arquivo.)
4. Retorne ao Flash Professional.

O arquivo é automaticamente atualizado no Flash Professional.

Editar um bitmap com o Fireworks 3 ou posterior

1. No painel Biblioteca, clique com o botão direito (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no ícone do bitmap e selecione Editar com Fireworks 3.
2. Especifique se deseja abrir o arquivo de origem PNG ou o arquivo bitmap.
3. Faça as modificações desejadas no arquivo no Fireworks.
4. No Fireworks, selecione Arquivo > Atualizar.
5. Retorne ao Flash Professional.
O arquivo é automaticamente atualizado no Flash Professional.

Editar um bitmap outro aplicativo de edição de imagem

1. No painel Biblioteca, clique com o botão direito (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no ícone do bitmap e selecione Editar com.
2. Selecione um aplicativo de edição de imagem para abrir o arquivo bitmap e clique em OK.
3. Faça as modificações desejadas no arquivo no aplicativo de edição de imagem.
4. Salve o arquivo no aplicativo de edição de imagem.
O arquivo é automaticamente atualizado no Flash Professional.
5. Retorne ao Flash Professional para continuar a edição do documento.

Separar um bitmap e crie um preenchimento de bitmap

[Para o início](#)

A separação de um bitmap no Palco separa a imagem no palco de seu item de biblioteca e o converte em uma forma a partir de uma instância de bitmap. Ao separar um bitmap, você pode modificar o bitmap com as ferramentas de desenho e pintura do Flash Professional. Com o uso da ferramenta Varinha mágica, é possível selecionar áreas de um bitmap que contém as mesmas cores ou similares.

Para pintar com um bitmap separado, selecione o bitmap com a ferramenta Conta-gotas e aplique o bitmap como um preenchimento com a ferramenta Balde de tinta ou outra ferramenta de desenho.

Separar um bitmap

1. Selecione um bitmap na cena atual.
2. Selecionar Modificar > Separar.

Alteração do preenchimento das áreas de um bitmap separado

1. No painel Ferramentas, selecione a ferramenta Varinha mágica. Se a ferramenta Varinha mágica não estiver visível, clique na ferramenta Lasso e selecione a ferramenta Varinha mágica no menu pop-up. Defina as seguintes opções no Inspetor de propriedade:
 - Em Limiar, digite um valor entre 1 e 200 para definir o quanto a cor dos pixels adjacentes deve combinar para ser incluída na seleção. Um valor mais alto inclui uma gama de cores maior. Se você digitar 0, só os pixels de cor exatamente igual a do primeiro pixel clicado serão selecionados.
 - Em Suavização, selecione uma opção para definir quantas bordas da seleção serão suavizadas.
2. Para selecionar uma área, clique no bitmap. Para adicionar à seleção, continue clicando.
3. Para preencher as áreas selecionadas no bitmap, selecione o preenchimento a ser usado no controle Cor de preenchimento.
4. Para aplicar o novo preenchimento, selecione a ferramenta Balde de tinta e clique em qualquer lugar na área selecionada.

Conversão de um bitmap em um gráfico vetorial

O comando Traçar bitmap converte um bitmap em um gráfico vetorial com áreas de cor distintas e editáveis. Você pode manipular a imagem como um gráfico vetorial e pode reduzir o tamanho do arquivo.

Ao converter um bitmap em um gráfico vetorial, este gráfico vetorial não fica mais vinculado ao símbolo do bitmap no painel Biblioteca.

Nota: Se o bitmap importado contiver formas complexas e muitas cores, o gráfico de vetor convertido pode ter um tamanho de arquivo maior do que o bitmap original. Para encontrar um equilíbrio entre o tamanho do arquivo e a qualidade da imagem, tente uma série de configurações na caixa de diálogo Traçar bitmap.

É possível também separar um bitmap para modificar a imagem com as ferramentas de desenho e pintura do Flash Professional.

1. Selecione um bitmap na cena atual.
2. Selecione Modificar > Bitmap > Traçar bitmap.
3. Digite um valor do Limiar de cor.

Quando dois pixels são comparados, se a diferença nos valores de cor RGB for menor do que o limiar de cor, os dois pixels serão considerados da mesma cor. À medida que o valor do limiar é aumentado, o número de cores diminui.

4. Em Área mínima, digite um valor para definir o número de pixels circundantes para considerar quando atribuir uma cor a um pixel.
5. Em Ajuste da curva, selecione uma opção para determinar o quão suaves os contornos serão desenhados.
6. Em Limiar do canto, selecione uma opção para determinar se as bordas nítidas serão retidas ou suavizadas.

Para criar um gráfico vetorial que pareça ao máximo com o bitmap original, digite os seguintes valores:

- Limiar de cor: 10
- Área mínima: 1 pixel
- Ajuste da curva: Pixels
- Limiar do canto: Muitos cantos

Uso da ferramenta Conta-gotas para aplicar um preenchimento de bitmap

1. Selecione a ferramenta Conta-gotas e clique no bitmap separado no Palco. A ferramenta Conta-gotas define o bitmap a ser o preenchimento atual e muda a ferramenta ativa para o Balde de tinta.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para aplicar o bitmap como um preenchimento, clique no objeto gráfico existente com a ferramenta Balde de tinta.
 - Selecione a ferramenta Oval, Retângulo ou Caneta e desenhe um novo objeto. O objeto é preenchido com o bitmap separado.Para dimensionar, girar ou inclinar o preenchimento do bitmap, use a ferramenta Transformação livre.

Mais tópicos da Ajuda

[Transformar gradiente e preenchimentos de bitmap](#)

[Ajustar cores de traçados e preenchimentos](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Mover e copiar objetos

[Mover objetos arrastando-os](#)

[Mova os objetos usando as teclas de seta](#)

[Mova os objetos usando o Inspetor de propriedades](#)

[Mova os objetos usando o painel Informações](#)

[Mova e copie os objetos colando-os](#)

[Copiar objetos com a área de transferência](#)

[Copiar objetos transformados](#)

Mover objetos arrastando-os

[Para o início](#)

1. Selecione um ou vários objetos.
2. Selecione a ferramenta Seleção , posicione o ponteiro sobre o objeto e execute um dos seguintes procedimentos:
 - Para mover o objeto, arraste até a nova posição.
 - Para copiar o objeto e mover a cópia, arraste com a tecla Alt pressionada (Windows) ou arraste com a tecla Option pressionada (Macintosh).
 - Para restringir o movimento do objeto para múltiplos de 45°, arraste com a tecla Shift pressionada.

Mova os objetos usando as teclas de seta

[Para o início](#)

1. Selecione um ou vários objetos.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para mover a seleção 1 pixel por vez, pressione a tecla de seta para a direção na qual você deseja que o objeto se mova.
 - Para mover a seleção 10 pixels por vez, pressione Shift+tecla de seta.

Nota: Quando a opção *Encaixar nos pixels for selecionada*, as teclas de seta movem os objetos por aumentos de pixel na grade de pixels do documento, não por pixels na tela.

Mova os objetos usando o Inspetor de propriedades

[Para o início](#)

1. Selecione um ou vários objetos.
2. Se o Inspetor de propriedades não estiver visível, selecione Janela > Propriedades.
3. Digite os valores x e y da localização do canto superior esquerdo da seleção.

As unidades estão relacionadas ao canto superior esquerdo do Palco.

Nota: O Inspetor de propriedades usa as unidades especificadas para a opção *Unidade da Régua* na caixa de diálogo *Propriedades do Documento*.

Mova os objetos usando o painel Informações

[Para o início](#)

1. Selecione um ou vários objetos.
2. Se o Painel Informações não estiver visível, selecione Janela > Informações.
3. Digite os valores x e y da localização do canto superior esquerdo da seleção.

As unidades estão relacionadas ao canto superior esquerdo do Palco.

Mova e copie os objetos colando-os

[Para o início](#)

Para mover ou copiar objetos entre as camadas, cenas ou outros arquivos do Flash, use a técnica de colagem. Você pode colar um objeto em uma posição relativa à posição original.

1. Selecione um ou vários objetos.
2. Selecione Editar > Recortar ou Editar > Copiar.

3. Selecione outra camada, cena ou arquivo e, em seguida, selecione Editar > Colar no local para colar a seleção na mesma posição relativa ao Palco. Selecione Editar > Colar no centro para colar a seleção no centro da área de trabalho.

Copiar objetos com a área de transferência

[Para o início](#)

Os elementos copiados na área de transferência recebem suavização de borda para que pareçam tão bons em outros aplicativos quanto aparecem no Flash. Este recurso é útil para quadros que incluem uma imagem do bitmap, gradientes, transparência ou uma camada de máscara.

Gráficos colados de outros documentos ou programas do Flash são colocados no quadro atual da camada atual. A maneira como um elemento gráfico é colado em uma cena do Flash depende do tipo de elemento que ele é, sua origem e as preferências definidas:

- O texto a partir de um editor de texto torna-se um objeto de texto único.
- O gráfico baseado em vetor de qualquer programa de desenho torna-se um grupo que pode ser desagrupado e editado.
- Os bitmaps tornam-se um único objeto agrupado assim como os bitmaps importados. Você pode separar os bitmaps colados ou convertê-los em gráficos vetoriais.

Nota: Antes de colar os gráficos do *Illustrator* no *Flash*, converta as cores em RGB no *Illustrator*.

Copiar objetos transformados

[Para o início](#)

Você pode criar uma cópia em escala, invertida ou inclinada de um objeto.

1. Seleção de objetos.
2. Selecione Janela > Transformar.
3. Digite os valores de escala, rotação ou inclinação.
4. Clique no botão Duplicar seleção e transformação  no painel Transformar.



Aplicação de arte-final no Flash

[Sobre importação de arte-final para o Flash](#)
[Formatos de arquivos disponíveis para importar](#)
[Importar arte-final no Flash](#)
[Importando arquivos FXG](#)
[Sobre os arquivos DXF do AutoCAD](#)
[Carregamento de ilustrações com o ActionScript](#)

Sobre importação de arte-final para o Flash

[Para o início](#)

O Adobe® Flash® Professional pode usar uma arte-final criada em outros aplicativos. Você pode importar gráficos de vetor e bitmaps em uma série de formatos de arquivos. Se você tiver o QuickTime 4® ou posterior instalado em seu sistema, é possível importar formatos de arquivo bitmap ou vetor. É possível importar os arquivos do Adobe® FreeHand® (versão MX e anterior) e arquivos PNG do Adobe® Fireworks® diretamente para o Flash Professional, preservando os atributos desses formatos.

Os arquivos gráficos que você importar para o Flash Professional devem ter pelo menos 2 pixels x 2 pixels de tamanho.

Para carregar arquivos JPEG em um arquivo SWF do Flash Professional durante o tempo de execução, use a ação ou método loadMovie. Para obter informações detalhadas, consulte loadMovie (método MovieClip.loadMovie), em [Referência de linguagem do ActionScript 2.0](#) ou [Trabalho com cliques de filme](#) no *Guia do desenvolvedor do ActionScript 3.0*.

O Flash Professional importa gráficos de vetor, bitmaps e sequências de imagens da seguinte maneira:

- Ao importar os arquivos do Adobe® Illustrator® e Adobe® Photoshop® para o Flash Professional, você pode especificar as opções de importação que permitem preservar a maioria dos dados visuais da arte-final e a capacidade de manter a edição de determinados atributos visuais com o ambiente de autoria do Flash Professional.
- Ao importar imagens vetoriais para o Flash Professional a partir do FreeHand, selecione as opções para preservar as camadas, páginas e blocos de texto do FreeHand.
- Ao importar imagens PNG dos Fireworks, importe os arquivos como objetos editáveis a serem modificados no Flash Professional ou como arquivos nivelados a serem editados e atualizados no Fireworks.
- Selecione as opções para preservar imagens, texto e guias.

Nota: Se você importar um arquivo PNG do Fireworks recortando e colando, o arquivo será convertido em bitmap.

- As imagens vetoriais dos arquivos SWF e WMF (Windows® Metafile Format) que você importa diretamente para um documento Flash Professional (em vez de em uma biblioteca) são importadas como grupo na camada atual.
- Os bitmaps (fotografias escaneadas, arquivos BMP) que você importa diretamente para um documento Flash Professional são importados como objetos únicos na camada atual. O Flash Professional preserva as configurações de transparência dos bitmaps importados. Em razão de a importação de um bitmap poder aumentar o tamanho de um arquivo SWF, considere compactar os bitmaps importados.

Nota: A transparência do bitmap pode não ser preservada quando os bitmaps forem importados ao arrastar e soltar a partir de um aplicativo ou área de trabalho para o Flash Professional. Para preservar a transparência, use o comando Arquivo > Importar para Palco ou Importar para Biblioteca para importar.

- Qualquer sequência de imagens (por exemplo, uma sequência PICT ou BMP) que você importar diretamente em um documento Flash Professional será importada como quadros-chave sucessivos da camada atual.

Formatos de arquivos disponíveis para importar

[Para o início](#)

Nota: Para obter uma lista completa de todos os formatos de arquivos disponíveis pelo Flash para importar, exportar ou editar, consulte o *TechNote Formatos de arquivo disponíveis*.

Formatos gráficos

O Flash Professional pode importar diferentes formatos de arquivo vetorial ou bitmap se o QuickTime 4 ou posterior estiver instalado em seu sistema. Usar o Flash Professional com o QuickTime 4 instalado é especialmente útil para projetos colaborativos nos quais os autores trabalham nas plataformas Windows e Macintosh. O QuickTime 4 suporta determinados formatos de arquivo (incluindo PICT, QuickTime Movie e outros) em ambas as plataformas.

Você pode importar formatos de arquivo vetor ou bitmap no Flash Professional 8 ou posterior, independentemente de o QuickTime 4 estar instalado:

Tipo de arquivo	Extensão	Windows	Macintosh
Adobe Illustrator (versão 10 ou anterior)	.ai	•	•
Adobe Photoshop	.psd	•	•
AutoCAD® DXF	.dxf	•	•
Bitmap	.bmp	•	•
Metarquivo avançado do Windows	.emf	•	
FutureSplash Player	.spl	•	•
GIF e GIF animado	.gif	•	•
JPEG	.jpg	•	•
PNG	.png	•	•
Flash Player 6/7	.swf	•	•
Metarquivo do Windows	.wmf	•	•
Arquivo de gráfico Adobe XML	.fxg	•	•

Só será possível importar os formatos de arquivo bitmap a seguir para o Flash Professional se o QuickTime 4 ou posterior estiver instalado:

Tipo de arquivo	Extensão	Windows	Macintosh
QuickTime Image	.qtif	•	•
TIFF	.tif	•	•

Formatos de áudio

O Flash pode importar os seguintes formatos de áudio:

Tipo de arquivo	Extensão	Windows	Macintosh
Adobe Soundbooth	.asnd	•	•
Wave	.wav	•	
Formato de arquivo intercambiável de áudio (AIFF)	.aiff		•
MP3	.mp3	•	•

O Flash pode importar os seguintes formatos de áudio se o QuickTime 4 ou posterior estiver instalado:

Tipo de arquivo	Extensão	Windows	Macintosh
Formato de arquivo intercambiável de áudio (AIFF)	.aiff	•	•
Sound Designer II	.sd2		•
Vídeos apenas com áudio QuickTime	.mov, .qt	•	•
Sun AU	.au	•	•
Sons do System 7	.snd		•

Wave	.wav	•	•

Formatos de vídeo

O Flash pode importar os seguintes formatos de vídeo:

Tipo de arquivo	Extensão	Windows	Macintosh
Vídeo para Adobe Flash	.flv, .f4v	•	•
Vídeo QuickTime	.mov, .qt	•	•
Vídeo para Windows	.avi	•	•
MPEG	.mpg, .m1v, .m2p, .m2t, .m2ts, .mts, .tod, .mpe, .mpeg	•	•
MPEG-4	.mp4, .m4v, .avc	•	•
Vídeo digital	.dv, .dvi	•	•
3GPP/3GPP2 para dispositivos móveis	.3gp, .3gpp, .3gp2, .3gpp2, .3p2	•	•

Importar arte-final no Flash

[Para o início](#)

O Flash Professional permite que você importe a arte-final em vários formatos de arquivo, diretamente no palco ou na biblioteca.

Importar um arquivo no Flash

1. Siga um destes procedimentos:

- Para importar um arquivo diretamente para o documento Flash Professional atual, selecione Arquivo > Importar > Importar para o palco.
- Para importar um arquivo para a biblioteca do documento Flash Professional atual, selecione Arquivo > Importar > Importar para biblioteca. (Para usar um item de biblioteca em um documento, arraste-o para o Palco.)

2. Selecione um formato de arquivo no menu pop-up Arquivos do tipo (Windows) ou Mostrar (Macintosh).

3. Navegue até o arquivo desejado e selecione. Se um arquivo importado tiver várias camadas, o Flash Professional pode criar novas camadas (dependendo do tipo de arquivo de importação). Quaisquer novas camadas aparecerão na Linha do tempo.

4. Clique em Abrir.

5. Se o nome do arquivo que você está importando terminar com um número e os arquivos adicionais numerados em sequência estiverem na mesma pasta, execute um dos seguintes procedimentos:

Observação: (Somente no Windows 8) Se um arquivo PSD contendo texto for importado com a opção Contorno de vetor selecionada, você não pode editar pontos de âncora para o objeto do vetor. Isso é observado com arquivos PSD criados usando fontes não disponíveis no Windows 8.

- Para importar todos os arquivos sequenciais, clique em Sim.
- Para importar somente o arquivo especificado, clique em Não.

Exemplos de nomes de arquivo que podem ser usados como uma sequência:

Frame001.gif, Frame002.gif, Frame003.gif

Bird 1, Bird 2, Bird 3

Walk-001.ai, Walk-002.ai, Walk-003.ai

Colar um bitmap de outro aplicativo diretamente no documento Flash atual

1. Copiar a imagem em outro aplicativo.
2. No Flash Professional, selecione Editar > Colar no Centro.

Importando arquivos FXG

[Para o início](#)

O formato FXG permite ao Flash trocar gráficos com outros aplicativos da Adobe, como Adobe Illustrator, Fireworks e Photoshop, com todas as complexas informações gráficas preservadas. O Flash permite importar arquivos FXG (somente versão 2.0), bem como salvar seleções de

objetos no Palco ou todo o Palco no formato FXG. Para obter mais informações sobre arquivos FXG, consulte [Sobre arquivos FXG](#).

- Para importar um arquivo FXG, escolha Arquivo > Importar > Importar para o palco ou Importar para biblioteca e selecione o arquivo FXG a ser aberto.

Sobre os arquivos DXF do AutoCAD

[Para o início](#)

O Flash Professional oferece suporte ao formato AutoCAD® DXF no AutoCAD 10.

Os arquivos DXF não suportam as fontes do sistema padrão. O Flash Professional tenta mapear as fontes adequadamente, mas os resultados podem ser imprevisíveis, particularmente quanto ao alinhamento de texto.

Em razão de o formato DXF não suportar preenchimentos sólidos, as áreas preenchidas são exportadas somente como contornos. Por essa razão, o formato DXF é mais apropriado para desenhos de linhas, como plantas baixas e mapas.

É possível importar arquivos DXF bidimensionais para o Flash Professional. O Flash Professional não suporta arquivos DXF tridimensionais.

Embora o Flash Professional não suporte dimensionamento em um arquivo DXF, todos os arquivos DXF importados produzem arquivos de 12 pol. x 12 pol. que podem ser dimensionados com o uso de Modificar > Transformar > Dimensionar. Além disso, o Flash Professional suporta somente arquivos ASCII DXF. Se os arquivos DXF forem binários, converta-os para ASCII antes de importá-los para o Flash Professional.

Carregamento de ilustrações com o ActionScript

[Para o início](#)

Com o ActionScript, você pode carregar arquivos ou ativos de imagem externos da Biblioteca no tempo de execução.

Para obter informações sobre o trabalho com imagens e ativos no ActionScript, consulte o seguinte artigo:

- [Carregamento de imagens e ativos da Biblioteca no Flash com o ActionScript 3](#) (Adobe.com)

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Remodelar linhas e formas

[Exibir e ajustar pontos com a ferramenta Subseleção](#)

[Remodelar uma linha ou forma](#)

[Retificar e suavizar linhas](#)

[Otimizar curvas](#)

[Modificar formas](#)

[Excluir tudo do Palco](#)

[Remova segmentos de traçado ou áreas preenchidas](#)

[Apague arrastando](#)

Exibir e ajustar pontos com a ferramenta Subseleção

[Para o início](#)

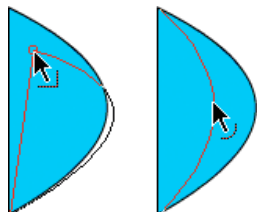
1. Selecione a ferramenta Subseleção .
2. Clique na linha ou no contorno da forma.

Remodelar uma linha ou forma

[Para o início](#)

Para remodelar uma linha ou contorno da forma, arraste qualquer ponto da linha usando a ferramenta Seleção. O ponteiro muda para indicar o tipo de remodelagem que pode executar na linha ou no preenchimento.

O Flash Professional ajusta a curva do segmento de linha para acomodar a nova posição do ponto movido. Se o ponto reposicionado for um ponto final, a linha será alongada ou encurtada. Se o ponto reposicionado é um canto, os segmentos de linha que formam o canto permanecem retos enquanto se tornam mais longos ou mais curtos.



Quando um canto aparece ao lado do ponteiro, pode-se mudar um ponto final. Quando uma curva aparece ao lado do ponteiro, você pode ajustar a curva.

Algumas áreas de traçado com pincel são mais fáceis de remodelar se forem vistas como contornos.

Se tiver problema para remodelar uma linha complexa, suavize-a para remover alguns de seus detalhes, o que facilita a remodelação. O aumento da ampliação pode tornar a remodelagem mais fácil e mais precisa.

1. Selecione a ferramenta Seleção .
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para remodelar um segmento, arraste de qualquer ponto.
 - Para arrastar uma linha para criar um novo ponto de canto, clique mantendo pressionada a tecla Control (Windows) ou a Option (Macintosh).

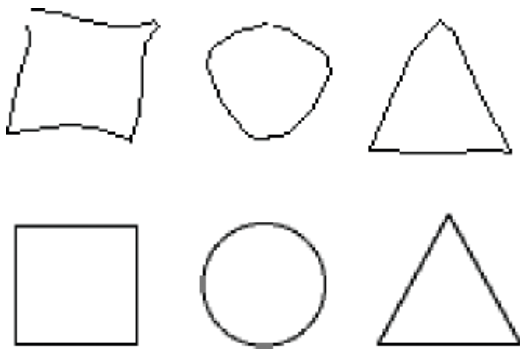
Retificar e suavizar linhas

[Para o início](#)

A retificação faz pequenos ajustes de retificação para linhas e curvas já desenhadas. Não tem efeito sobre segmentos retos.

Nota: Para ajustar o grau de suavização e retificação automático, especifique as preferências para as configurações de desenho.

Para fazer o Flash Professional reconhecer formas, use a técnica de retificação. Se desenhar qualquer forma oval, retangular ou triangular com a opção Reconhecer formas ativada, use a opção Retificação para tornar as formas geometricamente perfeitas. As formas que se tocam, e portanto conectadas a outros elementos, não são reconhecidas.



O reconhecimento de formas transforma as formas de cima nas formas de baixo.

A suavização abranda as curvas e reduz protuberâncias ou outras variações na direção geral da curva. Reduz também o número de segmentos numa curva. Entretanto, a suavização é relativa e não tem efeito sobre segmentos retos. É especialmente útil quando existe problema para remodelar alguns segmentos de linha curva muito curtos. Selecionar todos os segmentos e suavizá-los reduz a quantidade de segmentos, produzindo uma curva mais suave e fácil de remodelar.

A aplicação repetida da suavização e da retificação torna cada segmento mais suave ou mais reto, dependendo de quanto curvo ou reto o segmento era originalmente.

- Para suavizar a curva de cada traçado selecionado, selecione a ferramenta Seleção e clique no modificador Suavizar  na seção Opções do painel Ferramentas. Cada clique do botão do modificador Suavizar torna o traçado selecionado mais suave gradativamente.
- Para especificar parâmetros específicos para uma operação de suavização, selecione Modificar > Forma > Suavizar. Na caixa de diálogo Suavizar, especifique os valores para os parâmetros Ângulo suave acima, Ângulo suave baixo e Intensidade da suavização.
- Para fazer pequenos ajustes de correção em cada contorno de preenchimento ou linha curva selecionados, selecione a ferramenta Seleção  e clique no modificador Corrigir  na seção Opções do painel Ferramentas.
- Para especificar parâmetros específicos para uma operação de correção, selecione Modificar > Forma > Corrigir. Na caixa de diálogo Corrigir, especifique um valor para o parâmetro Intensidade da correção.
- Para usar reconhecimento de forma, selecione a ferramenta Seleção  e clique no modificador Retificar  ou selecione Modificar > Remodelar > Retificar.

Otimizar curvas

[Para o início](#)

Otimizar curvas suaves refinando as linhas curvas e os contornos de preenchimento, o que reduz o número de curvas usadas para definir esses elementos. A otimização das curvas reduz também o tamanho do Flash Professional documento (arquivo FLA file) e do aplicativo Flash Professional exportado (arquivo SWF). Aplicar a otimização para os mesmos elementos muitas vezes.

1. Selecionar os elementos desenhados para otimizar e selecione Modificar > Remodelar > Otimizar.
2. Para especificar o grau de suavização, arraste o controle deslizante Intensidade da otimização. Os resultados dependem das curvas selecionadas. Geralmente, a otimização produz menos curvas, com menor semelhança com o contorno original.
3. Para exibir uma mensagem indicando o número de segmentos na seleção antes e depois da otimização, selecione a opção Mostrar totais da mensagem. O Flash Professional exibe a mensagem após a operação ser concluída.
4. Clique em OK.

Modificar formas

[Para o início](#)

1. Para converter linhas em preenchimentos, selecione uma ou diversas linhas e selecione Modificar > Remodelar > converter linhas em preenchimentos. As linhas selecionadas são convertidas em formas preenchidas o que permite preencher linhas com gradiente ou apagar parte de uma linha. Converter linhas em preenchimentos pode aumentar o tamanho do arquivo, mas também pode acelerar o desenho de algumas animações.
2. Para expandir a forma de um objeto preenchido, selecione uma forma preenchida e selecione Modificar > Remodelar > Expandir Preenchimento. Digite um valor em pixels para Distância e selecione Expandir ou Inserir para Direção Expandir aumenta a forma e Inserir a reduz.

Este recurso funciona melhor em uma única forma pequena e preenchida com cor, sem traçado e que não contenha muitos detalhes.

3. Para suavizar as bordas de um objeto, selecione uma forma preenchida e selecione Modificar > Remodelar > Suavizar bordas de preenchimento. Defina as seguintes opções:

Distância A largura, em pixels, da borda suave.

Número de etapas Controla quantas curvas são usadas para o efeito de borda suave. Quanto mais etapas forem usadas, mais suave o efeito. Aumentar as etapas também cria arquivos maiores e reduz a velocidade do desenho.

Expandir ou Inserir Controla se a forma foi aumentada ou reduzida para suavizar as bordas.

Este recurso funciona melhor em uma única forma preenchida, sem traçado, e pode aumentar o tamanho do arquivo de um documento Flash Professional e o arquivo SWF resultante.

Excluir tudo do Palco

[Para o início](#)

❖ Clique duas vezes na ferramenta Borracha  na barra de ferramentas. Ela apagará todos os tipos de conteúdo no palco e no quadro de colagem.

Remova segmentos de traçado ou áreas preenchidas

[Para o início](#)

1. Selecione a ferramenta Borracha e depois clique no modificador Torneira .
2. Clique no segmento de traçado ou na área preenchida para excluir.

Apague arrastando

[Para o início](#)

1. Selecione a ferramenta Borracha .
2. Clique no modificador Modo Borracha e selecione o modo de apagar:
Apagar normal Apaga traçados e preenchimentos na mesma camada.

Apagar preenchimentos Apaga apenas os preenchimentos; os traçados não mudam.

Apagar linhas Apaga apenas os traçados; os preenchimentos não mudam.

Apagar preenchimentos selecionados Apaga apenas os preenchimentos selecionados atualmente e não muda os traçados, selecionados ou não. (Selecione os preenchimentos para apagar antes de usar a ferramenta Borracha nesse modo).

Apagar dentro Apaga apenas o preenchimento onde foi iniciado o Traçado da borracha. Se você começar a apagar de um ponto vazio, nada é apagado. Os traçados não são mudados pela borracha nesse modo.

3. Clique no modificador Forma da borracha e selecione uma forma e um tamanho da borracha. Certifique-se que o modificador Torneira não foi selecionado.
4. Arraste no Palco.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Seleção de objetos

Seleção de objetos com a ferramenta Seleção

Desenhar uma área de seleção à mão livre

Desenhar uma área de seleção de borda reta

Desenhar uma área de seleção com bordas à mão livre e de linha reta

Ocultação do realce da seleção

Definição das cores da caixa delimitadora personalizada para os objetos selecionados

Definir preferências para seleção

Para modificar um objeto, selecione primeiro. Seleção de objetos com as ferramentas Ponteiro, Subseleção e Laço. Você pode agrupar objetos individuais para manipulá-los como um objeto único. Modificar linhas e formas pode alterar outras linhas e formas na mesma camada. Quando você seleciona objetos ou traçados, o Flash realça com uma marcação.

Você pode optar por selecionar somente o traçado de um objeto ou somente seus preenchimentos. Você pode ocultar o realce da seleção para editar os objetos sem ver o realce.

Ao selecionar um objeto, o Inspetor de propriedades exibe:

- O traçado e o preenchimento do objeto, suas dimensões em pixel e as coordenadas x e y do ponto de transformação do objeto
- Uma seleção mista, se você selecionar vários itens. As dimensões em pixel e as coordenadas x e y do conjunto de itens selecionado.

Você pode usar o Inspetor de propriedades da forma para alterar esse traçado e preenchimento do objeto.

Para evitar que um grupo ou símbolo seja selecionado e alterado acidentalmente, bloqueie esse grupo ou símbolo.

Seleção de objetos com a ferramenta Seleção

[Para o início](#)

A ferramenta Seleção  permite que você selecione objetos inteiros clicando em um objeto ou arrastando para incluí-lo em uma marcação de seleção retangular.

Nota: Para selecionar a ferramenta Seleção, você também pode pressionar a tecla V. Para mudar temporariamente para a ferramenta Seleção quando outra ferramenta estiver ativa, pressione e segure a tecla Control (Windows) ou a tecla Command (Macintosh).

Para desativar a opção de seleção com Shift, cancele a seleção da opção nas Preferências Gerais do Flash. Consulte Definir preferências no Flash. Ocorrências, grupos e blocos de tipos devem ser completamente incluídos para serem selecionados.

- Para selecionar um traçado, preenchimento, grupo, ocorrência ou bloco de texto, clique no objeto.
- Para selecionar as linhas conectadas, clique duas vezes em uma das linhas.
- Para selecionar uma forma preenchida e seu contorno do traçado, clique duas vezes no preenchimento.
- Para selecionar objetos em uma área retangular, arraste uma marcação junto ao(s) objeto(s) a ser(em) selecionado(s).
- Para adicionar a uma seleção, mantenha pressionada a tecla Shift enquanto faz as seleções adicionais.
- Para selecionar tudo em cada camada de uma cena, selecione Editar > Selecionar Tudo ou pressione Control+A (Windows) ou Command+A (Macintosh). Selecionar Tudo não seleciona os objetos nas camadas bloqueadas ou ocultas ou nas camadas que não estão na Linha do tempo atual.
- Para cancelar a seleção de tudo em cada camada, selecione Editar > Cancelar todas as seleções ou pressione Control+Shift+A (Windows) ou Command+Shift+A (Macintosh).
- Para selecionar tudo em uma camada entre os quadros-chave, clique em um quadro na Linha do tempo.
- Para bloquear ou desbloquear um grupo ou símbolo, selecione o grupo ou símbolo e, em seguida, selecione Modificar > Organizar > Bloquear. Selecione Modificar > Organizar > Desbloquear Tudo para desbloquear todos os objetos e símbolos bloqueados.

Desenhar uma área de seleção à mão livre

[Para o início](#)

1. Arraste a ferramenta Laço  junto à área.
2. Finalize a repetição aproximadamente onde você começou ou deixe que o Flash feche automaticamente a repetição com uma linha reta.

Desenhar uma área de seleção de borda reta

[Para o início](#)

1. Selecione o modificador do Modo de Polígono da ferramenta Laço  na área de opções do painel Ferramentas.
2. Clique para definir o ponto inicial.

3. Posicione o ponteiro onde você deseja que a primeira linha termine e clique. Continue a definir os pontos finais para os segmentos de linha adicionais.
4. Para fechar a área de seleção, clique duas vezes.

Desenhar uma área de seleção com bordas à mão livre e de linha reta

[Para o início](#)

Ao usar a ferramenta Laço e seu modificador de Modo de Polígono, você pode alternar entre os modos de seleção à mão livre e de borda reta.

1. Cancele a seleção do modificador do Modo de Polígono da ferramenta Laço.
2. Para desenhar um segmento à mão livre, arraste a ferramenta Laço para o Palco.
3. Para desenhar segmentos de borda reta, pressione e segure a tecla Alt (Windows) ou a tecla Option (Macintosh) e clique para definir os pontos inicial e final de cada novo segmento de linha.
4. Para fechar a área de seleção, siga um destes procedimentos:
 - Solte o botão do mouse; Flash Professional fechará a área de seleção para você.
 - Clique duas vezes na extremidade inicial da linha da área de seleção.

Ocultação do realce da seleção

[Para o início](#)

Ocultar o realce enquanto você seleciona e edita objetos permite que você veja como o trabalho de arte-final ficará no estado final.

❖ Selecione Exibir > Ocultar bordas.

Selecione o comando novamente para mostrar o realce da seleção.

Definição das cores da caixa delimitadora personalizada para os objetos selecionados

[Para o início](#)

Você pode definir diferentes cores a serem usadas para os retângulos da caixa delimitadora que aparecem junto aos diferentes tipos de objetos selecionados no Palco.

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh).
2. Clique na categoria Geral.
3. Na seção Realçar Cor, selecione uma cor para cada tipo de objeto e clique em OK.

Definir preferências para seleção

[Para o início](#)

As ferramentas Ponteiro, Subseleção e Laço selecionam objetos quando se clica neles. As ferramentas Ponteiro e Subseleção selecionam objetos arrastando-se um marcador de seleção retangular em torno do objeto. A ferramenta Laço seleciona objetos arrastando-se um marcador de seleção de forma livre em torno do objeto. Quando um objeto é selecionado, aparece uma caixa retangular em torno do objeto.

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh).
2. Na categoria Geral da caixa de diálogo Preferências, faça o seguinte:
 - Para selecionar apenas objetos e pontos totalmente fechados pelo marcador de seleção, cancele a seleção das ferramentas Laço e Seleção sensível a contato. Os pontos que estiverem na área de seleção permanecerão selecionados.
 - Para selecionar apenas objetos e pontos parcialmente fechados pelo marcador de seleção, selecione as ferramentas Laço e Seleção sensível a contato.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Ajuste da arte na posição

[Ativar ou desativar encaixe de objeto](#)

[Tolerâncias para ajuste de encaixe de objetos](#)

[Usar encaixe de pixels](#)

[Selecione as configurações para Alinhamento de encaixe](#)

[Ative o Alinhamento de encaixe](#)

[Criar uma camada de guia](#)

Para alinhar elementos automaticamente entre si, use encaixe. O Flash Professional apresenta três formas de alinhar objetos no Palco:

- O encaixe de objetos encaixa-os diretamente a outros objetos ao longo de suas bordas.
- O encaixe de pixels encaixa os objetos diretamente a pixels individuais ou linhas de pixels no Palco.
- O alinhamento do encaixe encaixa os objetos com uma tolerância de encaixe especificada, um limite predeterminado entre os objetos e outros objetos ou entre objetos e a borda do Palco.

Nota: *Você pode encaixar também na grade ou nos guias.*

Ativar ou desativar encaixe de objeto

[Para o início](#)

Para ativar o encaixe de objetos, use o modificador Encaixar em objetos da ferramenta Seleção ou o comando Encaixar em Objetos no menu Visualizar.

Se o modificador Encaixar em objetos da ferramenta Seleção estiver ativado, aparece um pequeno anel preto sob o ponteiro quando se arrasta um elemento. O anel pequeno muda para um anel maior quando o objeto estiver na distância para encaixe de outro objeto.

❖ Selecionar Visualização > Encaixar > Encaixe em objetos. Uma marca de seleção aparece ao lado do comando quando estiver ativado.

Quando se move ou remodela um objeto, a posição da ferramenta Seleção no objeto apresenta o ponto de referência para o anel de ajuste. Por exemplo, se mover uma forma preenchida, arrastando-a próximo de seu centro, o ponto central se encaixa em outros objetos. Isso é especialmente útil para encaixar formas a delimitadores de movimento para animação.

Nota: *Para melhor controle da colocação do objeto no encaixe, comece a arrastar de um canto ou do ponto central.*

Tolerâncias para ajuste de encaixe de objetos

[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh) e clique em Desenho.
2. Em Configurações de desenho, ajustar a configuração Conectar Linhas.

Usar encaixe de pixels

[Para o início](#)

Para ativar encaixe de pixels, use o comando Encaixar em pixels no menu Visualização. Se Encaixar em pixels estiver ativado, aparece a grade de pixels quando a ampliação é definida para 400% ou superior. A grade de pixels representa os pixels individuais que aparecem em seu aplicativo do Flash Professional. Quando você cria ou move um objeto, ele fica restrito à grade de pixels.

Se você criar uma forma cujas bordas fiquem entre limites de pixels, por exemplo: se usar traçado com largura fracionária, como 3,5 pixels - Encaixar em pixels encaixa em limites de pixels e não na borda da forma.

- Para ativar e desativar encaixe em pixels, selecione Visualizar > Encaixar > Encaixe em pixels. Se a ampliação for definida em 400% ou superior, é exibida a grade de pixels. Uma marca de seleção aparece ao lado do comando quando estiver ativado.
- Para ativar e desativar temporariamente o encaixe em pixels, pressione a tecla C. Quando soltar a tecla C, o encaixe em pixels volta para o estado selecionado com Visualizar > Encaixar > Encaixe em Pixels.
- Para esconder temporariamente a grade de pixels, pressione a tecla X. Quando soltar a tecla X, a grade de pixels reaparece.

Selecione as configurações para Alinhamento de encaixe

[Para o início](#)

Quando você seleciona as configurações de Alinhamento de encaixe, defina a tolerância de encaixe entre as bordas horizontais e verticais dos objetos e entre as bordas dos objetos e a borda do Palco. Você pode também ativar o alinhamento de encaixe entre os centros horizontal e vertical dos objetos. Todas as configurações de Alinhamento de encaixe não medidas em pixels.

1. Selecione Visualizar > Encaixar > Editar encaixe.

2. Na caixa de diálogo Editar encaixe, selecione os tipos de objetos que você deseja encaixar.
3. Clique no botão Avançado e selecione qualquer uma das seguintes opções:
 - Para definir uma tolerância de encaixe entre objetos e a Borda do palco, digite um valor para Limite do filme.
 - Para definir a tolerância de encaixe entre as bordas horizontal ou vertical de objetos, digite um valor para horizontal e um para vertical, ou ambos.
 - Para ativar o Alinhamento central horizontal ou vertical, selecione o Alinhamento central vertical ou o horizontal ou os dois.

Ative o Alinhamento de encaixe

[Para o início](#)

Quando o Alinhamento de encaixe está ativado, aparecem linhas pontilhadas no Palco quando se arrasta um objeto para a tolerância de encaixe especificada. Por exemplo, se definir a tolerância de encaixe horizontal em 18 pixels (configuração padrão), aparece a linha pontilhada ao longo da borda do objeto que você está arrastando quando o objeto estiver exatamente a 18 pixels do outro objeto. Se você ativar o alinhamento central horizontal, aparece uma linha pontilhada ao longo dos cantos centrais horizontais de dois objetos quando estes cantos estiverem alinhados precisamente.

❖ Selecione Visualizar > Encaixar > Alinhamento de encaixe. Uma marca de seleção aparece ao lado do comando quando estiver ativado.

Criar uma camada de guia

[Para o início](#)

Para obter ajuda no alinhamento de objetos durante o desenho, crie camadas de guias e alinhe os objetos em outras camadas aos objetos criados nas camadas de guias. As camadas de guias não são exportadas nem exibidas em um arquivo SWF. Qualquer camada pode ser uma camada de guia. As camadas de guia são indicadas por um ícone de guia, à esquerda do nome da camada.

❖ Selecione a camada, clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) e selecione Guia no menu de contexto. Para retornar a camada à camada normal, selecione Guia novamente.
Mais tópicos da Ajuda



Trasformação e combinação de objetos gráficos

Transformação de objetos
Combinação de objetos

[Para o início](#)

Transformação de objetos

Você pode transformar objetos gráficos, assim como grupos, blocos de texto e ocorrências usando a ferramenta Transformação Livre ou as opções no menu Modificar > Transformar. Dependendo do tipo de elemento que você selecionar, você pode transformar, girar, inclinar, dimensionar ou distorcer o elemento. Você pode alterar ou adicionar a uma seleção durante uma operação de transformação.

Quando você transformar um objeto, grupo, caixa de texto ou ocorrência, o Inspetor de propriedades desse item exibe todas as alterações feitas às dimensões ou posição do item.

Uma caixa delimitadora aparece durante as operações de transformação que incluem a ação de arrastar. A caixa delimitadora é retangular (a menos que tenha sido modificada com o comando Distorcer ou o Modificador de envelope) com bordas inicialmente alinhadas paralelamente às bordas do Palco. As alças de Transformação estão localizadas em cada canto e no meio de cada lateral. Conforme você arrasta, a caixa delimitadora visualiza as transformações.

Mova, realinhe, altere e trace o ponto de transformação

Durante uma transformação, o ponto de transformação aparece no centro de um elemento selecionado. O ponto de transformação é inicialmente alinhado com o ponto central do objeto. Você pode mover o ponto de transformação, retorná-lo a sua posição padrão e mover o ponto de origem padrão.

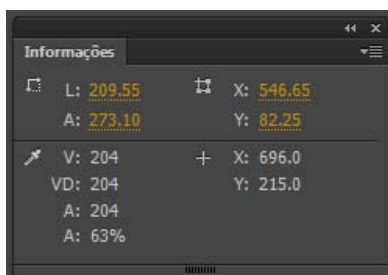
Para dimensionar, inclinar ou girar os objetos gráficos, grupos e blocos de texto, o ponto oposto ao ponto que você arrasta é o ponto de origem padrão. Para ocorrências, o ponto de transformação é o ponto de origem padrão. Você pode mover o ponto de origem padrão para uma transformação.

1. Selecione a ferramenta Transformação livre  ou um dos comandos em Modificar > Transformar.

Uma vez que você tiver iniciado uma transformação, você pode controlar o local do ponto de transformação no painel Informações e no Inspetor de propriedades.

2. Siga um destes procedimentos:

- Para mover o ponto de transformação, arraste-o para dentro do objeto gráfico selecionado.
- Para realinhar o ponto de transformação com o centro do elemento, clique duas vezes no ponto de transformação.
- Para mudar o ponto de origem de uma transformação de dimensão ou inclinação, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou a tecla Option (Macintosh) enquanto arrasta o ponto de controle do objeto escolhido durante a transformação.
- No Painel Informações, é possível alternar para exibir os pontos de registro e de transformação. O botão aparece como  para indicar que as coordenadas do ponto de registro são exibidas. Ao clicar no mesmo botão, ele muda para , para indicar que as coordenadas de transformação são exibidas.



Grades de coordenadas; Painel Informações com o botão Registro/Ponto de transformação no modo de transformação e com as coordenadas x e y da seleção do ponto de transformação visíveis.

Use a ferramenta Transformação livre

Você pode realizar transformações individuais ou combinar várias transformações, tais como mover, girar, dimensionar, inclinar e distorcer.

Nota: A ferramenta Transformação livre não pode transformar símbolos, bitmaps, objetos de vídeo, sons, gradientes ou texto. Se uma seleção múltipla contiver qualquer um desses itens, somente os objetos de forma serão distorcidos. Para transformar um bloco de texto, primeiro converta os caracteres em objetos de forma.

1. Selecione um objeto gráfico, grupo, ocorrência ou bloco de texto no Palco.
2. Clique na ferramenta Transformação livre .

Mover o ponteiro sobre e ao redor da seleção faz com que o ponteiro mude para indicar qual função de transformação está disponível.

3. Para transformar a seleção, arraste as alças:
 - Para mover a seleção, posicione o ponteiro sobre o objeto na caixa delimitadora e arraste o objeto para uma nova posição. Não arraste o ponto de transformação.
 - Para definir o centro de rotação ou dimensionamento, arraste o ponto de transformação para um novo local.
 - Para girar a seleção, posicione o ponteiro perto da parte de fora da alça do canto e arraste. A seleção gira em torno do ponto de transformação. Arraste com a tecla Shift pressionada para girar em incrementos de 45°.
 - Para girar ao redor do canto oposto, arraste com a tecla Alt pressionada (Windows) ou arraste com a tecla Option pressionada (Macintosh).
 - Para dimensionar a seleção, arraste uma alça do canto diagonalmente para dimensioná-la em duas dimensões. Arraste com a tecla Shift pressionada para redimensionar proporcionalmente.
 - Para dimensionar somente na respectiva direção, arraste uma alça do canto ou uma alça lateral horizontal ou verticalmente.
 - Para inclinar a seleção, posicione o ponteiro no contorno entre as alças de transformação e arraste.
 - Para distorcer as formas, pressione Control (Windows) ou Command (Macintosh) e arraste uma alça do canto ou uma alça lateral.
 - Para estreitar o objeto - mover o canto selecionado e o canto adjacente em distâncias iguais de suas origens, clique com as teclas Shift+Control pressionadas para arrastar (Windows) ou clique com as teclas Shift+Command pressionadas para arrastar (Macintosh) uma alça do canto.
4. Para finalizar a transformação, clique fora do item selecionado.

Distorcer objetos

Ao aplicar uma transformação de Distorção em um objeto selecionado, arrastar uma alça do canto ou uma alça da borda na caixa delimitadora move o canto ou a borda e realinha as bordas adjacentes. Arraste com a tecla Shift pressionada um ponto do canto para restringir a distorção em forma de cone — ou seja, mova esse canto e o canto adjacente em igual distância e na direção oposta entre eles. O canto adjacente é o canto no mesmo eixo que a direção que você arrasta. Clique com a tecla Control pressionada (Windows) ou clique com a tecla Command pressionada (Macintosh) para arrastar um ponto central em uma borda para mover a borda inteira livremente.

Você pode distorcer objetos gráficos usando o comando Distorcer. Você também pode distorcer objetos ao executar uma transformação livre neles.

Nota: O comando Distorcer não pode modificar símbolos, primitivas de forma, bitmaps, objetos de vídeo, sons, gradientes, grupos de objeto ou texto. Se uma seleção múltipla contiver qualquer um desses itens, somente os objetos de forma serão distorcidos. Para modificar texto, primeiro converta os caracteres em objetos de forma.

1. Selecione o(s) objeto(s) gráfico(s) no Palco.
2. Selecione Modificar > Transformar > Distorcer.
3. Coloque o ponteiro em uma das alças de transformação e arraste.
4. Para finalizar a transformação, clique fora do(s) objeto(s) selecionado(s).

Modificar formas com o modificador de Envelope

O modificador de Envelope permite que você deforme e distorça objetos. Um envelope é uma caixa delimitadora que contém um ou mais objetos. As alterações feitas em uma forma de envelope afetam a forma dos objetos no envelope. Você edita a forma de um envelope ajustando seus pontos e alças tangentes.

Nota: O modificador de Envelope não pode modificar símbolos, bitmaps, objetos de vídeo, sons, gradientes, grupos de objetos ou texto. Se uma seleção múltipla contiver qualquer um desses itens, somente os objetos de forma serão distorcidos. Para modificar texto, primeiro converta os caracteres em objetos de forma.

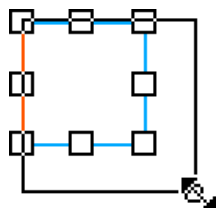
1. Selecione uma forma no Palco.
2. Selecione Modificar > Transformar > Envelope.
3. Arraste os pontos e as alças da tangente para modificar o envelope.

Dimensionar objetos

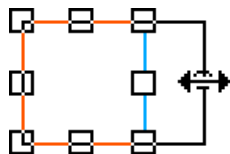
Dimensionar um objeto amplia ou reduz o objeto horizontalmente, verticalmente ou ambos.

1. Selecione o(s) objeto(s) gráfico(s) no Palco.
2. Selecione Modificar > Transformar > Dimensionar.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Para dimensionar o objeto horizontal e verticalmente, arraste uma das alças do canto. As proporções são mantidas conforme você

dimensiona. Arraste com a tecla Shift pressionada para dimensionar desproporcionalmente.



- Para dimensionar o objeto horizontal ou verticalmente, arraste uma alça do centro.



4. Para finalizar a transformação, clique fora do(s) objeto(s) selecionado(s).

Nota: Ao aumentar o tamanho de um número de itens, os itens perto das bordas da caixa delimitadora devem ser movidos para fora do Palco. Se isso ocorrer, selecione Exibir > Área de trabalho para ver os elementos que estão além das bordas do Palco.

Girar e inclinar objetos

Girar um objeto o vira em torno de seu ponto de transformação. O ponto de transformação é alinhado com o ponto de registro, que é predefinido para o centro do objeto, mas você pode mover o ponto arrastando-o.

É possível girar um objeto através de um dos seguintes métodos:

- Arrastando com a ferramenta Transformação livre  (você pode inclinar e dimensionar o objeto na mesma operação).
- Especificando um ângulo no painel Transformar (você pode dimensionar o objeto na mesma operação).

Girar e inclinar objetos arrastando-os

1. Selecione o(s) objeto(s) no Palco.
2. Selecione Modificar > Transformar > Girar e Inclinar.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Arraste uma alça de canto para girar o objeto.
 - Arraste uma alça central para inclinar o objeto.
4. Para finalizar a transformação, clique fora do(s) objeto(s) selecionado(s).

Girar objetos em 90°

1. Selecione o(s) objeto(s).
2. Selecione Modificar > Transformar > Girar 90° CW para girar no sentido horário ou Girar 90° CCW para girar no sentido anti-horário.

Inclinar objetos

Inclinar um objeto transforma-o obliquamente ao longo de um ou ambos os eixos. Você pode inclinar um objeto arrastando-o ou digitando um valor no painel Transformar.

1. Selecione o(s) objeto(s).
2. Selecione Janela > Transformar.
3. Clique em Inclinar.
4. Digite os ângulos dos valores horizontal e vertical.

Virar objetos

Você pode virar objetos em seu eixo vertical ou horizontal sem mover sua posição relativa no Palco.

1. Selecione o objeto.
2. Selecione Modificar > Transformar > Virar Vertical ou Virar Horizontal.

Restaurar objetos transformados

Quando você usa a ferramenta 'Transformação livre' ou o painel Transformar para dimensionar, girar e inclinar ocorrências e grupos, o Flash salva o tamanho original e os valores de rotação com o objeto. Isso permite que você remova as transformações aplicadas e restaure os valores originais.

Você pode desfazer apenas a transformação mais recente ao selecionar Editar > Desfazer. Você pode remover todas as transformações clicando no botão 'Remover transformação' do painel, antes de cancelar a seleção do objeto. Após desfazer a seleção do objeto, os valores originais se perderão e a transformação não poderá ser removida.

Restaurar um objeto transformado para seus estado original

1. Verifique se o objeto transformado ainda está selecionado.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Clique no botão Remover transformação  no painel Transformar
 - Selecione Modificar > Transformar > Remover transformação

Combinação de objetos

[Para o início](#)

Para criar novas formas com a combinação ou alteração de objetos existentes, use os comandos Combinar Objetos no menu Modificar (Modificar > Combinar objetos). Em alguns casos, a ordem de empilhamento dos objetos selecionados determina como a operação funciona.

Cada comando aplica-se a tipos específicos de objetos gráficos, que estão indicados abaixo. Uma forma de mesclagem é uma forma desenhada com uma ferramenta definida para o modo Mesclar desenho. Um objeto de desenho é uma forma desenhada com uma ferramenta definida para o modo Desenho de objeto.

Os comandos Combinar objetos são:

União Une duas ou mais formas de mesclagem ou objetos de desenho. O resultado é uma única forma do modo Desenho de objeto, formada por todas as partes visíveis nas formas, antes que sejam unidas. As partes invisíveis e superpostas das formas são excluídas.

Nota: *Diferentemente de quando você usa o comando Agrupar (Modificar > Agrupar), não se pode separar as formas unidas com o uso do comando União.*

Interseção Cria um objeto com a interseção de dois ou mais objetos de desenho. A forma Desenho de objeto resultante é formada pelas partes superpostas das formas combinadas. Qualquer parte não superposta da forma é excluída. A forma resultante usa o preenchimento e o traçado da primeira forma da pilha.

Perfuração Remove partes do objeto de desenho selecionado, definido pelas partes sobrepostas de outro objeto de desenho selecionado, posicionado à sua frente. Qualquer parte de um objeto de desenho sobreposto pelo primeiro objeto é excluída e o primeiro objeto é totalmente excluído. Os objetos resultantes permanecem separados e não são combinados em um único objeto (diferentemente dos comandos União e Interseção, que unem os objetos).

Corte Usa o contorno de um objeto de desenho para cortar outro objeto de desenho. O primeiro objeto, ou o da frente, define a forma da área recortada. Qualquer parte de um objeto de desenho subjacente que está sobreposta ao primeiro objeto permanece, enquanto todas as outras partes dos objetos subjacentes são excluídas e o primeiro objeto é totalmente excluído. Os objetos resultantes permanecem separados e não são combinados em um único objeto (diferentemente dos comandos União e Interseção, que unem os objetos).

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Trabalho com arquivos Fireworks no Flash

[Sobre importação de arquivos PNG do Fireworks](#)

[Sobre importação de filtros e mesclagem de arquivos PNG do Fireworks](#)

[Importação de texto do Fireworks para o Flash](#)

Sobre importação de arquivos PNG do Fireworks

[Para o início](#)

Você pode importar arquivos PNG do Adobe® Fireworks para o Flash Professional como imagens niveladas ou como objetos editáveis. Ao importar um arquivo PNG como uma imagem nivelada, o arquivo inteiro (incluindo qualquer arte final vetorial) fica rasterizado ou é convertido em uma imagem bitmap. Ao importar um arquivo PNG como objetos editáveis, a arte final vetorial no arquivo fica preservada no formato de vetor. Opte por preservar bitmaps, texto, filtros (chamados de efeitos no Fireworks) e guias aplicados ao arquivo PNG ao importá-lo como objeto editável.

Sobre importação de filtros e mesclagem de arquivos PNG do Fireworks

[Para o início](#)

Ao importar arquivos PNG do Fireworks®, você poderá manter muitos dos filtros e modos de mesclagem aplicados a objetos no Fireworks e continuar modificando os filtros e mesclagens usando o Flash Professional.

O Flash Professional só oferece suporte a filtros e mesclagens modificáveis em objetos importados como textos e clipes de filme. Se um efeito ou modo de mesclagem não é suportado, o Flash Professional rasteriza ou ignora o efeito ou mesclagem quando ele é importado. Para importar um arquivo PNG do Fireworks contendo filtros ou mesclagens que o Flash Professional não suporta, rasterize o arquivo durante o processo de importação. Após essa operação você não poderá editar o arquivo.

Efeitos do Fireworks a que o Flash oferece suporte

O Flash Professional importa os seguintes efeitos do Fireworks como filtros modificáveis:

Efeito do Fireworks	Flash Professional filtrar
Sombra projetada	Sombra projetada
Sombra sólida	Sombra projetada
Sombra interna	Sombra projetada (com sombra interna selecionada automaticamente)
Desfoque	Desfoque (onde desfoqueX = desfoqueY=1)
Desfocar mais	Desfoque (onde desfoqueX = desfoqueY=1)
Desfoque gaussiano	Desfoque
Ajuste de brilho de cor	Ajuste as cores
Ajuste de contraste de cor	Ajuste as cores

Modos de mesclagem do Fireworks a que o Flash oferece suporte

O Flash Professional importa os seguintes modos de mesclagem do Fireworks como mesclagens modificáveis:

Modo de mesclagem do Fireworks	Modo de mesclagem do Flash Professional
Normal	Normal
Escurecer	Escurecer
Multiplicar	Multiplicar
Clarear	Clarear

Tela	Tela
Sobrepor	Sobrepor
Luz direta	Luz direta
Aditivo	Adicionar
Diferença	Diferença
Inverter	Inverter
Alfa	Alfa
Apagar	Apagar

O Flash Professional ignora todos os outros modos de mesclagem importados do Fireworks. Os modos de mesclagem a que o Flash Professional não oferece suporte são Média, Negação, Exclusão, Luz indireta, Subtrativo, Luz indistinta, Subexposição de cores e Superexposição de cores.

Importação de texto do Fireworks para o Flash

[Para o início](#)

Ao importar texto do Fireworks para o Flash Professional 8 ou posterior, o texto é importado com a configuração de suavização de borda padrão do documento atual.

Se você importar o arquivo PNG como uma imagem nivelada, será possível iniciar o Fireworks a partir do Flash Professional e editar o arquivo PNG original (com os dados vetoriais).

Ao importar vários arquivos PNG em um lote, você seleciona as configurações de importação uma vez. O Flash Professional usa as mesmas configurações para todos os arquivos no lote.

Nota: Para editar imagens bitmap no Flash Professional, converta as imagens bitmap em arte final vetorial ou separe as imagens bitmap.

1. Selecione Arquivo > Importar > Importar para o palco ou Importar para biblioteca.
2. Selecione uma imagem PNG no menu pop-up Arquivos do tipo (Windows) ou Mostrar (Macintosh).
3. Navegue por uma imagem PNG do Fireworks e selecione-a.
4. Clique em Abrir.
5. Selecione uma das seguintes opções para Local:

Importar todas as páginas para a(s) nova(s) cena(s) Importa todas as páginas no arquivo PNG como cenas em um clipe de filme, com todos os respectivos quadros e camadas intactos no símbolo do clipe de filme. Uma nova camada é criada e usa o nome do arquivo PNG do Fireworks. O primeiro quadro (página) do documento PNG é colocado em um quadro-chave que começa no último quadro-chave; todos os outros quadros (páginas) acompanham.

Importar uma página para a camada atual Importa a página selecionada (identificada no menu pop-up Nome da página) do arquivo PNG no atual documento do Flash Professional em uma única nova camada como clipe de filme. O conteúdo da página selecionada é importado como um clipe de filme, com a camada e estrutura de quadro originais intactas. Se o clipe de filme da página contiver quadros, cada quadro será o próprio clipe de filme.

Nome da página Especifica a página do Fireworks que você deseja importar para a cena atual.

6. Selecione uma das seguintes opções para Estrutura de arquivo:

Importar como clipe de filme e manter camadas Importa o arquivo PNG como um clipe de filme, com todos os seus quadros e camadas intactos no símbolo do clipe de filme.

Importar Página(s) como nova(s) camada(s) Importa o arquivo PNG para o documento atual do Flash Professional em uma única camada no topo da ordem da pilha. As camadas do Fireworks são niveladas em uma única camada. Os quadros do Fireworks estão contidos na nova camada.

7. Em Objetos, selecione uma das seguintes opções:

Rasterizar, se necessário, para manter a aparência Preserva os preenchimentos, traçados e efeitos do Fireworks no Flash Professional.

Mantener todos os caminhos editáveis Mantém todos os objetos como caminhos vetoriais editáveis. Alguns preenchimentos, traçados e efeitos do Fireworks são perdidos na importação.

8. Em Texto, selecione uma das seguintes opções:

Rasterizar, se necessário, para manter a aparência Preserva os preenchimentos, traçados e efeitos do Fireworks no texto importado para o Flash Professional.

Mantener todos os caminhos editáveis Mantém todo o texto editável. Alguns preenchimentos, traçados e efeitos do Fireworks são perdidos na importação.

9. Para nivelar o arquivo PNG em uma única imagem bitmap, selecione Importar como bitmap nivelado único. Quando esta opção é selecionada, todas as outras ficam apagadas.

10. Clique em OK.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Como trabalhar com arquivos do InDesign no Flash

É possível importar arte-final do InDesign usando o formato de arquivo XFL exportado do InDesign CS4 ou o formato de arquivo FLA exportado do InDesign CS5. Para obter mais informações sobre o formato de arquivos XFL, consulte [Como abrir arquivos XFL](#).

Os tutoriais em vídeo a seguir demonstram o uso dos formatos XFL e FLA para mover o conteúdo do InDesign para Flash Professional:

- [Como importar o conteúdo do Adobe InDesign CS5 para o Adobe Flash Professional CS5](#) (4:49, WonderHowTo.com, exportar o formato FLA do InDesign para importar para o Flash Professional).
- [Entendendo a integração com o Flash](#) (5:10, Adobe TV, importação do InDesign.)
- [Usando a exportação do InDesign para o Flash](#) (6:22, Adobe TV, Usando XFL.)
- [Design e desenvolvimento de fluxos de trabalho](#) (4:49, Adobe TV, InDesign para Flash via XFL.)
- [Flash Downunder - InDesign para Flash](#) (28:38, Adobe TV, Visão geral abrangente em CS4.)
- [Design de fluxos de trabalho com o Creative Suite 4](#) (3:34, Adobe TV, InDesign, Illustrator, Flash)



Trabalho com os arquivos PSD do Photoshop no Flash

Trabalho com o Photoshop e o Flash

Opções de importação do Photoshop

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Preferências do importador de arquivo do Photoshop

Trabalho com o Photoshop e o Flash

[Para o início](#)

É possível usar o Adobe® Photoshop® e o Adobe® Flash® juntos para criar aplicativos, animações ou elementos de mensagens interativas para a Web de grande riqueza visual. O Photoshop permite criar imagens estáticas e arte-final, proporcionando um alto nível de controle criativo. O Flash permite unir essas imagens estáticas e incorporá-las em conteúdo interativo para a Internet.

As ferramentas de desenho e seleção do Photoshop permitem um nível superior de controle criativo em comparação com as ferramentas do Flash. Se precisar criar imagens visualmente complexas ou retocar fotografias para uso em apresentações interativas, use o Photoshop para criar a arte-final e, em seguida, importe as imagens prontas para o Flash.

Importação de imagens estáticas para o Flash

O Flash pode importar imagens estáticas em diversos formatos, mas geralmente é usado o formato nativo do Photoshop, o PSD, para importar imagens estáticas do Photoshop para o Flash.

Ao importar um arquivo PSD, o Flash é capaz de preservar muitos dos atributos aplicados no Photoshop, fornecendo opções para manter a fidelidade visual da imagem e para modificá-la. Quando você importa um arquivo PSD para o Flash, pode escolher entre representar cada camada do Photoshop como uma camada do Flash ou como quadros principais individuais.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Troca de filmes QuickTime

É possível fazer o intercâmbio de arquivos de vídeo QuickTime entre o Photoshop e o Flash. Por exemplo, é possível renderizar um filme QuickTime diretamente do Photoshop, depois importá-lo para o Flash, convertendo em um arquivo FLV (Flash Video), que pode ser reproduzido no Flash® Player.

Quando usar o Photoshop para modificar sequências de cenas de vídeo, você poderá pintar os quadros sem danificá-los. Ao salvar um arquivo do Photoshop com uma camada de vídeo, você está salvando edições feitas na camada de vídeo, e não edições na sequência de cenas original.

Nota: Ao importar um arquivo de vídeo QuickTime do Photoshop para o Flash, use a caixa de diálogo Importar Vídeo (Arquivo > Importar Vídeo). O recurso de importação de PSD do Photoshop para importar vídeo importa somente o primeiro quadro de um arquivo de vídeo.

Também é possível exportar documentos do Flash como vídeos QuickTime e importá-los para o Photoshop, onde você poderá pintar os quadros do vídeo sem danificá-los. É possível, por exemplo, criar uma sequência animada no Flash, exportar o documento do Flash como um vídeo QuickTime e depois importar o vídeo para o Photoshop.

Cor

O Flash funciona internamente com as cores dos espaços de cores RGB (vermelho, verde e azul) ou HSB (matiz, saturação e brilho). Embora o Flash possa converter imagens CMYK para RGB, é aconselhável criar arte-final no Photoshop em RGB. Antes de importar arte-final CMYK do Photoshop para o Flash, converta a imagem para RGB no Photoshop.

Sobre a importação de arquivos PSD do Photoshop

O Flash Professional permite que você importe arquivos PSD do Photoshop e preserve a maioria dos dados de sua arte final. O Importador de PSD também possibilita o controle da maneira como sua arte final do Photoshop é importada para o Flash Professional, deixando você especificar como importar objetos específicos em um arquivo PSD e especificando que o arquivo PSD seja convertido em um clipe de filme do Flash Professional.

O Importador de PSD do Flash Professional fornece os seguintes recursos principais:

- Os arquivos PSD importados para o Flash Professional mantêm sua fidelidade de cor do Photoshop.
- Preserva a capacidade de edição dos modos de mesclagem que o Flash Professional e o Photoshop têm em comum.
- Os objetos inteligentes no arquivo PSD são rasterizados e importados para o Flash Professional como bitmaps, o que preserva a transparência do objeto.
- Converte as camadas de arquivo PSD em camadas individuais do Flash Professional ou em quadros-chave, ou importa o arquivo PSD como uma única imagem de bitmap, caso em que o Flash Professional nivela (rasteriza) o arquivo.
- Arrastar e soltar do Photoshop para o Flash Professional chama o importador de arquivo PSD, permitindo que você escolha como importar sua arte final do Photoshop.

Vídeos e tutoriais

Os vídeos e tutoriais a seguir demonstram o trabalho com o Photoshop e Flash Professional. Alguns vídeos mostram a área de trabalho do Flash Professional CS3 ou CS4, mas também valem para o Flash Professional CS5.

- Vídeo: [Import Photoshop files to Flash \(CS3\) \(7:01\)](#)
- Vídeo: [Designing websites with Photoshop and Flash \(CS3\) \(6:01\)](#)
- Blog: [Want to create Photoshop apps with AIR, Flash, and AS3?](#) (Daniel Koestler, Adobe)

Compatibilidade entre o Flash e o Photoshop

Determinados atributos visuais podem também não ser importados com precisão ou, após serem importados, perdem sua capacidade de serem editados novamente no ambiente de autoria do Flash Professional. O Importador de PSD fornece várias opções para importar e aplicar a arte final para que sua aparência e capacidade de edição visual sejam mantidas da melhor maneira. Entretanto, determinados atributos visuais não podem ser preservados. Use as orientações a seguir para aprimorar a aparência dos arquivos PSD importados para o Flash Professional:

- O Flash Professional suporta somente o espaço de cores RGB e não o CMYK, que é comum em impressão. O Flash Professional pode converter imagens do CMYK em RGB. Entretanto, as cores ficarão mais bem preservadas se você converter as cores CMYK em RGB no Photoshop.
- O Flash Professional pode importar os seguinte modos de mesclagem do Photoshop e manter sua capacidade de edição: Normal, Escurecer, Multiplicar, Clarear, Tela, Luz direta, Diferença e Sobrepor.

Se for usado um modo de mesclagem que o Flash Professional não suporta, será possível rasterizar a camada para manter sua aparência visual ou remover o modo de mesclagem da camada.

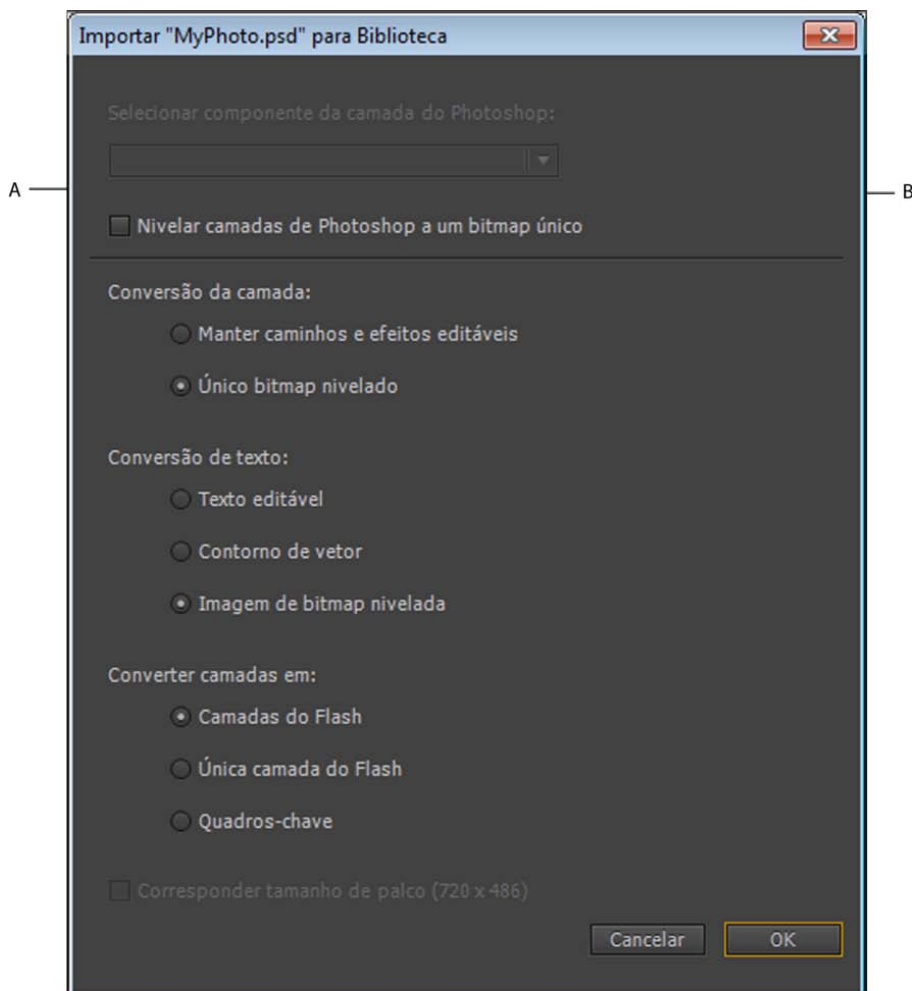
- O Flash Professional não pode importar Objetos Smart do Photoshop como objetos editáveis. Para preservar os atributos visuais dos Objetos Smart, eles são rasterizados e importados para o Flash Professional como bitmaps.
- O Flash Professional só pode importar o primeiro quadro das camadas de vídeo do Photoshop.
- As camadas de Imagem e Preenchimento são sempre rasterizadas quando importadas para o Flash Professional.
- Os objetos PNG no Photoshop são convertidos em arquivos JPG quando são importados para o Flash Professional. A transparência no PNG original é preservada no arquivo JPG resultante.
- O Photoshop é melhor no dimensionamento de imagens de bitmap do que o Flash Professional. Se você planeja ampliar ou reduzir um bitmap importado do Photoshop para o Flash Professional, dimensione o bitmap no Photoshop antes de importá-lo para o Flash Professional.
- Ao importar objetos que contêm áreas transparentes como bitmaps nivelados, qualquer objeto nas camadas atrás da parte transparente do objeto ficará visível através da área transparente — assumindo que os objetos atrás do objeto que contém a transparência também estão sendo importados. Para evitar isso, importe somente o objeto transparente como um bitmap nivelado.

Para importar múltiplas camadas e manter a transparência sem ter nenhum restante visível das camadas atrás da transparência, importe o arquivo PSD usando a opção Imagem bitmap com estilos editáveis de camada. Isso encapsulará os objetos importados como um clipe de filme e usará a transparência do clipe de filme. Isso será particularmente útil se você precisar animar as diferentes camadas no Flash Professional.

Importação de arquivos PSD do Photoshop

O formato Photoshop (PSD) é o formato de arquivo padrão do Photoshop. O Flash Professional pode importar diretamente arquivos PSD e preservar muitos recursos do Photoshop, mantendo a qualidade da imagem e a capacidade de edição do arquivo PSD no Flash Professional. Você pode também nivelar os arquivos PSD ao importá-los, criando um único arquivo de imagem bitmap que mantém os efeitos visuais da imagem, mas remove as informações hierárquicas da camada nativas para o formato de arquivo PSD.

Para assistir a um tutorial de vídeo sobre criação de sites da Web com o Photoshop e o Flash Professional, consulte www.adobe.com/go/vid0201_br.



Caixa de diálogo de importação PSD

A. Camadas no arquivo PSD sendo importadas **B.** Opções de importação disponíveis para a camada ou objeto selecionado

1. Selecione Arquivo > Importar para Palco ou Importar para Biblioteca.
2. Navegue até o arquivo PSD do Adobe Photoshop a ser importado, selecione e clique em OK.
3. (Opcional) Na caixa de diálogo Importação de PSD, selecione camadas, grupos e objetos individuais e escolha como importar cada item.
4. Na opção Converter camadas em, selecione uma das seguintes opções:

Camadas do Flash Todas as camadas selecionadas na lista da opção Selecionar camadas do Photoshop são colocadas em sua própria camada. Cada camada é marcada com um nome da camada no arquivo Photoshop. As camadas no Photoshop são objetos nas camadas individuais. Os objetos também possuem o nome da camada no Photoshop quando colocados no painel Biblioteca.

Quadros-chave Todas as camadas selecionadas na lista da opção Selecionar camadas do Photoshop são colocadas em quadros-chave individuais em uma nova camada. A nova camada é denominada conforme o arquivo do Photoshop (por exemplo, myfile.psd). As camadas no Photoshop tornam-se objetos nos quadros-chave individuais. Os objetos também possuem o nome da camada no Photoshop quando colocados no painel Biblioteca.

5. Para obter as opções restantes, selecione uma das seguintes opções:

Colocar Camadas na posição original O conteúdo do arquivo PSD mantém a posição exata que tinha no Photoshop. Por exemplo, se um objeto foi posicionado em X = 100 Y = 50 no Photoshop, ele assumirá as mesmas coordenadas no Palco do Flash Professional.

Se esta opção não estiver selecionada, as camadas importadas do Photoshop ficarão centralizadas no Palco. Os itens no arquivo PSD continuam se referindo uns aos outros quando importados; entretanto, todos os objetos ficam centralizados como um bloco na exibição atual. Esse recurso pode ser útil se você tiver aplicado zoom em uma área do Palco e estiver importando um objeto específico para essa área do Palco. Se o objeto tiver sido importado com o uso das coordenadas originais, você pode não vê-lo importado porque ele pode ficar de fora da exibição do palco atual.

Nota: Ao importar o arquivo PSD para a biblioteca do Flash Professional, esta opção não fica disponível.

Definir tamanho do palco com o mesmo tamanho que a Tela do Photoshop O tamanho do Palco do Flash Professional é redimensionado para o mesmo tamanho que o documento do Photoshop (ou área de corte ativa) usada para criar o arquivo PSD. Esta opção não é selecionada por padrão.

Nota: Ao importar o arquivo PSD para a biblioteca do Flash Professional, esta opção não fica disponível.

6. Clique em OK.

Importação dos arquivos PSD para a biblioteca do Flash

A importação de um arquivo PSD para uma biblioteca é parecida com a importação para o Palco. Ao importar um arquivo PSD para a biblioteca, a pasta raiz usa o nome do arquivo PSD. Depois de o arquivo PSD ser importado para a biblioteca, é possível alterar o nome da pasta raiz ou mover as camadas para fora da pasta.

Nota: A biblioteca classifica o conteúdo do arquivo PSD importado em ordem alfabética. A estrutura de agrupamento e pasta hierárquica permanece a mesma, mas a biblioteca a classifica novamente em ordem alfabética.

Um clipe de filme é criado contendo todo o conteúdo do arquivo PSD importado em sua linha do tempo, como se o conteúdo tivesse sido importado para o Palco. Quase todos os clipes de filme possuem um bitmap ou outro recurso associado a eles. Para diminuir a confusão e os conflitos de nomenclatura, esses recursos são armazenados em uma pasta de Recursos na mesma pasta em que está o clipe de filme.

Nota: Ao importar para a biblioteca, o conteúdo do arquivo PSD é importado para a linha do tempo do clipe de filme, não para a linha do tempo principal do Flash.

Opções de importação do Photoshop

[Para o início](#)

Ao importar um arquivos PSD do Photoshop que contém múltiplas camadas, você pode definir as seguintes opções:

Composição de camada Se o arquivo do Photoshop contiver composições de camada, será possível especificar qual versão da imagem importar. Uma composição de camada é um instantâneo de um estado da paleta Camadas do Photoshop. As composições de camada registram três tipos de opções de camada, todas as quais são importadas para o Flash Professional:

- **Visibilidade da camada:** define se a camada é exibida ou ocultada.
- **Posição da camada** no documento.
- **Aparência da camada:** define se o estilo da camada é aplicado a ela e a seu modo de mesclagem.

Se nenhuma composição de camada estiver presente, esse menu pop-up ficará oculto. O Flash Professional suporta todos os aspectos da fidelidade da composição da camada, incluindo visibilidade, posição e estilo da camada.

Importação de objetos de texto

Objetos de texto são camadas de texto no Photoshop. Escolha como importar o texto para o Flash Professional.

Texto editável Cria um objeto de texto editável a partir do texto na camada selecionada do Photoshop. A aparência do texto pode ficar comprometida para manter a capacidade de edição do texto. Se você importar o texto como um clipe de filme, esse clipe de filme conterá o objeto de texto editável.

Nota: Ao importar o texto editável para a biblioteca, ele deve estar em um clipe de filme. Somente clipes de filme, bitmaps e símbolos gráficos podem ser armazenados na biblioteca. Quando a opção Texto editável for selecionada para uma camada de texto que está sendo importada para a biblioteca, ela será automaticamente importada como um símbolo gráfico.

Contornos vetoriais Converte o texto em caminhos vetoriais para preservar a aparência visual do texto. O texto em si não é mais editável, mas a opacidade e o modo de mesclagem compatíveis mantêm sua capacidade de edição. Se essa opção for selecionada, o objeto deverá ser convertido em um clipe de filme.

Nota: (Somente no Windows 8) Se um arquivo PSD contendo texto for importado com a opção Contorno de vetor selecionada, você não pode editar pontos de âncora para o objeto do vetor. Isso é observado com arquivos PSD criados usando fontes não disponíveis no Windows 8.

Imagem bitmap nivelada Rasteriza o texto em um bitmap para preservar a aparência exata da camada de texto no Photoshop. O texto rasterizado não é mais editável.

Nota: Ao importar o texto em um caminho, é necessário importá-lo como imagem bitmap nivelada para preservar a fidelidade visual do objeto.

Importação dos objetos de forma

Um objeto da Camada de forma é um objeto que era originalmente uma camada de forma no Photoshop ou uma camada de imagem com uma máscara de corte de vetor contida nele.

Caminhos e estilos de camada editáveis Cria uma forma de vetor editável com um bitmap recortado no vetor. Os modos de mesclagem suportados, filtros e opacidade são mantidos. Os modos de mesclagem não suportados que não puderem ser reproduzidos no Flash Professional serão removidos. O objeto deve ser convertido em um clipe de filme.

Imagem bitmap nivelada Rasteriza a forma em um bitmap para preservar a aparência exata da camada de forma no Photoshop. Uma imagem rasterizada não é mais editável.

Importação da imagem ou camadas de preenchimento

Se a imagem ou camada de preenchimento estiver associada a uma máscara vetorial, ela será tratada como um objeto de camada de forma.

Imagem bitmap com estilos de camada editáveis Cria um clipe de filme com um bitmap. Os modos de mesclagem suportados, filtros e opacidade são mantidos. Os modos de mesclagem não suportados que não puderem ser reproduzidos no Flash Professional serão removidos. O objeto deve ser convertido em um clipe de filme.

Imagem bitmap nivelada Rasteriza a imagem em um bitmap para preservar a aparência exata da camada da imagem ou da camada de preenchimento no Photoshop.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Importação de objetos bitmap mesclados e objetos em um bitmap mesclado

Um bitmap mesclado é um objeto que contém mais de uma camada do Photoshop que é nivelada (ou mesclada) em um único bitmap quando importada para o Flash Professional. Os objetos em um bitmap mesclado representam as camadas no Photoshop. Para criar um bitmap mesclado, selecione duas ou mais camadas e selecione o botão Mesclar camadas.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Importação de vários objetos de diferentes tipos

Se você importar vários objetos de diferentes tipos, o Flash Professional só permitirá a importação dos objetos selecionados com as opções de importação que eles compartilham em comum, como Criar clipe de filme e Registro.

Importação de vários objetos de mesmo tipo

Se você importar vários objetos do mesmo tipo, as opções de importação exibidas serão as mesmas como se um único objeto daquele tipo fosse selecionado. Se os objetos não compartilharem os mesmos atributos, as opções de importação exibidas ficarão em um estado indeterminado e seus resultados podem não ser os esperados.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Importação de uma pasta de Grupo

Ao importar uma pasta de grupo, é possível importá-la como um clipe de filme ou colocar cada camada no grupo em sua própria camada ou quadro-chave na linha do tempo.

Se você selecionar Importar como clipe de filme, cada camada na pasta de grupo será colocada em uma camada em um clipe de filme, que é então colocada em sua própria camada ou quadro-chave na linha do tempo. O clipe de filme usa o mesmo nome que a pasta de grupo tinha no Photoshop e, se você importar o clipe de filme para uma camada do Flash Professional, a camada usará o mesmo nome.

Se você não colocar o grupo em um clipe de filme, cada camada será convertida para o tipo ao qual está atualmente definida e cada camada no grupo será importada para sua própria camada do Flash Professional. As camadas do Flash Professional são denominadas conforme as camadas individuais no arquivo PSD.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Importação e mesclagem das camadas

O Importador de PSD permite que você mescle duas ou mais camadas em um bitmap mesclado que é importado como um único arquivo bitmap, em vez de objetos individuais.

As camadas selecionadas para criar um bitmap mesclado devem ter um intervalo contínuo de duas ou mais camadas no mesmo nível. Por exemplo, não é possível selecionar uma camada em um grupo e uma camada fora desse grupo e então mesclá-las. Em vez disso, é necessário selecionar o grupo inteiro e a camada separada.

Configuração das opções de publicação

As Configurações de publicação no Importador de PSD permitem que você especifique o grau de compactação e a qualidade do documento a serem aplicados à imagem ao publicar um documento do Flash Professional como um arquivo SWF. Essas configurações entrarão em vigor quando o documento for publicado como um arquivo SWF e não terão efeito sobre a imagem quando você importá-la para o Palco ou a Biblioteca do Flash Professional.

Compactação Permite que você escolha entre os formatos de compactação com perdas ou sem perdas:

Com perdas Com perdas (JPEG) compacta a imagem no formato JPEG. Para usar a qualidade de compactação padrão especificada para a imagem importada, selecione Usar configuração de publicação. Para especificar uma nova configuração de compactação de qualidade, selecione a opção Personalizar e digite um valor entre 1 e 100 no campo de texto Qualidade. (Uma configuração mais alta apresenta maior preservação da integridade da imagem, mas gera um tamanho de arquivo maior).

Técnicas sem perdas Sem perdas (PNG/GIF) compacta a imagem com compactação sem perdas, na qual nenhum dado é descartado da imagem.

Nota: Use a compactação com perdas para imagens com variações complexas de tons ou cores, como fotografias ou imagens com preenchimentos de gradiente. Use a compactação sem perdas para imagens com formas simples e relativamente poucas cores.

Calcular tamanho do bitmap Determina o número de bitmaps criados para uma determinada camada com base nas seleções de importação e no tamanho compactado em kilobytes dos bitmaps resultantes na camada. Por exemplo, se você selecionar uma camada com uma sombra projetada e um desfoque e mantiver os estilos da camada, as informações da opção Calcular tamanho do bitmap afirmarão que três bitmaps resultarão da importação: um para cada efeito de filtro e outro para a própria imagem. Para calcular o tamanho de todos os bitmaps a serem importados, selecione todas as camadas e clique em Calcular tamanho do bitmap.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Preferências do importador de arquivo do Photoshop

[Para o início](#)

A caixa de diálogo Preferências do Flash permite que você importe as preferências dos arquivos PSD do Photoshop. As preferências especificadas para importação dos arquivos PSD afetam as opções com as quais a caixa de diálogo Importação de PSD está inicialmente preenchida quanto aos tipos de camada do Photoshop.

Nota: Para substituir as preferências especificadas para diferentes tipos de camada em um objeto pela base de objetos, use a caixa de diálogo Importação de PSD. Selecione a camada na qual alterar as opções de importação e especifique as opções necessárias.

Preferências de Importação de camadas da imagem

Estas opções especificam como as opções de importação das camadas de imagem serão definidas inicialmente. Você pode importar camadas de imagens como qualquer uma das seguintes opções:

Imagens bitmap com estilos de camada editáveis Cria um clipe de filme com um bitmap aninhado dentro dele. Especificar essa opção mantém os modos de mesclagem suportados e a opacidade, mas outros atributos visuais que não podem ser reproduzidos no Flash serão removidos. Se essa opção for selecionada, o objeto deverá ser convertido em um clipe de filme.

Imagens bitmap niveladas Rasteriza qualquer texto em uma imagem bitmap nivelada para manter a aparência exata que a camada de texto tinha no Photoshop.

Criar cliques de filme Especifica que as camadas de imagem devem ser convertidas em um clipe de filme quando importadas para o Flash. Essa opção pode ser alterada na caixa de diálogo Importação de PSD em uma camada por base de camada, se você não quiser que todas as camadas de imagem sejam convertidas em cliques de filme.

Preferências de importação da camada de texto

Estas opções especificam como as opções de importação das camadas de texto serão definidas inicialmente.

Texto editável Cria um objeto de texto editável a partir do texto na camada de texto do Photoshop. A aparência do texto será sacrificada para manter a capacidade de edição do texto. Se essa opção for selecionada, o objeto deverá ser convertido em um clipe de filme.

Contornos vetoriais Vetoriza o texto em caminhos. A aparência do texto pode ser alterada, mas os atributos visuais serão mantidos. Se essa opção for selecionada, o objeto deverá ser convertido em um clipe de filme.

Imagens bitmap niveladas Rasterize o texto para manter a aparência exata que a camada do texto tinha no Photoshop.

Criar cliques de filme Converte automaticamente a camada de texto em um clipe de filme quando importada para o Flash. Essa opção pode ser alterada na caixa de diálogo Importação de PSD em um objeto por base de objeto, se você não quiser que todas as camadas de texto sejam convertidas em cliques de filme. Essa opção é necessária quando a opção Texto editável ou Contornos de vetor está selecionada.

Preferências de importação da camada de forma

Estas opções especificam como as opções de importação das camadas de forma serão definidas inicialmente.

Caminhos e estilos de camada editáveis Esta opção criará uma forma de vetor editável com um bitmap recortado na forma de vetor. Os modos de mesclagem suportados e a opacidade também serão mantidos com essa opção, mas outros atributos visuais que não podem ser reproduzidos no Flash serão sacrificados. Se esta opção for selecionada, o objeto deverá ser convertido em um clipe de filme.

Imagens bitmap niveladas Esta opção rasteriza a forma e mantém a aparência exata que a camada de forma tinha no Photoshop.

Criar cliques de filme Esta opção definirá as camadas de forma a serem convertidas em um clipe de filme quando importadas para o Flash. Esta opção pode ser alterada em um objeto por base de objeto, se você não quiser que algumas camadas de forma sejam convertidas em cliques de filme. Esta opção ficará desativada se a caixa de seleção Manter caminhos e estilos de camada editáveis estiver marcada.

Preferências de importação do grupo de camada

Esta opção especifica como as opções dos grupos de camada serão inicialmente definidas.

Criar cliques de filme Especifica que todos os grupos devem ser convertidos em um clipe de filme quando importados para o Flash. Esta opção pode ser alterada em um objeto com a base do objeto, se você não quiser que alguns grupos de camada sejam cliques de filme.

Preferências de importação de bitmap mesclado

Esta opção especifica como as opções de importação dos bitmaps mesclados serão definidas inicialmente.

Criar cliques de filme Esta opção definirá os bitmaps mesclados a serem convertidos em um clipe de filme quando importados para o Flash. Esta opção pode ser alterada em um objeto com a base do objeto, se você não quiser que alguns bitmaps mesclados sejam convertidos em cliques de filme. Esta opção ficará desativada se a caixa de seleção Manter caminhos e estilos de camada editáveis estiver marcada.

Preferências de importação de registro do clipe de filme

Especifica um ponto de registro global para filmes que são criados. Essa configuração se aplica ao ponto de registro de todos os tipos de objetos. Esta opção pode ser alterada em um objeto pela base do objeto na caixa de diálogo Importador de PSD; essa é a configuração inicial de todos os tipos de objeto. Para obter mais informações sobre o registro de clipe de filme, consulte Editar símbolos.

Configurações de publicação para imagens importadas

As preferências das configurações de publicação para o arquivo FLA permitem que você especifique o grau de compactação e qualidade do documento a ser aplicado a imagens ao publicar o documento do Flash Professional como um arquivo SWF. Estas configurações serão efetivadas quando o documento for publicado como um arquivo SWF e elas não terão efeito sobre a imagem quando você importá-la para o palco ou biblioteca do Flash Professional.

Compactação Permite que você escolha entre os formatos de compactação com perdas ou sem perdas:

Com perdas Com perdas (JPEG) compacta a imagem no formato JPEG. Para usar a qualidade de compactação padrão especificada para a imagem importada, selecione Usar configuração de publicação. Para especificar uma nova configuração de compactação de qualidade, selecione a opção Personalizar e digite um valor entre 1 e 100 no campo de texto Qualidade. (Uma configuração mais alta apresenta maior preservação da integridade da imagem, mas gera um tamanho de arquivo maior).

Técnicas sem perdas Sem perdas (PNG/GIF) compacta a imagem com compactação sem perdas, na qual nenhum dado é descartado

da imagem.

Nota: Use a compactação com perdas para imagens com variações complexas de tons ou cores, como fotografias ou imagens com preenchimentos de gradiente. Use a compactação sem perdas para imagens com formas simples e relativamente poucas cores.

Qualidade Permite definir um nível de qualidade para a compressão.

Usar Configuração de publicação Aplica a configuração de qualidade JPEG atual das Configurações de publicação.

Personalizada Permite especificar uma configuração de qualidade específica distinta.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Publicação e exportação

Codecs ausentes | Adobe Media Encoder | Premiere Pro instalado pelo Creative Cloud

solução de problemas (10 de maio de 2012)

Exportar para HTML5 do Flash Professional

Tom Barclay (27 de fevereiro de 2012)

vídeo-tutorial

Com este vídeo, você pode espiar o empolgante recurso de exportação HTML5 em que a equipe do Adobe Flash Professional tem trabalhado. O Kit de ferramentas para CreateJS/Scan pode ajudar a facilitar a transição do desenvolvimento do ActionScript para o mundo do JavaScript.

Como evitar erros comuns de criação no Flash Professional

Tommi West (16 de janeiro de 2012)

tutorial

Esta série de artigos descreve erros comuns de criação que podem causar problemas em seus projetos do Adobe Flash Professional e fornece técnicas que podem ser aplicadas para evitar que eles ocorram. Estas orientações também mostram maneiras de trabalhar com mais eficiência e encontrar menos problemas de desempenho e erros de tempo de execução.

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Empacotamento de aplicativos do AIR for iOS.

Vídeos e tutoriais

[Implantar aplicativos AIR diretamente em dispositivos iOS](#)

[Teste e depuração de aplicativos AIR usando o simulador do iOS nativo](#)

[Publicação de aplicativos AIR para dispositivos com suporte a Retina Display de alta resolução](#)

[Testar e depurar usando o Modo intérprete](#)

[Teste e depuração no iOS via USB](#)

[Conectividade de vários dispositivos via USB](#)

[Resolução de problemas](#)

O Flash Professional inclui suporte à publicação de aplicativos do AIR for iOS. Os aplicativos AIR for iOS podem executar no iPhone e no iPad da Apple. Quando você publica para iOS, o Flash converte seu arquivos FLA em aplicativos iPhone nativos.

Para obter informações sobre requisitos de software e hardware para aplicativos AIR móveis e para desktops, consulte [Requisitos do sistema AIR](#).

Para obter instruções detalhadas sobre como compactar aplicativos do para o iPhone, consulte [Criando aplicativos Adobe AIR com o Packager for iPhone](#).

Vídeos e tutoriais

[Para o topo](#)

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Publicação de conteúdo em dispositivos iOS](#) (8:08, Adobe TV)
- Artigo: [Desenvolvimento para Apple iPhone usando Flash](#)
- Adobe Labs: [Aplicativos para iPhone](#)
- Blog/Vídeo: [One Application, Five Screens](#) (Christian Cantrell, Adobe blogs)
- Artigo: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (John Hattan, gamedev.net)
- Artigo: [Compilação de grandes projetos do Flash/AIR com muitos SWFs para iOS](#) (Tom Krcha, flashrealtime.com)
- Blog: [Exclusão de dispositivos do modo resolução de exibição solicitada](#)

Implantar aplicativos AIR diretamente e dispositivos iOS

[Para o topo](#)

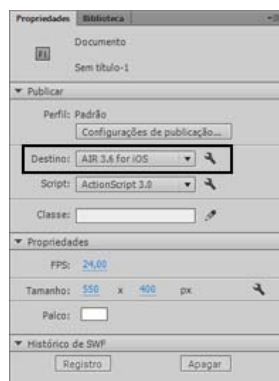
Uma importante alteração no fluxo de trabalho de implantação do aplicativo AIR permite que você implante aplicativos AIR diretamente em dispositivos iOS. Antes, para implantar aplicativos em dispositivos iOS, era necessário invocar aplicativos AIR do iTunes.

Entretanto, com o Flash Professional, você pode implantar aplicativos AIR diretamente no iOS, ignorando o uso do iTunes. Esse recurso reduz o tempo necessário para publicar um aplicativo AIR for iOS e melhora a produtividade e o desempenho de maneira significativa.

Observação: é necessário instalar o iTunes na máquina que tiver o Flash Professional instalado.

Para permitir a implantação direta em um dispositivo iOS, faça o seguinte:

1. Certifique-se de que o iTunes esteja instalado na máquina em que o Flash Professional está instalado.
2. No painel Propriedades do Flash Professional, clique no botão  ao lado do menu suspenso Destinodrop-down Configurações do AIR for iOS.



3. Na guia Implantação, selecione a opção Instalar aplicativo no dispositivo iOS conectado.



4. Clique em Publicar.

Teste e depuração de aplicativos AIR usando o simulador do iOS nativo

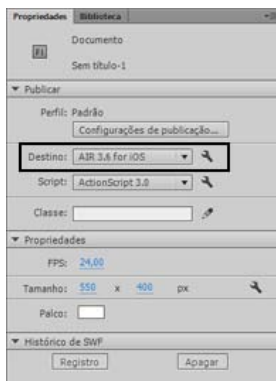
[Para o topo](#)

O Flash Professional pode ser integrado ao Apple Xcode para permitir que o simulador do iOS nativo teste e depure aplicativos AIR criados para iOS. O simulador do iOS é extremamente útil quando você não tem acesso aos dispositivos em si (iPhone ou iPad). Com o simulador do iOS nativo, também é possível testar e depurar aplicativos AIR em diversos dispositivos (iPhone e iPad). Entretanto, o simulador do iOS pode ser integrado ao Flash Professional CS6 executado somente em sistemas Macintosh.

Para usar o simulador do iOS, o Flash Professional exige que você baixe e instale o Xcode. Para obter mais informações, consulte [Configurar o Xcode para suporte ao simulador do iOS](#).

Configurar o Xcode para suporte ao simulador do iOS

1. Baixe e instale o Xcode de <http://developer.apple.com> ou faça o download pela App Store da Mac.
2. Inicie Flash Professional.
3. Crie ou abra um documento AIR for iOS existente.
4. No painel Propriedades, configure o Player de destino como AIR 3.6 for iOS.
5. Clique no botão  ao lado do menu suspenso Destino para abrir a caixa diálogo Configurações do AIR para iOS.



6. Na guia Geral, forneça o caminho totalmente qualificado do SDK do simulador do iOS manualmente ou navegue até o local. Por exemplo:

`Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/iPhoneSimulator.platform/Developer/SDKs/iPhoneSimulator6.0`

Observação: O Flash Pro permite que você adicione o caminho ao iOS SDK apenas quando o aplicativo AIR incluir um arquivo ANE. Vá para Arquivo > Configurações do ActionScript > Caminho da biblioteca para incluir um arquivo ANE.



7. Na aba Implantação, forneça o Certificado e a Senha. Como opção, forneça o Perfil de provisionamento do aplicativo AIR.



8. Clique em OK para concluir.

Agora você pode usar o simulador do iOS para testar ou depurar seu aplicativo. Para obter informações, consulte [Testar aplicativos AIR usando o simulador do iOS nativo](#) e [Depurar aplicativos AIR usando o simulador do iOS nativo](#).

Testar aplicativos AIR usando o simulador do iOS nativo

Certifique-se de configurar o Xcod e definir o caminho para o SDK do iPhone antes de testar seu aplicativo. Para obter mais informações, consulte Configurar o XCode para o simulador do iOS.

1. No Flash Professional, selecione Controlar > Testar filme > no simulador iOS para exibir o simulador do iOS. Entretanto, se você não configurou o caminho do SDK do simulador do iOS na caixa de diálogo AIR para Configurações do iOS, será exibido um erro indicando esse fato.
2. Navegue até seu aplicativo no simulador do iOS e clique para iniciá-lo.

Depurar aplicativos AIR usando o simulador do iOS nativo

Certifique-se de configurar o Xcod e definir o caminho para o SDK do iPhone antes de depurar seu aplicativo. Para obter mais informações, consulte Configurar o XCode para o simulador do iOS.

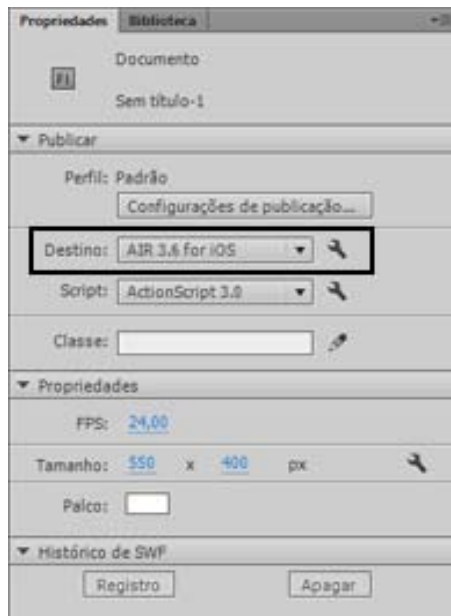
1. No Flash Professional, selecione Depurar > Depurar filme > no simulador do iOS para exibir o simulador do iOS. Entretanto, se você não configurou o caminho do SDK do simulador do iOS na caixa de diálogo Configurações do AIR for iOS, será exibido um erro indicando esse fato.
2. No Flash Professional, selecione Depurar > Iniciar sessão de depuração remota > ActionScript 3.0.
3. Navegue até seu aplicativo no simulador do iOS e clique para iniciá-lo.

Publicação de aplicativos AIR para dispositivos com suporte a Retina Display de alta resolução

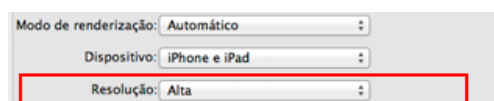
[Para o topo](#)

O Flash Professional permite que você crie aplicativos AIR avançados para iOS com um suporte estendido para o Retina Display de alta resolução. Você pode optar por selecionar o Retina Display de alta resolução ao publicar aplicativos AIR.

1. No Flash Professional, crie ou abra um documento existente do AIR for iOS.
2. No painel Propriedades, clique no botão  ao lado do menu suspenso Destino para selecionar a caixa de diálogo Configurações do AIR for iOS.



3. Na guia Geral, defina a Resolução como Alta.



4. Clique em Publicar.

Testar e depurar usando o Modo intérprete.

[Para o topo](#)

Novidades do Flash Professional CC

O Modo intérprete permite que você depure ou teste rapidamente seus aplicativos AIR criados para iOS. Quando o Modo intérprete é selecionado, os aplicativos AIR são instalados sem conversão para o código ARM.

Para ativar o Modo intérprete, faça o seguinte:

1. No painel Propriedades, clique no botão  ao lado do menu suspenso Destino para selecionar a caixa de diálogo Configurações do AIR for iOS.
2. Na guia Implantação, selecione **Teste** de dispositivo no Modo intérprete ou **Depuração** de dispositivo no Modo intérprete na opção do tipo de implantação do iOS.
3. Clique em OK para concluir.

Observação: É possível empacotar e carregar vários SWF que contenham código de bytes do ActionScript, usando os modos Intérprete e AOT (Ahead of Time). Para obter mais informações, consulte este blog .

Observação: O Modo intérprete deve ser utilizado somente para testes ou depuração. Os arquivos de instalação do AIR produzidos pelo Modo intérprete podem ser enviados para a Mac App Store.

Teste e depuração no iOS via USB

[Para o topo](#)

Novidades com o Flash Professional CC

Você pode testar e depurar aplicativos em dispositivos iOS conectados através de USB. Isso adiciona a funcionalidade de teste e depuração remota via wi-fi disponível no Flash Professional CC. No entanto, ao conectar dispositivos via USB os fluxos de trabalho de teste e depuração são simplificados pela redução do número de etapas manuais e, de fato, acelerando os processos de teste e depuração.

Para permitir o teste ou a depuração via USB, siga uma das etapas a seguir:

- **(Para depurar)** Selecione Depurar > Depurar filme > no Dispositivo via USB.
- **(Para testar)** Selecione Controle > Testar filme > no Dispositivo via USB.

Conectividade de vários dispositivos via USB

[Para o topo](#)

Novidades com o Flash Professional CC

O Flash Professional suporta o teste de aplicativos simultaneamente em vários dispositivos. Você pode se conectar e testar vários dispositivos através do USB.

Você pode aproveitar esse recurso para testar implantando em vários dispositivos com vários tamanhos de tela, versões de sistema operacional e configurações de hardware simultaneamente. Isso permite que você analise o desempenho de seu aplicativo no espectro de dispositivos de uma só vez.

1. No painel Propriedades, clique no botão  ao lado do menu suspenso Destino para selecionar a caixa de diálogo Configurações do AIR for iOS.
2. Na aba Implantação, uma lista de todos os dispositivos conectados é exibida. Selecione os dispositivos nos quais você deseja publicar o aplicativo.
3. Clique em Publicar.

Solução de problemas

[Para o topo](#)

- A publicação de um aplicativo AIR for iOS falha, se o nome do arquivo especificado for FLA ou o SWF contenha caracteres de bytes duplos.
- Ao publicar um aplicativo AIR for iOS, o Flash Pro trava se o dispositivo estiver desligado.

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

Publicação no Adobe AIR para desktop

[Sobre o Adobe AIR](#)

[Criar um arquivo do Adobe AIR](#)

[Visualizar ou publicar um aplicativo do Adobe AIR](#)

[Criação de arquivos do aplicativo do AIR e do instalador](#)

[Assinatura do aplicativo](#)

[Adicionar ou remover uma versão do AIR SDK](#)

Sobre o Adobe AIR

[Para o topo](#)

O Adobe® AIR™ é um tempo de execução entre vários sistemas operacionais que permite potencializar suas habilidades de desenvolvimento para Web existentes (Adobe® Flash® Professional, Adobe® Flex™, Adobe®Flash Builder™, HTML, JavaScript® e Ajax) para criar e implantar Aplicações ricas para internet (RIAs) na área de trabalho. O AIR permite trabalhar em ambientes familiares, potencializar as ferramentas e abordagens que você considera mais confortáveis e, oferecendo suporte a Flash, Flex, HTML, JavaScript e Ajax, criar a melhor experiência possível que atenda a suas necessidades.

Usuários interagem com aplicativos do AIR da mesma forma que interagem com aplicativos nativos da área de trabalho. O tempo de execução é instalado uma vez no computador do usuário e, em seguida, os aplicativos AIR são instalados e executados exatamente como qualquer outro aplicativo da área de trabalho. O tempo de execução oferece uma plataforma cruzada de sistema operacional e estrutura para implantação de aplicativos e, portanto, elimina os testes entre navegadores, assegurando funcionalidade e interações consistentes entre áreas de trabalho. Em vez de desenvolver para um sistema operacional específico, você direciona o tempo de execução.

O AIR altera significativamente o modo como os aplicativos podem ser criados, implantados e experimentados. Você obtém mais controle criativo e pode estender os aplicativos baseados em Flash, Flex, HTML e Ajax para a área de trabalho, sem ter que aprender as tecnologias tradicionais de desenvolvimento para área de trabalho.

Para obter informações sobre requisitos de software e hardware para aplicativos AIR móveis e para desktops, consulte [Requisitos do sistema AIR](#).

Para obter informações completas sobre o desenvolvimento de aplicativos do Adobe AIR™, consulte [Construindo aplicativos no Adobe AIR](#).

Vídeos, tutoriais e outros recursos

Os tutoriais em vídeo a seguir descrevem como criar aplicativos do AIR™ no Flash Pro:

- Vídeo: [Conversão de um Projeto Flash para AIR \(8:32\)](#)
- Vídeo: [Building Adobe AIR applications with Flash CS3 \(5:33\)](#)
- Vídeo: [Lynda.com Training for Developers – AIR Essential Training – Ch.5 Convert Flash content to AIR in Flash CS3 \(4:57\)](#)
- Vídeo: [Designing an AIR application \(8:51\)](#)
- Vídeo: [Creating custom chrome for AIR apps with Flash \(6:24\)](#)
- Blog/Vídeo: [One Application, Five Screens](#) (Christian Cantrell, Adobe blogs)
- Artigo: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (John Hattan, gamedev.net)
- TechNote: [Sobreposição de AIR 2.7 SDK para Flash Professional CS5.5](#)

Criar um arquivo Adobe AIR

[Para o topo](#)

Você pode criar documentos do Adobe AIR Flash usando a tela de boas-vindas do Flash ou o comando Arquivo > Novo, ou criar um Arquivo Flash do ActionScript® 3.0 e convertê-lo em um arquivo Adobe AIR por meio da caixa de diálogo Configurações de publicação.

Para criar um arquivo do Adobe AIR, execute um dos procedimentos a seguir:

- Inicie o Flash. A tela de boas-vindas é exibida. Se já tiver iniciado o Flash, feche quaisquer documentos abertos e volte para a tela de boas-vindas. Na tela Bem-vindo, selecione Adobe AIR 2 (CS5) ou AIR (CS5.5).

Observação: Se você desabilitou a tela de boas-vindas do Flash, poderá exibi-la novamente selecionando *Editar > Preferências e marcando Tela de boas-vindas na categoria Geral do menu pop-up Ao iniciar*.

- Escolha Arquivo > Novo e selecione Adobe AIR 2 (CS5) ou AIR (CS5.5) e clique em OK.

Abra um arquivo Flash existente e converta-o em arquivo AIR selecionando Adobe AIR no menu Player da aba Flash da caixa de diálogo Configurações de publicação (Arquivo > Configurações de publicação).

Observação: *(Somente Flash CS5) Se você salvou um arquivo AIR do Flash CS5 em formato Flash CS4, defina a versão do Player como AIR 1.5 manualmente na caixa de diálogo Configurações de Publicação quando abrir o arquivo no Flash CS.4. O Flash CS4 oferece suporte à publicação somente para AIR 1.5.*

Visualizar ou publicar um aplicativo do Adobe AIR

[Para o topo](#)

Você pode visualizar um arquivo AIR SWF do Flash quando ele for exibido na janela do aplicativo do AIR. A visualização é útil quando você quiser ver quais são os aspectos visíveis da aparência do aplicativo sem compactá-lo e instalá-lo.

1. Certifique-se de que definiu a configuração de Target para Adobe AIR na aba Flash da caixa de diálogo Configurações de publicação.
2. Selecione Controlar > Testar filme > Testar ou pressione Ctrl + Enter.

Se você ainda não definiu as configurações do aplicativo na caixa de diálogo AIR - Configurações do aplicativo e do instalador, o Flash gera um arquivo de descrição do aplicativo padrão (*swfname*-app.xml) para você na mesma pasta em que o arquivo SWF está gravado. Se você definir as configurações de aplicativo utilizando a caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador do AIR, o arquivo de descrição do aplicativo irá refleti-las.

Para publicar um arquivo AIR, execute um dos procedimentos a seguir:

- Clique no botão Publicar na caixa de diálogo Configurações de publicação.
- Clique no botão Publicar na caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador do AIR.
- Selecione Arquivo > Publicar.
- Selecione Arquivo > Publicar visualização.

Ao publicar um arquivo AIR, o Flash Pro cria um arquivo SWF e um arquivo de descrição do aplicativo XML, e compacta cópias de ambos, juntamente com qualquer outro arquivo que você adicionou ao seu aplicativo, em um arquivo do instalador AIR (*swfname*.air).

Observação: *(Apenas para o Windows) A publicação de um aplicativo do AIR falha, se o nome do arquivo contém caracteres que não pertençam ao inglês.*

Criação de arquivos do aplicativo do AIR e do instalador

[Para o topo](#)

Após concluir o desenvolvimento de seu aplicativo, especifique as configurações dos arquivos de descrição e do instalador do aplicativo do AIR necessários para implantá-lo. O Flash Pro cria os arquivos de descrição e do instalador juntamente com o arquivo SWF quando um arquivo AIR é publicado.

Especifique as configurações desses arquivos na caixa de diálogo AIR - Configurações do aplicativo e do instalador. Após criar um arquivo AIR, é possível abrir essa caixa de diálogo a partir do Inspetor de propriedades ou do botão Configurações do menu Player, na aba Flash da caixa de diálogo Configurações de publicação.

Criar arquivos do aplicativo do Adobe AIR e do instalador

1. No Flash, abra o arquivo FLA ou o conjunto de arquivos que compõe seu aplicativo do Adobe AIR.
2. Salve o arquivo FLA do Adobe AIR antes de abrir a caixa de diálogo Configurações do AIR.
3. Selecione Arquivo > Configurações do AIR 2.
4. Preencha a caixa de diálogo Configurações do AIR e, em seguida, clique em Publicar.

Quando você clica no botão Publicar, os seguintes arquivos são compactados: o arquivo SWF, o arquivo de descrição do aplicativo, os arquivos de ícone do aplicativo e os arquivos listados na caixa de texto Arquivos incluídos. Se você ainda não criou um certificado digital, o Flash exibe a caixa de diálogo Assinatura digital quando você clica no botão Publicar.

A caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador do AIR é dividida em quatro abas: Geral, Assinatura, Ícones e Avançado. Para obter mais informações sobre as configurações, consulte as seções a seguir.

Configurações gerais

A aba Geral da caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador do AIR contém as seguintes opções:

Arquivo de saída O nome e o local do arquivo .air a ser criado quando se usa o comando Publicar.

Saída como O tipo de pacote a ser criado.

Pacote do AIR - Cria um arquivo de instalação padrão do AIR que presume que o tempo de execução do AIR pode ser baixado separadamente durante a instalação ou já está instalado no dispositivo alvo.

- Instalador Mac - Cria um arquivo de instalador para Macintosh completo.installer file.
- Aplicativo com tempo de execução incorporado - Cria um arquivo de instalação do AIR que contém o tempo de execução, para que outro download não seja necessário.

Instalador do Windows Selecione esta opção para compilar um instalador nativo específico à plataforma Windows (.exe) em vez de um instalador AIR independente da plataforma (.air).

Nome O nome do arquivo principal do aplicativo. O padrão é o nome do arquivo FLA.

Versão Opcional. Especifica o número da versão do aplicativo. O padrão é 1.0.

ID do aplicativo Identifica o aplicativo com uma ID exclusiva. Você pode alterar a ID padrão se preferir. Não use espaços nem caracteres especiais na ID. Os únicos caracteres válidos são 0-9, a-z, A-Z, . (ponto) e - (traço), extensão 1 a 212 caracteres. O padrão é com.adobe.example.applicationName.

Descrição Opcional. Permite digitar uma descrição do aplicativo para ser exibida na janela do instalador quando o usuário o instala. O padrão é em branco

Copyright Opcional. Permite digitar um aviso de copyright. O padrão é em branco

Estilo da janela Especifica o estilo da janela (ou cromo) que será utilizado na interface de usuário quando o usuário executa o aplicativo no computador. Você pode especificar Cromo do sistema (padrão), que se refere ao estilo visual de janela padrão que o sistema operacional usa. Também é possível especificar Cromo personalizado (opaco) ou Cromo personalizado (transparente). Para exibir seu aplicativo sem o cromo do sistema, selecione Nenhum. O Cromo do sistema rodeia o aplicativo com o controle de janelas padrão do sistema operacional. O Cromo personalizado (opaco) elimina o cromo padrão do sistema e permite a você criar um cromo do seu próprio aplicativo. (Você cria o cromo personalizado diretamente no arquivo FLA.) O Cromo personalizado (transparente) é igual ao Cromo personalizado (opaco), mas ele adiciona recursos transparentes às margens da página. Esses recursos servem para janelas de aplicativos que não são quadradas ou retangulares.

Modo de renderização Permite que você especifique qual método o tempo de execução do AIR usa para renderizar o conteúdo gráfico. As opções incluem:

- Automático - detecta automaticamente e usa o método de renderização mais rápido disponível no dispositivo.
- CPU - Usa o CPU.
- Direto - Renderiza utilizando Stage3D. Este é o método de renderização mais rápido disponível.

Para uma lista de processadores que não suportam o modo Direto, acesse [chipsets e drivers que não suportam Stage3D | Flash Player 11, AIR 3](#).

Perfis Quais perfis incluir durante a criação do arquivo AIR. Para limitar o aplicativo AIR a um perfil específico, desmarque os perfis desnecessários. Para obter mais informações sobre perfis do AIR, consulte [Perfis do aplicativo](#).

Arquivos incluídos Especifica os arquivos e as pastas adicionais a incluir no pacote do seu aplicativo. Clique no botão de adição (+) para adicionar arquivos e no botão de pasta para adicionar pastas. Para excluir um arquivo ou pasta da lista, selecione o arquivo ou a pasta e clique no botão de subtração (-).

Por padrão, o arquivo de descrição do aplicativo e o arquivo SWF principal são adicionados automaticamente à lista de pacotes. A lista de pacotes mostra esses arquivos mesmo se você ainda não tiver publicado o arquivo FLA do Adobe AIR. A lista de pacotes exibe os arquivos e pastas em uma estrutura simples. Os arquivos em uma pasta não são listados, e o caminho completo para os arquivos é mostrado, mas truncado se necessário.

Se você adicionou qualquer arquivo de extensão nativa do AIR ao caminho da biblioteca ActionScript, estes arquivos também aparecem nessa lista.

Os arquivos de ícone não são incluídos na lista. Quando o Flash compacta os arquivos, ele copia os arquivos de ícone para uma pasta temporária que é relativa ao local do arquivo SWF. O Flash exclui a pasta depois que a compressão estiver concluída.

Configurações de assinatura

A aba Assinatura da caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador do AIR permite especificar um certificado de assinatura de código para o aplicativo.

Para obter mais informações sobre assinaturas digitais, consulte [Assinatura do seu aplicativo](#) e [Assinatura digital de um arquivo AIR](#).

Configurações de ícones

A aba Ícones da caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador do AIR permite especificar um ícone para o aplicativo. O ícone é mostrado depois que você instala o aplicativo e o executa no tempo de execução do Adobe AIR. Você pode especificar quatro tamanhos diferentes de ícones (128, 48, 32 e 16 pixels) para permitir diferentes exibições nas quais os ícones são exibidos. Por exemplo, o ícone pode ser exibido no navegador do arquivo nas exibições em miniatura, detalhes e lado a lado. Ele também pode ser exibido como um ícone de área de trabalho e no título da janela do aplicativo do AIR, bem como em outros lugares.

O padrão da imagem do ícone será o ícone da amostra do aplicativo do AIR, se nenhum outro arquivo de ícone for especificado (somente no Flash CS5).

Para especificar um ícone, clique no tamanho do ícone na parte superior da aba Ícones e, em seguida, navegue até o arquivo a ser usado para o tamanho. Os arquivos devem estar no formato PNG (Portable Network Graphics).

Se você especificar uma imagem, ela deve estar no tamanho exato (128x128, 48x48, 32x32 ou 16x16). Se você não fornecer uma imagem para um tamanho de ícone específico, o Adobe AIR escala uma das imagens fornecidas para criar a imagem do ícone que está faltando.

Configurações avançadas

A aba Avançado permite especificar configurações adicionais para o arquivo de descrição do aplicativo.

É possível especificar quaisquer tipos de arquivo associados com que seu aplicativo AIR deve lidar. Por exemplo, se você definiu seu aplicativo para ser o aplicativo principal para suportar arquivos HTML, você deverá especificar isso na caixa de texto Tipos de arquivos associados.

Também é possível especificar configurações para os seguintes aspectos do aplicativo:

- O tamanho e a posição da janela inicial.
- A pasta na qual o aplicativo está instalado.
- A pasta de menu do programa na qual o aplicativo ficará.

A caixa de diálogo tem as seguintes opções:

Tipos de arquivos associados Permite especificar os tipos de arquivos associados para os quais o aplicativo do AIR fornece suporte. Clique no botão de adição (+) para adicionar um novo tipo de arquivo à caixa de texto. Clicar no botão de adição (+) exibe a caixa de diálogo Configurações de tipo de arquivo. Clicar no botão de subtração (-) remove um item que está selecionado na caixa de texto. Clicar no botão Lápis exibe a caixa de diálogo Configurações de tipo de arquivo e permite editar um item selecionado na caixa de texto. Por padrão, os botões de subtração (-) e Lápis estão desativados. A seleção de um item na caixa de texto ativa os botões de subtração (-) e Lápis, permitindo remover ou editar o item. O valor padrão na caixa de texto é Nenhum.

Configurações da janela inicial Permite especificar as configurações de tamanho e posição para a janela inicial do aplicativo.

- Largura: Especifica a largura inicial da janela em pixels. O valor padrão é em branco.
- Altura: Especifica a altura inicial da janela em pixels. O valor padrão é em branco.
- X: Especifica a posição inicial horizontal da janela em pixels. O valor padrão é em branco.
- Y: Especifica a posição inicial vertical da janela em pixels. O valor padrão é em branco.
- Largura máxima e altura máxima: Especifica o tamanho máximo da janela em pixels. Os valores padrão são em branco.
- Largura mínima e altura mínima: Especifica o tamanho mínimo da janela em pixels. Os valores padrão são em branco.
- Maximizável: Permite especificar se o usuário poderá maximizar a janela. Essa opção é selecionada (ou true) por padrão.
- Minimizável: Permite especificar se o usuário poderá minimizar a janela. Essa opção é selecionada (ou true) por padrão.
- Redimensionável: Permite especificar se o usuário poderá redimensionar a janela. Se essa opção não estiver selecionada, Largura máxima, Altura máxima, Largura mínima e Altura mínima serão desativadas. Essa opção é selecionada (ou true) por padrão.
- Visível: Permite especificar se a janela do aplicativo será visível inicialmente. A opção é selecionada (ou true) por padrão.

Outras configurações Permite especificar as seguintes informações adicionais sobre a instalação:

- Pasta de instalação: especifica a pasta na qual o aplicativo está instalado.
- Pasta de menu do programa (somente Windows): especifica o nome da pasta de menu do programa para o aplicativo.
- Usar UI personalizada para atualizações: especifica o que acontece quando um usuário abre um arquivo do instalador AIR de um aplicativo que já está instalado. Por padrão, o AIR exibe uma caixa de diálogo que permite ao usuário atualizar a versão instalada com a versão no arquivo AIR. Se você não quiser que o usuário tome essa decisão e que o aplicativo tenha o controle sobre as atualizações, selecione esta opção. A seleção desta opção substitui o comportamento padrão e fornece ao aplicativo o controle sobre suas atualizações.

Configurações de idiomas

O painel de Idiomas permite que você selecione os idiomas que você gostaria que sejam associados ao armazenamento do aplicativo ou ao marketplace. Ao selecionar um idioma, você permite que usuários de sistemas operacionais neste idioma façam download de seu aplicativo. Essas configurações de idioma não fazem mais nada para localizar a interface de usuário do aplicativo.

Se nenhum idioma for selecionado, o aplicativo é publicado com suporte para todos os idiomas. Isso evita que você precise selecionar todos os idiomas. Os idiomas listados são aqueles suportados pelo Adobe AIR. Android pode suportar outros idiomas.

Configurações de tipo de arquivo

O Flash exibirá a caixa de diálogo Configurações de tipo de arquivo se você clicar no botão de adição (+) ou Lápis na seção Tipos de arquivos

associados da aba Avançado para adicionar ou editar tipos de arquivo associados ao aplicativo AIR.

Os únicos dois campos obrigatórios nessa caixa de diálogo são Nome e Extensão. Se você clicar em OK e esses campos estiverem em branco, o Flash exibirá uma caixa de diálogo de erro.

Você pode especificar as seguintes configurações para um tipo de arquivo associado:

Nome O nome do tipo de arquivo (por exemplo, linguagem de markup de hipertexto, arquivo de texto ou de exemplo).

Extensão A extensão do nome do arquivo (por exemplo, html, txt ou xml), até 39 caracteres alfanuméricos básicos (A-Za-z0-9) e sem ponto à esquerda.

Descrição Opcional. A descrição de um tipo de arquivo (por exemplo, Arquivo de vídeo da Adobe).

Tipo de conteúdo Opcional. Especifica o tipo MIME do arquivo.

Configurações do ícone de tipo de arquivo Opcional. Permite especificar um ícone associado ao tipo de arquivo. Você pode especificar quatro tamanhos diferentes de ícone (128x128, 48x48, 32x32 e 16x16 pixels) para permitir diferentes exibições nas quais os ícones são exibidos. Por exemplo, o ícone pode ser exibido no navegador do arquivo nas exibições em miniatura, detalhes e lado a lado.

Se você especificar uma imagem, ela deverá ser do tamanho especificado. Se você não especificar um arquivo para um determinado tamanho, o AIR usará a imagem de um tamanho aproximado e a dimensionará para que se ajuste àquela ocorrência.

Para especificar um ícone, clique na pasta para o tamanho de ícone e selecione um arquivo de ícone para ser utilizado ou digite o caminho e o nome do arquivo para o arquivo de ícone na caixa de texto próxima ao prompt. O arquivo de ícone deve estar no formato PNG.

Após a criação de um novo tipo de arquivo, ele é mostrado na caixa de listagem Tipo de arquivo na caixa de diálogo Configurações avançadas.

Falha na criação de arquivos do aplicativo e do instalador

Ocorre falha na criação dos arquivos do aplicativo e do instalador nas seguintes situações:

- A string de ID do aplicativo tem um tamanho incorreto ou contém caracteres inválidos. A string de ID do aplicativo pode conter de 1 a 212 caracteres e incluir os seguintes caracteres: 0-9, a-z, A-Z, . (ponto), - (hífen).
- Os arquivos da lista Arquivos incluídos não existem.
- Os tamanhos dos arquivos personalizados de ícone estão incorretos.
- A pasta de destino do AIR não tem acesso de gravação.
- Você não assinou o aplicativo ou não especificou que ele é um aplicativo do Adobe AIR que pode ser assinado posteriormente.

Assinatura do aplicativo

[Para o topo](#)

Todos os aplicativos do Adobe AIR devem estar assinados para serem instalados em outro sistema. No entanto, o Flash permite que você crie arquivos do instalador do Adobe AIR não assinados; dessa forma o aplicativo pode ser assinado posteriormente. Esses arquivos do instalador do Adobe AIR não assinados são chamados de pacote AIRI (AIR Intermediate). Esse recurso é útil para os casos em que o certificado está em uma máquina diferente ou a assinatura é tratada separadamente do desenvolvimento do aplicativo.

Assinar um aplicativo do Adobe AIR com um certificado digital pré-adquirido de uma autoridade de certificação raiz

1. Escolha Arquivo > Configurações do AIR 2 e, em seguida, clique na aba Assinatura.

Essa aba tem dois botões de opção que permitem assinar o aplicativo do Adobe AIR com um certificado digital ou preparar um pacote AIRI. Se você assinar o aplicativo do AIR, poderá utilizar um certificado digital concedido por uma autoridade de certificação raiz ou criar um certificado autoassinado. Um certificado autoassinado é fácil de criar, mas não é tão confiável quanto um certificado concedido por uma autoridade de certificação raiz.

2. Selecione um arquivo de certificado no menu pop-up ou clique no botão Procurar para localizar um arquivo de certificado.
3. Selecione o certificado.
4. Digite a senha.
5. Clique em OK.

Para obter mais informações sobre o assinatura do aplicativo AIR, consulte [Assinatura digital de um arquivo AIR](#).

Criar um certificado digital autoassinado

1. Clique no botão Criar. A caixa de diálogo Certificado digital autoassinado é aberta.
2. Preencha as entradas para Nome do editor, Unidade organizacional, Nome da organização, País, Senha e Confirmar senha. Em País, é possível selecionar uma opção do menu ou digitar o código de duas letras do país que não aparece no menu. Consulte a lista de códigos

de país válidos em http://www.iso.org/iso/country_codes.

3. Especifique o tipo de certificado.

A opção Tipo refere-se ao nível de segurança que o certificado carrega: 1024-RSA usa uma chave de 1024 bits (menos segura) e 2048-RSA usa uma chave de 2048 bits (mais segura).

4. Salve as informações em um arquivo de certificado preenchendo a entrada Salvar como ou clicando no botão Procurar para procurar o local da pasta.

5. Clique em OK.

6. Na caixa de diálogo Assinatura digital, digite a senha atribuída na segunda etapa deste procedimento e clique em OK.

Para que o Flash lembre a senha usada nesta sessão, clique em Lembrar senha dessa sessão.

Se a opção Carimbo de data e hora não estiver marcada quando clicar em OK, uma caixa de diálogo avisará que a instalação do aplicativo falhará quando o certificado digital expirar. Se você clicar em Sim na resposta desse aviso, o carimbo de data e hora será desabilitado. Se você clicar em Não, a opção Carimbo de data e hora será automaticamente selecionada e habilitada.

Para obter mais informações sobre a criação de um certificado digital autoassinado, consulte [Assinatura digital de um arquivo AIR](#).

Você também pode criar um aplicativo do AIRI (AIR Intermediate) sem uma assinatura digital. Entretanto, um usuário não pode instalar o aplicativo em uma área de trabalho até que você adicione uma assinatura digital.

Preparar um pacote AIRI que será assinado posteriormente

- Na aba Assinatura, selecione Prepare um arquivo intermediário AIR (AIRI) que será assinado depois e clique em OK.

O status da assinatura digital é alterado para indicar que você optou por preparar um pacote AIRI que será assinado posteriormente. O botão Definir muda para um botão Alterar.

Se você optar por assinar o aplicativo posteriormente, deverá usar a linha de comando da ferramenta para desenvolvedores do AIR fornecida com o Flash Pro e com o AIR SDK. Para obter mais informações, consulte [Criando aplicativos no Adobe AIR](#).

Adicionar ou remover uma versão do AIR SDK

[Para o topo](#)

Você pode adicionar novos lançamentos e versões personalizadas do AIR SDK para o Flash Pro. Uma vez adicionado, o novo SDK aparece na lista de destino do player nas Configurações de publicação.

Para adicionar uma nova versão do SDK:

- Baixe a nova pasta do AIR SDK.
- No Flash Pro, escolha Ajuda > Gerenciar AIR SDK.
- Na caixa de diálogo Gerenciar AIR SDK, clique no botão de adição "+" e navegue na nova pasta AIR SDK. Clique em OK.
- Clique em OK na Caixa de diálogo Gerenciar AIR SDK.

O novo SDK aparece na lista de destino do Player nas Configurações de publicação. A menor versão aceitável do SDK deve ser maior que a versão incluída no Flash Pro.

Para remover a versão do SDK:

- No Flash Pro, escolha Ajuda > Gerenciar AIR SDK.
- Na caixa de diálogo Gerenciar AIR SDK, selecione o SDK que deseja remover.
- Clique no botão de subtração "-". Clique em OK.

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Publicação de AIR para aplicativos Android

[Criar um arquivo Adobe AIR for Android](#)
[Visualizar ou publicar um aplicativo AIR for Android](#)
[Criação de aplicativos do AIR for Android](#)
[Configuração de idiomas](#)

Começando com o Flash Professional CS5.5, você pode publicar conteúdo para o Adobe® AIR™ for Android, um sistema operacional para dispositivos móveis do Google.

Este artigo descreve a como configurar as definições de publicação do AIR for Android no Flash Professional. Para obter informações completas sobre o desenvolvimento de aplicativos do Adobe AIR™, consulte [Criando aplicativos no Adobe AIR](#).

Para obter informações sobre requisitos de software e hardware para aplicativos AIR móveis e desktop, consulte [Requisitos do sistema AIR](#).

Para ver a documentação completa do desenvolvedor do AIR, consulte a [Referência do Adobe AIR](#).

Vídeos e tutoriais

Os tutoriais em vídeo a seguir descrevem como criar aplicativos do AIR™ for Android em Flash Pro:

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Publicação de um aplicativo do AIR for Android](#) (6:13, Adobe TV)
- Vieo: [AIR for Android - Parte 1: Configuração do ambiente de desenvolvimento](#) (GotoAndLearn.com, 18:49)
- Vídeo: [AIR for Android - Parte 2: Acesso à câmara em um dispositivo Android](#) (GotoAndLearn.com, 13:35)
- Vídeo: [Aceleração de GPU no AIR for Android](#) (GotoAndLearn.com, 15:55)
- Blog/Vídeo: [One Application, Five Screens](#) (Christian Cantrell, Adobe blogs)
- Artigo: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (John Hattan, gamedev.net)

Observação: *(Apenas para AIR 3.7) Empacotamento de aplicativos com apenas um runtime cativo (Android)*

Com o AIR 3.7, o empacotamento dos aplicativos AIR para Android em qualquer destino incorporará o runtime do AIR. Isto deverá aprimorar a experiência de usuário, pois não haveria necessidade de fazer o download do runtime do AIR separadamente. No entanto, uma consequência disso seria que haveria um aumento no tamanho do aplicativo de aproximadamente 9MB.

O Flash Professional exibe avisos, se um aplicativo do AIR for Android foi empacotado usando a opção Runtime compartilhado.

Criar um arquivo Adobe AIR for Android

[Para o topo](#)

No Flash, você pode criar o Adobe AIR para documentos do Android, usando o comando Arquivo > Novo. Também é possível criar um arquivo FLA do ActionScript® 3.0 e convertê-lo em um arquivo do AIR for Android usando a caixa de diálogo Configurações de Publicação.

Para criar um arquivo AIR for Android, execute um dos procedimentos a seguir:

- Escolha AIR for Android na tela de boas-vindas ou na caixa de diálogo Novo Documento (Arquivo > Novo).
- Abra um arquivo FLA existente e converta-o num arquivo do AIR for Android. Selecione AIR for Android no menu Destino, na caixa de diálogo Configurações de publicação (Arquivo > Configurações de publicação).

Visualizar ou publicar um aplicativo AIR for Android

[Para o topo](#)

Você pode visualizar um arquivo SWF AIR for Android do Flash quando ele for exibido na janela do aplicativo do AIR. A visualização é útil quando você quiser ver quais são os aspectos visíveis da aparência do aplicativo sem compactá-lo e instalá-lo.

1. Verifique se você definiu a configuração do Destino na caixa de diálogo Configurações de publicação para o AIR para o Android.
2. Selecione Controlar > Testar filme > Testar ou pressione Ctrl + Enter.

Se você não tiver definido as configurações do aplicativo usando a caixa de diálogo Configurações do Aplicativo e do Instalador, o Flash irá gerar um arquivo descritor de aplicativo padrão (*swfname-app.xml*) para você. O Flash cria o arquivo na mesma pasta em que o arquivo SWF foi gravado. Se você definir as configurações de aplicativo utilizando a caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador, o arquivo de descrição do aplicativo irá refleti-las.

Para publicar um arquivo AIR for Android, execute um dos procedimentos a seguir:

- Clique no botão Publicar na caixa de diálogo Configurações de publicação.
- Clique no botão Publicar na caixa de diálogo Configurações do AIR for Android.
- Selecione Arquivo > Publicar.
- Selecione Arquivo > Publicar visualização.

Ao publicar um arquivo do AIR, o Flash Pro cria um arquivo SWF e um arquivo descritor de aplicativo XML. Em seguida, o Flash empacota cópias de ambos, juntamente com outros arquivos que você adicionou no seu aplicativo, para um arquivo de instalador do AIR (*swfname.apk*).

Criação de aplicativos do AIR for Android

[Para o topo](#)

Após concluir o desenvolvimento de seu aplicativo, especifique as configurações dos arquivos de descrição e do instalador do aplicativo do AIR for Android necessários para implantá-lo. O Flash Pro cria os arquivos de descrição e do instalador juntamente com o arquivo SWF quando um arquivo AIR for Android é publicado.

Especifique as configurações desses arquivos na caixa de diálogo AIR for Android - Configurações do aplicativo e do instalador. Depois de criar um arquivo do AIR for Android, essa caixa de diálogo pode ser aberta do Inspetor de Propriedades do documento. Também é possível acessá-la no menu Player, pressionando o botão Configurações na aba Flash da caixa de diálogo Configurações de Publicação.

Criar arquivo do aplicativo Adobe AIR

1. No Flash, abra o arquivo FLA ou o conjunto de arquivos que compõe seu aplicativo do Adobe AIR.
2. Salve o arquivo FLA do AIR for Android antes de abrir a caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador do AIR.
3. Selecione Arquivo > Configurações do AIR for Android.
4. Preencha a caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador do AIR for Android e clique em Publicar.

Ao clicar no botão Publicar, os seguintes arquivos são empacotados:

- O arquivo SWF
- O arquivo descritor do aplicativo
- Os arquivos de ícones do aplicativo
- Os arquivos listados na caixa de texto Arquivos Incluídos

Observação: A publicação de um aplicativo AIR for Android falha, se o nome do arquivo especificado para o FLA ou o SWF contenha caracteres de byte duplo.

A caixa de diálogo Configurações do Aplicativo e do Instalador do AIR for Android é dividida em três abas: Geral, Implantação e Ícones e Permissões.

Configurações gerais

A aba Geral da caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador do AIR for Android contém as seguintes opções:

Arquivo de saída O nome e o local do arquivo AIR a serem criados ao usar o comando Publicar. A extensão do nome do arquivo gerado é APK.

Nome do aplicativo O nome usado pelo instalador do aplicativo do AIR para gerar o nome de arquivo e a pasta do aplicativo. O nome deve conter apenas caracteres válidos para nomes de arquivos ou de pastas. O padrão é o nome do arquivo SWF.

ID do aplicativo Identifica o aplicativo com uma ID exclusiva. Você pode alterar a ID padrão se preferir. Não use espaços nem caracteres especiais na ID. Os únicos caracteres válidos são 0-9, a-z, A-Z, e . (ponto), com o comprimento de 1 a 212 caracteres. O padrão é `com.adobe.example.applicationName`.

Versão Opcional. Especifica o número da versão do aplicativo. O padrão é 1.0.

Rótulo da versão Opcional. Uma sequência de caracteres para descrever a versão.

Proporções Permite selecionar a orientação Retrato, Paisagem ou Automática para o aplicativo. Quando Automática é selecionado com a orientação Automática, o aplicativo é ativado no dispositivo em conformidade com a orientação atual.

Tela cheia Define o aplicativo para ser executado no modo de tela cheia. Por padrão, essa configuração não é selecionada.

Orientação automática Permite que o aplicativo alterne entre modo retrato para paisagem, dependendo da orientação atual do dispositivo. Por padrão, essa configuração não é selecionada.

Modo de renderização Permite que você especifique qual método o tempo de execução do AIR usa para renderizar o conteúdo gráfico. As opções incluem:

- Automático - detecta automaticamente e usa o método de renderização mais rápido disponível no dispositivo.
- CPU - Usa o CPU.
- GPU - Usa o GPU Se não houver GPU disponível, o CPU é usado.
- Direto - Renderiza utilizando Stage3D. Este é o método de renderização mais rápido disponível.

Para uma lista de processadores que não suportam o modo Direto, acesse [chipsets e drivers que não suportam Stage3D | Flash Player 11, AIR 3](#).

Arquivos incluídos Especifica os arquivos e as pastas adicionais a incluir no pacote do seu aplicativo. Clique no botão de adição (+) para adicionar arquivos e no botão de pasta para adicionar pastas. Para excluir um arquivo ou pasta da lista, selecione o arquivo ou a pasta e clique no botão de subtração (-).

Por padrão, o arquivo de descrição do aplicativo e o arquivo SWF principal são adicionados automaticamente à lista de pacotes. A lista de pacotes mostra esses arquivos mesmo se você ainda não tiver publicado o arquivo FLA do Adobe AIR. A lista de pacotes exibe os arquivos e pastas em uma estrutura simples. Os arquivos em uma pasta não são listados, e os caminhos completos para os arquivos são exibidos, mas truncados se necessário.

Se você adicionou qualquer arquivo de extensão nativa do AIR ao caminho da biblioteca ActionScript, estes arquivos também aparecem nessa lista.

Os arquivos de ícone não são incluídos na lista. Quando o Flash compacta os arquivos, ele copia os arquivos de ícone para uma pasta temporária que é relativa ao local do arquivo SWF. O Flash exclui a pasta depois que a compressão estiver concluída.

Configurações de implantação

A aba Implantação da caixa de diálogo Configurações do Aplicativo e do Instalador do AIR for Android permite especificar as seguintes configurações.

Certificado O certificado digital do aplicativo. É possível navegar até um certificado ou criar um novo. Para informações sobre a criação de um certificado digital, consulte Assinatura de seu aplicativo. Observe que os certificados para os aplicativos Android devem ter um período de validade definido para ao menos 25 anos.

Senha A senha para o certificado digital selecionado.

Tipo de implantação Especifica o tipo de pacote a ser criado.

- A configuração Versão do dispositivo permite criar pacotes para o mercado ou qualquer outro meio de distribuição, tal como um site.
- A configuração Versão do emulador permite criar pacotes de depuração no Simulador de Dispositivo Móvel.
- A configuração de Depurar permite realizar a depuração no dispositivo, incluindo a configuração de pontos de interrupção no Flash e depurar remotamente o aplicativo em execução no dispositivo Android. Você também pode escolher qual interface de rede e endereço de IP usar para sessões de depuração.

Tempo de execução do AIR Especifica como o aplicativo deve se comportar em dispositivos que ainda não tenham o tempo de execução do AIR instalado.

- **Tempo de execução do AIR incorporado com aplicativo** adiciona o tempo de execução ao pacote de instalação do aplicativo, para que nenhum download adicional seja necessário. Isso aumenta significativamente o tamanho de seu pacote de aplicativo.
- **Obter tempo de execução do AIR de...** faz com que o instalador faça o download do tempo de execução de um local específico durante a instalação.

Após a publicação Permite especificar se o aplicativo será instalado num dispositivo Android conectado atualmente e se o aplicativo será ativado imediatamente após a instalação.

Configurações de ícones

A aba Ícones da caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador do AIR for Android permite especificar um ícone para o aplicativo Android. O ícone é mostrado depois que você instala o aplicativo e o executa no tempo de execução do AIR for Android. Você pode especificar três tamanhos diferentes de ícone (72, 48 e 36 pixels) para permitir diferentes exibições nas quais os ícones são exibidos. Os ícones que você escolhe para o Android não têm que aderir estritamente a esses tamanhos.

Para especificar um ícone, clique no tamanho do ícone na aba Ícones e, em seguida, navegue até o arquivo a ser usado para o tamanho. Os arquivos devem estar no formato PNG (Portable Network Graphics).

Se você não fornecer uma imagem para um tamanho de ícone específico, o Adobe AIR escala uma das imagens fornecidas para criar a imagem

do ícone que está faltando.

Configurações de Permissões

A aba Permissões permite especificar quais serviços e dados o aplicativo deverá acessar no dispositivo.

- Para aplicar uma permissão, marque-a na caixa de seleção.
- Para ver a descrição de uma permissão, clique no nome da permissão. A descrição aparece abaixo da lista de permissões.
- Para gerenciar as permissões manualmente, em vez de usar a caixa de diálogo, selecione “Gerenciar manualmente permissões e adições de manifestos no arquivo descritor do aplicativo”.

Configurações de idiomas

[Para o topo](#)

O painel de Idiomas permite que você selecione os idiomas que você gostaria que sejam associados ao armazenamento do aplicativo ou ao marketplace. Ao selecionar um idioma, você permite que usuários do sistema operacional Android neste idioma façam o download de seu aplicativo. Essas configurações de idioma não fazem mais nada para localizar a interface de usuário do aplicativo.

Se nenhum idioma for selecionado, o aplicativo é publicado com suporte para todos os idiomas. Isso evita que você precise selecionar todos os idiomas. Os idiomas listados são aqueles suportados pelo Adobe AIR. Android pode suportar outros idiomas.



As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Configurações de publicação

[Especificar as configurações de publicação para arquivos do Flash \(.swf\)](#)
[Especificação das configurações de publicação para projetores e arquivos SWC](#)
[Especificação das configurações de publicação para arquivos HTML wrapper](#)
[Especificação de configurações de publicação para detecção do Flash Player](#)
[Especificação de configurações de publicação para arquivos GIF](#)
[Especificação das configurações de publicação para arquivos JPEG](#)
[Especificação das configurações de publicação para arquivos PNG](#)
[Visualização do formato e das configurações de publicação](#)
[Uso de perfis de publicação](#)

Especificar as configurações de publicação para arquivos do Flash (.swf)

[Para o topo](#)

Observação: CS5.5 apenas - Você também pode especificar as configurações de publicação para a versão Player e a versão do ActionScript no Inspetor de propriedades. Desmarque todos os itens no Palco para exibir as propriedades do documento no Inspetor de propriedades.

1. Selecione Arquivo > Configurações de publicação e selecione uma versão de Player no menu pop-up Player. Nem todos os recursos do funcionam em arquivos SWF publicados que têm como destino versões anteriores ao Flash Player 10. Para especificar a detecção do Flash Player, clique em HTML. Escolha a categoria na coluna esquerda e selecione Detectar versão do Flash e insira a versão do Flash Player que deve ser detectada.

Observação: No Flash Pro CS5.5, a configuração do Flash Player 10.2 cria um arquivo SWF usando a versão 11 do formato SWF. A configuração do Flash Player 10 e 10.1 cria um arquivo SWF usando a versão 10 do formato.

2. Selecione a versão do ActionScript® no menu pop-up Script. Se você selecionar o ActionScript 2.0 ou 3.0 e tiver criado classes, clique no botão Configurações ActionScript para definir o caminho da classe relativo aos arquivos de classe diferentes do caminho para diretórios padrão, definido em Preferências.

Observação: com o Flash Professional CC, apenas o ActionScript 3.0 é suportado.

3. Para controlar a compressão de bitmap, clique na categoria Flash na coluna da esquerda e ajuste o valor de Qualidade JPEG. Uma qualidade de imagem inferior produz arquivos menores; a qualidade de imagem superior produz arquivos maiores. Tente configurações diferentes para determinar a melhor combinação de tamanho e qualidade; 100 oferece a melhor qualidade e menor compressão.

Para fazer com que imagens JPEG altamente compactadas pareçam mais suaves, selecione Habilitar desbloqueio JPEG. Esta opção reduz artefatos típicos resultantes da compressão JPEG, como a aparência comum do bloqueio 8x8 pixels da imagem. Algumas imagens JPEG podem perder uma pequena quantidade de detalhes quando essa opção está selecionada.

4. Para definir a taxa de amostragem e compressão de todos os fluxos de som ou de evento no arquivo SWF, clique nos valores próximos a Definir próximo para fluxo de áudio ou evento de áudio e selecione as opções conforme necessário.

Observação: Um fluxo de som é reproduzido assim que for concluído o download dos primeiros quadros; ele é sincronizado à Linha do tempo. Um som de evento não é reproduzido até a conclusão total do download e continua a ser reproduzido até ser expressamente parado.

5. Para substituir configurações de sons individuais especificados na seção Som do Inspetor de propriedades, selecione Substituir configurações de som. Para criar uma versão menor, de baixa fidelidade, de um arquivo SWF, selecione essa opção.

Observação: Se a opção Sobrescrever configurações de som estiver desmarcada, o Flash Pro varre todos os fluxos de som do documento (inclusive sons em vídeo importado) e publica todos os fluxos de som na configuração individual de melhor qualidade. Isso pode aumentar o tamanho do arquivo, se um ou mais fluxos de som tiverem uma configuração de exportação de melhor qualidade.

6. Para exportar sons adequados para dispositivos móveis, em vez do som de biblioteca original, selecione Exportar sons do dispositivo. Clique em OK.
7. Para definir Configurações Avançadas, selecione uma das seguintes opções:

Compactar filme (ativado por Padrão) Compacta o arquivo SWF para reduzir seu tamanho e tempo de download.

Dois modos de compressão estão disponíveis:

- Esvaziar - Este é o modo de compressão mais antigo compatível com o Flash Player 6.x e posterior.
- LZMA - Este modo é até 40% mais eficiente que o Deflate e é compatível apenas com o Flash Player 11.x e posterior, ou o AIR 3.x e posterior. A compressão LZMA é a mais benéfica para arquivos FLA que contenham muito ActionScript ou gráficos vetoriais. Quando SWC for selecionado em Configurações de publicação, apenas a compressão Deflate fica disponível.

Incluir camadas ocultas (Padrão) Exporta todas as camadas ocultas do documento Flash. Desmarcar Exportar camadas ocultas impede que todas as camadas (inclusive as aninhadas em cliques de filmes) marcadas como ocultas sejam exportadas para o SWF resultante. Isso permite que você teste facilmente diferentes versões de documentos Flash tornando as camadas invisíveis.

Incluir metadados XMP (Padrão) Exporta todos os metadados inseridos na caixa de diálogo Informações do arquivo. Clique no botão Modificar metadados XMP para abrir a caixa de diálogo. Você também pode abrir a caixa de diálogo Informações do arquivo, selecionando Arquivo > Informações do arquivo. Os metadados ficam visíveis quando o arquivo SWF é selecionado no Adobe® Bridge.

Gerar relatório de tamanho Gera um relatório listando a quantidade de dados do conteúdo final do Flash Pro por arquivo.

Omitir instruções de rastreamento Faz o Flash Pro ignorar as instruções de rastreamento do ActionScript no arquivo SWF atual. Selecionada esta opção, as informações das instruções de rastreamento não são exibidas no painel Saída. Para obter mais informações, consulte [Visão geral do painel de saída](#).

Permitir depuração Ativa o Depurador e permite a depuração remota de um arquivo SWF do Flash Pro. Permite que você use a proteção por senha no arquivo SWF.

Proteger contra importação Evita que outras pessoas importem um arquivo SWF e convertam-no em um documento FLA. Permite que você use a proteção por senha no arquivo SWF do Flash Pro.

8. **(apenas Flash Professional CC)** Você pode optar por Ativar dados de telemetria detalhados para o arquivo SWF selecionando a opção apropriada. Ativar essa opção permite que o Adobe Scout registre dados de telemetria para o SWF. Para obter mais informações, Use do Adobe Scout com o Flash Professional CC.
9. Se você estiver usando o ActionScript 2.0 e selecionar Permitir depuração ou Proteger contra importação, digite uma senha no campo de texto Senha. Se você adicionar uma senha, outros usuários devem digitá-la para poder depurar ou importar o arquivo SWF. Para remover a senha, limpe o campo de texto Senha e publique novamente. Para obter mais sobre Depuração, consulte [Depuração do ActionScript 1.0 e 2.0](#). Se estiver usando o ActionScript 3.0, consulte [Depuração do ActionScript 3.0](#).

Observação: ActionScript 1.0 e 2.0 não é compatível com o Flash Professional CC. Para obter mais informações, consulte [Como abrir arquivos Flash Pro CS6 com o Flash Pro CC](#).

10. Para definir o tempo máximo que os scripts levam para serem executados no arquivo SWF, digite um valor para o Limite de tempo do script. O Flash Player cancela a execução de qualquer script que ultrapasse o limite.
11. Selecione o modelo de segurança do Flash Pro a ser usado no menu pop-up Segurança de reprodução local. Especifique se irá conceder ao seu arquivo SWF publicado acesso de segurança local ou de rede.

Acessar somente arquivos locais Deixe que o arquivo SWF publicado interaja com arquivos e recursos no sistema local, mas não na rede.

Acessar somente arquivos de rede Deixe o arquivo SWF publicado interagir com arquivos e recursos na rede, mas não no sistema local

12. Para permitir que o SWF use a aceleração por hardware, selecione uma das opções a seguir no menu Aceleração por hardware:

Nível 1 - Direto O modo Direto melhora o desempenho de reprodução, permitindo ao Flash Player desenhar diretamente na tela, em vez de deixar que o navegador faça o desenho.

Nível 2 - GPU No modo GPU, o Flash Player utiliza a capacidade disponível na placa gráfica do computador para executar a reprodução do vídeo e a composição de gráficos em camadas. Isso oferece outro nível de benefício de desempenho, dependendo do hardware gráfico do usuário. Use essa opção quando se espera que o público-alvo possua placas gráficas avançadas.

Se o sistema de reprodução não tiver hardware suficiente para permitir a aceleração, o Flash Player retornará ao modo de desenho normal automaticamente. Para melhor desempenho em páginas da Web que contêm vários arquivos SWF, ative a aceleração por hardware apenas para um dos arquivos SWF. A aceleração por hardware não é utilizada no modo Testar filme.

Quando você publicar o arquivo SWF, observe que o arquivo HTML que o incorpora contém um parâmetro HTML wmode. Escolher os níveis 1 ou 2 de aceleração por hardware define o parâmetro HTML wmode como "direct" ou "gpu" respectivamente. A ativação da aceleração por hardware sobrepõe a configuração do Modo de janela que você possa ter selecionado na aba HTML da caixa de diálogo Configurações de publicação, porque ela também está armazenada no parâmetro wmode no arquivo HTML.

Especificar configurações de publicação para projetores e arquivos SWC

[Para o topo](#)

Um arquivo [SWC](#) é usado para distribuir componentes. O arquivo SWC contém um clipe compilado, o arquivo da classe ActionScript do componente e outros arquivos que descrevem o componente.

Projetores são arquivos Flash que contêm o SWF e o Flash Player publicados. Os projetores podem funcionar como um aplicativo comum, sem a necessidade de navegador web, de plugin do Flash Player ou do Adobe AIR.

- Para publicar um arquivo SWC, selecione SWC na coluna à esquerda no diálogo Configurações de Publicação e clique em Publicar.
- Para publicar um Projetor do Windows, selecione Projetor Win na coluna à esquerda e clique em Publicar.
- Para publicar um Projetor do Macintosh, selecione Projetor Mac na coluna à esquerda e clique em Publicar.

Para salvar o arquivo SWC ou o projetor com um nome diferente do arquivo FLA original, insira o nome para o Arquivo de Saída.

Observação: *(Flash Professional CS6 e versões posteriores) Os projetores não são compatíveis.*

Especificação de configurações de publicação para arquivos HTML Wrapper

[Para o topo](#)

Reproduzir o conteúdo do Flash Pro em um navegador da web exige um documento HTML que ative o arquivo SWF e especifique as configurações do navegador. O comando Publicar gera automaticamente esse documento, a partir de parâmetros de um documento modelo.

O documento modelo pode ser qualquer arquivo de texto que contenha as variáveis de modelo adequadas – incluindo um arquivo HTML simples, um arquivo que inclua código para intérpretes especiais, como o ColdFusion® ou ASP (Active Server Pages), ou um modelo incluído no Flash Pro.

Para inserir manualmente parâmetros HTML para o Flash Pro ou personalizar um modelo incorporado, use um editor HTML.

Os parâmetros HTML determinam onde o conteúdo aparece na janela, a cor do plano de fundo, o tamanho do arquivo SWF e assim por diante e define atributos para as tags `object` e `embed`. Altere estas e outras configurações no painel HTML da caixa de diálogo Configurações de publicação. Alterar essas configurações substitui as opções definidas no arquivo SWF.

Especificar as configurações

1. Selecione arquivo > Publicar configurações e clicar na categoria Wrapper HTML na coluna à esquerda da caixa de diálogo.
2. Use o nome de arquivo padrão, que corresponde ao nome do seu documento ou digite um nome exclusivo, incluindo a extensão `.html`.
3. Para selecionar um modelo instalado para uso, escolha um modelo a partir do menu pop-up. Para mostrar uma descrição do modelo selecionado, clique em Informações. A seleção padrão é o modelo Flash apenas.
4. Se você selecionou algum modelo HTML que não seja mapa de imagens, e definiu a versão Flash Player 4 ou posterior, selecione a Detecção da versão do Flash. Para obter mais informações, consulte [Especificação de configurações de publicação para detecção do Flash Player](#).

Observação: *A Detecção da versão do Flash configura seu documento para detectar a versão do Flash Player do usuário e envia o usuário para uma página HTML alternativa se o usuário não tiver o player de destino. A página HTML alternativa contém um link para fazer download da versão mais recente do Flash Player.*

5. Selecione a opção Tamanho para definir os valores dos atributos `width` e `height` no objeto HTML e nas tags `embed`:

Corresponder filme (Padrão) utiliza o tamanho do arquivo SWF.

Pixels Use a largura e altura que você especificar. Digite o número de pixels para a largura e a altura.

Porcentagem O arquivo SWF ocupa a porcentagem da janela do navegador que você especificar. Digite as porcentagens de largura e altura que você deseja usar.

6. Para controlar a reprodução e os recursos do arquivo SWF, selecione as opções de Reprodução:

Pausado no início Pausa o arquivo SWF até que o usuário pressione um botão ou selecione Reproduzir no menu de atalho. (Padrão) A opção é desmarcada e o conteúdo começa a ser reproduzido tão logo é carregado (o parâmetro `PLAY` é definido para `true`).

Repetir Repete o conteúdo ao atingir o último quadro. Desmarque esta opção de forma a parar o conteúdo quando o último quadro for atingido. (Padrão) O parâmetro `Repeat` está ativado.

Exibir menu Mostra um menu de atalho quando usuários clicam com o botão direito do mouse (Windows) ou clicam com o botão Control (Macintosh) no arquivo SWF. Para mostrar somente Sobre o Flash no menu de atalho, desmarque esta opção. Por padrão, esta opção é selecionada (o parâmetro `MENU` é definido para `true`).

Fonte do dispositivo (Somente Windows) substitui fontes do sistema com suavização de borda (com bordas arredondadas) por fontes não instaladas no sistema do usuário. O uso de fontes de dispositivo aumenta a legibilidade do tipo em tamanhos pequenos e pode reduzir o tamanho do arquivo SWF. Esta opção afeta somente os arquivos SWF que contêm texto estático (texto que você desenvolve ao criar um arquivo SWF e que não é alterado quando o conteúdo é exibido) definido para ser exibido com fontes de dispositivo.

7. Para determinar a combinação entre tempo de processamento e aparência, conforme descrito na lista abaixo, selecione as opções de Qualidade. Essas opções definem o valor do parâmetro `QUALITY` nas tags `object` e `embed`.

Baixa Melhora a velocidade de reprodução e reduz a aparência, e não usa suavização de borda.

Baixa automática A princípio enfatiza a velocidade, mas melhora a aparência sempre que possível. A reprodução começa com a suavização de borda desativada. Se o Flash Player detectar que o processador pode utilizar a suavização de borda, ela é automaticamente

ativada.

Alta automática A princípio enfatiza tanto a velocidade de reprodução como a aparência, mas se necessário sacrifica a aparência para melhorar a velocidade de reprodução. A reprodução começa com a suavização de borda ativada. Se a taxa de quadros real ficar abaixo da taxa de quadros especificada, a suavização de borda é desativada para melhorar a velocidade de reprodução. Para emular a configuração Exibir > Suavização de borda, use esta configuração.

Média Aplica a suavização de borda mas não suaviza bitmaps. Média produz uma qualidade intermediária entre a Baixa e a Alta.

Alta (Padrão) melhora a aparência em relação à velocidade de reprodução e sempre usa suavização de borda. Se o arquivo SWF não contiver animação, os bitmaps são suavizados; se o arquivo SWF contiver animação, os bitmaps não são suavizados.

Máxima Oferece a melhor qualidade de exibição e não leva em consideração a velocidade de reprodução. Toda a saída tem suavização de borda e os bitmaps são sempre suavizados.

8. Selecione uma opção Modo de janela, que controla o atributo HTML wmode nas tags object e embed. O modo de janela modifica a relação da caixa delimitadora de conteúdo ou janela virtual com conteúdo na página HTML, conforme descrito na lista abaixo:

Janela (Padrão) Não incorpora nenhum atributo relacionado à janela nas tags object e embed. O plano de fundo do conteúdo é opaco e utiliza cor de plano de fundo HTML. O código HTML não pode ser renderizado acima ou abaixo do conteúdo do Flash Pro.

Opaco sem janela Define o plano de fundo do conteúdo do Flash Pro em opaco, obscurecendo tudo o que estiver sob o conteúdo. Permite que o conteúdo HTML apareça acima ou no topo do conteúdo.

Transparente sem janela Define o plano de fundo do conteúdo do Flash Pro em transparente, permitindo que o conteúdo HTML seja exibido acima e abaixo do conteúdo. Para navegadores que suportam os modos de janelas, consulte [Parâmetros e atributos para objetos e tags incorporadas](#).

Se você ativar a aceleração por hardware na aba Flash da caixa de diálogo Configurações de publicação, o Modo de janela selecionado será ignorado e assumirá o padrão Janela.

Veja uma demonstração da configuração do Modo de janela na TechNote chamada [Como fazer um filme em Flash com um fundo transparente](#).

Observação: Em algumas ocorrências, a renderização complexa no modo Transparente sem janela pode resultar em animação mais lenta quando as imagens HTML também são complexas.

Direto Utiliza o método Stage3D de renderização, que usa o GPU sempre que possível. Se utilizar o modo Direto, não é possível colocar a camada de outros gráficos não SWF por cima do arquivo SWF na página HTML. O modo Direto é necessário quando utilizar a [Estrutura Starling](#).

Para ver uma lista de processadores que não suportam o Stage3D, consulte http://kb2.adobe.com/cps/921/cpsid_92103.html.

9. Para mostrar mensagens de erro em caso de conflito entre as configurações de tags - por exemplo, se um modelo tiver código com referência a uma imagem alternativa que não foi especificada - selecione Mostrar mensagem de aviso.
10. Se você alterou a largura e a altura original do documento, para posicionar o conteúdo dentro dos limites especificados, selecione a opção Dimensionar. A opção Dimensionar define o parâmetro SCALE no objeto HTML e nas tags embed.

Padrão (mostrar tudo) Mostra o documento inteiro na área especificada sem distorção enquanto mantém a proporção original dos arquivos SWF. Os limites podem aparecer em dois lados do aplicativo.

Sem borda Dimensiona o documento para preencher a área especificada e mantém a proporção original do arquivo SWF sem distorção, cortando-o se necessário.

Ajuste exato Mostra o documento inteiro na área especificada sem preservar a proporção original, o que pode causar distorção.

Sem escala Impede o dimensionamento do documento quando a janela Flash Player é redimensionada.

11. Para posicionar a janela do arquivo SWF na janela do navegador, selecione uma das seguintes opções de Alinhamento HTML:

Padrão Centraliza o conteúdo na janela do navegador e corta as bordas se a janela do navegador for menor que o aplicativo.

À esquerda, À direita, Superior Alinha arquivos SWF junto com a borda correspondente da janela do navegador e corta os três lados restantes conforme necessário.

12. Para definir como o conteúdo é colocado na janela do aplicativo e como ele é cortado, selecione as opções Alinhamento horizontal do Flash e Alinhamento vertical do Flash. Estas opções definem o parâmetro SALIGN do objeto HTML e das tags embed.

Parâmetros e atributos para as tags object e embed

Os seguintes atributos e parâmetros de tag descrevem o código HTML criado pelo comando Publicar. Consulte esta lista ao escrever HTML personalizado para mostrar conteúdo do Flash Pro. Salvo disposto em contrário, todos os itens se aplicam às tags `object` e `embed`. As entradas opcionais são indicadas. O Internet Explorer reconhece parâmetros usados com a tag `object`; o Netscape reconhece a tag `embed`. Os atributos são usados com as tags `object` e `embed`. Quando você personaliza um modelo, pode substituir uma variável de modelo (identificada na seção Valor para cada parâmetro da lista abaixo) para o valor:

Observação: Os atributos e parâmetros listados nesta seção são mostrados em minúsculas para que estejam em conformidade com o padrão XHTML.

Atributo/parâmetro devicefont (Opcional) Especifica se os objetos de texto estáticos são renderizados em fontes de dispositivo, mesmo que a opção Fonte do dispositivo não seja selecionada. Este atributo se aplica quando as fontes necessárias estão disponíveis no sistema operacional.

Valor: `true` | `false`

Variável de modelo: \$DE

Atributo src Especifica o nome do arquivo SWF a ser carregado. Aplica-se somente à tag `embed`.

Valor: `movieName.swf`

Variável de modelo: \$MO

Parâmetro movie Especifica o nome do arquivo SWF a ser carregado. Aplica-se somente à tag `object`.

Valor: `movieName.swf`

Variável de modelo: \$MO

Atributo classid Identifica o controle ActiveX para o navegador. O valor deve ser inserido exatamente como mostrado. Aplica-se somente à tag `object`.

Valor: `clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000`

atributo width Especifica a largura do aplicativo em pixels ou como porcentagem da janela do navegador.

Valor: *n* ou *n%*

Variável de modelo: \$WI

atributo height Especifica a altura do aplicativo em pixels ou como porcentagem da janela do navegador.

Observação: Como os aplicativos do Flash Pro são dimensionáveis, não há degradação da qualidade em tamanhos diferentes se a proporção for mantida. (Por exemplo, todos os seguintes tamanhos têm proporção 4:3: 640 x 480 pixels, 320 x 240 pixels e 240 x 180 pixels.)

Valor: *n* ou *n%*

Variável de modelo: \$HE

Atributo codebase Identifica a localização do controle ActiveX do Flash Player para que o navegador possa fazer o download automaticamente se o programa não estiver instalado. O valor deve ser inserido exatamente como mostrado. Aplica-se somente à tag `object`.

Valor: `http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0`

Atributo pluginspage Identifica a localização do plug-in Flash Player para que o usuário possa fazer o download se o programa não estiver instalado. O valor deve ser inserido exatamente como mostrado. Aplica-se somente à tag `embed`.

Valor: `http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash`

Atributo swliveconnect (Opcional) Especifica se o navegador deve iniciar o Java™ ao carregar o Flash Player pela primeira vez. O valor padrão é `false` se este atributo for omitido. Se você usar JavaScript e Flash Pro na mesma página, o Java deve estar sendo executado para que a função `fscommand()` funcione. No entanto, se você usa JavaScript somente para detectar o navegador ou para outra finalidade não relacionada às ações `fscommand()`, você pode impedir a inicialização do Java definindo `SWLIVECONNECT` para `false`. Para forçar o Java a ser iniciado quando você não estiver usando JavaScript, defina expressamente o atributo `SWLIVECONNECT` para `true`. Iniciar o Java aumenta significativamente o tempo de inicialização de um arquivo SWF; defina esta tag para `true` somente quando necessário. Aplica-se somente à tag `embed`.

Use a ação `fscommand()` para iniciar o Java de um arquivo de projetor independente.

Valor: `true` | `false`

Atributo/parâmetro play (Opcional) Especifica se o aplicativo começa a ser reproduzido imediatamente ao ser carregado no navegador da web. Se seu aplicativo Flash Pro é interativo, deixe o usuário iniciar a reprodução clicando em um botão ou executando alguma outra tarefa. Nesse caso, defina o atributo `play` para `false` para impedir que o aplicativo inicie automaticamente. O valor padrão é `true` se este atributo for omitido.

Valor: `true` | `false`

Variável de modelo: \$PL

Atributo/parâmetro loop (Opcional) Especifica se o conteúdo é repetido indefinidamente ou interrompido quando atinge o último quadro. O valor padrão é `true` se este atributo for omitido.

Valor: `true` | `false`

Variável de modelo: \$LO

Atributo/parâmetro quality (Opcional) Especifica o nível de suavização de borda a ser usado. Como a suavização de borda requer um processador mais rápido para suavizar cada quadro do arquivo SWF antes de sua renderização na tela do usuário, selecione um dos seguintes valores dependendo da sua prioridade (velocidade ou aparência):

low Melhora a velocidade de reprodução e reduz a aparência, e nunca usa suavização de borda.

autolow A princípio enfatiza a velocidade, mas melhora a aparência sempre que possível. A reprodução começa com a suavização de borda desativada. Se o Flash Player detectar que o processador pode utilizar a suavização de borda, ela é ativada. Observação: os arquivos SWF adaptados usando o ActionScript 3.0 não reconhecem o valor `autoLow`.

autohigh Inicialmente enfatiza tanto a velocidade de reprodução e a aparência, mas se necessário sacrifica a aparência para melhorar a velocidade de reprodução. A reprodução começa com a suavização de borda ativada. Se a taxa de quadros ficar abaixo da taxa de quadros especificada, a suavização de borda é desativada para melhorar a velocidade de reprodução. Use esta configuração para emular o comando Suavização de borda (Exibir > Modo de visualização > Suavização de borda).

medium Aplica a suavização de borda e não suaviza bitmaps. Produz uma qualidade intermediária entre Low e High.

high Melhora a aparência em relação à velocidade de reprodução e sempre aplica suavização de borda. Se o arquivo SWF não contiver animação, os bitmaps são suavizados; se o arquivo SWF contiver animação, os bitmaps não são suavizados.

best Oferece a melhor qualidade de exibição e não leva em consideração a velocidade de reprodução. Toda a saída tem suavização de borda e os bitmaps são suavizados.

O valor padrão para `quality` é `high` se o atributo for omitido.

Valor: `low` | `medium` | `high` | `autolow` | `autohigh` | `best`

Variável de modelo: \$QU

Atributo/parâmetro bgcolor (Opcional) Especifica a cor do plano de fundo do aplicativo. Use este atributo para substituir a configuração de cor de plano de fundo especificada pelo arquivo SWF. Esse atributo não afeta a cor de plano de fundo da página HTML.

Valor: `#RRGGBB` (valor RGB hexadecimal)

Variável de modelo: \$BG

Atributo/parâmetro scale (Opcional) Define como o aplicativo é colocado na janela do navegador quando os valores `width` e `height` são porcentagens.

showall (padrão) Mostra o documento inteiro na área especificada sem distorção enquanto mantém a proporção original do aplicativo. Os limites podem aparecer em dois lados do aplicativo.

noborder Dimensiona o conteúdo de forma a preencher a área especificada sem distorção, mas possível com um certo nível de corte, mantendo ao mesmo tempo a proporção original do aplicativo.

exactfit Torna todo o conteúdo visível na área especificada sem tentar preservar a proporção original. Pode ocorrer distorção.

O valor padrão é `showall` se este atributo for omitido (e os valores `width` e `height` são porcentagens).

Valor: `showall` | `noborder` | `exactfit`

Variável de modelo: \$SC

Atributo align Especifica o valor `align` para as tags `object`, `embed` e `img` e determina como o arquivo SWF é posicionado na janela do navegador.

Padrão Centraliza o aplicativo na janela do navegador e corta as bordas se a janela do navegador for menor que o aplicativo.

L, R e T Alinha o aplicativo ao longo da borda esquerda, direita ou superior, respectivamente, da janela do navegador e corta os três lados restantes, conforme necessário.

Parâmetro salign (Opcional) Especifica onde um arquivo SWF dimensionado é posicionado na área definida pelas configurações `width` e `height`.

L, R e T Alinha o aplicativo ao longo da borda esquerda, direita ou superior, respectivamente, da janela do navegador e corta os três lados restantes, conforme necessário.

TL e TR Alinha o aplicativo ao longo da borda superior esquerda e superior direita, respectivamente, da janela do navegador e corta a parte inferior e o lado direito ou esquerdo restantes conforme necessário.

Se esse atributo for omitido, o conteúdo será centralizado na janela do navegador.

Valor: L | R | T | B | TL | TR

Variável de modelo: \$SA

Atributo base (Opcional) Especifica o diretório base ou URL usados para resolver todas as instruções de caminho no arquivo SWF. Este atributo é útil quando você mantém arquivos SWF em uma pasta diferente da dos outros arquivos.

diretório base ou URL

Atributo ou parâmetro menu (Opcional) Especifica o tipo de menu exibido quando o usuário clica com o botão direito (Windows) ou com o botão Command pressionado (Macintosh) na área do aplicativo no navegador.

true mostra o menu completo, oferecendo ao usuário várias opções para melhorar ou controlar a reprodução.

false mostra um menu contendo somente a opção Sobre o Adobe Flash Player 6 e a opção Configurações.

O valor padrão é true se este atributo for omitido.

Valor: true | false

Variável de modelo: \$ME

Atributo ou parâmetro wmode (Opcional) Permite utilizar o conteúdo transparente do Flash Pro, posicionamento absoluto e recursos de camada disponíveis no Internet Explorer 4.0. Para obter uma lista de navegadores suportados por esse atributo/parâmetro, consulte Publicação de documentos Flash. O parâmetro wmode também é usado para a aceleração por hardware no Flash Player 9 e versões posteriores.

Para obter mais informações sobre aceleração de hardware, consulte [Especificar as configurações de publicação para arquivos SWF](#).

O valor padrão é window se este atributo for omitido. Aplica-se somente à tag object.

Window Reproduz o aplicativo em sua própria janela retangular em uma página web. O Windows indica que o aplicativo Flash Pro não interage com camadas HTML e é sempre o item na posição mais superior.

Opaque Faz o aplicativo ocultar tudo atrás de si na página.

Transparent Faz o plano de fundo da página HTML mostrar todas as partes transparentes do aplicativo e também pode reduzir o desempenho da animação.

Opaque windowless e Transparent windowless Ambos interagem com camadas HTML, permitindo que camadas acima do arquivo SWF bloqueiem o aplicativo. 'Transparent' permite o uso de transparência, de forma que as camadas HTML abaixo do arquivo SWF possam ser vistas através do plano de fundo do arquivo SWF; 'opaque' não permite.

Direct Nível 1 – A aceleração por hardware no modo direto está ativada. As outras configurações do modo de janela aplicam-se somente quando a aceleração por hardware está desativada.

GPU Nível 2 – A aceleração por hardware no modo GPU está ativada. As outras configurações do modo de janela aplicam-se somente quando a aceleração por hardware está desativada.

Valor: Window | Opaque | Transparent | Direct | GPU

Variável de modelo: \$WM

Atributo ou parâmetro allowscriptaccess Use allowscriptaccess para permitir que o aplicativo Flash Pro se comunique com a página HTML que o hospeda. As operações fscommand() e getURL() podem fazer o JavaScript usar as permissões da página HTML, que podem ser diferentes das permissões do seu aplicativo Flash Pro. Isso tem importantes implicações para a segurança entre domínios.

always Sempre permite operações de script.

never Proíbe todas as operações de script.

samedomain Permite operações de script somente se o aplicativo Flash Pro e a página HTML tiverem o mesmo domínio.

O valor padrão que todos os modelos de publicação HTML utilizam é samedomain.

Valor: always | never | samedomain

Parâmetro SeamlessTabbing (Opcional) Permite definir o controle ActiveX para movimentar-se com a tecla Tab, de forma que o usuário possa sair de um aplicativo Flash Pro por meio da tecla Tab. Esse parâmetro funciona somente no Windows com o controle ActiveX do Flash Player, versão 7 e posteriores.

true (ou omitido) define o controle ActiveX para permitir a movimentação com a tecla Tab: depois que os usuários usam a tecla Tab para percorrer o aplicativo Flash Pro, a próxima pressão de tecla Tab move o foco para fora do aplicativo e para dentro do conteúdo HTML adjacente ou para a barra de status do navegador, se nada puder receber foco no HTML após o aplicativo Flash Pro.

false Define o controle ActiveX para comportar-se como na versão 6 e anteriores: depois que os usuários percorrem o aplicativo Flash Pro por meio da tecla Tab, a próxima pressão dessa tecla devolve o foco ao início do aplicativo Flash Pro. Nesse modo, não é possível usar a tecla Tab para avançar o foco além do aplicativo Flash Pro.

Valor: true | false

Exemplos que utilizam as tags object e embed

Para object, quatro configurações (height, width, classid e codebase) são atributos que aparecem na tag object; todas as outras são parâmetros que aparecem separadamente, chamadas tags param, conforme mostrado no exemplo abaixo:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100" height="100"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0"> <param
name="movie" value="movienome.swf"> <param name="play" value="true"> <param name="loop" value="true"> <param
name="quality" value="high"> </object>
```

Para a tag embed, todas as configurações (como height, width, quality e loop) são atributos que aparecem entre os colchetes da tag embed de abertura, conforme mostrado no exemplo abaixo:

```
<embed src="movienome.swf" width="100" height="100" play="true" loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/br/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash"> </embed>
```

Para usar ambas as tags, posicione a tag embed antes da tag object de fechamento, conforme mostrado no exemplo abaixo:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100" height="100"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0"> <param
name="movie" value="movienome.swf"> <param name="play" value="true"> <param name="loop" value="true"> <param
name="quality" value="high"> <embed src="movienome.swf" width="100" height="100" play="true" loop="true"
quality="high" pluginspage="http://www.adobe.com/br/shockwave/download/index.cgi?
P1_Prod_Version=ShockwaveFlash"> </embed> </object>
```

Observação: Se você usar as tags object e embed, use valores idênticos para cada atributo ou parâmetro para assegurar uma reprodução consistente entre diferentes navegadores. O parâmetro swflash.cab#version=9,0,0,0 é opcional; só omita este parâmetro se não quiser verificar o número da versão.

Navegadores que suportam modos sem janelas

Para obter informações detalhadas sobre suporte para navegador da web para atributo WMODE, consulte a [tabela na TechNote 12701: Atributos da tag OBJECT do Flash](#).

Definir as configurações de publicação para detecção do Flash Player

[Para o topo](#)

A Detecção da versão do Flash configura seu documento para detectar a versão do Flash Player do usuário e envia o usuário para uma página HTML alternativa se o usuário não tiver o player de destino. A página HTML alternativa contém um link para fazer download da versão mais recente do Flash Player

A detecção do Flash Player está disponível somente para publicar configurações definidas para Flash Player 4 ou posterior, e para arquivos SWF incorporados aos modelos Somente Flash ou Flash HTTPS.

Observação: O Flash Player 5 e versões posteriores são instalados em 98% dos computadores conectados à Internet, fazendo da detecção do Flash Player um método razoável para assegurar que usuários finais tenham a versão correta do Flash Pro instalada para exibir o conteúdo.

Os seguintes modelos HTML não suportam a detecção de Flash Player devido a um conflito entre o JavaScript desses modelos e o JavaScript usado para detectar o Flash Player:

- Flash Pro para PocketPC 2003
- Flash Pro com rastreamento AICC
- Flash Pro com FSCommand
- Flash Pro com âncoras nomeadas
- Flash Pro com rastreamento SCORM

Observação: O modelo em HTML do mapa de imagens não está disponível para detecção do Player porque não está incorporado no Flash Player.

1. Selecione Arquivo > Configurações de publicação e clique na categoria Wrapper HTML na coluna esquerda.

2. Selecione um dos modelos Somente Flash ou do modelo Flash HTTPS no menu pop-up Modelo. Esses modelos são compatíveis com o kit de detecção HTML de uma página. Alguns desses modelos habilitam a caixa de seleção Detectar versão do Flash e os campos de texto de número de versão.
3. Marque a caixa de seleção Detectar versão do Flash. Seu arquivo SWF é incorporado a uma página da web que inclui o código de detecção do Flash Player. Se o código de detecção encontrar uma versão aceitável do Flash Player instalada no computador do usuário final, o arquivo SWF é reproduzido na forma designada.
4. (Opcional) Para especificar revisões precisas do Flash Player, use os campos de texto Revisão principal e Revisão secundária. Por exemplo: especifique a versão Flash Player 10.1.2 se ela oferecer um recurso específico para exibir seu arquivo SWF.

Quando você publica o arquivo SWF, o Flash Pro cria uma página HTML incorporando o arquivo SWF e o código de detecção do Flash Player. Se um usuário final não possui a versão do Flash pro especificada para exibir o arquivo SWF, é exibida uma página HTML com um link para download da versão mais atualizada do Flash Player.

Especificar configurações de publicação para arquivos GIF

[Para o topo](#)

Use arquivos GIF para exportar desenhos e animações simples do Flash Pro para utilização em páginas da web. Os arquivos GIF padrão são bitmaps compactados.

Um arquivo GIF animado (às vezes chamado de GIF89a) é uma forma simples de exportar sequências de animação curtas. O Flash Pro otimiza um arquivo GIF animado, armazenando somente as alterações quadro a quadro.

O Flash pro exporta o primeiro quadro do arquivo SWF como arquivo GIF, exceto se você marcar um outro quadro-chave para exportação inserindo o rótulo de quadro **#Static** no Inspetor de propriedades. O Flash Pro exporta todos os quadros do arquivo SWF atual para um arquivo GIF animado, salvo se você especificar um intervalo de quadros para exportação inserindo os rótulos de quadro **#First** e **#Last** nos quadros-chave adequados.

O Flash Pro pode gerar um mapa de imagem para um arquivo GIF para manter links URL para botões no documento original. Use o Inspetor de propriedades para colocar o rótulo de quadro **#Map** no quadro-chave no qual será criado o mapa de imagens. Se você não criar um rótulo de quadro, o Flash Pro cria um mapa de imagens usando os botões do último quadro do arquivo SWF. Crie um mapa de imagens somente se a variável do modelo \$IM estiver presente no modelo selecionado.

1. Selecione Arquivo > Configurações de publicação e clique em Imagem GIF na coluna à esquerda da caixa de diálogo.
2. Para o nome de arquivo GIF, use o nome de arquivo padrão ou digite um novo nome de arquivo com a extensão .gif.
3. Selecione opções para o arquivo GIF:

Tamanho Selecione Corresponder filme para fazer o GIF do mesmo tamanho que o arquivo SWF e manter a proporção da imagem original ou inserir valores para largura e altura em pixels para a imagem de bitmap exportada.

Reprodução Determine se o Flash Pro criará uma imagem estática (Estático) ou um GIF animado (Animado). Se você escolher Animado, selecione Repetição contínua ou digite o número de repetições.

4. Para especificar configurações de aparência adicional para o arquivo GIF exportado, expanda a seção Cores e selecione uma das seguintes opções:

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Otimizar cores Remove todas as cores não utilizadas de uma tabela de cores de arquivo GIF. Esta opção reduz o tamanho do arquivo sem afetar a qualidade da imagem, mas exige ligeiramente mais requisitos de memória. Essa opção não produz efeitos em paletas adaptáveis. (A paleta adaptativa analisa as cores da imagem e cria uma tabela de cores exclusiva para o arquivo GIF selecionado.)

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Intercalar Mostra em incrementos o arquivo GIF exportado em um navegador à medida que o download ocorre. Permite que o usuário veja o conteúdo gráfico básico do arquivo antes de seu download completo e pode fazer o download do arquivo mais rapidamente em uma conexão de rede lenta. Não entrelace uma imagem GIF animada.

Suave Aplica suavização de borda a um bitmap exportado para produzir uma imagem de bitmap de melhor qualidade e melhorar a qualidade de exibição do texto. No entanto, a suavização pode causar a exibição de um halo de pixels cinza em volta da imagem com suavização de borda em um plano de fundo colorido, aumentando o tamanho do arquivo GIF. Exporte uma imagem sem suavização se aparecer um halo ou se estiver colocando uma transparência GIF sobre um plano de fundo multicolorido.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Pontilhar sólidos Aplica pontilhado a cores sólidas e a gradientes.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Remover gradientes (Padrão desativado) converte todos os preenchimentos gradientes do arquivo SWF em cores sólidas usando a primeira cor do gradiente. Os gradientes aumentam o tamanho do arquivo GIF e geralmente têm baixa qualidade. Para evitar resultados inesperados, selecione a primeira cor dos gradientes cuidadosamente se usar esta opção.

5. **(apenas Flash Professional CS6 e versões anteriores)** Para determinar a transparência do plano de fundo do aplicativo e a forma como as configurações alfa são convertidas em GIF, selecione uma destas opções de transparência:

Opaco Produz um plano de fundo em cor sólida.

Transparente Produz um plano de fundo transparente.

Alfa Define uma transparência parcial. Digite um valor entre 0 e 255. Um valor mais baixo resulta em maior transparência. O valor 128 corresponde a uma transparência de 50%.

6. **(apenas Flash Professional CS6 e versões anteriores)** Para especificar como os pixels de cores disponíveis são combinados para simular cores não disponíveis na paleta atual, selecione a opção Pontilhamento. O pontilhamento pode melhorar a qualidade da cor, mas aumenta o tamanho do arquivo.

Nenhum Desativa o pontilhamento e substitui cores ausentes na tabela de cores básicas por cores sólidas da tabela mais próximas à cor especificada. Desativar o pontilhamento pode resultar em arquivos menores, mas também em cores insatisfatórias.

Ordenado Oferece pontilhamento de boa qualidade com pouco aumento no tamanho do arquivo.

Difusão Oferece a melhor qualidade de pontilhamento mas aumenta o tamanho do arquivo e o tempo de processamento. Funciona somente com a paleta de 216 cores selecionada.

7. **(apenas Flash Professional CS6 e versões anteriores)** Para definir a paleta de cores da imagem, selecione um dos seguintes tipos de paleta:

Web 216 Usa a paleta padrão de 216 cores segura para a Web para criar a imagem GIF, oferecendo boa qualidade de imagem e o mais rápido processamento no servidor.

Adaptável Analisa as cores da imagem e cria uma tabela de cores exclusiva para o arquivo GIF selecionado. Melhor sistema para exibir milhares ou milhões de cores; cria a cor mais precisa para a imagem, mas aumenta o tamanho do arquivo. Para reduzir o tamanho de um arquivo GIF com uma paleta adaptável, use a opção Cores máximas para reduzir o número de cores da paleta. Para definir o número de cores usadas na imagem GIF, digite um valor em Cores máximas. Um número menor de cores pode produzir um arquivo menor, mas pode degradar as cores da imagem

Adaptável para encaixe à Web É o mesmo que a paleta Adaptável, com a diferença de converter cores semelhantes na paleta de 216 cores da Web. A paleta de cores resultante é otimizada para a imagem, mas quando possível o Flash Pro utiliza cores da paleta de 216 cores da Web. Isso produz cores melhores para a imagem quando a paleta de 216 cores da web está ativa em um sistema de 256 cores. Para definir o número de cores usadas na imagem GIF, digite um valor em Cores máximas. Um número menor de cores pode produzir um arquivo menor, mas pode degradar as cores da imagem

Personalizado Especifica a paleta que você otimizou para a imagem selecionada. A paleta personalizada é processada na mesma velocidade da paleta de 216 cores da web. Para usar esta opção, é preciso saber como criar e usar paletas personalizadas. Para selecionar uma paleta personalizada, clique no ícone da pasta Paleta (ícone de pasta que aparece ao final do campo de texto Paleta) e selecione um arquivo de paleta. O Flash Pro oferece suporte a paletas salvas no formato ACT, que é exportado por alguns aplicativos gráficos.

Especificar configurações de publicação para arquivos JPEG

[Para o topo](#)

O formato JPEG permite que você publique um arquivo FLA como bitmap de 24 bits altamente comprimido. Em geral, o formato GIF é o melhor para exportar desenhos e o formato JPEG é melhor para imagens com tons contínuos, como fotografias, gradientes ou bitmaps incorporados.

O Flash Pro exporta o primeiro quadro do arquivo SWF como arquivo JPEG, salvo se você marcar um outro quadro-chave para exportação inserindo o rótulo de quadro **#Static** na Linha do tempo.

1. Selecione Arquivo > Configurações de publicação e selecione Imagem JPEG na coluna da esquerda.
2. Para o nome de arquivo JPEG, use o nome de arquivo padrão ou digite um novo nome de arquivo com a extensão .jpg.
3. Selecione opções para o arquivo JPEG:

Tamanho Selecione Corresponder filme para fazer a imagem JPEG do mesmo tamanho que o Palco e manter a proporção da imagem original, ou insira valores para largura e altura em pixels para a imagem de bitmap exportada.

Qualidade Arraste o controle deslizante ou digite um valor para controlar a quantidade de compressão do arquivo JPEG. Quanto mais baixa for a qualidade da imagem, menor será o tamanho do arquivo, e vice-versa. Para determinar a melhor combinação de tamanho e qualidade, tente diferentes configurações.

observação: Para alterar a configuração de compressão do objeto, use a caixa de diálogo Propriedades do bitmap para definir a qualidade de exportação do bitmap por objeto. A opção de compressão padrão na caixa de diálogo Propriedades do bitmap aplica a opção Qualidade JPEG das configurações de publicação.

Progressivo Mostra imagens JPEG progressivas incrementalmente em um navegador da web, o que faz as imagens serem exibidas mais

rápido quando carregadas por meio de uma conexão de rede lenta. Semelhante ao entrelaçamento em imagens GIF e PNG.

4. Clique em OK.

[Para o topo](#)

Especificar configurações de publicação para arquivos PNG

PNG é o único formato de plataforma cruzada que suporta transparência (um canal alfa). Ele também é o formato de arquivo nativo do Adobe® Fireworks®.

O Flash Pro exporta o primeiro quadro do arquivo SWF como arquivo PNG, exceto se você marcar um outro quadro-chave para exportação inserindo o rótulo de quadro #Static na Linha do tempo.

1. Selecione Arquivo > Configurações de publicação e selecione Imagem PNG na coluna da esquerda.
2. Para o nome de arquivo PNG, use o nome de arquivo padrão ou digite um novo nome de arquivo com a extensão .png.
3. Para Tamanho, selecione Corresponder filme para fazer a imagem PNG do mesmo tamanho que o arquivo SWF e manter a proporção da imagem original, ou insira valores para largura e altura em pixels para o bitmap exportado.
4. Para Profundidade de bits, defina o número de bits por pixel e cores a serem usados ao criar a imagem. Quanto maior a profundidade de bits, maior o arquivo.

8 bits por canal (bpc) para uma imagem de 256 cores

24 bits para milhares de cores

24 bits com Alfa para milhares de cores com transparência (32 bpc)

5. Para especificar configurações de aparência para o PNG exportado, selecione uma destas opções:

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Otimizar cores Remove cores não utilizadas da tabela de cores do arquivo PNG, reduzindo o tamanho do arquivo em 1000 a 1500 bytes, sem afetar a qualidade da imagem, mas aumentando ligeiramente os requisitos de memória. Não produz efeitos em paletas adaptáveis.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Intercalar Mostra em incrementos o arquivo PNG exportado em um navegador à medida que o download ocorre. Permite que o usuário veja o conteúdo gráfico básico do arquivo antes de seu download completo e pode fazer o download do arquivo mais rapidamente em uma conexão de rede lenta. Não entrelace um arquivo PNG animado.

Suave Aplica suavização de borda a um bitmap exportado para produzir uma imagem de bitmap de melhor qualidade e melhorar a qualidade de exibição do texto. No entanto, a suavização pode causar a exibição de um halo de pixels cinza em volta da imagem com suavização de borda em um plano de fundo colorido, aumentando o tamanho do arquivo PNG. Exporte uma imagem sem suavização se aparecer um halo ou se estiver colocando uma transparência PNG sobre um plano de fundo multicolorido.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Pontilhar sólidos Aplica pontilhamento a cores sólidas e gradientes.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Remover gradientes (Padrão desativado) converte todos os preenchimentos gradientes do aplicativo em cores sólidas usando a primeira cor do gradiente. Os gradientes aumentam o tamanho do PNG e geralmente oferecem baixa qualidade. Para evitar resultados inesperados, selecione a primeira cor dos gradientes cuidadosamente se usar esta opção.

6. **(apenas Flash Professional CS6 e versões anteriores)** Se você selecionou 8-bpc para Profundidade de bits, selecione uma opção de Pontilhamento para especificar quantos pixels de cores disponíveis serão combinados para simular cores não disponíveis na paleta atual. O pontilhamento pode melhorar a qualidade da cor, mas aumenta o tamanho do arquivo. Selecione uma das seguintes opções:

Nenhum Desativa o pontilhamento e substitui cores ausentes na tabela de cores básicas por cores sólidas da tabela mais próximas à cor especificada. Desativar o pontilhamento pode resultar em arquivos menores, mas também em cores insatisfatórias.

Ordenado Oferece pontilhamento de boa qualidade com pouco aumento no tamanho do arquivo.

Difusão Oferece a melhor qualidade de pontilhamento mas aumenta o tamanho do arquivo e o tempo de processamento. Também funciona somente com a paleta de 216 cores da Web selecionada.

7. **(apenas Flash Professional CS6 e versões anteriores)** Se você selecionou 8-bpc para Profundidade de bits, selecione os Tipos de paleta para definir a paleta de cores para a imagem PNG:

Web 216 Usa a paleta padrão segura para a Web de 216 cores para criar a imagem PNG, oferecendo boa qualidade de imagem e processamento mais rápido no servidor.

Adaptável Analisa as cores da imagem e cria uma tabela de cores exclusiva para o arquivo PNG selecionado. O melhor para sistemas que mostram milhares ou milhões de cores; cria a cor mais precisa para a imagem, mas resulta em um arquivo de tamanho maior do que um PNG criado com a paleta de 216 cores segura para Web.

Adaptável para encaixe à Web É o mesmo que a paleta Adaptável, com a diferença de converter cores semelhantes na paleta de 216 cores segura para a Web. A paleta de cores resultante é otimizada para a imagem, mas quando possível o Flash Pro utiliza cores da paleta de 216 cores segura para a Web. Isso produz cores melhores para a imagem quando a paleta de 216 cores segura para a Web está ativa em um sistema de 256 cores. Para reduzir o tamanho de um arquivo PNG com uma paleta adaptável, use a opção Cores máximas para reduzir o número de cores da paleta.

Personalizado Especifica a paleta que você otimizou para a imagem selecionada. A paleta personalizada é processada na mesma velocidade da paleta de 216 cores segura para a Web. Para usar esta opção, é preciso saber como criar e usar paletas personalizadas. Para selecionar uma paleta personalizada, clique no ícone da pasta Paleta (ícone de pasta que aparece ao final do campo de texto Paleta) e selecione um arquivo de paleta. O Flash Pro suporta paletas salvas no formato ACT, exportado pelos principais aplicativos gráficos.

8. **(apenas Flash Professional CS6 e versões anteriores)** Para definir o número de cores usadas na imagem PNG, se você selecionou a paleta Adaptável ou Adaptável para encaixe na Web, digite um valor para Cores máximas. Um número menor de cores pode produzir um arquivo menor, mas pode degradar as cores da imagem.
9. **(apenas Flash Professional CS6 e versões anteriores)** Para selecionar um método de filtragem por linha para tornar o arquivo PNG mais compactável e experimentar as diferentes opções de uma imagem específica, selecione uma das seguintes opções de filtro:

Nenhum Desativa a filtragem.

Abaixo Transmite a diferença entre cada byte e o valor do byte correspondente do pixel anterior.

Acima Transmite a diferença entre cada byte e o valor do byte correspondente do pixel imediatamente superior.

Média Usa a média dos dois pixels vizinhos (esquerda e acima) para prever o valor de um pixel.

Paeth Computa uma função linear simples dos três pixels vizinhos (esquerda, acima, superior esquerdo) e seleciona o pixel vizinho mais próximo do valor computado como previsão da cor.

Adaptável Analisa as cores da imagem e cria uma tabela de cores exclusiva para o arquivo PNG selecionado. Melhor para sistemas que mostram milhares ou milhões de cores; cria a cor mais precisa para a imagem, mas resulta em arquivo de tamanho maior que um PNG criado com a paleta de 216 cores para web. Reduza o tamanho de um PNG criado com uma paleta adaptável reduzindo o número de cores da paleta.

Visualizar o formato e as configurações de publicação

[Para o topo](#)

O comando Publicar visualização exporta o arquivo e abre a visualização no navegador padrão. Se você visualizar um vídeo QuickTime, Publicar visualização inicia o Player do vídeo QuickTime. Se você visualizar um projetor, o Flash Pro inicia o projetor.

- Selecione Arquivo > Publicar visualização e selecione o formato de arquivo a ser visualizado.

Usando os valores de Configurações de publicação atual, o Flash Pro cria um arquivo do tipo especificado no mesmo local do arquivo FLA. Este arquivo permanece nesse local até que você o substitua ou o exclua.

Observação: Se um FLA criado no Flash Professional CC for aberto no Flash Professional CS6, as configurações de publicação dos campos indisponíveis com Flash Pro CC são definidas como padrão.

Uso de perfis de publicação

[Para o topo](#)

Os perfis de publicação permitem:

- Salvar uma configuração de publicação, exportá-la e importar o perfil de publicação para outros documentos ou para que outros possam usá-lo.
- Importar perfis de publicação para uso no seu documento.
- Criar perfis de publicação em vários formatos de mídia.
- Criar um perfil de publicação para uso interno diferente da forma como você publica os arquivos para um cliente.
- Criar um perfil de publicação padrão para sua empresa, para garantir que os arquivos sejam publicados uniformemente.

Os perfis de publicação são salvos no nível do documento, e não do aplicativo.

Criação de um perfil de publicação

1. Na caixa de diálogo Configurações de Publicação, clique no menu Opções de Perfil e escolha Criar Perfil.
2. Nomeie o perfil de publicação e clique em OK.

3. Especifique as configurações de publicação para o documento e clique em OK.

Duplicar, modificar ou excluir um perfil de publicação

- No menu pop-up Perfil, na caixa de diálogo Configurações de Publicação, (Arquivo > Configurações de Publicação), selecione o perfil de publicação a ser utilizado:
 - Para criar um perfil duplicado, clique no menu Opções de Perfil e escolha Duplicar Perfil. Digite um nome de perfil na caixa de texto Duplicar nome e clique em OK.
 - Para modificar um perfil de publicação, selecione-o no menu Perfil, especifique as novas configurações de publicação para o seu documento e clique em OK.
 - Para excluir um perfil de publicação, clique no menu Opções de Perfil e escolha Excluir Perfil. Em seguida, clique em OK.

Exportação de um perfil de publicação

1. No menu pop-up Perfil, na caixa de diálogo Configurações de Publicação, (Arquivo > Configurações de Publicação), selecione o perfil de publicação a ser exportado:
2. Clique no menu Opções de Perfil e escolha Exportar Perfil. Exporte um perfil de publicação como arquivo XML para importação em outros documentos.
3. Aceite o local padrão no qual será salvo o perfil de publicação ou navegue para um novo local e clique em Salvar.

Importação de um perfil de publicação

Outros usuários podem criar e exportar perfis de publicação, que você pode importar e selecionar como uma opção de configurações de publicação.

1. Na caixa de diálogo Configurações de Publicação (Arquivo > Configurações de Publicação), clique no menu Opções de Perfil e escolha Importar Perfil.
 2. Navegue para o arquivo XML do perfil de publicação e clique em Abrir.
- [Utilização de perfis de publicação](#)
 - [Som](#)
 - [Usar sons no Flash Lite](#)
 - [Modelos de publicação em HTML](#)
 - [Criar um mapa de imagem para substituir um arquivo SWF](#)
 - [Importar e exportar paletas de cores](#)
 - [Definir propriedades de bitmap](#)



As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

Exportar Gráficos e vídeos

[Exportação de imagens e gráficos](#)

[Exportação de vídeos com o Adobe Media Encoder](#)

Exportação de imagens e gráficos

[Para o topo](#)

Sequência de PNG

Você pode exportar uma série de arquivos de imagem de um clipe de filme, botão ou símbolo gráfico na Biblioteca ou no Palco. Durante a exportação, o Flash Pro cria um arquivo de imagem separado para cada quadro no símbolo. Se você exportar do Palco, todas as transformações (por exemplo, a escala) que você aplicou à ocorrência do símbolo são preservadas na saída da imagem.

Para exportar uma sequência de PNG:

1. Selecione um único clipe de filme, botão ou símbolo gráfico na Biblioteca ou no Palco.
2. Clique com o botão direito do mouse e selecione Exportar sequência de PNG.
3. Na caixa de diálogo Salvar como, selecione um local de saída e clique em OK.
4. Na caixa de diálogo Exportar sequência de PNG, defina as opções que desejar. Veja abaixo.
5. Clique em Exportar para exportar a sequência de PNG.

As opções de exportação incluem:

Largura - Determina a largura da saída de imagem. Você pode dimensionar a saída mudando este valor. O padrão é a largura do conteúdo do símbolo.

Altura - Determina a altura da saída de imagem. Você pode dimensionar a saída mudando este valor. O padrão é a altura do conteúdo do símbolo.

Resolução - Determina a resolução da saída de imagem. O padrão é 72 dpi.

Cores - Especifica a profundidade de bits da saída de imagem. Você pode selecionar 8, 24 ou 32 bits. O padrão é 32 bits, que suporta transparência. Se você selecionar 24 bits ou 8 bits, que não suportam transparência, a configuração de Plano de fundo mudará para Palco. Veja abaixo.

Plano de fundo - A cor a ser usada como cor de plano de fundo na saída de imagem. Esta opção ficará disponível somente quando a opção Cores estiver definida com 8 ou 24 bits. Quando a opção Cores estiver definida como 32 bits, a imagem de plano de fundo ficará sempre transparente. Quando a opção Cores estiver definida como 8 bits ou 24 bits, o padrão da opção Plano de fundo é a cor do Palco. Com imagens de 8 bits ou 24 bits, você pode alterar a configuração para Opaco e, em seguida, selecionar uma cor de plano de fundo do seletor de cores. Como alternativa, selecione um valor alfa para o plano de fundo para criar transparência.

Suavização - Alterna entre suavizar ou não as bordas da saída de imagem. Desative esta opção se não estiver usando um plano de fundo transparente e as imagens puderem ser colocadas em uma cor de plano de fundo diferente da cor atual do Palco.

Formato de intercâmbio gráfico FXG (obsoleto com o Flash Professional CC)

Sobre arquivos FXG

O formato FXG é um formato de arquivo graphics interchange format para plataforma Flash. O FXG é baseado em um subconjunto do MXML, linguagem de programação baseada em XML usada pelo Flex framework. O formato FXG ajuda designers e desenvolvedores a colaborarem de maneira mais eficiente, possibilitando que eles troquem conteúdos gráficos com alta fidelidade. Os designers podem criar gráficos usando ferramentas de design da Adobe e exportá-los para um formato FXG. Você pode usar o arquivo FXG em ferramentas como o Adobe Flash Builder e o Adobe Flash Catalyst para desenvolver ricas experiências de Internet e aplicativos.

Você pode trabalhar com o arquivo formato FXG nos seguintes aplicativos da Adobe:

- Fireworks CS5 (exportar)
- Photoshop CS5 (exportar)
- Illustrator (exportar)
- Flash Professional CS5 (importar e exportar)
- Flash Catalyst (importar and exportar)
- Flash Builder 4 (importar and exportar)

Ao criar um arquivo FXG, gráficos vetoriais são salvos diretamente com o arquivo. Elementos para quais não há tag disponível no FXG são exportados como gráficos bitmap, que são referenciados no arquivo FXG. Isso inclui bitmaps, alguns filtros, alguns modos de mesclagem, degradês, máscaras e 3D. Alguns desses efeitos podem ser exportados como FXG, mas talvez não seja possível importá-los pelo aplicativo que abre o arquivo FXG.

Ao exportar um arquivo contendo um vetor e imagens em bitmap utilizando exportar FXG, uma pasta separada é criada junto com o arquivo FXG. A pasta tem um nome <filename.assets> e contém as imagens em bitmaps associadas ao arquivo FXG.

Para obter mais informações sobre o formato , consulte o [Especificação do FXG 2.0](#).

Restrições à exportação de FXG

O Flash permite a seleção de um ou mais objetos no palco para exportação para FXG. Os nomes do objeto e da camada são preservados na exportação para o formato FXG.

Os itens a seguir são restringidos quando salvos em um arquivo FXG:

- Grades de escala-9: exportados, mas legíveis somente pelo Adobe Illustrator.
- Som e vídeo: não exportados.
- Componentes: não exportados.
- Interpolações e animação com vários quadros: não exportadas, mas um quadro selecionado será exportado como objeto estático.
- Fontes incorporadas: não exportadas.
- Símbolos de botão: o Flash exporta somente o estado Para cima dos botões.
- Propriedades 3D: não exportadas.
- Propriedades de Cinemática inversa (IK): não exportadas.
- Atributos de texto: alguns atributos podem não ser exportados.

Exportar conteúdo em Flash no formato FXG

No Flash, é possível exportar conteúdo no formato FXG de duas maneiras:

- Para exportar objetos no Palco como FXG, selecione os objetos e selecione Exportar > Exportar seleção. Em seguida, selecione o formato FXG no menu Tipo de arquivo.
- Para salvar todo o Palco como FXG, selecione Exportar > Exportar imagem e selecione FXG da Adobe no menu Tipo de arquivo.

Sequência JPEG e imagem JPEG

Essas opções correspondem às opções de Configurações de publicação em JPEG. No entanto, a Tela de correspondência corresponde ao item exportado para o tamanho do conteúdo do Flash Pro como aparece em sua tela. A opção Corresponder filme iguala a imagem JPEG ao conteúdo do Flash Pro e mantém as proporções da imagem original.

Sequência PNG e imagem PNG

As opções de configuração de exportação de PNG são semelhantes às opções de Configurações de publicação de PNG (que também podem ser aplicadas), com as seguintes exceções:

Dimensões Define o tamanho da imagem bitmap exportada ao número de pixels que você especifica nos campos Largura e Altura.

Resolução Insira uma resolução em dpi. Para usar a resolução de tela e manter as proporções da imagem original, selecione Corresponder tela.

Cores Igual à opção Profundidade de bits da guia Configurações de publicação em PNG. Define o número de bits por pixel a ser usado na criação da imagem. Para obter uma imagem de 256 cores, selecione 8 bits; para milhares de cores, selecione 24 bpc; para milhares de cores com transparência (32 bpc), selecione 24 bpc com Alfa. Quanto maior a profundidade de bits, maior o arquivo.

Incluir Selecione a opção de exportação da área mínima da imagem ou especifique o documento inteiro.

GIF animado, Sequência GIF e imagem GIF

As configurações são as mesmas das encontradas na aba GIF da caixa de diálogo Configurações de publicação, com as seguintes exceções:

Resolução Definida em pontos por polegada (dpi). Para usar a resolução de tela, insira uma resolução ou clique em Corresponder tela.

Incluir Exporte a área mínima da imagem ou o documento inteiro.

Cores Defina o número de cores que podem ser usadas para criar a imagem exportada. As opções de cor são: 256cores ou Cor padrão (a paleta padrão de 216 cores fixas e seguras da Web).

Animação Disponível apenas para o formato de exportação de GIF animado. Insira o número de repetições, sendo que 0 indica repetição

incessante.

Observação: As dimensões do GIF exportado limitam-se a um valor menor que 4000 pixels. Essa limitação em dimensão aplica-se a versões do Flash Professional anteriores à CS6.

Observação: A opção Pontilhar cores sólidas não funciona se a opção 256 cores estiver selecionada. Isto quer dizer que a imagem GIF não é pontilhada se o esquema de cor selecionado para o GIF for 256 cores.

(Desaprovado com o Flash Professional CC) Imagem bitmap (BMP)

Crie imagens bitmap a serem usadas em outros aplicativos. A caixa de diálogo Exportar bitmap tem as seguintes opções:

Dimensões Define o tamanho da imagem bitmap exportada em pixels. O tamanho que você especifica sempre tem as mesmas proporções da imagem original.

Resolução Define a resolução da imagem bitmap exportada em pontos por polegada (dpi) e calcula automaticamente a largura e a altura com base no tamanho do desenho. Para definir uma resolução compatível com o seu monitor, selecione Corresponder tela.

Profundidade de cores Especifica a profundidade de bits da imagem. Alguns aplicativos do Windows não são compatíveis com a mais recente profundidade de 32 bits por canal (bpc) para imagens bitmap. Se você tiver problemas com o formato de 32 bpc, use o formato de 24 bpc.

Suave Aplica suavização de borda ao bitmap exportado. A suavização de borda gera imagens bitmap de alta qualidade, mas pode criar um halo de pixels em cinza ao redor de uma imagem colocada em um plano de fundo colorido. Desmarque a seleção se aparecer um halo.

Documento Flash (SWF)

Para posicionar o conteúdo do Flash Pro em outro aplicativo, como o Dreamweaver, exporte o documento inteiro como um arquivo SWF. O Flash Pro exporta o arquivo SWF usando as configurações atuais da aba Flash das Configurações de publicação do arquivo FLA.

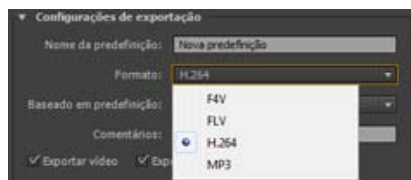
Exportação de vídeos com o Adobe Media Encoder

[Para o topo](#)

O Flash Pro permite a você exportar interpolações, símbolos e gráficos para vídeos de diversos formatos. Os vídeos exportados com o Flash Pro podem ser usados com aplicativos de comunicações ativadas para conferência, fluxo e compartilhamento de vídeo.

Por padrão, o Flash Pro consegue exportar somente arquivos (.MOV) para filme QuickTime. Para exportar a função, é necessário instalar a versão mais recente do QuickTime Player, visto que o Flash Pro otimiza as bibliotecas do QuickTime ao exportar arquivos MOV.

O fluxo de trabalho da exportação de vídeo foi remodelada, de modo que o Flash Pro está agora integrado ao Adobe Media Encoder. Isso possibilita a você converter arquivos MOV para vários outros formatos. No final, o Adobe Media Encoder foi otimizado para apresentar somente formatos de exportação pertinentes para o conteúdo Flash (F4V, FLV, H.264, e mp3). Para obter mais informações sobre Codificação e Exportação de vídeos por meio do Adobe Media Encoder, consulte [Codificar e exportar vídeo e áudio](#).



Comparar os antigos fluxos de trabalho de exportação de vídeo com os novos

O novo fluxo de trabalho está diferente do fluxo de trabalho de exportação de vídeo do Flash Professional CS6 e versões anteriores.

Os principais pontos de diferença são

- **Integração com o Adobe Media Encoder:** O Flash Professional CC foi integrado ao Adobe Media Encoder 7.0, e as versões iniciais não dependiam do AME.
- **Formatos de exportação:** o Flash Professional CC consegue exportar somente filmes QuickTime.

Além disso, o fluxo de trabalho do CS6 apresentava os seguintes problemas:

- O fluxo de exportação de MOV utilizando o QuickTime era sujeito a erros e consumia memória.
- A exportação de AVI não suportava clipes em

Com o Flash Professional CC, os problemas mencionados acima foram consertados, incluindo a questão de perda de quadros. No entanto, com o fluxo de trabalho do Adobe Media Encoder, você pode exportar para arquivos MOV sem problemas no Flash Professional CC. Com o novo fluxo de trabalho AME, você pode exportar conteúdo em Flash para arquivos MOV e utilizar posteriormente o AME para converter arquivos MOV para qualquer saída desejada.

Início da exportação no quadro nº2

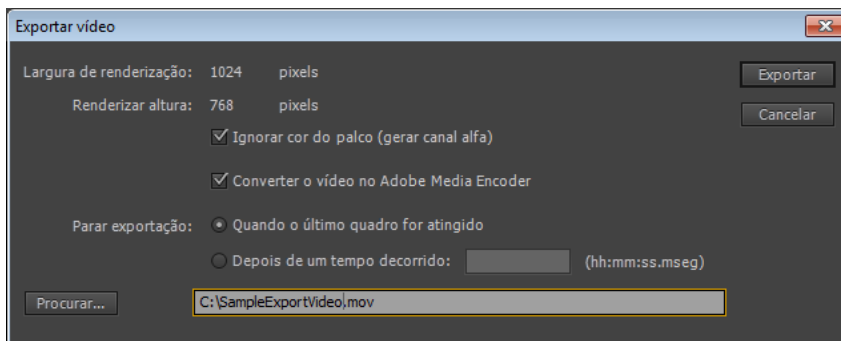
De acordo com a estrutura da linha do tempo, o vídeo exportado pode ser o resultado de um dos seguintes cenários:

1. Se houver mais de um quadro na linha do tempo raiz, a exportação começará do quadro nº2.
2. Se houver apenas um quadro na linha do tempo raiz, a exportação incluirá o quadro nº1.
3. Se houver mais de um quadro na linha do tempo raiz e ActionScript ou som forem acrescentados ao quadro nº1, ele não será chamado.

Exportação de vídeo

Antes de começar a exportar, execute os procedimentos a seguir:

- Instale o QuickTime
 - Defina a taxa de quadros em um valor igual ou inferior a 60 fps. Para obter mais informações, consulte [Princípios básicos da animação](#).
1. Crie ou abra um FLA existente.
 2. Vá para Arquivo > Exportar > Exportar vídeo.
 3. Na caixa de diálogo Exportar vídeo, a Largura de renderização e a Altura de renderização assumem os valores de largura e altura definidos para o tamanho do Palco.
 4. Na caixa de diálogo Exportar vídeo:
 - Largura de renderização e Altura de renderização: Valores estáticos iguais à Largura e Altura do Palco, respectivamente. Se desejar alterar os valores de Largura de renderização e Altura de renderização, modifique o tamanho do Palco concordemente.
 - Ignorar cor do palco (gerar canal alfa): Gerar um canal alfa por meio da cor do palco. O canal alfa é codificado como uma faixa transparente. Ele permite que você sobreponha o filme do QuickTime exportado em cima de outros conteúdos para alterar a cor de fundo ou cena.
 - Converta o vídeo no Adobe Media Encoder: Selecione essa opção se desejar converter o arquivo MOV exportado em um formato diferente usando o AME. Se selecionado, o AME é iniciado depois de o Flash concluir a exportação do vídeo.
 - Parar exportação: especifique quando o Flash Pro deverá finalizar a exportação.
 - Quando o último quadro for atingido: Selecione essa opção se desejar finalizar no último quadro.
 - Depois de um tempo decorrido: Selecione essa opção e especifique a extensão de tempo após a qual deseja finalizar a exportação. A opção permite que você exporte seções do vídeo, separadamente.
 - Caminho do vídeo exportado: digite ou navegue para o caminho ao qual deseja exportar o vídeo.



5. Clique em Exportar. Caso tenha selecionado a opção Converter vídeo no Adobe Media Encoder, o AME é iniciado e o arquivo MOV exportado fica disponível em uma nova fila. Para saber mais sobre a codificação e conversão de vídeos usando o AME, consulte [Codificar e exportar vídeo e áudio](#).

Consulte também

- [Especifique as configurações de publicação para arquivos JPEG](#)
- [Especifique as configurações de publicação para arquivos PNG](#)
- [Especifique as configurações de publicação para a detecção do Flash Player](#)
- [Especificar as configurações de publicação para arquivos SWF](#)
- [Formatos de vídeo e Flash](#)
- [Sobre compactação de sons para exportação](#)

Exportação de vídeos com o Flash Professional CS6

Observação: Este artigo se aplica somente ao Flash Professional CS6 e às versões anteriores. Para obter as últimas informações sobre o recurso de Exportação de vídeos, consulte *Exportação de vídeos com o Adobe Media Encoder*.

Sobre vídeos para o Adobe Flash Player (FLV)

Com o Flash Pro, você pode importar ou exportar vídeo com áudio codificado. O Flash pode importar vídeo em FLV e exportar em FLV ou QuickTime (MOV). Use vídeo com aplicativos de comunicação como conferências em vídeo ou arquivos que contenham dados codificados compartilhados em tela, exportados do Adobe Flash Media Server.

Ao exportar clipes de vídeo do Flash em formato FLV com transmissão de áudio, as configurações da caixa de diálogo Transmissão de áudio compactam o áudio.

Os arquivos no formato FLV são compactados com o codec Sorenson.

Exportar uma cópia de um arquivo FLV da Biblioteca

1. Clique com o botão direito no clipe de vídeo FLV no painel Biblioteca.
2. Escolha Propriedades no menu de contexto.
3. Na caixa de diálogo Propriedades de vídeo, clique em Exportar.
4. Insira um nome para o arquivo exportado. Selecione o local em que ele será salvo, clique em Salvar e clique em OK.

Sobre o QuickTime

O Flash Pro oferece dois métodos de exportar documentos Flash Pro como QuickTime:

Exportação do QuickTime Exporta um arquivo QuickTime que pode ser distribuído como fluxo de vídeo, em um DVD ou utilizado em um aplicativo de edição de vídeo como o Adobe® Premiere Pro®. A exportação para o QuickTime se destina a usuários que queiram distribuir conteúdo do Flash Pro, como animação, no formato de vídeo do QuickTime.

Lembre-se de que o desempenho do computador usado para exportar o vídeo QuickTime pode afetar a qualidade do vídeo. O Flash pula alguns quadros quando não consegue fazer uma exportação quadro a quadro, resultando em uma qualidade de vídeo insatisfatória. Se você encontrar quadros soltos, tente usar um computador mais rápido com mais memória ou reduzir os quadros por segundo do documento Flash.

Publicar como QuickTime Cria um aplicativo com uma faixa do Flash Pro no mesmo formato do QuickTime instalado no computador. Isso permite combinar os recursos interativos do Flash Pro com os recursos multimídia e de vídeo do QuickTime em um único filme do QuickTime 4, que pode ser visualizado por qualquer pessoa com QuickTime 4 ou posterior.

Se você importar um clipe de vídeo (em qualquer formato) para um documento como um arquivo incorporado, poderá publicar o documento como um filme do QuickTime. Se você importar um clipe de vídeo no formato QuickTime para um documento como um arquivo vinculado, também poderá publicar o documento como um filme do QuickTime.

Exporta todas as camadas no documento Flash Pro como uma única faixa do Flash Pro, a não ser que o documento contenha um filme do QuickTime importado. O filme do QuickTime importado permanece no formato QuickTime no aplicativo exportado.

Exportação do QuickTime

1. Selecione Arquivo > Exportar > Exportar filme.
2. Especifique as configurações do filme do QuickTime a ser exportado. Por padrão, a exportação do QuickTime cria um arquivo de filme usando as mesmas dimensões do documento Flash original e exporta o documento Flash inteiro. A caixa de diálogo Exportar vídeo do QuickTime contém as seguintes opções:

Dimensões A largura e a altura em pixels para os quadros do filme do QuickTime. Você pode especificar apenas a largura ou a altura; a outra dimensão é automaticamente definida para manter as proporções do documento original. Para definir tanto a largura quanto a altura de forma independente uma da outra, desmarque a opção Manter as proporções.

Observação: Se as dimensões do vídeo forem especialmente grandes (por exemplo, 740 x 480 pixels), talvez seja preciso alterar a velocidade de projeção do filme para evitar quadros soltos.

Observação: As opções de Dimensões que você define na caixa de diálogo Configurações de exportação do QuickTime servem para a

largura e a altura do arquivo FLA exportado como vídeo. As dimensões que você define na caixa de diálogo Configurações do QuickTime especificam o tamanho do filme do QuickTime exportado. Se você não alterar o tamanho na caixa de diálogo posterior, ele permanecerá como "atual" e não precisará ser alterado.

Ignorar cor do palco Cria um canal alfa usando a cor do palco. O canal alfa é codificado como uma faixa transparente, permitindo que você sobreponha o filme do QuickTime exportado sobre outro conteúdo ou altere o cenário ou a cor do plano de fundo.

Para criar um vídeo QuickTime com um canal alfa, você deve selecionar um Tipo de compactação de vídeo que ofereça suporte à codificação de 32 bits com um canal alfa. Os codecs que oferecem suporte a esse tipo de codificação são: Animation, PNG, Planar RGB, JPEG 2000, TIFF ou TGA. Na configuração Compactador/Profundidade, você também deve selecionar Milhões de cores+. Para definir o tipo de compactação e a profundidade de cores, na categoria Vídeo da caixa de diálogo Configurações de filme, clique no botão Configurações.

Quando o último quadro é atingido Exporta o documento Flash inteiro como um arquivo de filme.

Depois de um tempo decorrido A duração do documento Flash a ser exportado em horas:minutos:segundos:milésimos de segundo.

Configurações do QuickTime Abre a caixa de diálogo de configurações avançadas do QuickTime. As Configurações Avançadas permitem especificar configurações personalizadas do QuickTime. Em geral, use as configurações padrão do QuickTime, visto que eles oferecem um ótimo desempenho de reprodução para a maioria dos aplicativos. Para modificar as configurações do QuickTime, consulte a documentação fornecida com o Apple QuickTime Pro para obter informações sobre os parâmetros de vídeo disponíveis.

3. Clique em Exportar.

Os tutoriais em vídeo a seguir demonstram a exportação de vídeos em QuickTime do Flash Pro. Alguns vídeos podem mostrar a interface do Flash Pro CS3 ou CS4, mas também valem para o Flash Pro CS5.

- [Exportação de arquivos QuickTime \(4:42\)](#)
- [O Flash funciona bem com outros – Parte 1: QuickTime \(12:45\)](#) Tonyteach.com. Este vídeo é um pouco lento, mas vale a pena.

Windows AVI (Windows)

Exporta um documento como vídeo do Windows, mas descarta qualquer interatividade. Ideal para abrir animações Flash Pro em um aplicativo de edição de vídeo. Como o AVI é um formato com base em bitmap, os documentos que contêm animações longas ou em alta resolução podem facilmente se tornar muito grandes.

A caixa de diálogo Export Windows AVI tem as seguintes opções:

Dimensões Especifica a largura e a altura, em pixels, para os quadros do filme AVI. Especifique apenas a largura ou a altura; a outra dimensão é automaticamente definida para manter as proporções do documento original. Para definir tanto a largura quanto a altura, desmarque a opção Manter proporções.

Formato de Vídeo Selecione uma profundidade de cores. Alguns aplicativos ainda não oferecem suporte ao formato de imagem Windows de 32 bpc. Se esse formato apresentar algum problema, use o formato anterior de 24 bpc.

Compactar vídeo Selecione as opções padrão de compressão AVI.

Suave Aplica suavização de borda ao filme AVI exportado. A suavização de borda gera imagens bitmap de alta qualidade, mas pode gerar um halo de pixels em cinza ao redor de uma imagem colocada em um plano de fundo colorido. Desmarque a seleção se aparecer um halo.

Formato de som Defina a taxa de amostragem e o tamanho da faixa de som e se a exportação deve ser em mono ou estéreo. Quanto menor o tamanho e a taxa de amostragem, menor o arquivo exportado, com uma possível compensação na qualidade do som.

Áudio WAV (Windows)

Exporta apenas o arquivo de som do documento atual para um único arquivo WAV. Você pode especificar o formato do som do novo arquivo.

Para determinar a frequência de amostragem, taxa de bits e configuração estéreo ou mono do som exportado, selecione Formato de som. Para excluir sons de evento do arquivo exportado, selecione Ignorar sons do evento.

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

Publicação de documentos Flash

[Visão geral da publicação](#)

[Documentos HTML](#)

[Detecção da presença do Flash Player](#)

[Publicação para dispositivos móveis](#)

[Publicação de documentos Flash seguros](#)

[Flash Player](#)

[Atualizar ou reinstalar o Flash Player](#)

[Configurar um servidor para o Flash Player](#)

[Otimização do mecanismo de pesquisa para conteúdos em Flash](#)

[Sobre Omniture e Flash](#)

Visão geral da publicação

[Para o topo](#)

É possível reproduzir conteúdo destas formas:

- Em navegadores da Internet equipados com Flash Player
- Como aplicativo independente chamado projetor
- Com o controle Flash ActiveX no Microsoft Office e outros hosts ActiveX
- Com Flash Xtra in Director® e Authorware® da Adobe®

Por padrão, o comando Publicar cria um arquivo SWF Flash Pro e um documento HTML que insere o Flash Pro conteúdo em uma janela do navegador. O comando Publicar também cria e copia arquivos de detecção para o Macromedia Flash 4 do Adobe e versões posteriores. Se você alterar as configurações de publicação, o Flash Pro irá salvar as alterações com o documento. Depois de criar um perfil de publicação, exporte-o para usá-lo em outros documentos ou para que outras pessoas que estejam trabalhando no mesmo projeto possam usá-lo.

Quando você usa os comandos Publicar, Testar filme ou Depurar filme, o Flash cria um arquivo SWF a partir do arquivo FLA. Você pode exibir os tamanhos de todos os arquivos SWF criados a partir do arquivo FLA atual no Inspetor de propriedades do documento.

O Flash® Player 6 e versões posteriores oferecem suporte à codificação de texto Unicode. Com o suporte para Unicode, os usuários podem exibir texto multilíngue, independentemente do idioma do sistema operacional executado pelo player.

Você pode publicar o arquivo FLA em formatos alternativos, como GIF, JPEG e PNG, com o HTML necessário para exibi-los na janela do navegador. Os formatos alternativos permitem que o navegador mostre a animação e a interatividade do arquivo SWF a usuários que não possuem o Adobe Flash Player pretendido instalado. Quando você publica um documento do Flash Pro (arquivo FLA) em formatos de arquivo alternativos, as configurações de cada formato são armazenadas no arquivo FLA.

Você pode exportar o arquivo FLA em vários formatos, de forma semelhante à publicação de arquivos FLA em formatos alternativos; porém, as configurações de cada formato de arquivo não são armazenadas no arquivo FLA.

Alternativamente, crie um documento HTML personalizado com qualquer editor HTML e inclua as tags necessárias para exibir um arquivo SWF.

Para testar como o arquivo SWF funciona antes de publicá-lo, use Testar filme (Controlar > Testar filme > Testar) e Testar cena (Controlar > Testar cena).

Observação: No Flash Professional CS5, quando você define o Flash Player 10 como destino do Flash Player nas Configurações de publicação, o destino é, na verdade, o Flash Player 10.1.

Os tutoriais em vídeo a seguir descrevem o processo de publicação e distribuição do Flash Pro. Alguns vídeos mostram o Flash Pro CS3 ou CS4, mas valem também para o Flash Pro CS5.

- [Criação de um filme em Flash na Web \(1:58\)](#)
 - [Flash em um piscar de olhos – Episódio 6: publicação \(27:41\)](#)
 - [Publicação de arquivos FLA com detecção de versão do Flash Player \(4:55\) \(CS3\)](#) (Este vídeo menciona o problema de conteúdo ativo que surgiu com o Microsoft Internet Explorer 6. Esse problema foi solucionado no Internet Explorer 7).
 - [Otimização de animações e arquivos FLA \(7:24\) \(CS3\)](#)
 - [Google Analytics para Adobe Flash \(4:11\)](#)
 - [Controle de aplicativos Flash CS4 com o Google Analytics \(41:13\)](#)
-

Documentos HTML

[Para o topo](#)

Você precisa de um documento HTML para reproduzir um arquivo SWF em um navegador da web e especificar configurações do navegador. Para exibir um arquivo SWF em um navegador da web, o documento HTML deve usar as tags `object` e `embed` com os parâmetros adequados.

Observação: *Você pode gerar um documento HTML usando as tags `object` e `embed` corretas por meio da caixa de diálogo Configurações de publicação e selecionando a opção HTML. Para obter mais informações, consulte [Especificar configurações de publicação de documentos HTML](#).*

O Flash Pro pode criar o documento HTML automaticamente quando você publica um arquivo SWF.

Detecção da presença do Flash Player

[Para o topo](#)

Para que os seus conteúdos publicados do Flash Pro sejam vistos pelos usuários da Web, o Flash Player deve estar instalado no navegador de Web.

Os recursos e artigos a seguir apresentam informações atualizadas de como acrescentar códigos às suas páginas da Web para saber se o Flash Player está instalado, além de incluir conteúdos alternativos na página se não estiver instalado.

- [Flash Player Developer Center: detecção, instalação e administração](#) (Adobe.com)
- [Kit de detecção do Flash Player](#) (Adobe.com)
- [Protocolo de verificação de versão do Adobe Flash Player](#) (Adobe.com)
- [Adaptação dos scripts de detecção do Flash Player a versões futuras](#) (Adobe.com)
- [Experiência com a instalação expressa do Flash Player](#) (Adobe.com)

Publicação para dispositivos móveis

[Para o topo](#)

Adobe® AIR® for Android® e iOS® permite que usuários do Flash Pro criem conteúdos atraentes para dispositivos móveis usando a linguagem de script, as ferramentas de desenho e os modelos do ActionScript®. Para obter informações detalhadas sobre a criação para dispositivos móveis, consulte [Referência para desenvolvedores do AIR](#) e os Kits de desenvolvimento de conteúdo no [Centro de desenvolvimento para celulares e dispositivos](#).

Observação: *Dependendo do dispositivo móvel para o qual você está desenvolvendo, certas restrições são aplicáveis quanto ao suporte de comandos e formatos de som do ActionScript. Para obter mais detalhes, consulte os artigos sobre dispositivos móveis no Centro de desenvolvimento para celulares e dispositivos.*

Teste de conteúdo de celular com o Simulador de conteúdo móvel

O Flash pro também inclui um Simulador de conteúdo móvel, uma maneira de testar conteúdos criados com o Adobe AIR em um ambiente emulado de Android ou iOS. Com o Simulador de conteúdo de celular, você pode usar o comando `Controlar > Testar filme` para testar seu arquivo em Flash no AIR Debug Launcher para celulares, o que, por sua vez, inicia o simulador.

Uma vez que a janela do simulador está aberta, você pode enviar entradas ao arquivo em Flash como se estivesse em um dispositivo móvel. As entradas disponíveis incluem:

- Acelerômetro, eixos X, Y, e Z
- Ângulo de Limiar de Orientação
- Toque e gestos, incluindo sensibilidade à pressão
- Localização geográfica, direção e velocidade.
- Chaves de hardware (presentes em dispositivos Android)

Publicação de documentos Flash seguros

[Para o topo](#)

O Flash Player 8 e versões posteriores contêm os seguintes recursos que ajudam a garantir a segurança dos documentos do Flash Pro:

Proteção contra estouro de buffer

Habilitado automaticamente, esse recurso impede o uso inadequado intencional de arquivos externos em um documento do Flash Pro para substituir a memória do usuário ou inserir código destrutivo, como vírus. Isso impede que um documento leia ou grave dados fora do espaço de memória designado do documento no sistema do usuário.

Correspondência de domínio exato para compartilhar dados entre documentos do Flash

O Flash Player 7 e versões posteriores aplicam um modelo de segurança mais restrito do que versões anteriores. O modelo de segurança foi alterado de duas formas principais entre o Flash Player 6 e Flash Player 7:

Correspondência de domínio exato O Flash Player 6 permite que os arquivos SWF de domínios semelhantes (por exemplo, www.adobe.com e store.adobe.com) se comuniquem livremente entre si e com outros documentos. No Flash Player 7, o domínio dos dados a ser acessado deve corresponder *exatamente* ao domínio do provedor de dados para que os domínios se comuniquem.

Restrição de HTTPS/HTTP Um arquivo SWF carregado por protocolos não seguros (não HTTPS) não pode acessar conteúdo carregado com um protocolo seguro (HTTPS), mesmo que ambos os protocolos estejam exatamente no mesmo domínio.

Para obter mais informações sobre como garantir que o conteúdo seja executado como esperado com o novo modelo de segurança, consulte Compreensão da segurança, em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#).

Segurança de reprodução local e de rede

O Flash Player 8 e versões posteriores incluem um modelo de segurança que permite determinar a segurança de reprodução local e de rede para arquivos SWF que você publica. Por padrão, os arquivos SWF recebem acesso de leitura a arquivos e redes locais. No entanto, um arquivo SWF com acesso local não pode se comunicar com a rede e não pode enviar arquivos ou informações a nenhuma rede.

Permita que os arquivos SWF acessem recursos de rede, deixando o arquivo SWF enviar e receber dados. Se você conceder ao arquivo SWF acesso a recursos da rede, o acesso local será desabilitado, impedindo que as informações no computador local sejam carregadas na rede.

Para selecionar o modelo de segurança de reprodução local ou de rede para os arquivos SWF publicados, use a caixa de diálogo Configurações de publicação.

Flash Player

[Para o topo](#)

O Flash Player reproduz conteúdo do Flash Pro da mesma forma em que ele aparece em um navegador da web ou em um aplicativo host ActiveX. O Flash Pro Player é instalado com o aplicativo Flash Pro. Quando você clica duas vezes no conteúdo do Flash Pro, o sistema operacional inicia o Flash Player, que em seguida reproduz o arquivo SWF. Use o player para tornar o conteúdo do Flash Pro visível para usuários que não estão usando um navegador da web ou um aplicativo host ActiveX.

Para controlar o conteúdo do Flash Pro no Flash Player, use comandos do menu e a função `fscommand()`. Para obter informações, consulte Envio de mensagens do Flash Player e para ele, em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#).

Use o menu de contexto do Flash Player para imprimir quadros de conteúdo do Flash Pro.

- Siga um destes procedimentos:
 - Para abrir um arquivo novo ou existente, selecione Arquivo > Novo ou Abrir.
 - Para alterar a exibição do aplicativo, selecione Exibir > Ampliação e faça uma seleção.
 - Para controlar a reprodução do conteúdo do Flash Pro, selecione Controlar > Reproduzir, Retroceder ou Repetir na reprodução.

Atualizar ou reinstalar o Flash Player

[Para o topo](#)

Se você está tendo problemas com a instalação do Flash Player, é possível atualizá-lo ou reinstalá-lo. Você pode ir à página de download do Flash Player diretamente do Flash Pro, selecionando Ajuda > Obter última versão do Flash Player.

Se preferir desinstalar o Flash Player primeiro, siga estas etapas:

1. Fechar seu navegador.
2. Remover qualquer versão atualmente instalada do Player.

Para obter instruções, consulte TechNote na Central de suporte Adobe® Flash® em www.adobe.com/go/tn_14157.

3. Para iniciar a instalação, visite <http://www.adobe.com/go/getflashplayer>.

Siga as instruções na tela para instalar o player.

Você também pode executar um dos seguintes instaladores na sua pasta Players. Entretanto, o instalador disponível no site da Adobe é normalmente mais atualizado do que os disponíveis na pasta Players.

- Para o controle ActiveX do Windows® (Internet Explorer ou AOL), execute o arquivo Install Flash Player 9 AX.exe.
- Para o plug-in do Windows (Firefox, Mozilla, Netscape, Safari ou Opera), execute o arquivo Install Flash Player 9.exe.
- Para o plug-in do Macintosh® (AOL, Firefox, Internet Explorer para Macintosh, Netscape, Opera ou Safari), execute a instalação do Flash Player 10 (Mac OS 9.x) ou a instalação do Flash Player 10 OS X (Mac OS X.x).

Observação: Para verificar a instalação, visite o endereço <http://www.adobe.com/br/shockwave/welcome/> do seu navegador da Web.

[Para o topo](#)

Configurar um servidor para Flash Player

Para que os usuários vejam o conteúdo do Flash Pro na web, o servidor da web deve ser configurado adequadamente para reconhecer arquivos SWF.

Seu servidor pode já estar configurado adequadamente. Para testar a configuração do servidor, consulte a TechNote na Central de suporte Adobe Flash em www.adobe.com/go/tn_4151.

A configuração do servidor estabelece os tipos MIME adequados, para que o servidor possa identificar arquivos com a extensão .swf como arquivos do Flash Pro.

Um navegador que recebe o tipo MIME correto pode carregar o plug-in, o controle e o aplicativo de ajuda adequado para processar e exibir adequadamente os dados de entrada. Se o tipo MIME estiver faltando ou não tiver sido fornecido adequadamente pelo servidor, o navegador poderá mostrar uma mensagem de erro ou uma janela em branco com um ícone de peça de quebra-cabeça.

- Se seu site estiver estabelecido por meio de um provedor de serviços da Internet (ISP), peça ao provedor para adicionar este tipo MIME ao servidor: aplicativo/x-shockwave-flash com a extensão .swf.
- Se estiver administrando seu próprio servidor, consulte a documentação do servidor web para obter instruções sobre a adição ou a configuração de tipos MIME.
- Os administradores de sistema corporativos e empresariais podem configurar o Flash Pro para restringir o acesso ao Flash Player a recursos no sistema de arquivos local. Crie um arquivo de configuração de segurança que limita a funcionalidade do Flash Player no sistema local.

O arquivo de configuração de segurança é um arquivo de texto colocado na mesma pasta do instalador do Flash Player. O instalador do Flash Player lê o arquivo de configuração durante a instalação e segue as diretivas de segurança. O Flash Player usa o objeto System para expor o arquivo de configuração para o ActionScript.

Com o arquivo de configuração, desabilite o acesso do Flash Player à câmera ou ao microfone, limite a quantidade de armazenamento local a ser usado pelo Flash Player, controle o recurso de autoatualização e impeça o Flash Player de ler qualquer coisa do disco rígido local do usuário.

Para obter mais informações sobre segurança, consulte Sistema em [Referência da linguagem ActionScript 2.0](#).

Adição de tipos MIME

Quando um servidor web acessa arquivos, ele deve identificá-los adequadamente como conteúdo do Flash Pro para exibi-los. Se o tipo MIME estiver faltando ou não tiver sido entregue adequadamente pelo servidor, o navegador poderá mostrar mensagens de erro ou uma janela em branco com um ícone de peça de quebra-cabeça.

Se seu servidor não estiver configurado adequadamente, você (ou o administrador do sistema) deverá adicionar os tipos MIME do arquivo SWF aos arquivos de configuração do servidor e associar os seguintes tipos MIME às extensões do arquivo SWF:

- O aplicativo do tipo MIME/x-shockwave-flash tem a extensão de arquivo .swf.
- O aplicativo de tipo MIME/futuresplash tem a extensão de arquivo .spl.

Se estiver administrando um servidor, consulte a documentação do software do servidor para obter instruções sobre a adição ou a configuração de tipos MIME. Se não estiver administrando um servidor, entre em contato com o provedor de serviços da Internet, o webmaster ou o administrador do sistema para adicionar as informações do tipo MIME.

Se o site estiver em um servidor Mac OS, você também deverá definir os seguintes parâmetros: Action: Binary; Type: SWFL; e Creator: SWF2.

Otimização do mecanismo de pesquisa para conteúdos em Flash

[Para o topo](#)

Em meados de 2008, a Adobe anunciou um avanço significativo na tecnologia do Flash Player, que permite que o conteúdo de texto nos arquivos SWF seja indexado por mecanismos de pesquisa, como o Google e o Yahoo!. Existem várias estratégias que você pode empregar para otimizar a visibilidade de seu conteúdo em SWF para os mecanismos de pesquisa. Essas práticas, como um todo, são conhecidas como *otimização para mecanismo de pesquisa* (SEO).

A Adobe adicionou um [SEO Technology Center](#) para a seção Developer Connection do site Adobe.com. O SEO Technology Center contém os seguintes artigos, que detalham algumas das técnicas que você pode usar para aumentar a visibilidade de seus arquivos SWF nas pesquisas na Internet:

- [Técnicas de otimização de pesquisa para RIAs](#)
- [Lista de verificação de otimização de pesquisa para RIAs](#)

Sobre Omniture e Flash

[Para o topo](#)

O conteúdo em Flash pode ser integrado ao Omniture SiteCatalyst e ao Omniture Test&Target. O SiteCatalyst ajuda os comerciantes a identificar rapidamente os caminhos mais lucrativos em seu site, determinar os pontos em que os visitantes estão deixando o site e identificar métricas de sucesso críticas para campanhas de marketing online. O Test&Target proporciona aos comerciantes a capacidade de tornar, de maneira

continua, seu conteúdo online mais relevante para seus clientes. O Test&Target oferece uma interface para projeto e execução de testes, criação de segmentos de público e direcionamento de conteúdo.

Os clientes do Omniture podem usar o SiteCatalyst e o Test&Target com Flash baixando e instalando o pacote de extensão do Omniture.

- Para baixar as extensões do Omniture e acessar instruções de como usá-las, escolha Ajuda > Omniture.
- [Utilização de perfis de publicação](#)
- [Configurações de publicação](#)
- [Criação de texto multilíngue](#)
- [Especificar as configurações de publicação para arquivos SWF](#)



As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Configurações de publicação (CS5)

[Especificar configurações de publicação para arquivos SWF \(CS5\)](#)
[Especificação de configurações de publicação para arquivos HTML wrapper \(CS5\)](#)
[Definir as configurações de publicação para detecção do Flash Player \(CS5\)](#)
[Especificar configurações de publicação para arquivos GIF \(CS5\)](#)
[Especificar configurações de publicação para arquivos JPEG \(CS5\)](#)
[Especificação de configurações de publicação para arquivos PNG \(CS5\)](#)
[Visualizar o formato e as configurações de publicação \(CS5\)](#)
[Uso de perfis de publicação \(CS5\)](#)

Especificar configurações de publicação para arquivos SWF (CS5)

[Para o início](#)

1. Selecione Arquivo > Configurações de publicação, clique na categoria Flash e selecione uma versão de Player no menu pop-up Player. Nem todos os recursos do Adobe® Flash® Professional funcionam em arquivos SWF publicados que têm como destino versões anteriores ao Flash Player 10. Para especificar a detecção do Flash Player, clique na aba HTML e selecione Detectar versão do Flash e insira a versão do Flash Player que deve ser detectada.
Nota: No Flash Professional CS5, quando você define o Flash Player 10 como destino do Flash Player nas Configurações de publicação, o destino é, na verdade, o Flash Player 10.1.
2. Selecione a versão do ActionScript® no menu pop-up Script. Se você selecionar o ActionScript 2.0 ou 3.0 e tiver criado classes, clique em Configurações para definir o caminho da classe relativo aos arquivos de classe diferentes do caminho para o caminho do diretório padrão, definido em Preferências.
3. Para controlar a compactação do bitmap, ajuste o controle deslizante Qualidade JPEG ou digite um valor. Uma qualidade de imagem inferior produz arquivos menores; a qualidade de imagem superior produz arquivos maiores. Tente configurações diferentes para determinar a melhor combinação de tamanho e qualidade; 100 oferece a melhor qualidade e menor compactação.

Para fazer com que imagens JPEG altamente compactadas pareçam mais suaves, selecione Habilitar desbloqueio JPEG. Esta opção reduz artefatos típicos resultantes da compactação JPEG, como a aparência comum do bloqueio 8x8 pixels da imagem. Algumas imagens JPEG podem perder uma pequena quantidade de detalhes quando essa opção está selecionada.

4. Para definir a taxa de amostragem e compactação de todos os fluxos de som ou de evento no arquivo SWF, clique em Definir próximo para fluxo de áudio ou evento de áudio e selecione as opções conforme necessário.
Nota: Um fluxo de som é reproduzido assim que for concluído o download dos primeiros quadros; ele é sincronizado à Linha do tempo. Um som de evento não é reproduzido até a conclusão total do download e continua a ser reproduzido até ser expressamente parado.
5. Para substituir configurações de sons individuais especificados na seção Som do Inspetor de propriedades, selecione Substituir configurações de som. Para criar uma versão menor, de baixa fidelidade, de um arquivo SWF, selecione essa opção.
Nota: Se a opção Substituir configurações de som estiver desmarcada, o Flash Professional varre todos os fluxos de som do documento (inclusive sons em vídeo importado) e publica todos os fluxos de som na configuração individual de melhor qualidade. Isso pode aumentar o tamanho do arquivo, se um ou mais fluxos de som tiverem uma configuração de exportação de melhor qualidade.
6. Para exportar sons adequados para dispositivos móveis, em vez do som de biblioteca original, selecione Exportar sons do dispositivo. Clique em OK.
7. Para definir Configurações de SWF, selecione uma das seguintes opções:
Compactar filme (Padrão) Compacta o arquivo SWF para reduzir seu tamanho e tempo de download. É mais vantajoso quando o arquivo é de texto ou intensivo de ActionScript. Um arquivo compactado é reproduzido somente no Flash Player 6 ou versão posterior.

Incluir camadas ocultas (Padrão) Exporta todas as camadas ocultas do documento Flash. Desmarcar Exportar camadas ocultas impede que todas as camadas (inclusive as aninhadas em cliques de filmes) marcadas como ocultas sejam exportadas para o SWF resultante. Isso permite que você teste facilmente diferentes versões de documentos Flash tornando as camadas invisíveis.

Incluir metadados XMP (Padrão) Exporta todos os metadados inseridos na caixa de diálogo Informações do arquivo. Clique no botão Informações do arquivo para abrir a caixa de diálogo. Você também pode abrir a caixa de diálogo Informações do arquivo, selecionando Arquivo > Informações do arquivo. Os metadados ficam visíveis quando o arquivo SWF é selecionado no Adobe® Bridge.

Nota: O 32-bit Bridge não é compatível com o Adobe Flash Professional CC.

Exportar SWC Exporta um arquivo .swc, que é usado para distribuir componentes. O arquivo .swc contém um clipe compilado, o arquivo da classe ActionScript do componente e outros arquivos que descrevem o componente.

8. Para usar as configurações avançadas ou habilitar a depuração do arquivo SWF do Flash Professional publicado, selecione alguma destas opções:

Gerar relatório de tamanho Gera um relatório listando a quantidade de dados do conteúdo final do Flash Professional por arquivo.

Proteger contra importação Evita que outras pessoas importem um arquivo SWF e convertam-no em um documento FLA. Permite que

you use a proteção por senha no arquivo SWF do Flash Professional.

Omitir ações de rastreamento Faz o Flash Professional ignorar as instruções de rastreamento do ActionScript no arquivo SWF atual. Seleccionada esta opção, as informações das instruções de rastreamento não são exibidas no painel Saída. Para obter mais informações, consulte Visão geral do painel Saída.

Permitir depuração Ativa o Depurador e permite a depuração remota de um arquivo SWF do Flash Professional. Permite que você use a proteção por senha no arquivo SWF.

9. Se você estiver usando o ActionScript 2.0 e seleccionar Permitir depuração ou Proteger contra importação, digite uma senha no campo de texto Senha. Se você adicionar uma senha, outros usuários devem digitá-la para poder depurar ou importar o arquivo SWF. Para remover a senha, limpe o campo de texto Senha. Para obter mais informações sobre o Depurador, consulte (Desaprovado com o Flash Professional CC) Depuração do ActionScript 1.0 e 2.0. Se você estiver usando o ActionScript 3.0, consulte [Depuração do ActionScript 3.0](#).
10. Seleccionar o modelo de segurança do Flash Professional a ser usado no menu pop-up Segurança de reprodução local. Especifique se irá conceder ao seu arquivo SWF publicado acesso de segurança local ou de rede. Acessar somente arquivos locais permite que o arquivo SWF publicado interaja com arquivos e recursos no sistema local, mas não na rede. Acessar somente a rede permite que o arquivo SWF publicado interaja com arquivos e recursos na rede, mas não no sistema local.
11. Para permitir que o SWF use a aceleração por hardware, selecione uma das opções a seguir no menu Aceleração por hardware:
Nível 1 - Direto O modo Direto melhora o desempenho de reprodução, permitindo ao Flash Player desenhar diretamente na tela, em vez de deixar que o navegador faça o desenho.
Nível 2 - GPU No modo GPU, o Flash Player utiliza a capacidade disponível na placa gráfica do computador para executar a reprodução do vídeo e a composição de gráficos em camadas. Isso oferece outro nível de benefício de desempenho, dependendo do hardware gráfico do usuário. Use essa opção quando se espera que o público-alvo possua placas gráficas avançadas.
Se o sistema de reprodução não tiver hardware suficiente para permitir a aceleração, o Flash Player retornará ao modo de desenho normal automaticamente. Para melhor desempenho em páginas da Web que contêm vários arquivos SWF, ative a aceleração por hardware apenas para um dos arquivos SWF. A aceleração por hardware não é utilizada no modo Testar filme.
Quando você publicar o arquivo SWF, observe que o arquivo HTML que o incorpora contém um parâmetro HTML wmode. Escolher os níveis 1 ou 2 de aceleração por hardware define o parâmetro HTML wmode como "direct" ou "gpu" respectivamente. A ativação da aceleração por hardware sobrepõe a configuração do Modo de janela que você possa ter seleccionado na aba HTML da caixa de diálogo Configurações de publicação, porque ela também está armazenada no parâmetro wmode no arquivo HTML.
12. Para definir o tempo máximo que os scripts levam para serem executados no arquivo SWF, digite um valor para o Limite de tempo do script. O Flash Player cancela a execução de qualquer script que ultrapasse o limite.

Especificação de configurações de publicação para arquivos HTML wrapper (CS5)

[Para o início](#)

Reproduzir o conteúdo do Flash Professional em um navegador da web exige um documento HTML que ative o arquivo SWF e especifique as configurações do navegador. O comando Publicar gera automaticamente esse documento, a partir de parâmetros HTML de um documento modelo.

O documento modelo pode ser qualquer arquivo de texto que contenha as variáveis de modelo adequadas – incluindo um arquivo HTML simples, um arquivo que inclua código para intérpretes especiais, como o ColdFusion® ou ASP (Active Server Pages), ou um modelo incluído no Flash Professional.

Para inserir manualmente parâmetros HTML para o Flash Professional ou personalizar um modelo incorporado, use um editor HTML.

Os parâmetros HTML determinam onde o conteúdo aparece na janela, a cor do plano de fundo, o tamanho do arquivo SWF e assim por diante e define atributos para as tags object e embed. Altere estas e outras configurações no painel HTML da caixa de diálogo Configurações de publicação. Alterar essas configurações substitui as opções definidas no arquivo SWF.

Especificar as configurações

1. Seleccionar Arquivo > Configurações de publicação e clique em Formatos. O tipo de arquivos HTML é seleccionado por padrão.
2. Use o nome de arquivo padrão, que corresponde ao nome do seu documento ou digite um nome exclusivo, incluindo a extensão .html.
3. Para mostrar as configurações HTML e seleccionar um modelo instalado a ser usado no menu pop-up Modelo, clique em HTML. Para mostrar uma descrição do modelo seleccionado, clique em Informações. A seleção padrão é Somente Flash.
4. Se você seleccionou um modelo HTML diferente de Mapas de imagem ou QuickTime, e na aba Flash você definiu a Versão para Flash Player 4 ou posterior, selecione Detecção da versão do Flash.
Nota: A Detecção da versão do Flash configura seu documento para detectar a versão do Flash Player do usuário e envia o usuário para uma página HTML alternativa se o usuário não tiver o player de destino.
5. Seleccionar a opção Dimensões para definir os valores dos atributos width e height no objeto object e nas tags embed:
Corresponder filme (Padrão) utiliza o tamanho do arquivo SWF.
Pixels Digita o número de pixels para a largura e a altura.
Porcentual Especifica a porcentagem da janela do navegador ocupada pelo arquivo SWF.
6. Para controlar a reprodução e os recursos do arquivo SWF, selecione as opções de Reprodução:

Pausado no início Pausa o arquivo SWF até que o usuário pressione um botão ou selecione Reproduzir no menu de atalho. (Opcional) A opção é desmarcada e o conteúdo começa a ser reproduzido tão logo é carregado (o parâmetro PLAY é definido para true).

Loop Repete o conteúdo ao atingir o último quadro. Desmarque esta opção de forma a parar o conteúdo quando o último quadro for atingido. (Opcional) O parâmetro LOOP está ativado.

Exibir menu Mostra um menu de atalho quando usuários clicam com o botão direito do mouse (Windows) ou clicam com o botão Control (Macintosh) no arquivo SWF. Para mostrar somente Sobre o Flash no menu de atalho, desmarque esta opção. Por padrão, esta opção é selecionada (o parâmetro MENU é definido para true).

Fonte do dispositivo (Somente Windows) substitui fontes do sistema com suavização de borda (com bordas arredondadas) por fontes não instaladas no sistema do usuário. O uso de fontes de dispositivo aumenta a legibilidade do tipo em tamanhos pequenos e pode reduzir o tamanho do arquivo SWF. Esta opção afeta somente os arquivos SWF que contêm texto estático (texto que você desenvolve ao criar um arquivo SWF e que não é alterado quando o conteúdo é exibido) definido para ser exibido com fontes de dispositivo.

7. Para determinar a combinação entre tempo de processamento e aparência, conforme descrito na lista abaixo, selecione as opções de Qualidade. Essas opções definem o valor do parâmetro QUALITY nas tags object e embed.

Low Melhora a velocidade de reprodução e reduz a aparência, e não usa suavização de borda.

Auto Low A princípio enfatiza a velocidade, mas melhora a aparência sempre que possível. A reprodução começa com a suavização de borda desativada. Se o Flash Player detectar que o processador pode utilizar a suavização de borda, ela é automaticamente ativada.

Auto High A princípio enfatiza tanto a velocidade de reprodução como a aparência, mas se necessário sacrifica a aparência para melhorar a velocidade de reprodução. A reprodução começa com a suavização de borda ativada. Se a taxa de quadros real ficar abaixo da taxa de quadros especificada, a suavização de borda é desativada para melhorar a velocidade de reprodução. Para emular a configuração Exibir > Suavização de borda, use esta configuração.

Medium Aplica a suavização de borda mas não suaviza bitmaps. Média produz uma qualidade intermediária entre a Baixa e a Alta.

High (Padrão) melhora a aparência em relação à velocidade de reprodução e sempre usa suavização de borda. Se o arquivo SWF não contiver animação, os bitmaps são suavizados; se o arquivo SWF contiver animação, os bitmaps não são suavizados.

Best Oferece a melhor qualidade de exibição e não leva em consideração a velocidade de reprodução. Toda a saída tem suavização de borda e os bitmaps são sempre suavizados.

8. Selecione uma opção Modo de janela, que controla o atributo HTML wmode nas tags object e embed. O modo de janela modifica a relação da caixa delimitadora de conteúdo ou janela virtual com conteúdo na página HTML, conforme descrito na lista abaixo:

Window (Padrão) Não incorpora nenhum atributo relacionado à janela nas tags object e embed. O plano de fundo do conteúdo é opaco e utiliza cor de plano de fundo HTML. O código HTML não pode ser renderizado acima ou abaixo do conteúdo do Flash Professional.

Opaco sem janela Define o plano de fundo do conteúdo do Flash Professional em opaco, obscurecendo tudo o que estiver sob o conteúdo. Permite que o conteúdo HTML apareça acima ou no topo do conteúdo.

Transparente sem janela Define o plano de fundo do conteúdo do Flash Professional em transparente, permitindo que o conteúdo HTML seja exibido acima e abaixo do conteúdo. Em navegadores que oferecem suporte aos modos sem janela, consulte Parâmetros e atributos para as tags object e embed.

Se você ativar a aceleração por hardware na aba Flash da caixa de diálogo Configurações de publicação, o Modo de janela selecionado será ignorado e assumirá o padrão Janela.

Veja uma demonstração da configuração do Modo de janela na TechNote, chamada [Como fazer um filme em Flash com fundo transparente](#).

Nota: Em algumas ocorrências, a renderização complexa no modo Transparente sem janela pode resultar em animação mais lenta quando as imagens HTML também são complexas.

9. Para posicionar a janela do arquivo SWF na janela do navegador, selecione uma das seguintes opções de Alinhamento HTML:

Padrão Centraliza o conteúdo na janela do navegador e corta as bordas se a janela do navegador for menor que o aplicativo.

À esquerda, À direita, Parte superior Alinha arquivos SWF junto com a borda correspondente da janela do navegador e corta os três lados restantes conforme necessário.

10. Se você alterou a largura e a altura original do documento, para posicionar o conteúdo dentro dos limites especificados, selecione a opção Dimensionar. A opção Dimensionar define o parâmetro SCALE nas tags object e embed.

Padrão (Mostrar tudo) Mostra o documento inteiro na área especificada sem distorção enquanto mantém a proporção original dos arquivos SWF. Os limites podem aparecer em dois lados do aplicativo.

Sem borda Dimensiona o documento para preencher a área especificada e mantém a proporção original do arquivo SWF sem distorção, cortando-o se necessário.

Ajuste exato Mostra o documento inteiro na área especificada sem preservar a proporção original, o que pode causar distorção.

Sem escala Impede o dimensionamento do documento quando a janela Flash Player é redimensionada.

11. Para definir como o conteúdo é colocado na janela do aplicativo e como ele é cortado, selecione a opção Alinhamento do Flash. Esta opção define o parâmetro SALIGN das tags object e embed.

12. Para mostrar mensagens de erro em caso de conflito entre as configurações de tags - por exemplo, se um modelo tiver código com

referência a uma imagem alternativa que não foi especificada - selecione Mostrar mensagens de aviso.

13. Para salvar as configurações com o arquivo atual, clique OK.

Parâmetros e atributos para as tags object e embed

Os seguintes atributos e parâmetros de tag descrevem o código HTML criado pelo comando Publicar. Consulte esta lista ao escrever HTML personalizado para mostrar conteúdo do Flash Professional. Salvo disposto em contrário, todos os itens se aplicam às tags object e embed. As entradas opcionais são indicadas. O Internet Explorer reconhece parâmetros usados com a tag object; o Netscape reconhece a tag embed. Os atributos são usados com as tags object e embed. Quando você personaliza um modelo, pode substituir uma variável de modelo (identificada na seção Valor para cada parâmetro da lista abaixo) para o valor:

Nota: Os atributos e parâmetros listados nesta seção são mostrados em minúsculas para que estejam em conformidade com o padrão XHTML.

Atributo/parâmetro devicefont (Opcional) Especifica se os objetos de texto estáticos são renderizados em fontes de dispositivo, mesmo que a opção Fonte do dispositivo não seja selecionada. Este atributo se aplica quando as fontes necessárias estão disponíveis no sistema operacional.

Valor: true | false

Variável de modelo: \$DE

Atributo src Especifica o nome do arquivo SWF a ser carregado. Aplica-se somente à tag embed.

Valor: movieName.swf

Variável de modelo: \$MO

Parâmetro movie Especifica o nome do arquivo SWF a ser carregado. Aplica-se somente à tag object.

Valor: movieName.swf

Variável de modelo: \$MO

Atributo classid Identifica o controle ActiveX para o navegador. O valor deve ser inserido exatamente como mostrado. Aplica-se somente à tag object.

Valor: clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000

atributo width Especifica a largura do aplicativo em pixels ou como porcentagem da janela do navegador.

Valor: n ou n%

Variável de modelo: \$WI

atributo height Especifica a altura do aplicativo em pixels ou como porcentagem da janela do navegador.

Nota: Como os aplicativos do Flash Professional são dimensionáveis, não há degradação da qualidade em tamanhos diferentes se a proporção for mantida. (Por exemplo, todos os seguintes tamanhos têm proporção 4:3: 640 x 480 pixels, 320 x 240 pixels e 240 x 180 pixels.)

Valor: n ou n%

Variável de modelo: \$HE

Atributo codebase Identifica a localização do controle ActiveX do Flash Player para que o navegador possa fazer o download automaticamente se o programa não estiver instalado. O valor deve ser inserido exatamente como mostrado. Aplica-se somente à tag object.

Valor: http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0

Atributo pluginspage Identifica a localização do plug-in Flash Player para que o usuário possa fazer o download se o programa não estiver instalado. O valor deve ser inserido exatamente como mostrado. Aplica-se somente à tag embed.

Valor: http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash

Atributo swliveconnect (Opcional) Especifica se o navegador deve iniciar o Java™ ao carregar o Flash Player pela primeira vez. O valor padrão é false se este atributo for omitido. Se você usar JavaScript e Flash Professional na mesma página, o Java deve estar sendo executado para que a função fscommand() funcione. No entanto, se você usa JavaScript somente para detectar o navegador ou para outra finalidade não relacionada às ações fscommand(), você pode impedir a inicialização do Java definindo SWLIVECONNECT para false. Para forçar o Java a ser iniciado quando você não estiver usando JavaScript, defina expressamente o atributo SWLIVECONNECT para true. Iniciar o Java aumenta significativamente o tempo de inicialização de um arquivo SWF; defina esta tag para true somente quando necessário. Aplica-se somente à tag embed.

Use a ação fscommand() para iniciar o Java de um arquivo de projetor independente.

Valor: true | false

Atributo/parâmetro play (Opcional) Especifica se o aplicativo começa a ser reproduzido imediatamente ao ser carregado no navegador da web. Se seu aplicativo Flash Professional é interativo, deixe o usuário iniciar a reprodução clicando em um botão ou executando alguma outra tarefa. Nesse caso, defina o atributo play para false para impedir que o aplicativo inicie automaticamente. O valor padrão é true se este atributo for omitido.

Valor: true | false

Variável de modelo: \$PL

Atributo/parâmetro loop (Opcional) Especifica se o conteúdo é repetido indefinidamente ou interrompido quando atinge o último quadro. O valor padrão é true se este atributo for omitido.

Valor: true | false

Variável de modelo: \$LO

Atributo/parâmetro quality (Opcional) Especifica o nível de suavização de borda a ser usado. Como a suavização de borda requer um processador mais rápido para suavizar cada quadro do arquivo SWF antes de sua renderização na tela do usuário, selecione um dos seguintes valores dependendo da sua prioridade (velocidade ou aparência):

Low Melhora a velocidade de reprodução e reduz a aparência, e nunca usa suavização de borda.

Autolow A princípio enfatiza a velocidade, mas melhora a aparência sempre que possível. A reprodução começa com a suavização de borda desativada. Se o Flash Player detectar que o processador pode utilizar a suavização de borda, ela é ativada. Observação: os arquivos SWF adaptados usando o ActionScript 3.0 não reconhecem o valor autolow.

Autohigh Inicialmente enfatiza tanto a velocidade de reprodução e a aparência, mas se necessário sacrifica a aparência para melhorar a velocidade de reprodução. A reprodução começa com a suavização de borda ativada. Se a taxa de quadros ficar abaixo da taxa de quadros especificada, a suavização de borda é desativada para melhorar a velocidade de reprodução. Use esta configuração para emular o comando Suavização de borda (Exibir > Modo de visualização > Suavização de borda).

Medium Aplica a suavização de borda e não suaviza bitmaps. Produz uma qualidade intermediária entre Low e High.

High Melhora a aparência em relação à velocidade de reprodução e sempre aplica suavização de borda. Se o arquivo SWF não contiver animação, os bitmaps são suavizados; se o arquivo SWF contiver animação, os bitmaps não são suavizados.

Best Oferece a melhor qualidade de exibição e não leva em consideração a velocidade de reprodução. Toda a saída tem suavização de borda e os bitmaps são suavizados.

O valor padrão para quality é high se o atributo for omitido.

Valor: low | medium | high | autolow | autohigh | best

Variável de modelo: \$QU

Atributo/parâmetro bgcolor (Opcional) Especifica a cor do plano de fundo do aplicativo. Use este atributo para substituir a configuração de cor de plano de fundo especificada pelo arquivo SWF. Esse atributo não afeta a cor de plano de fundo da página HTML.

Valor: #RRGGBB (valor RGB hexadecimal)

Variável de modelo: \$BG

Atributo/parâmetro scale (Opcional) Define como o aplicativo é colocado na janela do navegador quando os valores width e height são porcentagens.

Showall (padrão) Mostra o documento inteiro na área especificada sem distorção enquanto mantém a proporção original do aplicativo. Os limites podem aparecer em dois lados do aplicativo.

Noborder Dimensiona o conteúdo de forma a preencher a área especificada sem distorção, mas possível com um certo nível de corte, mantendo ao mesmo tempo a proporção original do aplicativo.

Exactfit Torna todo o conteúdo visível na área especificada sem tentar preservar a proporção original. Pode ocorrer distorção.

O valor padrão é showall se este atributo for omitido (e os valores width e height são porcentagens).

Valor: showall | noborder | exactfit

Variável de modelo: \$SC

Atributo align Especifica o valor align para as tags object, embed e img e determina como o arquivo SWF é posicionado na janela do navegador.

Padrão Centraliza o aplicativo na janela do navegador e corta as bordas se a janela do navegador for menor que o aplicativo.

E, D e S Alinha o aplicativo ao longo da borda esquerda, direita ou superior, respectivamente, da janela do navegador e corta os três lados restantes, conforme necessário.

Valor: Default | L | R | T

Variável de modelo: \$HA

Parâmetro salign (Opcional) Especifica onde um arquivo SWF dimensionado é posicionado na área definida pelas configurações width e height.

E, D e S Alinha o aplicativo ao longo da borda esquerda, direita ou superior, respectivamente, da janela do navegador e corta os três lados restantes, conforme necessário.

ES e DS Alinha o aplicativo ao longo da borda superior esquerda e superior direita, respectivamente, da janela do navegador e corta a parte inferior e o lado direito ou esquerdo restantes conforme necessário.

Se esse atributo for omitido, o conteúdo será centralizado na janela do navegador.

Valor: E | D | S | L | ES | DS

Variável de modelo: \$SA

Atributo base (Opcional) Especifica o diretório base ou URL usados para resolver todas as instruções de caminho no arquivo SWF. Este atributo é útil quando você mantém arquivos SWF em uma pasta diferente da dos outros arquivos.

diretório base ou URL

Atributo ou parâmetro menu (Opcional) Especifica o tipo de menu exibido quando o usuário clica com o botão direito (Windows) ou com o botão Command pressionado (Macintosh) na área do aplicativo no navegador.

true mostra o menu completo, oferecendo ao usuário várias opções para melhorar ou controlar a reprodução.

false mostra um menu contendo somente a opção Sobre o Adobe Flash Player 6 e a opção Configurações.

O valor padrão é true se este atributo for omitido.

Valor: true | false

Variável de modelo: \$ME

Atributo ou parâmetro wmode (Opcional) Permite utilizar o conteúdo transparente do Flash Professional, posicionamento absoluto e recursos de camada disponíveis no Internet Explorer 4.0. Para obter uma lista de navegadores suportados por esse atributo/parâmetro, consulte [Publicação de documentos Flash](#). O parâmetro wmode também é usado para a aceleração por hardware no Flash Player 9 e versões posteriores.

Window Reproduz o aplicativo em sua própria janela retangular em uma página web. O Windows indica que o aplicativo Flash Professional não interage com camadas HTML e é sempre o item na posição mais superior.

Opaco Faz o aplicativo ocultar tudo atrás de si na página.

Transparente Faz o plano de fundo da página HTML mostrar todas as partes transparentes do aplicativo e também pode reduzir o desempenho da animação.

Opaque windowless e Transparent windowless Ambos interagem com camadas HTML, permitindo que camadas acima do arquivo SWF bloqueiem o aplicativo. 'Transparente' permite o uso de transparência, de forma que as camadas HTML abaixo do arquivo SWF possam ser vistas através do plano de fundo do arquivo SWF; 'opaco' não permite.

Direto Nível 1 – A aceleração por hardware no modo direto está ativada. As outras configurações do modo de janela aplicam-se somente quando a aceleração por hardware está desativada.

GPU Nível 2 – A aceleração por hardware no modo GPU está ativada. As outras configurações do modo de janela aplicam-se somente quando a aceleração por hardware está desativada.

Para obter mais informações sobre aceleração por hardware, consulte Especificar configurações de publicação para arquivos SWF (CS5).

O valor padrão é Window se este atributo for omitido. Aplica-se somente à tag object.

Valor: Janela | Opaco | Transparente | Direto | GPU

Variável de modelo: \$WM

Atributo ou parâmetro allowscriptaccess Use allowscriptaccess para permitir que o aplicativo Flash Professional se comunique com a página HTML que o hospeda. As operações fscommand() e getURL() podem fazer o JavaScript usar as permissões da página HTML, que podem ser diferentes das permissões do seu aplicativo Flash Professional. Isso tem importantes implicações para a segurança entre domínios.

always Sempre permite operações de script.

never Proíbe todas as operações de script.

samedomain Permite operações de script somente se o aplicativo Flash Professional e a página HTML tiverem o mesmo domínio.

O valor padrão que todos os modelos de publicação HTML utilizam é samedomain.

Valor: always | never | samedomain

Parâmetro SeamlessTabbing (Opcional) Permite definir o controle ActiveX para movimentar-se com a tecla Tab, de forma que o usuário possa sair de um aplicativo Flash Professional por meio da tecla Tab. Esse parâmetro funciona somente no Windows com o controle ActiveX do Flash Player, versão 7 e posteriores.

true (ou omitido) define o controle ActiveX para permitir a movimentação com a tecla Tab: depois que os usuários usam a tecla Tab para percorrer o aplicativo Flash Professional, a próxima pressão de tecla Tab move o foco para fora do aplicativo Flash Professional e para dentro do conteúdo HTML adjacente ou para a barra de status do navegador, se nada puder receber foco no HTML após o aplicativo Flash Professional.

false Define o controle ActiveX para comportar-se como na versão 6 e anteriores: depois que os usuários percorrem o aplicativo Flash Professional por meio da tecla Tab, a próxima pressão dessa tecla devolve o foco ao início do aplicativo Flash Professional. Nesse modo, não é possível usar a tecla Tab para avançar o foco além do aplicativo Flash Professional.

Valor: true | false

Exemplos que utilizam as tags object e embed

Para object, quatro configurações (height, width, classid e codebase) são atributos que aparecem na tag object; todas as outras são parâmetros que aparecem separadamente, chamadas tags param, conforme mostrado no exemplo abaixo:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
height="100" codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">
<param name="movie" value="movienome.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
</object>
```

Para a tag embed, todas as configurações (como height, width, quality e loop) são atributos que aparecem entre os colchetes da tag embed de abertura, conforme mostrado no exemplo abaixo:

```
<embed src="movienome.swf" width="100" height="100" play="true"
```

```
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</embed>
```

Para usar ambas as tags, posicione a tag embed antes da tag object de fechamento, conforme mostrado no exemplo abaixo:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
height="100" codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">
<param name="movie" value="movienome.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
<embed src="movienome.swf" width="100" height="100" play="true"
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</embed>
</object>
```

Nota: Se você usar as tags object e embed, use valores idênticos para cada atributo ou parâmetro para assegurar uma reprodução consistente entre diferentes navegadores. O parâmetro swflash.cab#version=9,0,0,0 é opcional; só omita este parâmetro se não quiser verificar o número da versão.

Navegadores que suportam modos sem janelas

Para obter informações detalhadas sobre suporte para navegador da web para atributo WMODE, consulte a [tabela em TechNote 12701: Atributos de Tag de OBJETO do Flash](#).

Definir as configurações de publicação para detecção do Flash Player (CS5)

[Para o início](#)

A Detecção da versão do Flash configura seu documento para detectar a versão do Flash Player do usuário e envia o usuário para uma página HTML alternativa se o usuário não tiver o player de destino. A página HTML alternativa contém um link para fazer download da versão mais recente do Flash Player

A detecção do Flash Player está disponível somente para publicar configurações definidas para Flash Player 4 ou posterior (CS5) ou para Flash Player 5 (CS5.5) ou posterior e para arquivos SWF incorporados aos modelos Somente Flash ou Flash HTTPS.

Nota: O Flash Player 5 e versões posteriores são instalados em 98% dos computadores conectados à Internet, fazendo da detecção do Flash Player um método razoável para assegurar que usuários finais tenham a versão correta do Flash Professional instalada para exibir o conteúdo. Os seguintes modelos HTML não suportam a detecção de Flash Player devido a um conflito entre o JavaScript desses modelos e o JavaScript usado para detectar o Flash Player:

- Flash Professional para PocketPC 2003
- Flash Professional com Tracking AICC
- Flash Professional com FSCommand
- Flash Professional com âncoras nomeadas
- Flash Professional com Tracking SCORM

Nota: O modelo em HTML do Image Map não está disponível para detecção do player porque não está incorporado no Flash Player.

1. Selecione Arquivo > Configurações de publicação e clique em HTML.
2. Selecione o modelo Somente Flash ou Flash HTTPS no menu pop-up Modelo. Esses modelos são compatíveis com o kit de detecção HTML de uma página. Cada um desses modelos habilita a caixa de seleção Detectar a versão do Flash e os campos de texto de número de versão.
3. Marque a caixa de seleção Detectar versão do Flash. Seu arquivo SWF é incorporado a uma página da web que inclui o código de detecção do Flash Player. Se o código de detecção encontrar uma versão aceitável do Flash Player instalada no computador do usuário final, o arquivo SWF é reproduzido na forma designada.
4. (Opcional) Para especificar revisões precisas do Flash Player, use os campos de texto Revisão principal e Revisão secundária. Por exemplo: especifique a versão Flash Player 7.0.2 se ela oferecer um recurso específico para exibir seu arquivo SWF.

Quando você publicar o arquivo SWF, o Flash Professional criará uma página HTML incorporando o arquivo SWF e o código de detecção do Flash Player. Se um usuário final não possui a versão do Flash Professional especificada para exibir o arquivo SWF, será exibida uma página HTML com um link para download da versão mais atualizada do Flash Player.

Especificar configurações de publicação para arquivos GIF (CS5)

[Para o início](#)

Use arquivos GIF para exportar desenhos e animações simples para utilização em páginas da web. Os arquivos GIF padrão são bitmaps

compactados.

Um arquivo GIF animado (às vezes chamado de GIF89a) é uma forma simples de exportar sequências de animação curtas. O Flash Professional otimiza um arquivo GIF animado, armazenando somente as alterações quadro a quadro.

O Flash Professional exporta o primeiro quadro do arquivo SWF como arquivo GIF, exceto se você marcar um outro quadro-chave para exportação inserindo o rótulo de quadro #Static no Inspetor de propriedades. O Flash Professional exporta todos os quadros do arquivo SWF atual para um arquivo GIF animado, salvo se você especificar um intervalo de quadros para exportação inserindo os rótulos de quadro #First e #Last nos quadros-chave adequados.

O Flash Professional pode gerar um mapa de imagem para um arquivo GIF para manter links URL para botões no documento original. Use o Inspetor de propriedades para colocar o rótulo de quadro #Map no quadro-chave no qual será criado o mapa de imagens. Se você não criar um rótulo de quadro, o Flash Professional criará um mapa de imagens usando os botões do último quadro do arquivo SWF. Crie um mapa de imagens somente se a variável do modelo \$IM estiver presente no modelo selecionado.

1. Selecione Arquivo > Configurações de publicação, clique em Formatos e selecione Imagem GIF.

2. Para o nome de arquivo GIF, use o nome de arquivo padrão ou digite um novo nome de arquivo com a extensão .gif.

3. Clique em GIF.

Dimensões Digite valores de largura e altura em pixels para a imagem de bitmap exportada ou selecione Corresponder filme para igualar o tamanho do GIF ao do arquivo SWF e manter a proporção da imagem original.

Reprodução Determine se o Flash Professional criará uma imagem estática (Estático) ou um GIF animado (Animação). Se você escolher Animação, selecione Repetição contínua ou digite o número de repetições.

4. Para especificar um intervalo de configurações de aparência para o arquivo GIF exportado, selecione uma das seguintes opções:

Otimização de cores Remove todas as cores não utilizadas de uma tabela de cores de arquivo GIF. Esta opção reduz o tamanho do arquivo sem afetar a qualidade da imagem, mas exige ligeiramente mais requisitos de memória. Essa opção não produz efeitos em paletas adaptáveis. (A paleta adaptativa analisa as cores da imagem e cria uma tabela de cores exclusiva para o arquivo GIF selecionado.)

Entrelaçar Mostra em incrementos o arquivo GIF exportado em um navegador à medida que o download ocorre. Permite que o usuário veja o conteúdo gráfico básico do arquivo antes de seu download completo e pode fazer o download do arquivo mais rapidamente em uma conexão de rede lenta. Não entrelace uma imagem GIF animada.

Suavidade Aplica suavização de borda a um bitmap exportado para produzir uma imagem de bitmap de melhor qualidade e melhorar a qualidade de exibição do texto. No entanto, a suavização pode causar a exibição de um halo de pixels cinza em volta da imagem com suavização de borda em um plano de fundo colorido, aumentando o tamanho do arquivo GIF. Exporte uma imagem sem suavização se aparecer um halo ou se estiver colocando uma transparência GIF sobre um plano de fundo multicolorido.

Pontilhar sólidos Aplica pontilhado a cores sólidas e a gradientes.

Remover gradientes (Padrão desativado) converte todos os preenchimentos gradientes do arquivo SWF em cores sólidas usando a primeira cor do gradiente. Os gradientes aumentam o tamanho do arquivo GIF e geralmente têm baixa qualidade. Para evitar resultados inesperados, selecione a primeira cor dos gradientes cuidadosamente se usar esta opção.

5. Para determinar a transparência do plano de fundo do aplicativo e a forma como as configurações alfa são convertidas em GIF, selecione uma destas opções de transparência:

Opaco Produz um plano de fundo em cor sólida.

Transparente Produz um plano de fundo transparente.

Alfa Define uma transparência parcial. Digite um valor entre 0 e 255. Um valor mais baixo resulta em maior transparência. O valor 128 corresponde a uma transparência de 50%.

6. Para especificar como os pixels de cores disponíveis são combinados para simular cores não disponíveis na paleta atual, selecione a opção Pontilhamento. O pontilhamento pode melhorar a qualidade da cor, mas aumenta o tamanho do arquivo.

Nada Desativa o pontilhamento e substitui cores ausentes na tabela de cores básicas por cores sólidas da tabela mais próximas à cor especificada. Desativar o pontilhamento pode resultar em arquivos menores, mas também em cores insatisfatórias.

Ordenado Oferece pontilhamento de boa qualidade com pouco aumento no tamanho do arquivo.

Difusão Oferece a melhor qualidade de pontilhamento mas aumenta o tamanho do arquivo e o tempo de processamento. Funciona somente com a paleta de 216 cores selecionada.

7. Para definir a paleta de cores da imagem, selecione um dos seguintes tipos de Paleta:

Web 216 Usa a paleta padrão de 216 cores segura para a Web para criar a imagem GIF, oferecendo boa qualidade de imagem e o mais rápido processamento no servidor.

Adaptável Analisa as cores da imagem e cria uma tabela de cores exclusiva para o arquivo GIF selecionado. Melhor sistema para exibir milhares ou milhões de cores; cria a cor mais precisa para a imagem, mas aumenta o tamanho do arquivo. Para reduzir o tamanho de um arquivo GIF com uma paleta adaptável, use a opção Cores máximas para reduzir o número de cores da paleta.

Adaptável para encaixe na Web É o mesmo que a paleta Adaptável, com a diferença de converter cores semelhantes na paleta de 216 cores da Web. A paleta de cores resultante é otimizada para a imagem, mas quando possível o Flash Professional utiliza cores da paleta de 216 cores da Web. Isso produz cores melhores para a imagem quando a paleta de 216 cores da web está ativa em um sistema de 256 cores.

Personalizada Especifica a paleta que você otimizou para a imagem selecionada. A paleta personalizada é processada na mesma velocidade da paleta de 216 cores da web. Para usar esta opção, é preciso saber como criar e usar paletas personalizadas. Para selecionar uma paleta personalizada, clique no ícone da pasta Paleta (ícone de pasta que aparece ao final do campo de texto Paleta) e selecione um arquivo de paleta. O Flash Professional oferece suporte a paletas salvas no formato ACT, que é exportado por alguns aplicativos gráficos.

- Para definir o número de cores usadas na imagem GIF, se você selecionou a paleta Adaptável ou Adaptável para encaixe na Web, digite um valor para Cores máximas. Um número menor de cores pode produzir um arquivo menor, mas pode degradar as cores da imagem.
- Clique em OK.

Especificar configurações de publicação para arquivos JPEG (CS5)

[Para o início](#)

O formato JPEG permite salvar uma imagem na forma de um bitmap de 24 bits altamente compactado. Em geral, o formato GIF é o melhor para exportar desenhos e o formato JPEG é melhor para imagens com tons contínuos, como fotografias, gradientes ou bitmaps incorporados.

O Flash Professional exporta o primeiro quadro do arquivo SWF como arquivo JPEG, salvo se você marcar um outro quadro-chave para exportação inserindo o rótulo de quadro #Static.

- Selecione Arquivo > Configurações de publicação, clique em Formatos e selecione Imagem JPEG.
- Para o nome de arquivo JPEG, use o nome de arquivo padrão ou digite um novo nome de arquivo com a extensão .jpg.
- Clique na aba JPEG.

Dimensões Digite valores de largura e altura em pixels para a imagem de bitmap exportada ou selecione Corresponder filme para igualar o tamanho do JPEG ao do Palco e manter a proporção da imagem original.

Qualidade Arraste o controle deslizante ou digite um valor para controlar a quantidade de compactação do arquivo JPEG. Quanto mais baixa for a qualidade da imagem, menor será o tamanho do arquivo, e vice-versa. Para determinar a melhor combinação de tamanho e qualidade, tente diferentes configurações.

Nota: Para alterar a configuração de compactação do objeto, use a caixa de diálogo Propriedades do bitmap para definir a qualidade de exportação do bitmap por objeto. A opção de compactação padrão na caixa de diálogo Propriedades do bitmap aplica a opção Qualidade JPEG das configurações de publicação.

Progressivo Mostra imagens JPEG progressivas incrementalmente em um navegador da web, o que faz as imagens serem exibidas mais rápido quando carregadas por meio de uma conexão de rede lenta. Semelhante ao entrelaçamento em imagens GIF e PNG.

- Clique em OK.

Especificação de configurações de publicação para arquivos PNG (CS5)

[Para o início](#)

PNG é o único formato de plataforma cruzada que suporta transparência (um canal alfa). Ele também é o formato de arquivo nativo do Adobe® Fireworks®.

O Flash Professional exporta o primeiro quadro do arquivo SWF como arquivo PNG, exceto se você marcar um outro quadro-chave para exportação inserindo o rótulo de quadro #Static.

- Selecione Arquivo > Configurações de publicação, clique em Formatos e selecione Imagem PNG.
- Para o nome de arquivo PNG, use o nome de arquivo padrão ou digite um novo nome de arquivo com a extensão .png.
- Clique em PNG.

Dimensões Digite valores de largura e altura em pixels para a imagem de bitmap exportada ou selecione Corresponder filme para igualar o tamanho da imagem PNG ao do arquivo SWF e manter a proporção da imagem original.

Profundidade de bits Defina o número de bits por pixel e cores a serem usados ao criar a imagem. Quanto maior a profundidade de bits, maior o arquivo.

- 8 bits por canal (bpc) para uma imagem de 256 cores
- 24 bpc para milhares de cores
- 24 bpc com Alfa para milhares de cores com transparência (32 bpc)

- Para especificar configurações de aparência para o PNG exportado, selecione uma destas opções:

Otimização de cores Remove cores não utilizadas da tabela de cores do arquivo PNG, reduzindo o tamanho do arquivo em 1000 a 1500 bytes, sem afetar a qualidade da imagem, mas aumentando ligeiramente os requisitos de memória. Não produz efeitos em paletas adaptáveis.

Entrelaçar Mostra em incrementos o arquivo PNG exportado em um navegador à medida que o download ocorre. Permite que o usuário veja o conteúdo gráfico básico do arquivo antes de seu download completo e pode fazer o download do arquivo mais rapidamente em uma conexão de rede lenta. Não entrelace um arquivo PNG animado.

Suavidade Aplica suavização de borda a um bitmap exportado para produzir uma imagem de bitmap de melhor qualidade e melhorar a qualidade de exibição do texto. No entanto, a suavização pode causar a exibição de um halo de pixels cinza em volta da imagem com suavização de borda em um plano de fundo colorido, aumentando o tamanho do arquivo PNG. Exporte uma imagem sem suavização se

aparecer um halo ou se estiver colocando uma transparência PNG sobre um plano de fundo multicolorido.

Pontilhar sólidos Aplica pontilhamento a cores sólidas e gradientes.

Remover gradientes (Padrão desativado) converte todos os preenchimentos gradientes do aplicativo em cores sólidas usando a primeira cor do gradiente. Os gradientes aumentam o tamanho do PNG e geralmente oferecem baixa qualidade. Para evitar resultados inesperados, selecione a primeira cor dos gradientes cuidadosamente se usar esta opção.

- Se você selecionou 8 bpc para Profundidade de bits, selecione uma opção de Pontilhamento para especificar quantos pixels de cores disponíveis serão combinados para simular cores não disponíveis na paleta atual. O pontilhamento pode melhorar a qualidade da cor, mas aumenta o tamanho do arquivo. Selecione uma das seguintes opções:

Nada Desativa o pontilhamento e substitui cores ausentes na tabela de cores básicas por cores sólidas da tabela mais próximas à cor especificada. Desativar o pontilhamento pode resultar em arquivos menores, mas também em cores insatisfatórias.

Ordenado Oferece pontilhamento de boa qualidade com pouco aumento no tamanho do arquivo.

Difusão Oferece a melhora qualidade de pontilhamento mas aumenta o tamanho do arquivo e o tempo de processamento. Também funciona somente com a paleta de 216 cores da Web selecionada.

- Selecione um dos seguintes Tipos de paleta para definir a paleta de cores para a imagem PNG:

Web 216 Usa a paleta padrão segura para a Web de 216 cores para criar a imagem PNG, oferecendo boa qualidade de imagem e processamento mais rápido no servidor.

Adaptável Analisa as cores da imagem e cria uma tabela de cores exclusiva para o arquivo PNG selecionado. O melhor para sistemas que mostram milhares ou milhões de cores; cria a cor mais precisa para a imagem, mas resulta em um arquivo de tamanho maior do que um PNG criado com a paleta de 216 cores segura para Web.

Adaptável para encaixe na Web É o mesmo que a paleta Adaptável, com a diferença de converter cores semelhantes na paleta de 216 cores segura para a Web. A paleta de cores resultante é otimizada para a imagem, mas quando possível o Flash Professional utiliza cores da paleta de 216 cores segura para a Web. Isso produz cores melhores para a imagem quando a paleta de 216 cores segura para a Web está ativa em um sistema de 256 cores. Para reduzir o tamanho de um arquivo PNG com uma paleta adaptável, use a opção Cores máximas para reduzir o número de cores da paleta.

Personalizada Especifica a paleta que você otimizou para a imagem selecionada. A paleta personalizada é processada na mesma velocidade da paleta de 216 cores segura para a Web. Para usar esta opção, é preciso saber como criar e usar paletas personalizadas. Para selecionar uma paleta personalizada, clique no ícone da pasta Paleta (ícone de pasta que aparece ao final do campo de texto Paleta) e selecione um arquivo de paleta. O Flash Professional suporta paletas salvas no formato ACT, exportado pelos principais aplicativos gráficos.

- Para definir o número de cores usadas na imagem PNG, se você selecionou a paleta Adaptável ou Adaptável para encaixe na Web, digite um valor para Cores máximas. Um número menor de cores pode produzir um arquivo menor, mas pode degradar as cores da imagem.
- Para selecionar um método de filtragem por linha para tornar o arquivo PNG mais compactável e experimentar as diferentes opções de uma imagem específica, selecione uma das seguintes opções de Filtro:

Nada Desativa a filtragem.

Abaixo Transmite a diferença entre cada byte e o valor do byte correspondente do pixel anterior.

Acima Transmite a diferença entre cada byte e o valor do byte correspondente do pixel imediatamente superior.

Médio Usa a média dos dois pixels vizinhos (esquerda e acima) para prever o valor de um pixel.

Caminho Computa uma função linear simples dos três pixels vizinhos (esquerda, acima, superior esquerdo) e seleciona o pixel vizinho mais próximo do valor computado como previsão da cor.

Adaptável Analisa as cores da imagem e cria uma tabela de cores exclusiva para o arquivo PNG selecionado. Melhor para sistemas que mostram milhares ou milhões de cores; cria a cor mais precisa para a imagem, mas resulta em arquivo de tamanho maior que um PNG criado com a paleta de 216 cores para web. Reduza o tamanho de um PNG criado com uma paleta adaptável reduzindo o número de cores da paleta.

- Clique em OK.

Visualizar o formato e as configurações de publicação (CS5)

[Para o início](#)

O comando Publicar visualização exporta o arquivo e abre a visualização no navegador padrão. Se você visualizar um vídeo QuickTime, Publicar visualização inicia o Player do vídeo QuickTime. Se você visualizar um projetor, o Flash Professional inicia o projetor.

❖ Selecione Arquivo > Publicar visualização e selecione o formato de arquivo a ser visualizado.

Usando os valores de Configurações de publicação atual, o Flash Professional cria um arquivo do tipo especificado no mesmo local do arquivo FLA. Este arquivo permanece nesse local até que você o substitua ou o exclua.

Uso de perfis de publicação (CS5)

[Para o início](#)

Os perfis de publicação permitem:

- Salvar uma configuração de publicação, exportá-la e importar o perfil de publicação para outros documentos ou para que outros possam usá-lo.
- Importar perfis de publicação para uso no seu documento.
- Criar perfis para publicação em vários formatos de mídia.
- Criar um perfil de publicação para uso interno diferente da forma como você publica os arquivos para um cliente.
- Criar um perfil de publicação padrão para sua empresa, para garantir que os arquivos sejam publicados uniformemente.

Os perfis de publicação são salvos no nível do documento, e não do aplicativo.

Criação de um perfil de publicação

1. Na caixa de diálogo Configurações de publicação, clique no botão Criar novo perfil .
2. Nomeie o perfil de publicação e clique em OK.
3. Especifique as configurações de publicação para o documento e clique em OK.

Duplicar, modificar ou excluir um perfil de publicação

❖ No menu pop-up Perfil atual (Arquivo > Configurações de publicação), selecione o perfil de publicação a ser usado:

- Para criar um perfil duplicado, clique no botão Duplicar perfil . Digite um nome de perfil na caixa de texto Duplicar nome e clique em OK.
- Para modificar um perfil de publicação, especifique as novas configurações de publicação para o documento e clique em OK.
- Para excluir um perfil de publicação, clique no botão Excluir perfil  e clique em OK.

Exportação de um perfil de publicação

1. No menu pop-up Perfil atual (Arquivo > Configurações de publicação), selecione o perfil de publicação a ser exportado.
2. Clique no botão Importar/exportar perfil  e selecione Exportar. Exporte um perfil de publicação como arquivo XML para importação para outros documentos.
3. Aceite o local padrão no qual será salvo o perfil de publicação ou navegue para um novo local e clique em Salvar.

Importação de um perfil de publicação

Outros usuários podem criar e exportar perfis de publicação, que você pode importar e selecionar como uma opção de configurações de publicação.

1. Selecione Arquivo > Configurações de publicação, clique em Importar/exportar perfil  e selecione Importar.
2. Navegue para o arquivo XML do perfil de publicação e clique em Abrir.

Mais tópicos da Ajuda

[Visão geral da publicação](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Vídeo

Codecs ausentes | Adobe Media Encoder | Premiere Pro instalado pelo Creative Cloud
solução de problemas (10 de maio de 2012)

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Adicionar vídeo ao Flash

[Antes de começar](#)

[Métodos de uso de vídeo em Flash](#)

[Download progressivo de vídeo usando um servidor Web](#)

[Fluxo de vídeo usando o Flash Media Server](#)

[Incorporação de arquivo de vídeo em um arquivo Flash](#)

[Tutoriais e exemplos](#)

O Flash oferece vários métodos através dos quais você pode incorporar vídeo ao seu documento Flash e reproduzi-lo para os usuários.

Antes de começar

[Para o início](#)

Antes de começar a trabalhar com vídeo no Flash Professional, é importante compreender as seguintes informações:

- O Flash Professional pode reproduzir somente alguns formatos de vídeo específicos.
Esses formatos incluem vídeo FLV, F4V e MPEG. Para obter instruções sobre como converter vídeo em outros formatos, consulte Criar arquivos de vídeo para uso em Flash
- Use o aplicativo Adobe Media Encoder separado (incluído com o Flash Professional) para converter outros formatos de vídeo para FLV e F4V. Para obter instruções, consulte Criar arquivos de vídeo para uso em Flash.
- Há diferentes maneiras de adicionar vídeo ao Flash Professional, cada uma com vantagens em diferentes situações. Consulte a seguir a lista desses métodos.
- O Flash Professional inclui um Assistente de importação de vídeo que é aberto quando você escolhe Arquivo > Importar > Importar vídeo.
- Usar o componente FLVPlayback é a maneira mais simples de reproduzir rapidamente o vídeo em um arquivo Flash Professional.
Para obter instruções, consulte Download progressivo de vídeo usando um servidor Web.

Métodos de uso de vídeo em Flash

[Para o início](#)

Você pode usar vídeo no Flash Professional de diferentes maneiras:

- Download progressivo de um servidor Web
Este método mantém o arquivo de vídeo externo ao arquivo Flash Professional e do arquivo SWF resultante. Isso mantém o tamanho do arquivo SWF pequeno. Este é o método mais comum de se usar vídeo no Flash Professional.
- Fluxo de vídeo usando o Flash Media Server.
Este método também mantém o arquivo de vídeo externo ao seu arquivo Flash Professional. O Servidor de fluxo de mídia Adobe Flash proporciona proteção segura do conteúdo de seu vídeo, além de uma experiência tranquila de reprodução de fluxo.
- Incorporar dados de vídeo diretamente a um arquivo Flash Professional
Este método resulta em arquivos Flash Professional muito grandes, sendo recomendado somente para clipes de vídeo curtos. Para obter instruções, consulte Incorporação de arquivo de vídeo em um arquivo Flash.

Download progressivo de vídeo usando um servidor Web

[Para o início](#)

O download progressivo permite usar o componente FLVPlayback ou o ActionScript que você grava para carregar arquivos FLV ou F4V externos em um arquivo SWF, e reproduzi-los em tempo de execução.

Como o arquivo de vídeo é mantido externo ao outro conteúdo do Flash Professional, é relativamente fácil atualizar o conteúdo de vídeo, sem tornar a publicar o arquivo SWF.

O download progressivo oferece as seguintes vantagens em relação à incorporação de vídeo na Linha de tempo:

- Durante a criação, você pode publicar apenas seu arquivo SWF para visualizar, ou testar uma parte ou todo o conteúdo do Flash Professional. Os resultados são tempos de visualização mais rápidos e tempo de resposta mais rápido em experimentação iterativa.
- Durante a reprodução, o vídeo é iniciado assim que o primeiro segmento de vídeo é baixado e armazenado em cache na unidade de disco do computador local.
- No tempo de execução, os arquivos de vídeo são carregados pelo Flash Player da unidade de disco do computador local para o arquivo

SWF, sem limitações no tamanho nem na duração do arquivo de vídeo. Não há problemas de sincronização de áudio nem restrições de memória.

- A velocidade de exibição de quadros do arquivo de vídeo pode ser diferente da taxa de quadros do arquivo SWF, permitindo maior flexibilidade na autoração do conteúdo do Flash Professional.

Importação de vídeo para download progressivo

Você pode importar um arquivo de vídeo armazenado localmente no seu computador e, em seguida, transferir o arquivo de vídeo para um servidor depois de importá-lo para o seu arquivo FLA. No Flash, quando você importa vídeo para download progressivo, adiciona somente uma referência ao arquivo de vídeo. O Flash usa a referência para localizar o arquivo de vídeo no computador local ou em um servidor Web.

Também é possível importar um arquivo de vídeo que já foi transferido a um servidor de Web padrão, um Adobe Flash Media Server (FMS), ou um Flash Video Streaming Service (FVSS).

1. Selecione Arquivo > Importar > Importar vídeo para importar o clipe de vídeo no documento atual do Flash Professional.
2. Selecione o clipe de vídeo a ser importado. Você pode selecionar um clipe de vídeo localizado no seu computador local ou inserir a URL de um vídeo já carregado em um servidor da Web ou no Flash Media Server.

- Para importar vídeos armazenados em seu computador local, selecione 'Carregar vídeo externo com o componente de reprodução'.
- Para importar vídeos já implantados em um servidor da Web, no Flash Media Server ou no Flash Video Streaming Service, selecione 'Já implantado em um servidor Web, no Flash Video Streaming Service ou no Fluxo do Flash Media Server', e insira a URL do clipe de vídeo.

Nota: A URL para um clipe de vídeo localizado em um servidor Web vai usar o protocolo de comunicação http. A URL para um clipe de vídeo localizado em um Flash Media Server ou o Flash Streaming Service vai usar o protocolo de comunicação RTMP.

3. Selecione uma capa para o clipe de vídeo. É possível escolher:

- Não use uma capa com o componente FLVPlayback selecionando Nenhum.
- Selecione uma das capas predefinidas do componente FLVPlayback. O Flash Professional copia a capa na mesma pasta como o arquivo FLA.

Nota: As capas do componente FLVPlayback são um pouco diferentes, dependendo de você estar criando um documento Flash baseado no AS2 ou no AS3.

- Selecione uma capa personalizada criada por você digitando a URL da capa no servidor Web.

Nota: Se optar por usar uma capa personalizada chamada de um local remoto, a visualização ao vivo não estará disponível para o vídeo no palco.

4. O Assistente para Importação de Vídeo cria um componente de vídeo FLVPlayback no Palco que você pode usar para testar a reprodução do vídeo localmente. Ao terminar de criar seu documento Flash e, se quiser implantar o arquivo SWF e o clipe de vídeo, envie os seguintes ativos para o servidor Web ou o Flash Media Server que hospeda seu vídeo:

- Se estiver usando uma cópia local do clipe de vídeo, envie o clipe (que fica na mesma pasta do clipe de vídeo de origem selecionado com a extensão .flv)

Nota: O Flash Professional utiliza um caminho relativo para apontar para o arquivo FLV ou F4V (relativo ao arquivo SWF), permitindo que você use localmente a mesma estrutura de diretório usada no servidor. Se o vídeo foi anteriormente implantado no FMS ou no FVSS que está hospedando o vídeo, ignore esta etapa.

- A capa de vídeo (se escolher usar uma capa)

Para usar uma capa pré-definida, o Flash Professional copia a capa na mesma pasta do arquivo FLA.

- O componente FLVPlayback

Para editar o campo URL do componente FLVPlayback para o campo do servidor Web ou do Flash Media Server para o qual você está enviando o vídeo, use o Inspetor de componentes (Windows > Inspetor de componentes) para editar o parâmetro contentPath.

Fluxo de vídeo usando o Flash Media Server

[Para o início](#)

O Flash Media Server envia o fluxo de mídia em tempo real para o Flash Player e o AIR. O Flash Media Server utiliza a detecção de largura de banda para distribuir conteúdo de vídeo ou áudio com base na largura de banda disponível do usuário.

O fluxo de vídeo com o Flash Media Server oferece as seguintes vantagens em relação ao vídeo incorporado e ao download progressivo:

- A reprodução de vídeo é iniciada com mais rapidez do que outros métodos de incorporação de vídeo.
- O fluxo utiliza menos memória e espaço em disco do cliente, porque não é necessário que os clientes baixem o arquivo inteiro.
- Os recursos de rede são utilizados de maneira mais eficiente, porque apenas as partes exibidas do vídeo são enviadas ao cliente.
- A distribuição de mídia é mais segura, porque a mídia não é salva no cache do cliente durante o fluxo.
- O fluxo de vídeo oferece melhor capacidade de controle, relatório e registro.

- O fluxo permite distribuir apresentações de vídeo e áudio ao vivo, ou capturar vídeo de uma Webcam ou de uma câmera de vídeo digital.
- O Flash Media Server permite o fluxo de várias maneiras e com vários usuários para aplicativos de bate-papo em vídeo, mensagens em vídeo e videoconferência.
- Usando scripts do lado do servidor para controlar fluxos de áudio e vídeo, é possível criar listas de reprodução do lado do servidor, fluxos sincronizados e opções de distribuição mais inteligentes com base na velocidade de conexão do cliente.

Para saber mais sobre o Flash Media Server, consulte: www.adobe.com/go/flash_media_server_br.

Para saber mais sobre o Flash Video Streaming Service, consulte: www.adobe.com/go/learn_fvss_br.

Incorporação de arquivo de vídeo em um arquivo Flash

[Para o início](#)

Ao incorporar um arquivo de vídeo, todos os dados do arquivo de vídeo são adicionados ao arquivo do Flash Professional. Isso gera um arquivo do Flash Professional muito maior e um arquivo SWF subsequente. O vídeo é colocado na Linha de tempo, onde é possível visualizar os quadros de vídeo individuais representados nos quadros da Linha de tempo. Como cada quadro de vídeo é representado por um quadro na linha de tempo, a taxa de quadros do clipe e o arquivo SWF devem ter a mesma velocidade. Se você usar taxas de quadros diferentes para o arquivo SWF e o clipe de vídeo incorporado, a reprodução de vídeo não será uniforme.

Nota: Para usar taxas de quadros variáveis, faça o fluxo do vídeo usando o download progressivo ou o Flash Media Server. Quando os arquivos de vídeo são importados com qualquer um desses métodos, os arquivos FLV ou F4V ficam independentes e são executados em uma taxa de quadros separada de todas as outras taxas de quadros da linha do tempo, incluída no arquivo SWF.

O vídeo incorporado funciona melhor para clipes de vídeo menores, com um tempo de reprodução de menos de 10 segundos. Se estiver usando clipes de vídeo com tempos de reprodução maiores, considere o uso de vídeo com download progressivo ou fluxo de vídeo usando o Flash Media Server.

As limitações do vídeo incorporado incluem:

- Podem ocorrer problemas se os arquivos SWF resultantes se tornarem muito grandes. O Flash Player reserva muita memória durante o download e a tentativa de reproduzir grandes arquivos SWF com vídeo incorporado, o que pode causar falhas no Flash Player.
- Os arquivos de vídeo maiores (mais de 10 segundos de duração) têm frequentemente problemas entre as partes de áudio e vídeo de um clipe de vídeo. Com o passar do tempo, a faixa de áudio começa a ser reproduzida fora de sincronismo com o vídeo, resultando em uma experiência de visualização insatisfatória.
- Para reproduzir um vídeo incorporado em um arquivo SWF, todo o arquivo de vídeo deve ser baixado antes o início da reprodução do vídeo. Se um arquivo de vídeo muito grande for incorporado, talvez demore muito tempo para baixar o arquivo SWF e iniciar a reprodução do arquivo de vídeo.
- Após a importação de um clipe de vídeo, não é possível editá-lo. Em vez disso, é possível reeditar e reimportar o arquivo de vídeo.
- Ao publicar seu arquivo SWF pela Web, o vídeo inteiro deverá ser baixado no computador do visualizador antes do início da reprodução do vídeo.
- No tempo de execução, o vídeo inteiro deve caber na memória local do computador de reprodução.
- A extensão de um arquivo de vídeo importado não pode exceder 16000 quadros.
- A taxa de quadros do vídeo e a taxa de quadros da Linha do tempo do Flash Professional devem ser as mesmas. Defina a taxa de quadros de seu arquivo Flash Professional para coincidir com a taxa de quadros do vídeo incorporado.

É possível visualizar quadros de um vídeo incorporado arrastando o indicador de reprodução junto com a Linha de tempo (depuração). Observe que a trilha sonora do vídeo não é executada durante a depuração. Para visualizar o vídeo com o som, use o comando Testar filme.

Incorporação de vídeo em um arquivo Flash

1. Selecione Arquivo > Importar > Importar vídeo para importar o clipe de vídeo no documento atual do Flash Professional.
2. Selecione o clipe de vídeo a ser importado em seu computador local.
3. Selecione Incorporar FLV em SWF e Reproduzir na Linha do tempo.
4. Clique em Avançar.
5. Escolha o tipo de símbolo com o qual o vídeo deve ser incorporado no arquivo SWF.

Vídeo incorporado Se você estiver utilizando o clipe de vídeo para reprodução linear na Linha do tempo, a importação do vídeo para a Linha do tempo é o método mais adequado.

Clipe de filme Uma prática recomendada é colocar o vídeo dentro de uma ocorrência de clipe de vídeo, pois oferece maior controle sobre o conteúdo. A Linha do tempo de vídeo é reproduzida independentemente da Linha do tempo principal. Não é necessário estender a Linha do tempo principal em muitos quadros para acomodar o vídeo, que pode dificultar o trabalho com o arquivo FLA.

Gráfico Ao incorporar um clipe de vídeo como um símbolo gráfico, você não pode interagir com o vídeo usando o ActionScript (normalmente, utilize símbolos gráficos para imagens estáticas e para criar partes reutilizáveis de animação, que são vinculadas à Linha do tempo principal).

6. Importe o clipe de vídeo diretamente para o Palco (e a Linha do tempo) ou como um item de biblioteca.

Por padrão, o Flash Professional coloca o vídeo importado no Palco. Para importar apenas para a biblioteca, cancele a seleção de Colocar ocorrência no palco.

Se estiver criando uma apresentação de vídeo simples, com narração linear e pouca ou nenhuma interação, aceite a configuração padrão e importe o vídeo para o Palco. Para criar uma apresentação mais dinâmica, trabalhar com vários cliques de vídeo ou adicionar transições dinâmicas ou outros elementos usando o ActionScript, importe o vídeo para a biblioteca. Depois que um clipe de vídeo estiver na biblioteca, personalize-o convertendo o clipe em um objeto MovieClip, que pode ser controlado mais facilmente com o ActionScript.

Por padrão, o Flash Professional expande a Linha do tempo para acomodar a duração da reprodução do clipe de vídeo que está sendo incorporado.

7. Clique em Concluir.

O Assistente de Importação de Vídeo incorpora o vídeo no arquivo SWF. O vídeo é exibido no Palco ou na biblioteca, dependendo das opções de incorporação escolhidas.

8. No Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades), atribua um nome de ocorrência ao clipe de vídeo e faça quaisquer modificações nas propriedades do clipe de vídeo.

Importar arquivos de vídeo para a biblioteca

Para importar arquivos no formato FLV ou F4V, use os comandos Importar ou Importar para biblioteca, ou o botão Importar, na caixa de diálogo Propriedades de vídeo.

Para criar seu próprio player de vídeo, que carrega dinamicamente arquivos FLV ou F4V de uma fonte externa, coloque o vídeo dentro de um símbolo de clipe de vídeo. Ao carregar os arquivos FLV ou F4V dinamicamente, ajuste as dimensões do clipe de filme para coincidir com a dimensão real do arquivo de vídeo e ajuste a escala do vídeo dimensionando o clipe de filme.

Nota: Uma prática recomendada é colocar o vídeo dentro de uma ocorrência de clipe de vídeo, que oferece maior controle sobre o conteúdo. A Linha do tempo de vídeo é reproduzida independentemente da Linha do tempo principal. Não é necessário estender a Linha do tempo principal em muitos quadros para acomodar o vídeo, que pode dificultar o trabalho com o arquivo FLA.

❖ Para importar um arquivo FLA ou F4V para a biblioteca, execute um destes procedimentos:

- Selecione Arquivo > Importar > Importar para biblioteca.
- Selecione qualquer clipe de vídeo existente no painel Biblioteca e selecione Propriedades, no menu do painel Biblioteca. Clique em Importar. Localize o arquivo a ser importado e clique em Abrir.

Alterar as propriedades de um clipe de vídeo

É possível alterar propriedades de uma ocorrência de um clipe de vídeo incorporado no Palco, atribuir um nome de ocorrência à ocorrência e alterar as respectivas largura, altura e posição no Palco, por meio do Inspetor de propriedades. É possível também trocar uma ocorrência de um clipe de vídeo, isto é, atribuir um símbolo diferente a uma ocorrência de um clipe de vídeo. Atribuir um símbolo diferente a uma ocorrência exibe uma ocorrência diferente no Palco, mas deixa inalteradas todas as outras propriedades de ocorrência, como as dimensões e o ponto de registro.

Na caixa de diálogo Propriedades de vídeo, é possível:

- Exibir informações sobre um clipe de vídeo importado, incluindo o nome, o caminho, a data de criação, as dimensões em pixels, o comprimento e o tamanho do arquivo
- Alterar o nome do clipe de vídeo
- Atualizar o clipe de vídeo, se ele for modificado em um editor externo
- Importar um arquivo FLV ou F4V para substituir o clipe selecionado
- Exportar um clipe de vídeo como um arquivo FLV ou F4V

Para obter tutoriais sobre o trabalho com vídeo, consulte o Centro de Suporte do Flash em www.adobe.com/go/flash_video_br.

Alterar propriedades da ocorrência de vídeo no Inspetor de propriedades

1. Selecione uma ocorrência de um clipe de vídeo incorporado ou vinculado no Palco.
2. Selecione Janela > Propriedades, e siga um destes procedimentos:
 - Digite um nome de ocorrência no campo de texto Nome, no lado esquerdo do Inspetor de propriedades.
 - Digite valores para L e A para alterar as dimensões da ocorrência de vídeo.
 - Digite valores para X e Y para alterar a posição do canto superior esquerdo da ocorrência no Palco.
 - Clique em Trocar. Selecione um clipe de vídeo para substituir o clipe atribuído atualmente à ocorrência.

Nota: Só é possível trocar um clipe de vídeo incorporado por outro clipe incorporado, e um clipe vinculado por outro clipe vinculado.

Exibir propriedades de cliques de vídeo na caixa de diálogo Propriedades de vídeo

1. Selecione um clipe de vídeo no painel Biblioteca.

2. Selecione Propriedades no menu do painel Biblioteca ou clique no botão Propriedades, localizado na parte inferior do painel Biblioteca. A caixa de diálogo Propriedades de vídeo é exibida.

Atribuir um novo nome, atualizar ou substituir um vídeo por um arquivo FLV ou F4V

1. Selecione o clipe de vídeo no painel Biblioteca e Propriedades, no menu do painel Biblioteca.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para atribuir um novo nome, digite o nome no campo de texto Nome.
 - Para atualizar um vídeo, navegue até o arquivo de vídeo atualizado e clique em Abrir.
 - Para substituir um vídeo por um arquivo FLV ou F4V, clique em Importar, navegue até o arquivo FLV ou F4V para substituir o clipe atual, e clique em Abrir.

Controlar reprodução de vídeo usando a Linha do tempo

Para controlar a reprodução de um arquivo de vídeo incorporado, controle a Linha do tempo que contém o vídeo. Por exemplo, para pausar uma reprodução de vídeo na Linha do tempo principal, chame uma ação `parar()`, direcionada a essa Linha do tempo. Da mesma forma, é possível controlar um objeto de vídeo em um símbolo de clipe de vídeo controlando a reprodução da Linha do tempo desse símbolo.

É possível aplicar as seguintes ações aos objetos de vídeo importados em clipes de vídeo: `goTo`, `play`, `stop`, `toggleHighQuality`, `stopAllSounds`, `getURL`, `FSCommand`, `loadMovie`, `unloadMovie`, `ifFrameLoaded` e `onMouseEvent`. Para aplicar ações a um objeto Vídeo, converta primeiro o objeto Vídeo em um clipe de vídeo.

Para mostrar um fluxo de vídeo ao vivo em um câmera, use o `ActionScript`. Primeiro, para colocar um objeto Vídeo no Palco, selecione Novo vídeo, no menu do painel Biblioteca. Para anexar o fluxo de vídeo ao objeto Vídeo, use `Vídeo.anexarVídeo`.

Consulte também Vídeo e anexarVídeo (método `Vídeo.anexarVídeo`) na *Referência de linguagem do ActionScript 2.0*, e `fl.vídeo` na *Referência de linguagem do ActionScript 3.0*.

Atualização de um vídeo incorporado após editar seu arquivo de origem

1. Selecione o clipe de vídeo no painel Biblioteca.
2. Selecione Propriedades e clique em Atualizar.

O clipe de vídeo incorporado é atualizado com o arquivo editado. As configurações de compactação que você selecionou ao importar pela primeira vez o vídeo são reaplicadas ao clipe atualizado.

Tutoriais e exemplos

[Para o início](#)

Os vídeos e artigos a seguir fornecem informações detalhadas adicionais sobre o trabalho com vídeo no Flash Professional. Alguns vídeos mostram o Flash Professional CS3 ou CS4, mas valem também para o Flash Professional CS5.

- Artigo: [Manual didático de vídeo para Flash](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Como trabalhar com vídeo \(3:23\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Importação e uso de vídeo no Flash \(CS3\) \(1:50\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Flash 411 – Reprodutores de vídeo para aqueles que têm fobia de Flash \(10:26\)](#)
- Vídeo: [Flash 411 – Curso intensivo sobre vídeo \(10:43\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Exportação do After Effects para o Flash \(6:02\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Exportação do After Effects para o Flash via XFL \(2:43\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Conversão de metadados e marcadores em pontos de sinalização \(4:07\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Flash 411 - Conexão ao Flash Media Server \(21:29\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Técnicas avançadas de fluxo de vídeo e gerenciamento com o Flex e o Flash \(73:45\)](#) (Adobe.com)
- Artigo: [Manual didático de vídeo para Flash](#) (Adobe.com)
- Artigo: [Introdução ao componente FLVPlayback do ActionScript 3](#) (Adobe.com)
- Artigo: [Transparência no componente FLVPlayback do ActionScript 3](#) (Adobe.com)
- Artigo: [Controle de vídeo da Web com programação FLVPlayback do ActionScript 3](#) (Adobe.com)
- Artigo: [Modelo de vídeo da Web: apresentação do porta-voz com gráficos sincronizados](#) (Adobe.com)
- Artigo: [Modelo de vídeo da Web: site de exibição de vídeo pessoal](#) (Adobe.com)

Mais tópicos da Ajuda

 [Trabalho com vídeo](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Práticas recomendadas - Convenções de vídeo

[Sobre convenções de vídeo](#)
[Uso do vídeo em um aplicativo](#)
[Solução de problemas de vídeo](#)

Sobre convenções de vídeo

[Para o início](#)

Há muitas opções disponíveis para editar o vídeo, antes de você importá-lo para um documento FLA, ou para carregar um arquivo FLV para um arquivo SWF. O Flash Professional e o Adobe Media Encoder têm controles melhores para compressão de vídeo. A compressão cuidadosa do vídeo é importante porque ela controla a qualidade da sequência de imagens do vídeo e o tamanho do arquivo. Os arquivos de vídeo, mesmo comprimidos, são grandes em comparação com a maioria dos outros recursos do arquivo SWF.

Nota: *Proporciona ao usuário o controle sobre a mídia no arquivo SWF. Por exemplo, se você incluir áudio em um documento com vídeo (ou mesmo som de fundo em repetição), permite que o usuário controle o som.*

Uso do vídeo em um aplicativo

[Para o início](#)

Antes de importar o vídeo para o Flash Professional, considere a qualidade de vídeo que você necessita, que formato de vídeo usar com o arquivo FLA e como fazer o download. Se você importar vídeo para um arquivo FLA (chamado vídeo incorporado), ele aumenta o tamanho do arquivo SWF para publicação. O download deste vídeo começa a ser feito, progressivamente, para o computador do usuário, seja o vídeo visualizado ou não.

Você pode, também, fazer progressivamente o download ou a transmissão contínua do vídeo no tempo de execução de um arquivo externo FLV para o seu servidor. O momento em que o download começa depende de como você estruturou o aplicativo.

Nota: *Progressivamente, o vídeo é baixado do servidor como arquivos SWF, o que não é realmente fluxo. Carregar dinamicamente o conteúdo tem vantagens distintas sobre manter todo o conteúdo em um único arquivo SWF. Por exemplo, você terá arquivos menores e carregamento mais rápido e o usuário faz o download apenas do que quer ver ou usar no aplicativo.*

Você pode exibir o vídeo externo FLV usando um componente ou um objeto de vídeo. Um componente facilita o desenvolvimento de aplicativos com o vídeo FLV, porque os controles do vídeo são pré-construídos e há necessidade apenas de especificar o caminho do arquivo FLV para reproduzir o conteúdo. Para manter o arquivo SWF o menor possível, exiba o vídeo em um objeto de vídeo e crie seus próprios recursos e códigos para controlar o vídeo. Considere, também, o uso do componente FLVPlayback no Adobe® Flash® Professional, que tem tamanho de arquivo menor do que os componentes de Media (Flash MX Professional 2004 e posterior).

É uma boa ideia dar algum controle aos usuários (como a capacidade de parar, dar pausa, reproduzir e reiniciar o vídeo, além de controlar o volume) sobre o vídeo em um arquivo SWF.

Para conquistar algum tipo de flexibilidade sobre o vídeo, como manipular o vídeo com animação ou sincronizar diversas partes dele com a linha do tempo, incorpore o vídeo no arquivo SWF, em vez de carregá-lo usando o ActionScript ou um dos componentes Media.

Para maior controle sobre uma ocorrência de vídeo que a classe Vídeo permite, coloque o vídeo dentro de uma ocorrência de clipe de filme. A linha do tempo do vídeo é reproduzida independentemente de uma linha do tempo do Flash Professional e você pode colocar o conteúdo dentro de um clipe de filme para controlar as linhas de tempo. Não há necessidade de você estender sua Linha do tempo principal em muitos quadros para acomodar o vídeo, o que pode dificultar o trabalho com o arquivo FLA.

Solução de problemas de vídeo

[Para o início](#)

Você pode criar um aplicativo e depois se deparar com problemas, após ter feito o upload para o seu servidor.

- Verifique se a sua versão do Flash Player está correta.

Por exemplo, se você codificou seus arquivos com o uso do codec On2, precisa do Flash Player 8 ou superior instalado para os navegadores que usa, para visualizar o conteúdo do Flash Professional.

Nota: *Para compatibilidade entre Flash Player e FLV, consulte Sobre o uso de vídeo FLV em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#).*

- Verifique se seu servidor oferece suporte ao tipo mime dos arquivos de vídeo que você está usando, FLV ou F4V. Para obter mais informações sobre arquivos de vídeo em um servidor, consulte Configuração do servidor para arquivos FLV em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#).
- Verificação das diretrizes de segurança

Se você carregar arquivos FLV de outro servidor, certifique-se de que tem os arquivos adequados ou o código instalado para carregar do

servidor externo. Para obter informações sobre arquivos de política, consulte Arquivos de política do servidor para permissão de acesso a dados, em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#). Para obter informações sobre carregamento e segurança, consulte Compreensão de segurança em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#).

- Verifique se os delimitadores alvo para seu vídeo estão corretos. Se usar delimitadores relativos (como /video/water.flv), tente usar delimitadores absolutos (como http://www.helpexamples.com/flash/video/water.flv_br). Se o seu aplicativo não funcionar como delimitador relativo, mas como absoluto, corrija o delimitador relativo.
- Verifique se a versão do Flash Player especificada nas configurações de publicação oferecem suporte ao tipo de arquivos de vídeo que você está usando, FLV ou F4V (H.264).

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Controle de reprodução de vídeo externo com o ActionScript

Reprodução dinâmica de arquivos FLV ou F4V externos

Comportamentos usados na reprodução de vídeo

O componente FLVPlayback

Componentes de mídia (Flash Player 6 e 7)

Reprodução dinâmica de arquivos FLV ou F4V externos

[Para o início](#)

Uma alternativa para importar vídeo para o ambiente de criação do Flash Professional é utilizar o componente FLVPlayback ou o ActionScript para reproduzir dinamicamente arquivos externos FLV ou F4V no Flash Player. Você também pode usar o componente FLVPlayback e o ActionScript juntos.

É possível reproduzir arquivos FLV ou F4V lançados como downloads de HTTP ou como arquivos de mídia local. Para reproduzir um arquivo FLV ou F4V externo, chame o arquivo a partir de um link URL (como um site HTTP ou uma pasta local) e adicione o componente FLVPlayback ou o código ActionScript ao documento do Flash Professional para acessar o arquivo e controlar a reprodução durante o tempo de execução.

O uso de arquivos FLV ou F4V externos fornece os seguintes recursos, que não estão disponíveis no caso de vídeos importados:

- É possível usar clipes de vídeo mais longos sem reduzir a velocidade de reprodução. Os arquivos FLV ou F4V externos são reproduzidos usando a memória em cache, o que significa que grandes arquivos são armazenados em pequenas partes e acessados dinamicamente; e não necessitam da mesma quantidade de memória usada pelos arquivos de vídeo incorporados.
- Um arquivo FLV ou F4V externo pode ter uma taxa de quadros diferente do documento do Flash Professional, no qual ele é reproduzido. Por exemplo, é possível definir a taxa de quadros do documento do Flash Professional em 30 fps, e a taxa de quadros do vídeo em 21 fps, o que permite maior controle para garantir uma reprodução de vídeo contínua.
- Com arquivos FLV ou F4V externos, a reprodução do documento do Flash Professional não precisa ser interrompida durante o carregamento do arquivo de vídeo. Os arquivos de vídeo importados podem às vezes interromper a reprodução de vídeos para executar determinadas funções (por exemplo, para acessar uma unidade de CD-ROM). Os arquivos FLV ou F4V podem executar funções independentemente do documento do Flash Professional, não interrompendo a reprodução.
- A incorporação de legendas ao conteúdo de vídeo é facilitada com os arquivos FLV ou F4V externos, porque é possível usar funções de retorno de chamada para acessar metadados para o vídeo.

Para obter mais informações sobre a reprodução de arquivos FLV ou F4V, consulte “Reprodução dinâmica de arquivos FLV externos”, em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#), ou [Conceitos básicos de vídeo](#), no *Guia do desenvolvedor do ActionScript 3.0*.

Recursos adicionais

Os seguintes recursos estão disponíveis com informações adicionais sobre vídeo e ActionScript:

Tutoriais em vídeo:

- [Criação de um player de vídeo com o ActionScript 3.0](#) (Creativecow.com)
- [Criação de um player de vídeo com o ActionScript 2.0](#) (Creativecow.com)

Artigos:

- [Desconstrução do aplicativo de galeria de vídeo Flash do ActionScript 3](#) (Adobe.com)

Comportamentos usados na reprodução de vídeo

[Para o início](#)

Os comportamentos de vídeo oferecem uma maneira de controlar a reprodução de vídeos. Os comportamentos são scripts pré-gravados do ActionScript, que você adiciona a um objeto de disparo para controlar outro objeto. Os comportamentos adicionam a potência, o controle e a flexibilidade de codificação do ActionScript ao documento, sem a necessidade de criar o código ActionScript. Os comportamentos de vídeo reproduzem, interrompem, pausam, retrocedem, avançam, mostram e ocultam um clipe de vídeo.

Para controlar um clipe de vídeo com um comportamento, use o painel Comportamentos para aplicar o comportamento a um objeto de disparo, como um clipe de vídeo. Especifique o evento que dispare o comportamento (como a liberação do clipe de vídeo), selecione um objeto de destino (o vídeo afetado pelo comportamento) e, se necessário, selecione configurações para o comportamento, como o número de quadros a retroceder.

Nota: O objeto de disparo deve ser um clipe de vídeo. Não é possível anexar comportamentos de reprodução de vídeo a símbolos ou componentes de botões.

Os seguintes comportamentos no Flash Professional controlam vídeos incorporados:

Comportamento	Finalidade	Parâmetros
Reproduzir vídeo	Reproduz um vídeo no documento atual.	Nome de ocorrência do vídeo de destino
Parar vídeo	Para o vídeo.	Nome de ocorrência do vídeo de destino
Pausar vídeo	Pausa o vídeo.	Nome de ocorrência do vídeo de destino
Retroceder vídeo	Retrocede o vídeo pelo número especificado de quadros.	Nome de ocorrência do vídeo de destino Número de quadros
Avançar vídeo rapidamente	Avança rapidamente o vídeo pelo número especificado de quadros.	Nome de ocorrência do vídeo de destino Número de quadros
Ocultar vídeo	Oculto o vídeo.	Nome de ocorrência do vídeo de destino
Mostrar vídeo	Mostra o vídeo.	Nome de ocorrência do vídeo de destino

Controlar reprodução de vídeo usando comportamentos

1. Selecione o clipe de vídeo para disparar o comportamento.
2. No painel Comportamentos (Janela > Comportamentos), clique no botão Adicionar (+) e selecione o comportamento desejado no submenu Vídeo incorporado.
3. Selecione o vídeo a ser controlado.
4. Selecione um caminho relativo ou absoluto.
5. Se necessário, selecione as configurações para os parâmetros de comportamento e clique em OK.
6. No painel Comportamentos, em Evento, clique em Ao soltar (o evento padrão) e selecione um evento do mouse. Para usar o evento Ao soltar, deixe a opção inalterada.

O componente FLVPlayback

[Para o início](#)

O componente FLVPlayback permite incluir um player de vídeo no seu aplicativo Flash para reproduzir progressivamente os arquivos de vídeo do Flash (FLV ou F4V) sobre HTTP, ou reproduzir os arquivos FLV de fluxo do Flash Media Server (FMS) ou outro Flash Vídeo Streaming Service (FVSS).

O componente FLVPlayback:

- Fornece um conjunto de capas pré-fabricadas para personalizar os controles de reprodução e a aparência da interface do usuário.
- Permite que os usuários avançados criem capas personalizadas.
- Fornece pontos de sinalização para sincronizar o vídeo e a animação, o texto e os elementos gráficos no aplicativo Flash Professional.
- Fornece visualização ao vivo das personalizações.
- Mantém um arquivo SWF de tamanho razoável para facilitar o download.

O componente FLVPlayback é a área de exibição na qual o vídeo é visualizado. O componente FLVPlayback inclui os controles de UI personalizada de FLV, um conjunto de botões de controle que reproduzem, interrompem, pausam e controlam a reprodução do vídeo.

Configurar o componente FLVPlayback

1. Com o componente FLVPlayback selecionado no palco, abra o Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades) e digite um nome de ocorrência.
2. Selecione Parâmetros no Inspetor de propriedades ou abra o Inspetor de componentes (Janela > Componentes).
3. Digite valores para os parâmetros ou use as configurações padrão.

Para cada ocorrência do componente FLVPlayback, é possível definir os seguintes parâmetros no Inspetor de propriedades ou no Inspetor de componentes:

Nota: Na maioria das ocorrências, não é necessário alterar as configurações no componente FLVPlayback, a menos que você deseje alterar a aparência de uma capa de vídeo. O assistente de importação de vídeo configura suficientemente os parâmetros para a maioria das implantações.

autoPlay Valor booleano que determina como reproduzir o FLV ou F4V. Se for true, o vídeo será reproduzido imediatamente ao ser carregado. Se for false, carrega o primeiro quadro e pausa. O valor padrão é true.

autoRewind Valor booleano que determina se o vídeo é retrocedido automaticamente. Se for true, o componente FLVPlayback retrocede automaticamente o vídeo até o início, quando o indicador de reprodução atinge o final ou quando o usuário clica no botão de parada. Se for

false, o componente não retrocede automaticamente o vídeo. O valor padrão é true.

autoSize Valor booleano que, se for true, redimensiona o componente em tempo de execução para usar as dimensões do vídeo de origem. O valor padrão é false.

Nota: O tamanho de quadro codificado do vídeo não é o mesmo das dimensões padrão do componente FLVPlayback.

bufferTime Número de segundos a ser armazenado em buffer antes do início da reprodução. O valor padrão é 0.

contentPath (arquivos AS2) String que especifica a URL para um FLV, F4V ou para um arquivo SML que descreve como reproduzir o vídeo. Clique duas vezes na célula Valor para esse parâmetro para ativar a caixa de diálogo Caminho de conteúdo. O padrão é uma string vazia. Se não for especificado um valor para o parâmetro contentPath, nada ocorre quando o Flash Professional executa a ocorrência FLVPlayback.

origem (arquivos AS3) String que especifica a URL para um FLV, F4V ou para um arquivo SML que descreve como reproduzir o vídeo. Clique duas vezes na célula Valor para esse parâmetro para ativar a caixa de diálogo Caminho de conteúdo. O padrão é uma string vazia. Se não for especificado um valor para o parâmetro contentPath, nada ocorre quando o Flash Professional executa a ocorrência FLVPlayback.

isLive Valor booleano que, se for true, especifica que o vídeo tem fluxo ao vivo do FMS. O valor padrão é false.

cuePoints Uma string que especifica os pontos de sinalização para o vídeo. Os pontos de sinalização permitem sincronizar pontos específicos no vídeo com animação, elementos gráficos ou texto do Flash Professional. O valor padrão é uma string vazia.

maintainAspectRatio Um valor booleano que, se for true, redimensiona o player de vídeo no componente FLVPlayback para reter a proporção do vídeo de origem; o vídeo de origem ainda é dimensionado e o componente FLVPlayback não é redimensionado. O parâmetro autoSize tem precedência sobre esse parâmetro. O valor padrão é true.

capa Um parâmetro que abre a caixa de diálogo Selecionar capa, permitindo a escolha de uma capa para o componente. O valor padrão é Nenhum. Se você escolher Nenhum, a ocorrência FLVPlayback não tem elementos de controle que permitem ao usuário reproduzir, parar ou retroceder o vídeo, ou realiza outras ações possibilitadas pelos controles. Se o parâmetro autoPlay estiver configurado como true, o vídeo será reproduzido automaticamente. Para obter mais informações, consulte "Personalização do componente FLVPlayback", em *Uso de componentes do ActionScript 3.0* ou *Referência de componentes e linguagem do ActionScript 2.0*.

totalTime Número total de segundos no vídeo de origem. O valor padrão é 0. Se você utilizar o download progressivo, o Flash Professional usa esse número, se ele estiver definido como um valor maior do que zero (0). Caso contrário, o Flash Professional tenta medir o tempo nos metadados.

Nota: Se você estiver utilizando o FMS ou o FVSS, esse valor é ignorado; o tempo total do vídeo é medido no servidor.

volume Um número de 0 a 100, que representa a porcentagem do volume máximo no qual o volume deve ser definido.

Especifique o parâmetro contentPath ou source

Se você importar um clipe de vídeo local para o Flash Professional para uso com conteúdo com download progressivo ou com fluxo de vídeo, atualize o parâmetro contentPath (arquivos AS2 FLA) ou source (arquivos AS3 FLA) do componente FLVPlayback antes de atualizar o conteúdo em um servidor Web ou em um Flash Media Server. O parâmetro contentPath ou source especifica o nome e o local do arquivo de vídeo no servidor, e implica o método de reprodução (por exemplo, download progressivo usando HTTP, ou fluxo com Flash Media Server usando RTMP).

1. Com o componente FLVPlayback selecionado no Palco, abra o Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades) e selecione Parâmetros no Inspetor de propriedades, ou abra o Inspetor de componentes (Janela > Inspetor de componentes).
2. Digite valores para os parâmetros ou use as configurações padrão, se necessário. Para o parâmetro contentPath ou source, faça o seguinte: a) Clique duas vezes na célula Valor para o parâmetro contentPath ou source para ativar a caixa de diálogo Caminho de conteúdo. b) Digite a URL ou o caminho local para o arquivo FLV ou F4V, ou para o arquivo XML (para o Flash Media Server ou o FVSS), que descreve como reproduzir o vídeo.

Se não souber o local do vídeo ou do arquivo XML, clique no ícone da pasta para navegar até o local correto. Quando estiver procurando um arquivo de vídeo, se ele estiver abaixo ou no local do arquivo SWF, o Flash Professional especifica automaticamente o caminho relativo até esse local, de modo que ele esteja preparado para executar em um servidor Web. Caso contrário, é um caminho de arquivo absoluto do Windows ou do Macintosh.

Se você especificar uma URL HTTP, será definido um arquivo FLV ou F4V de download progressivo. Se você especificar uma URL RTMP (Real-Time Messaging Protocol), o vídeo fluirá de um FMS (Flash Media Server). Uma URL para um arquivo XML também poderia ser um arquivo vídeo de fluxo em um FMS ou um FVSS.

Nota: Quando você clica em OK na caixa de diálogo Caminho de conteúdo, o Flash Professional atualiza também o valor do parâmetro cuePoints, porque talvez você tenha alterado o parâmetro contentPath, de modo que o parâmetro cuePoints não se aplica mais ao caminho de conteúdo atual. Como resultado, quaisquer pontos de sinalização desativados são perdidos, embora os pontos de sinalização do ActionScript não sejam. Por essa razão, talvez você deseje desativar através do ActionScript os pontos de sinalização que não sejam do ActionScript, em vez de fazer isso por meio da caixa de diálogo Pontos de sinalização.

Ao especificar o parâmetro contentPath ou source, o Flash Professional tenta verificar se o vídeo especificado é compatível com o Flash Player. Se uma caixa de diálogo de aviso for exibida, tente codificar o vídeo novamente em formato FLV ou F4V com o Adobe Media Encoder.

É possível também especificar o local de um arquivo XML que descreve como reproduzir vários fluxos de vídeo para diversas larguras de

banda. O arquivo XML usa SMIL (Synchronized Multimedia Integration Language - Linguagem de Integração de Multimídia Sincronizada) para descrever os arquivos de vídeo. Para obter uma descrição do arquivo XML SMIL, consulte “Uso de um arquivo SMIL” na *Referência de componentes e linguagem do ActionScript 2.0*.

Componentes de mídia (Flash Player 6 e 7)

[Para o início](#)

Nota: Os componentes de mídia foram introduzidos no Macromedia Flash MX Professional 2004 e são destinados ao uso com o Flash Player 6 ou 7. Se você estiver desenvolvendo conteúdo de vídeo para uso com o Flash Player 8, use o componente FLVPlayback, introduzido no Macromedia Flash Professional 8. O componente FLVPlayback oferece funcionalidade aprimorada, fornecendo mais controle sobre a reprodução de vídeo no ambiente do Flash Professional.

O conjunto de componentes de mídia consiste em três componentes: MediaDisplay, MediaController e MediaPlayer. Para adicionar mídia aos documentos do Flash Professional com o componente MediaDisplay, arraste o componente até o Palco e configure-o no Inspetor de componentes. Além de configurar os parâmetros no Inspetor de componentes, é possível adicionar pontos de sinalização para disparar outras ações. O componente MediaDisplay não tem representação visual durante a reprodução; apenas o clipe de vídeo é visível.

O componente MediaController fornece controles da interface do usuário, que permitem que o usuário interaja com o fluxo de mídia. O Controlador apresenta os botões Reproduzir, Pausar e Retroceder para iniciar, além de um controle de volume. O Controlador também inclui barras de reprodução, que mostram a quantidade de mídia carregada e reproduzida. O controle deslizante do indicador de reprodução pode ser arrastado para frente e para trás na barra de reprodução, para navegar rapidamente até diferentes partes do vídeo. Usando comportamentos ou o ActionScript, é possível vincular facilmente esse componente ao componente MediaDisplay, a fim de mostrar o fluxo de vídeo e fornecer controle ao usuário.

O componente MediaPlayer oferece a maneira mais fácil e rápida de adicionar vídeo e um controlador aos documentos do Flash Professional. O componente MediaPlayer combina os componentes MediaDisplay e MediaController em um único componente integrado. As ocorrências dos componentes MediaDisplay e MediaController são automaticamente vinculadas uma à outra para o controle de reprodução.

Para configurar parâmetros para a reprodução, o tamanho e o layout para esses três componentes, use o Inspetor de componentes ou a guia Parâmetros no Inspetor de propriedades. Todos os componentes de mídia funcionam igualmente bem com conteúdo de áudio mp3.

Para obter mais informações sobre os componentes de mídia, “Componentes de mídia”, na *Referência de componentes e linguagem do ActionScript 2.0*.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Criar arquivos de vídeo para uso em Flash

Controlar reprodução de vídeo

O Assistente de Importação de Vídeo

Formatos de vídeo e Flash

Tutoriais e exemplos

O Adobe® Flash® Professional pode incorporar vídeos digitais a apresentações para a Web. Os formatos de vídeo FLV e F4V (H.264) oferecem benefícios tecnológicos e criativos que permitem unir vídeos a dados, gráficos, som e controle interativo. Os vídeos em FLV e F4V permitem colocar vídeos em páginas da Web em um formato que pode ser visualizado por praticamente qualquer pessoa.

O modo escolhido para implantar o vídeo determina como o conteúdo do vídeo é criado, e como ele é integrado com o Flash Professional. É possível incorporar o vídeo ao Flash Professional das seguintes maneiras:

Fluxo de vídeo com o Adobe Flash Media Server Você pode hospedar o conteúdo de vídeo no Adobe® Flash® Media Server, uma solução de servidor otimizada para produzir mídia em tempo real. O Flash Media Server usa o Real-Time Messaging Protocol (RTMP), um protocolo projetado para aplicações de servidor em tempo real, como fluxo de vídeo e conteúdo de áudio. Você pode hospedar seu próprio Flash Media Server ou utilizar um FVSS (Flash® Video® Streaming Service). A Adobe tem parcerias com vários provedores de CDN (Content Delivery Network, provedor de distribuição de conteúdo) para oferecer serviços hospedados para fornecimento de vídeo FLV ou F4V sob demanda, em redes confiáveis de alto desempenho. Criado com o Flash Media Server e integrado diretamente à infraestrutura de distribuição, controle e relatório da rede CDN, o FVSS oferece a maneira mais eficiente de distribuir os arquivos FLV ou F4V ao maior público possível, sem prejudicar a configuração e a manutenção do hardware e da rede do servidor de fluxo.

Para controlar a reprodução de vídeo e fornecer controles intuitivos para usuários interagirem com o fluxo de vídeo, use o componente FLVPlayback, o Adobe® ActionScript® ou o [Open Source Media Framework](#) (OSMF). Para obter mais informações sobre o uso do OSMF, consulte a [documentação do OSMF](#).

Download progressivo de vídeo a partir de um servidor Web Se você não tiver acesso ao Flash Media Server (FVSS), ou se as necessidades do vídeo forem para um site de baixo volume com quantidades apenas limitadas de conteúdo de vídeo, você pode pensar em usar o *download progressivo*. O download progressivo de um clipe de vídeo de um servidor Web não oferece o desempenho em tempo real oferecido pelo Flash Media Server; no entanto, é possível usar os cliques de vídeo relativamente grandes e manter o tamanho mínimo dos arquivos SWF publicados. Para controlar a reprodução dos vídeos e fornecer controles intuitivos para que os usuários interajam com o vídeo, use o componente FLVPlayback ou o ActionScript.

Incorporar vídeo em um documento do Flash Você pode incorporar um arquivo de vídeo pequeno de curta duração diretamente no documento do Flash Professional e publicá-lo como parte do arquivo SWF. A incorporação de conteúdo de vídeo diretamente no arquivo SWF do Flash Professional aumenta significativamente o tamanho do arquivo publicado, e é adequada apenas para arquivos de vídeo pequeno (normalmente com duração inferior a 10 segundos). Além disso, a sincronização de áudio para vídeo (também conhecida como sinc. áudio/vídeo) pode se tornar mal-sincronizada quando você usar cliques de vídeo maiores incorporados no documento Flash. Outra desvantagem de incorporar vídeo ao arquivo SWF é que você não pode atualizar o vídeo sem republicar o arquivo SWF.

Controlar reprodução de vídeo

[Para o início](#)

Você pode controlar a reprodução de vídeo no Flash Professional usando o componente FLVPlayback, gravando um ActionScript personalizado para reproduzir um fluxo de vídeo externo ou gravando um ActionScript personalizado para controlar a reprodução de vídeo na Linha do tempo do vídeo incorporado.

Componente FLVPlayback Permite adicionar rapidamente um controle de reprodução FLV completo para o documento do Flash Professional e fornece suporte para o download progressivo e para os arquivos FLV ou de F4V fluxo. O FLVPlayback permite criar facilmente controles de vídeo intuitivo para que usuários controlem a reprodução de vídeo e apliquem capas criadas anteriormente, ou apliquem capas personalizadas à interface de vídeo. Para obter mais informações, consulte [O componente FLVPlayback](#).

Open Source Media Framework (OSMF) O OSMF permite aos desenvolvedores escolher e combinar facilmente componentes conectáveis para criar experiências de reprodução de alta qualidade e repletas de recursos. Para obter mais informações, consulte o [site do OSMF na Web](#) e a [documentação do OSMF](#). O artigo Adobe DevNet [Exemplo de Player RealEyes OSMF - Parte 1: instalação e implantação](#) fornece um exemplo detalhado de trabalho com OSMF.

Controlar vídeo externo usando o ActionScript Reproduza arquivos FLV ou F4V externos em um documento do Flash Professional no tempo de execução usando os objetos NetConnection e NetStream do ActionScript. Para obter mais informações, consulte [Controle de reprodução de vídeo externo com o ActionScript](#).

É possível usar comportamentos de vídeo (scripts pré-gravados do ActionScript) para controlar a reprodução de vídeo.

Controla vídeo incorporado na Linha do tempo Para controlar a reprodução de arquivos de vídeo incorporado, você deve gravar o ActionScript para controlar a Linha do tempo que contém o vídeo. Para obter mais informações, consulte [Controlar reprodução de vídeo usando a Linha do tempo](#).

O Assistente de Importação de Vídeo

O Assistente de Importação de Vídeo simplifica a importação do vídeo usando um documento do Flash Professional guiando-o pelo processo de seleção de um arquivo de vídeo existente, e importando o arquivo para uso em um dos três cenários diferentes de reprodução de vídeo. O Assistente de Importação de Vídeo fornece um nível básico de configuração para o método de importação e reprodução por você escolhido, que você pode modificar depois de acordo com suas necessidades específicas.

A caixa de diálogo de Importação de Vídeo oferece três opções de importação de vídeo:

Carregar vídeo externo com o componente de reprodução Importa o vídeo e cria uma instância do componente FLVPlayback para controlar a reprodução do vídeo. Quando estiver pronto para publicar o documento Flash como SWF e enviá-lo para seu servidor da Web, você também deve enviar o arquivo de vídeo para um servidor Web ou para o Flash Media Server, e configurar o componente FLVPlayback com o local do arquivo de vídeo enviado.

Incorporar FLV ou F4V no SWF e reproduzir na linha do tempo Incorpora o FLV ou F4V no documento do Flash. Quando o vídeo é importado dessa maneira, ele é colocado na Linha do tempo, em que é possível visualizar os quadros de vídeo individuais representados nos quadros da Linha do tempo. Um arquivo de vídeo FLV ou F4V incorporado torna-se parte do documento do Flash Professional.

Nota: A incorporação de conteúdo de vídeo diretamente no arquivo SWF do Flash Professional aumenta significativamente o tamanho do arquivo publicado, e é adequada apenas para arquivos de vídeo pequeno. Além disso, a sincronização de áudio para vídeo (também conhecida como *sync. áudio/vídeo*) pode se tornar mal-sincronizada quando você usar clipes de vídeo maiores incorporados no documento Flash.

Importar como vídeo de dispositivo móvel reunido ao SWF Da mesma forma que a incorporação de um vídeo em um documento do Flash Professional, você compacta um vídeo em um documento do Flash Lite para implantação em um dispositivo móvel. Para obter informações sobre o uso de vídeo em documentos do Flash Lite, consulte [Trabalho com vídeo](#), em *Desenvolvimento de aplicativos do Flash Lite 2.x e 3.x*, ou [Trabalho com vídeo](#), em *Desenvolvimento de aplicativos do Flash Lite 4*.

Formatos de vídeo e Flash

Para importar vídeo para o Flash, você deve usar vídeo codificado no formato FLV ou H.264. O Assistente de Importação de Vídeo (Arquivo > Importar > Importar vídeo) verifica os arquivos de vídeo que você seleciona para importar, e o alerta se o vídeo não estiver em um formato que o Flash possa reproduzir. Caso o vídeo não esteja no formato FLV nem no formato F4V, é possível usar o Adobe® Media® Encoder para codificar o vídeo no formato apropriado.

Adobe Media Encoder

Adobe® Media® Encoder é um aplicativo de codificação independente empregado por programas como Adobe® Premiere® Pro, Adobe® Soundbooth® e Flash Professional para impressão de certos formatos de mídia. Dependendo do programa, o Adobe Media Encoder oferece uma caixa de diálogo especializada Exportar configurações que acomoda as inúmeras configurações associadas com certos formatos de exportação, como Adobe Flash Vídeo e H.264. Para cada formato, a caixa de diálogo Exportar configurações inclui uma série de predefinições que são personalizadas para uma mídia de entrega em particular. Também é possível salvar as predefinições personalizadas, que você pode armazenar com outras pessoas ou recarregar conforme necessário.

Para obter informações sobre codificação de vídeo no formato FLV ou F4V usando o Adobe Media Encoder, consulte [Utilização do Adobe Media Encoder](#).

Os codecs de vídeo H.264, On2 VP6 e Sorenson Spark

Ao codificar vídeos usando o Adobe Media Encoder, é possível optar entre três codecs de vídeo diferentes com o qual codificar seu conteúdo de vídeo para usar com o Flash:

H.264 Foi incorporado o suporte ao codec de vídeo H.264 no Flash Player, desde a versão 9.0.r115. O formato de vídeo F4V que utiliza esse codec oferece uma taxa de bits de qualidade significativamente melhor do que a de codecs de vídeo anteriores do Flash, contudo, ele é mais exigente em termos computacionais do que os codecs de vídeo Sorenson Spark e On2 VP6, lançados com o Flash Player 7 e 8.

Nota: Se precisar usar vídeo com suporte para canal alfa para composição, use o codec de vídeo On2 VP6, visto que o F4V não oferece suporte a canais de vídeo alfa.

On2 VP6 O codec On2 VP6 é o codec de vídeo recomendado para ser usado para criação de arquivos FLV que se pretenda usar com o Flash Player 8 e superior. O codec On2 VP6 oferece:

- Maior qualidade de vídeo, quando comparado ao codec Sorenson Spark codificado na mesma taxa de quadros
- Suporte para o uso de um canal alfa de 8 bits para vídeo composto

Para oferecer suporte a vídeo de melhor qualidade na mesma taxa de quadros, o codec On2 VP6 é perceptivelmente mais lento para codificar, e requer mais trabalho do processador no computador cliente para decodificar e reproduzir. Por isso, leve cuidadosamente em consideração o padrão de computador que será utilizado pelo público para acesso ao conteúdo do vídeo FLV.

Sorenson Spark Introduzido no Flash Player 6, o codec de vídeo Sorenson Spark deve ser usado, caso você pretenda publicar documentos Flash que exijam compatibilidade anterior com as versões do Flash Player 6 e 7. Se você prevê uma grande base de usuários que utilize computadores mais antigos, prefira a codificação de arquivos FLV com o codec Sorenson Spark, já que ele é muito menos exigente em termos computacionais para reprodução do que os codecs On2 VP6 ou H.264.

Se o conteúdo do Flash Professional carrega vídeo dinamicamente do Flash Professional (utilizando download progressivo ou o Flash Media

Server), é possível usar o vídeo On2 VP6 sem a necessidade de tornar a publicar o arquivo SWF criado originalmente para uso com o Flash Player 6 ou 7, desde que os usuários utilizem o Flash Player 8 ou posterior para exibir o conteúdo. O fluxo ou o download de vídeo On2 VP6 para SWF do Flash versões 6 ou 7 e a reprodução de conteúdo usando o Flash Player 8 ou posterior elimina a necessidade de recriar os arquivos SWF para uso com o Flash Player 8 ou versões posteriores.

Importante: Apenas os Flash Player 8 e 9 oferecem suporte à publicação e à reprodução de vídeo On2 VP6.

Codec	Versão SWF (versão de publicação)	Versão do Flash Player (necessária para reprodução)
Sorenson Spark	6	6, 7, 8
	7	7, 8, 9, 10
On2 VP6	6, 7, 8	8, 9, 10
H.264	9.2 ou posterior	9.2 ou posterior

Dicas para criar vídeo FLV e F4V no Adobe

Siga estas orientações para produzir o melhor vídeo FLV ou F4V possível:

Trabalhe com o vídeo no formato nativo do projeto até a saída final

Se um formato de vídeo digital pré-compactado for convertido em outro formato, como o FLV ou F4V, o codificador anterior pode introduzir ruído de vídeo. O primeiro compactador já aplicou seu algoritmo de codificação ao vídeo, reduzindo a qualidade, o tamanho do quadro e a taxa. Essa compactação também pode ter introduzido ruídos ou artefatos digitais. Esse ruído adicional afeta o processo de codificação final e uma taxa de dados maior pode ser necessária para codificar um arquivo de boa qualidade.

Mantenha a simplicidade

Evite transições elaboradas - elas não compactam bem e podem deixar o vídeo compactado final com uma aparência "espessa" durante a mudança. Cortes fixos (em contraposição às dissolvências) geralmente são melhores. Sequências de vídeo atraentes (por exemplo, mostrar a aproximação de um objeto desde a primeira faixa, fazer uma "página aberta" ou terminar como uma bola e sair de cena) não são bem compactadas e devem ser pouco usadas.

Conheça a taxa de dados de seu público

Ao fornecer vídeos para a Internet, produza arquivos com taxas de dados menores. Os usuários com conexões rápidas de Internet podem visualizar os arquivos com pouco ou nenhum atraso para o carregamento, mas o usuário com conexão discada devem aguardar o download dos arquivos. Faça cliques curtos para manter os tempos de download dentro dos limites aceitáveis para os usuários com conexão discada.

Selecione a taxa de quadro adequada

A taxa de quadro indica os quadros por segundo (fps). Se você tiver um clipe com taxa de dados maior, uma taxa de quadro menor pode melhorar a reprodução por meio da largura de banda limitada. Por exemplo, se estiver compactando um clipe com pouca movimentação, o corte ao meio da taxa de quadro provavelmente economizará apenas 20% da taxa de dados. No entanto, se estiver compactando vídeos com muita movimentação, a redução da taxa de quadro terá um efeito muito maior na taxa de dados.

Como o vídeo parece muito melhor nas taxas de quadro nativas, deixe a taxa de quadro alta se os canais de distribuição e as plataformas de reprodução permitirem. Para a distribuição da Web, não se esqueça desse detalhe no serviço de hospedagem. Para os dispositivos móveis, use predefinições de codificação específicas do dispositivo e o emulador disponível através do Adobe Media Encoder no Adobe Premiere Pro. Se precisar reduzir a taxa de quadro, os melhores resultados são obtidos pela divisão da taxa por números inteiros.

Selecione um tamanho de quadro que se ajuste em sua taxa de dados e proporção de quadros

Em uma taxa de dados específica (velocidade de conexão), aumentar o tamanho do quadro diminui a qualidade do vídeo. Ao selecionar o tamanho do quadro para suas configurações de codificação, considere a taxa de quadro, o material de origem e as preferências pessoais. Para evitar a formação de pillarbox, é importante escolher um tamanho de quadro da mesma proporção da sequência de cenas da origem. Por exemplo, haverá pillarbox se a sequência de cenas NTSC forem codificadas em um tamanho de quadro PAL.

O Adobe Media Encoder disponibiliza diversas predefinições de vídeo FLV ou F4V do Adobe. Entre elas, tamanhos e taxas de quadro predefinidos para os diferentes padrões de televisão em diferentes taxas de dados. Use a seguinte lista de tamanhos de quadro comuns (em pixels) como referência ou experimente as várias predefinições do Adobe Media Encoder para encontrar a melhor configuração para seu projeto.

Modem dial-up NTSC 4 x 3 162 x 120

Modem dial-up PAL 4 x 3 160 x 120

T1/DSL/cabo NTSC 4 x 3 648 x 480

T1/DSL/cabo PAL 4 x 3 768 x 576

Dinamize para obter o melhor desempenho

Para eliminar o tempo de download, fornecer uma interatividade profunda e capacidades de navegação, ou monitorar a qualidade do serviço,

reproduza em fluxo de vídeo os vídeos FLV ou F4V com o Flash Media Server ou use o serviço hospedado de um dos parceiros de Flash Video Streaming Service da Adobe disponível no site da Adobe. Para obter mais informações sobre a diferença entre download progressivo e dinamização com o servidor Flash Media, consulte “Delivering Flash Video: Understanding the Difference Between Progressive Download and Streaming Video” no site do Flash Developer Center.

Saiba quais são os tempos de download progressivos

Saiba quanto tempo leva para fazer o download do vídeo de modo que seja possível reproduzi-lo até o fim sem pausar ou interromper o download. Embora a primeira parte do vídeo seja baixada, talvez você queira exibir outros conteúdos que encubram o download. Para cliques curtos, use a seguinte fórmula: Pausa = tempo de download – tempo de reprodução + 10% do tempo de reprodução. Por exemplo, se o clipe tem 30 segundos e demora 1 minuto para ser baixado, coloque no clipe um buffer de 33 segundos (60 segundos - 30 segundos + 3 segundos = 33 segundos).

Remova o ruído e o entrelaçamento

Para obter a melhor codificação, talvez seja necessário remover o ruído e o entrelaçamento.

Quanto melhor a qualidade do original, melhor o resultado final. Embora as taxas de quadro e os tamanhos de vídeo da Internet normalmente sejam menores do que os da televisão, os monitores de computador têm fidelidade de cores, saturação, nitidez e resolução muito melhores do que as televisões convencionais. Mesmo em uma pequena janela, a qualidade da imagem pode ser mais importante para o vídeo digital do que para a televisão analógica padrão. Artefatos e ruídos que são despercebidos na TV podem ser óbvios em uma tela de computador.

O Adobe Flash foi desenvolvido para a exibição progressiva em telas de computador e outros dispositivos e não para exibições entrelaçadas, como as TVs. A sequência de cenas entrelaçadas visualizada em uma exibição progressiva pode mostrar linhas verticais oscilantes em áreas de grande movimentação. Dessa forma, o Adobe Media Encoder remove o entrelaçamento de todas as sequências de vídeo processadas.

Siga as mesmas orientações para o áudio

As mesmas considerações devem ser aplicadas tanto na produção de áudio quanto na produção de vídeo. Para conseguir uma boa compactação de áudio, comece com um áudio claro. Se estiver codificando o material de um CD, tente gravar o arquivo usando transferência digital direta em vez de usar a entrada analógica da placa de som. A placa de som introduz uma conversão digital - analógico e analógico - digital desnecessário que pode criar ruídos no áudio de origem. As ferramentas de transferência digital direta estão disponíveis para as plataformas Windows e Macintosh. Para gravar de uma origem analógica, use a placa de som com a melhor qualidade disponível.

Nota: Se seu arquivo de fonte de áudio for monofônico (mono), é recomendável a codificação em mono para uso com o Flash. Se você estiver codificando com o Adobe Media Encoder e usando uma predefinição de codificação, lembre-se de verificar se a predefinição é codificada em estéreo ou mono e selecione mono, caso necessário.

Tutoriais e exemplos

[Para o início](#)

Os seguintes tutoriais em vídeo e artigos fornecem explicações detalhadas sobre a criação e preparação de vídeo para uso no Flash Professional. Alguns itens mostram o Flash Professional CS3 ou CS4, mas valem também para o Flash Professional CS5.

- Vídeo: [Criação de arquivos FLV e F4V \(4:23\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Flash 411 – Fundamentos da codificação de vídeo \(15:16\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Codificação em lote com o Adobe Media Encoder \(5:45\)](#) (Adobe.com)
- Artigo: [Uso do Adobe Media Encoder](#) (Adobe.com)
- Artigo: [H.264 para principiantes](#) (Adobe.com)

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Exportar arquivos de vídeo QuickTime

Usando o Flash Professional, é possível criar filmes QuickTime® (arquivos MOV), que podem ser reproduzidos pelos usuários que têm o plug-in QuickTime instalado em seus computadores. Isso é feito geralmente quando o Flash Professional é usado para criar sequências de títulos ou animação para uso como conteúdo de vídeo. O arquivo QuickTime pode ser distribuído como um DVD ou pode ser incorporado em outros aplicativos, como o Adobe® Director® ou Adobe® Premiere® Pro.

Se você estiver criando um vídeo do QuickTime usando o Flash Professional, defina sua configuração de publicação para o Flash Professional 3, 4, ou 5.

Nota: *O QuickTime Player não oferece suporte aos arquivos do Flash Player posteriores à versão 5.*

Tutoriais e vídeos

- Vídeo: duração = 17:24. [Exportação de Flash QuickTime](#). Saiba como exportar animações com base em ActionScript para Flash e compor no After Effects.

Mais tópicos da Ajuda

[Sobre o QuickTime](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Localização e Substituição no Flash

Sobre Localizar e substituir

Localização e substituição de texto

Localização e substituição de fontes

Localização e substituição de cores

Localização e substituição de símbolos

Localização e substituição de arquivos de som, vídeo ou bitmap

Sobre Localizar e substituir

[Para o início](#)

O recurso Localizar e substituir permite que você realize as seguintes ações:

- Procurar por uma string de texto, uma fonte, uma cor, um símbolo, um arquivo de som, um arquivo de vídeo ou um arquivo bitmap importado.
- Substituir o elemento especificado por outro elemento do mesmo tipo. As diferentes opções estarão disponíveis na caixa de diálogo Localizar e substituir dependendo do tipo de elemento especificado.
- Localizar e substituir elementos no documento atual ou cena atual.
- Procurar pela próxima ocorrência ou todas as ocorrências de um elemento e substituir a ocorrência atual ou todas as ocorrências.

Nota: Em um documento baseado em tela, é possível localizar e substituir elementos no documento atual ou na tela atual, mas você não pode usar cenas.

A opção Edição ao vivo permite que você edite o elemento especificado diretamente no Palco. Se você usar a Edição ao vivo ao pesquisar um símbolo, o Flash Professional abrirá o símbolo no modo edição no local.

O Log de localizar e substituir na parte inferior da caixa de diálogo Localizar e substituir mostra o local, o nome e o tipo de elementos para os quais você está pesquisando.

Localização e substituição de texto

[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.
2. Selecione Texto no menu pop-up Para.
3. Na caixa de texto, digite o texto a ser localizado.
4. Na caixa Substituir por texto, digite o texto que substituirá o texto existente.
5. Selecione as opções para pesquisa de texto:

Palavra inteira Pesquisa a string de texto especificada somente como uma palavra inteira, limitada em ambos os lados por espaços, aspas ou marcadores similares. Quando a opção Palavra inteira estiver desmarcada, o texto especificado pode ser pesquisado como parte de uma palavra maior. Por exemplo, quando a opção Palavra inteira estiver desmarcada, uma pesquisa por *place* abrangerá as palavras *replace*, *placamente* assim por diante.

Diferenciar maiúsculas de minúsculas Pesquisa por texto que diferencie maiúsculas de minúsculas (formatação de caracteres em maiúscula ou minúscula) do texto especificado ao localizar e substituir.

Expressões regulares Pesquisa por texto em expressões regulares no ActionScript. Uma expressão em qualquer instrução que o Flash Professional possa avaliar que um valor será retornado.

Conteúdo de campo de texto Pesquisa o conteúdo de um campo de texto.

Quadros/camadas/parâmetros Pesquisa rótulos de quadro, nomes da camada, nomes da cena e parâmetros do componente.

Strings no ActionScript Pesquisa strings (texto entre aspas) no ActionScript no documento ou na cena (arquivos externos do ActionScript não são pesquisados).

ActionScript Pesquisa todos os ActionScripts incluindo códigos e strings.

6. Para selecionar a próxima ocorrência do texto especificado no Palco e editar no local, selecione Editar ao vivo.

Nota: Somente a próxima ocorrência é selecionada para edição ao vivo, mesmo que você selecione Localizar tudo na etapa 7.

7. Para localizar o texto, realize um dos seguintes procedimentos:

- Para localizar a próxima ocorrência do texto especificado, clique em Localizar próximo.
- Para localizar todas as ocorrências do texto especificado, clique em Localizar tudo.

8. Para substituir o texto, realize um dos seguintes procedimentos:

- Para substituir a ocorrência selecionada atualmente do texto especificado, clique em Substituir.
- Para substituir todas as ocorrências do texto especificado, clique em Substituir tudo.

Localização e substituição de fontes

[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.

2. Selecione Fonte no menu pop-up Para, e, em seguida selecione as seguintes opções:

- Para pesquisar por nome da fonte, selecione Nome da fonte e selecione uma fonte no menu pop-up ou digite um nome de fonte na caixa. Quando a opção Nome da fonte é desmarcada, todas as fontes na cena ou documento são pesquisadas.
- Para pesquisar por estilo de fonte, selecione Estilo de fonte e selecione um estilo de fonte no menu pop-up. Quando a opção Estilo da fonte é desmarcada, todos os estilos de fonte na cena ou documento são pesquisados.
- Para pesquisar por tamanho de fonte, selecione Tamanho da fonte e digite valores de tamanho mínimo e máximo da fonte para especificar o limite de tamanho de fonte que deve ser pesquisado. Quando a opção Tamanho da fonte é desmarcada, todos os tamanhos de fonte na cena ou documento são pesquisados.
- Para substituir a fonte especificada por um nome de fonte diferente, selecione Nome da fonte em Substituir por e selecione um nome de fonte no menu pop-up ou digite um nome na caixa. Quando o Nome da fonte estiver desmarcado em Substituir por, o nome da fonte atual permanecerá inalterado.
- Para substituir a fonte especificada por um estilo de fonte diferente, selecione Estilo de fonte em Substituir por e selecione um estilo de fonte no menu pop-up. Quando o Estilo da fonte estiver desmarcado em Substituir por, o estilo atual da fonte especificada permanecerá inalterado.
- Para substituir a fonte especificada por um tamanho de fonte diferente, selecione Tamanho da fonte em Substituir por e digite os valores para o tamanho de fonte mínimo e máximo. Quando o Tamanho da fonte estiver desmarcado em Substituir por, o tamanho atual da fonte especificada permanecerá inalterado.

3. Para selecionar a próxima ocorrência da fonte especificada no Palco e editar no local, selecione Editar ao vivo.

Nota: Somente a próxima ocorrência é selecionada para edição ao vivo, mesmo que você selecione Localizar tudo na etapa 4.

4. Para localizar a fonte, realize um dos seguintes procedimentos:

- Para localizar a próxima ocorrência da fonte especificada, clique em Localizar próximo.
- Para localizar todas as ocorrências da fonte especificada, clique em Localizar tudo.

5. Para substituir uma fonte, realize um dos seguintes procedimentos:

- Para substituir a ocorrência selecionada atualmente da fonte especificada, clique em Substituir.
- Para substituir todas as ocorrências da fonte especificada, clique em Substituir tudo.

Localização e substituição de cores

[Para o início](#)

Não é possível localizar e substituir cores nos objetos agrupados.

Nota: Para localizar e substituir cores em um arquivo GIF ou JPEG em um documento Flash Professional, edite o arquivo em um aplicativo de edição de imagem.

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.

2. Selecione Cor no menu pop-up Para.

3. Para pesquisar uma cor, clique no Controle de cor e realize um dos seguintes procedimentos:

- Selecione uma amostra de cor na janela pop-up cor.
- Digite um valor de cor hexadecimal na caixa Edição de Hex na janela pop-up de cor.
- Clique no botão Seletor de cores do sistema e selecione uma cor do seletor de cores do sistema.
- Para fazer a ferramenta conta-gotas aparecer, arraste-a do Controle de cores. Selecione qualquer cor na tela.

4. Para selecionar uma cor para substituir a cor especificada, clique no Controle de cor em Substituir por e realize um dos seguintes procedimentos:

- Selecione uma amostra de cor na janela pop-up cor.
- Digite um valor de cor hexadecimal na caixa Edição de Hex na janela pop-up de cor.
- Clique no botão Seletor de cores do sistema e selecione uma cor do seletor de cores do sistema.
- Para fazer a ferramenta conta-gotas aparecer, arraste-a do Controle de cores. Selecione qualquer cor na tela.

5. Para especificar qual ocorrência de cor localizar e substituir, selecione a opção Preenchimentos, Traçados ou Texto ou qualquer combinação dessas opções.
6. Para selecionar a próxima ocorrência da cor especificada no Palco e editar no local, selecione Editar ao vivo.
Nota: *Somente a próxima ocorrência é selecionada para edição ao vivo, mesmo que você selecione Localizar tudo na próxima etapa.*
7. Localizar uma cor.
 - Para localizar a próxima ocorrência da cor especificada, clique em Localizar próximo.
 - Para localizar todas as ocorrências da cor especificada, clique em Localizar tudo.
8. Substituir uma cor.
 - Para substituir a ocorrência selecionada atualmente da cor especificada, clique em Substituir.
 - Para substituir todas as ocorrências da cor especificada, clique em Substituir tudo.

Localização e substituição de símbolos

[Para o início](#)

Para localizar e substituir símbolos, pesquise o símbolo por nome. Substitua um símbolo por outro símbolo de qualquer tipo — clipe de filme, botão ou gráfico.

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.
2. Selecione Símbolo no menu pop-up Para.
3. Em Nome, selecione um nome no menu pop-up.
4. Em Substituir por, em Nome, selecione um nome no menu pop-up.
5. Para selecionar a próxima ocorrência do símbolo especificado no Palco e editar no local, selecione Editar ao vivo.
Nota: *Somente a próxima ocorrência é selecionada para edição, mesmo que você selecione Localizar tudo na próxima etapa.*
6. Para localizar um símbolo, realize um dos seguintes procedimentos:
 - Para localizar a próxima ocorrência do símbolo especificado, clique em Localizar próximo.
 - Para localizar todas as ocorrências do símbolo especificado, clique em Localizar tudo.
7. Para substituir um símbolo, realize um dos seguintes procedimentos:
 - Para substituir a ocorrência selecionada atualmente do símbolo especificado, clique em Substituir.
 - Para substituir todas as ocorrências do símbolo especificado, clique em Substituir tudo.

Localização e substituição de arquivos de som, vídeo ou bitmap

[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.
2. Selecione Som, Vídeo ou Bitmap no menu pop-up Para.
3. Em Nome, digite um nome de arquivo de som, vídeo ou bitmap ou selecione um nome no menu pop-up.
4. Em Substituir por, em Nome, digite um nome de arquivo de som, vídeo ou bitmap ou selecione um nome no menu pop-up.
5. Para selecionar a próxima ocorrência do som, vídeo ou bitmap especificado no Palco e editar no local, selecione Editar ao vivo.
Nota: *Somente a próxima ocorrência é selecionada para edição, mesmo que você selecione Localizar tudo na próxima etapa.*
6. Localizar um som, vídeo ou bitmap.
 - Para localizar a próxima ocorrência do som, vídeo ou bitmap especificado, clique em Localizar próximo.
 - Para localizar todas as ocorrências do som, vídeo ou bitmap especificado, clique em Localizar tudo.
7. Substituir um som, vídeo ou bitmap.
 - Para substituir a ocorrência selecionada atualmente do som, vídeo ou bitmap especificado, clique em Substituir.
 - Para substituir todas as ocorrências do som, vídeo ou bitmap especificado, clique em Substituir tudo.



Trabalho com o Adobe Premiere Pro e o After Effects

[Trabalho com o Adobe Premiere Pro e o Adobe Flash](#)
[Movimentação de recursos entre o Adobe Premiere Pro e o Adobe Flash](#)
[Trabalho com o Flash e o After Effects](#)

Trabalho com o Adobe Premiere Pro e o Adobe Flash

[Para o início](#)

O Adobe Premiere Pro é uma ferramenta profissional para edição de vídeo. Se o Adobe Flash Professional for utilizado para projetar conteúdo interativo para sites ou dispositivos móveis, use o Adobe®Premiere®Pro para editar os filmes desses projetos. O Adobe®Premiere®Pro oferece ferramentas profissionais para edição de vídeos de quadro preciso, incluindo ferramentas para otimizar os arquivos de vídeo que serão reproduzidos em telas de computador e dispositivos móveis.

O Adobe Flash Professional é uma ferramenta que incorpora a sequência de cenas de vídeo em apresentações para Web e dispositivos móveis. O Adobe Flash oferece benefícios tecnológicos e criativos que permitem unir vídeos com dados, gráficos, som e controle interativo. Os formatos FLV e F4V permitem que você coloque vídeo em uma página da Web em um formato que quase todas as pessoas podem visualizar.

É possível exportar arquivos FLV e F4V usando o Adobe Premiere Pro. Você poderá usar o Adobe Flash para incorporar esses arquivos em sites interativos ou aplicativos para dispositivos móveis. O Adobe Flash pode importar marcadores sequenciais adicionados a uma sequência do Adobe Premiere Pro como pontos de sinalização. Esses pontos de sinalização podem ser usados para disparar eventos em arquivo SWF na reprodução.

Se você exportar arquivos de vídeo em outros formatos padrão, o Adobe Flash poderá codificar os vídeos em aplicativos de mídia avançada. O Adobe Flash usa as tecnologias de compactação mais modernas para oferecer a melhor qualidade possível em tamanhos de arquivo pequenos.

Movimentação de recursos entre o Adobe Premiere Pro e o Adobe Flash

[Para o início](#)

No Adobe Premiere Pro, é possível adicionar marcadores de pontos de sinalização do Flash a uma linha de tempo. Os marcadores de pontos de sinalização do Flash servem como pontos de sinalização em um aplicativo de mídia avançada. Há dois tipos de marcadores de ponto de sinalização: de evento e de navegação. Use os marcadores de ponto de sinalização de navegação para navegar em diferentes seções dos arquivos FLV e F4V, e para acionar a exibição de textos na tela. Use os marcadores de ponto de sinalização de evento para acionar scripts de ação em tempos especificados nos arquivos FLV e F4V.

É possível exportar um filme do Adobe Premiere Pro diretamente para os formatos FLV e F4V. É possível escolher entre várias predefinições de Configurações de exportação, que equilibram o tamanho do arquivo com a qualidade de áudio e vídeo, para obter a taxa de bits necessária para qualquer público-alvo ou dispositivo. Se o filme for exportado em um canal alfa, ele poderá ser usado facilmente como uma camada em um projeto de mídia avançada.

Você pode importar o arquivo FLV ou F4V para o Adobe Flash. O Flash fará a leitura dos marcadores de sequência como pontos de sinalização de navegação ou de evento. No Flash, também é possível personalizar a interface que está em torno do vídeo.

Você também pode usar o Flash para criar animações que podem ser usadas em filmes. Você pode criar uma animação em Flash. É possível exportar a animação como um arquivo FLV ou F4V. Em seguida, você pode importar o arquivo FLV ou F4V para o Adobe Premiere Pro para editá-lo. No Adobe Premiere Pro, por exemplo, é possível adicionar títulos ou misturar a animação com outras fontes de vídeo.

Trabalho com o Flash e o After Effects

[Para o início](#)

Se o Adobe® Flash® for utilizado para criar um vídeo ou uma animação, você poderá utilizar o After Effects para editar e refinar o vídeo. Por exemplo, é possível exportar animações e aplicativos em Flash como filmes QuickTime ou arquivos Flash Vídeo (FLV). É possível usar o After Effects para editar e refinar o vídeo.

Se o After Effects for usado para editar e compor vídeos, use o Flash para publicá-los. Também é possível exportar uma composição do After Effects como conteúdo XFL para ser editado posteriormente no Flash.

O Flash e o After Effects utilizam termos separados para alguns conceitos compartilhados, inclusive os seguintes:

- Uma composição no After Effects é como um clipe de filme no Flash Professional.
- O quadro de composição no painel de composição é como o Palco no Flash Professional.
- O Painel do projeto no After Effects é como o painel de biblioteca no Flash Professional.
- Arquivos de projeto no After Effects são como arquivos no Flash Professional.
- Você renderiza e exporta um filme no After Effects; publica um arquivo SWF no Flash Professional.

Recursos adicionais

Os seguintes tutoriais em vídeo oferecem informações detalhadas sobre como utilizar o Flash junto com o After Effects:

- “Importação e exportação de arquivos XFL entre o Flash e o After Effects” em www.adobe.com/go/lnvid4098_xp_br.
- “Exportação de uma composição do After Effects para o Flash Professional usando SWF, F4V/FLV e XFL” em www.adobe.com/go/lnvid4105_xp_br.
- “Converting metadata and markers to cue points for use in Flash” em www.adobe.com/go/lnvid4111_xp_br.
- Michael Coleman, gerente de produto do After Effects, disponibilizou um vídeo de uma apresentação do Adobe MAX na Adobe TV em que ele demonstra o uso do Café no After Effects e no Flash para substituir dinamicamente um vídeo no tempo de execução no Flash Player: http://www.adobe.com/go/learn_aefl_vid15383v1008_br
- Tom Green disponibilizou um breve tutorial em vídeo no site da Layers Magazine que demonstra como usar o formato XFL para exportar uma composição do After Effects para utilizá-la no Flash Professional: <http://www.layersmagazine.com/exporting-xfl-format-from-after-effects-to-flash.html>

Os seguintes artigos contêm informações adicionais sobre como utilizar o Flash junto com o After Effects:

- Richard Harrington e Marcus Geduld forneceram o resumo, “Flash Essentials for After Effects Users”, de seu livro *After Effects for Flash | Flash for After Effects* no site da Peachpit. Nesse capítulo, Richard e Marcus explicam Flash em termos que um usuário de After Effects pode entender. <http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=1350895>
- Richard Harrington e Marcus Geduld também disponibilizaram “After Effects Essentials for Flash Users”, outro resumo de seu livro *After Effects for Flash | Flash for After Effects*. Nesse capítulo, Richard e Marcus explicam After effects em termos que um usuário de Flash pode entender. <http://www.peachpit.com/articles/article.aspx?p=1350894>
- Tom Green disponibilizou um artigo detalhado chamado Flash Professional CS4 with After Effects no Flash Developer Center: http://www.adobe.com/go/learn_aefl_integrating_fl_ae_br
- Robert Powers forneceu um tutorial em vídeo no site da Slippery Rock NYC demonstrando os conceitos básicos do uso do After Effects da perspectiva de alguém que conhece o Flash Professional.

Exportação de vídeos QuickTime do Flash

Se você criar animações ou aplicativos com o Flash, poderá exportá-los como filmes QuickTime usando o comando Arquivo > Exportar > Exportar filme do Flash. Para uma animação Flash, é possível otimizar a saída de vídeo. Para um aplicativo, o Flash renderiza o vídeo do aplicativo durante sua execução, permitindo que o usuário o manipule. Isso permite captar os desvios ou estados do aplicativo que deseja incluir no arquivo de vídeo.

Renderização e exportação de arquivos FLV e F4V do After Effects

Ao renderizar um vídeo concluído do After Effects, selecione FLV ou F4V como o formato de saída para renderizar e exportar vídeos que podem ser reproduzidos no Flash Player. É possível importar o arquivo FLV ou F4V para o Flash e publicá-lo em um arquivo SWF, que pode ser reproduzido pelo Flash Player.

Importação e publicação de vídeos no Flash

Ao importar um arquivo FLV ou F4V no Flash, você pode usar várias técnicas, como script ou componentes Flash, para controlar a interface visual em torno do vídeo. Por exemplo, é possível incluir controles de reprodução ou outros elementos gráficos. Também é possível adicionar camadas gráficas na parte superior do arquivo FLV ou F4V para obter resultados compostos.

Elementos gráficos, animações e vídeos compostos

O Flash e o After Effects incluem muitos recursos que permitem a realização de composições complexas de vídeos e elementos gráficos. O aplicativo escolhido depende de suas preferências pessoais e do tipo de saída final que deseja criar.

Dos dois aplicativos, o Flash é o mais indicado para a Web devido ao seu pequeno tamanho de arquivo final. O Flash também permite o controle do tempo de execução da animação. O After Effects é indicado para produção de vídeos e filmes, fornece uma ampla variedade de efeitos visuais e normalmente é usado para criar arquivos de vídeo como saída final.

Os dois aplicativos podem ser usados para criar elementos gráficos e animações originais. Os dois usam uma linha de tempo e oferecem recursos de script para controlar a animação de modo programático. Enquanto o After Effects inclui um conjunto maior de efeitos, a linguagem do ActionScript® do Flash é a mais robusta dos dois ambientes de script.

Os dois aplicativos permitem a colocação de elementos gráficos em camadas separadas para composição. Essas camadas podem ser ativadas e desativadas conforme necessário. Ambos também permitem aplicar efeitos ao conteúdo de camadas individuais.

No Flash, as composições não afetam diretamente o conteúdo do vídeo, afetam apenas a aparência do vídeo durante a reprodução no Flash Player. Em contraste, ao fazer composições com vídeos importados no After Effects, o arquivo de vídeo exportado realmente incorpora os elementos gráficos e efeitos compostos.

Como todos os desenhos e pinturas do After Effects são feitos em camadas separadas de qualquer vídeo importado, nunca serão recuperados. O Flash possui modos de desenho que podem ou não ser recuperados.

Exportação do conteúdo do After Effects para ser usado no Flash

É possível exportar o conteúdo do After Effects para ser usado no Flash. Você pode exportar um arquivo SWF que pode ser reproduzido imediatamente no Flash Player ou usado como parte de outro projeto de rich media. Ao exportar o conteúdo After Effects no formato SWF, parte do conteúdo pode ser nivelada e rasterizada no arquivo SWF.

Para editar o conteúdo do After Effects no Flash, exporte uma composição como um arquivo XFL. Um arquivo XFL é um tipo de arquivo do Flash que armazena as mesmas informações como um arquivo FLA, mas em formato XML. Quando você exporta uma composição do After Effects como XFL para usar no Flash, algumas camadas e quadros principais criados no After Effects são preservados na versão do Flash. Quando você importa o arquivo XFL no Flash, ele descompacta o arquivo XFL e adiciona seus recursos no arquivo FLA, de acordo com as instruções no arquivo XFL.

Os seguintes tutoriais em vídeo oferecem informações detalhadas sobre como exportar arquivos XFL do Effects:

- [Importação e exportação de arquivos XFL entre o Flash e o After Effects](#) (Adobe.com)
- [Exportação do formato XFL do After Effects para o Flash](#) (Tom Green, Layers Magazine)

Importação de arquivos Flash SWF para o After Effects

O Flash tem um conjunto exclusivo de ferramentas de arte vetoriais que são úteis para uma variedade de desenhos que não podem ser feitos no After Effects ou no Adobe® Illustrator®. É possível importar arquivos SWF no After Effects para fazer sua composição com outros vídeos e renderizá-los como vídeos com efeitos de criação adicionais. Os conteúdos interativos e a animação com script não são mantidos. A animação definida pelos quadros principais é mantida.

Cada arquivo SWF importado para o After Effects é nivelado em uma única camada rasterizada continuamente, com seu canal alfa preservado. Rasterização contínua significa que os elementos gráficos permanecem definidos quando seu tamanho é modificado. Esse método de importação permite usar a camada raiz ou o objeto dos arquivos SWF como um elemento suavemente renderizado no After Effects, permitindo que os melhores recursos de cada ferramenta trabalhem juntos.

Mais tópicos da Ajuda

 [Renderização e exportação para o Flash Professional e o Flash Player](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Trabalho com cenas

[Exibir o painel Cenas](#)

[Adicionar uma cena](#)

[Excluir uma cena](#)

[Alterar o nome de uma cena](#)

[Duplicar uma cena](#)

[Alterar a ordem de uma cena no documento](#)

[Exibir uma cena específica](#)

Para organizar um documento conforme a temática, é possível usar cenas. Por exemplo, você pode usar cenas separadas para uma introdução, uma mensagem de carregamento e créditos. Embora o uso das cenas tenha algumas desvantagens, há situações em que algumas dessas desvantagens são usadas, como quando você cria animações longas. Ao usar as cenas, você não precisa gerenciar um grande número de arquivos FLA porque cada cena está contida em um único arquivo FLA.

Usar cenas é similar a usar vários arquivos FLA para criar uma apresentação maior. Cada cena tem uma linha do tempo. Os quadros no documento são numerados consecutivamente pelas cenas. Por exemplo, se um documento contiver duas cenas com 10 quadros cada uma, os quadros na Cena 2 terão a numeração 11 a 20. As cenas na reprodução do documento, na ordem em que são listadas no painel Cena. Quando o indicador de reprodução alcança o quadro final de uma cena, ele passa para a próxima cena.

Desvantagens de cenas

Ao publicar um arquivo SWF, a Linha do tempo de cada cena associa-se a uma única Linha do tempo no arquivo SWF. Depois da compilação do arquivo SWF, ele se comporta como se o arquivo FLA fosse criado usando uma cena. Em razão desse comportamento, as cenas apresentam algumas desvantagens:

- As cenas podem tornar os documentos confusos para editar, particularmente em ambientes de vários autores. Qualquer um que usar o documento FLA pode ter que procurar várias cenas em um arquivo FLA para localizar códigos e recursos. Em vez disso, pense em carregar o conteúdo SWF externo ou usar clipes de filme.
- As cenas normalmente resultam em arquivos SWF grandes. Usar as cenas o encoraja a colocar mais conteúdo em um único arquivo FLA, o que resulta em arquivos FLA e SWF maiores.
- As cenas obrigam os usuários a fazer o download progressivo do arquivo SWF inteiro, mesmo se eles não planejam ou não querem assistir ao arquivo todo. Se você evitar as cenas, os usuários podem controlar qual conteúdo baixar enquanto avançam pelo arquivo SWF.
- As cenas combinadas com o ActionScript podem produzir resultados inesperados. Como a Linha do tempo de cada cena é compactada em uma única Linha do tempo, você pode encontrar erros que envolvam seu ActionScript e as cenas, o que normalmente requer depuração extra e complicada.

Controle de reprodução de cena

A fim de parar ou pausar um documento após cada cena ou deixar que usuários naveguem pelo documento de maneira não linear, use o ActionScript. Para obter mais informações, consulte ActionScript.

Este tutorial em vídeo demonstra como criar e usar cenas:

- Vídeo: [Understanding Flash Scenes](#)

Exibir o painel Cenas

[Para o início](#)

❖ Selecione Janela > Outros painéis > Cena.

Adicionar uma cena

[Para o início](#)

❖ Selecione Inserir > Cena ou clique no botão Adicionar cena  no painel Cena.

Excluir uma cena

[Para o início](#)

❖ Clique no botão Excluir cena  no painel Cena.

Alterar o nome de uma cena

[Para o início](#)

❖ Clique duas vezes no nome da cena no painel Cena e digite o novo nome.

Duplicar uma cena

[Para o início](#)

❖ Clique no botão Duplicar cena  no painel Cena.

Alterar a ordem de uma cena no documento

[Para o início](#)

❖ Arraste o nome da cena para um local diferente no painel Cena.

Exibir uma cena específica

[Para o início](#)

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione Visualizar > Ir para e, em seguida, selecione o nome da cena no submenu.
- Clique no botão Editar Cena, no canto superior direito da janela do documento, e escolha o nome da cena no menu pop-up.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Como trabalhar com pontos de sinalização de vídeo

Nota: (Apenas para o Flash Professional CC) o recurso Pontos de sinalização de vídeo foi desaprovado e não está disponível com o Flash Professional CC

Use pontos de sinalização de vídeo para permitir que eventos sejam disparados em momentos específicos no vídeo. Há dois tipos de pontos de sinalização com os quais você pode trabalhar no Flash:

- Pontos de sinalização codificados. Esses pontos de sinalização são adicionados durante a codificação de vídeo com o Adobe Media Encoder. Para obter mais informações sobre a adição de pontos de sinalização no Adobe Media Encoder, consulte [Utilização do Adobe Media Encoder](#). Pontos de sinalização codificados podem ser acessados por outros aplicativos além do Flash.
- Pontos de sinalização ActionScript. São pontos de sinalização adicionados a um vídeo com o Inspetor de propriedades no Flash. Pontos de sinalização ActionScript são acessíveis somente ao Flash e ao Flash Player. Para obter mais informações sobre pontos de sinalização ActionScript, consulte [Noções básicas sobre pontos de sinalização](#) no *Guia do desenvolvedor ActionScript 3.0*.

Quando uma instância do componente FLVPlayback é selecionada no Palco, a lista de pontos de sinalização de vídeo é exibida no Inspetor de propriedades. Você também pode visualizar todo o vídeo no Palco e adicionar pontos de sinalização ActionScript usando o Inspetor de propriedades enquanto visualiza o vídeo, inclusive vídeos servidos pelo Flash Media Server.

Há um tutorial em vídeo sobre os pontos de sinalização de vídeo disponível em www.adobe.com/go/lrvid5302_fl_br.

Para trabalhar com pontos de sinalização no Inspetor de propriedades:

1. Importe vídeo na forma de download progressivo ou coloque o componente FLVPlayback no palco e especifique o vídeo de origem. Você pode especificar o vídeo de origem no Inspetor de propriedades.
2. No Inspetor de propriedades, clique em Pontos de sinalização para expandir a seção, se já não estiver aberta.
3. Clique no botão Adicionar (+) para adicionar um ponto de sinalização ActionScript e no botão Excluir (-) para excluir um ponto de sinalização existente. Você pode especificar o tempo arrastando o mouse para a direita ou para a esquerda para aumentar ou diminuir o valor do timecode ou digitando um valor.
4. Para adicionar um parâmetro a um ponto de sinalização, selecione o ponto de sinalização ActionScript e clique no botão Adicionar (+) na parte superior da seção Parâmetros.
5. Você pode renomear pontos de sinalização ActionScript e quaisquer de seus parâmetros clicando no campo de nome e editando o nome.

É possível importar e exportar listas de pontos de sinalização a partir do Inspetor de propriedades. Somente pontos de sinalização ActionScript podem ser importados para evitar conflitos com pontos de sinalização que já foram incorporados ao vídeo durante a codificação.

Os botões de ponto de sinalização Importar e Exportar na parte superior da seção Pontos de sinalização permitem importar ou exportar uma lista de pontos de sinalização no formato XML. Na exportação, a lista inclui todos os pontos de sinalização de Navegação e Evento que estejam incorporados no vídeo, bem como todos os pontos de sinalização ActionScript que você tiver adicionado. Na importação, uma caixa de diálogo que mostra o número de pontos de sinalização ActionScript importados é exibida.



Texto

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Incorporar fontes para proporcionar uma aparência uniforme ao texto

Quando os arquivos SWF publicados são reproduzidos em computadores na Internet, não há garantia de que as fontes usadas estejam disponíveis nessas máquinas. Para garantir que o texto mantenha a aparência desejada, você pode incorporar fontes inteiras ou específicas subconjuntos de caracteres de uma fonte. Incorporando os caracteres no arquivo SWF publicado, você disponibiliza a fonte para o arquivo SWF, independentemente do computador que reproduz o arquivo. Quando a fonte estiver incorporada, você poderá usá-la em qualquer lugar no arquivo SWF publicado.

A partir do Flash Professional CS5, o Flash incorpora automaticamente todos os caracteres usados por quaisquer objetos de texto que contenham texto. Criar um símbolo de fonte incorporada você mesmo permite que seus objetos de texto usem caracteres adicionais, como na aceitação de uma entrada pelo usuário no tempo de execução ou na edição de texto com o ActionScript. Fontes incorporadas não são necessárias para objetos de texto com a propriedade Suavização de borda definida como Usar fontes do dispositivo. Você especifica as fontes que deseja incorporar ao arquivo FLA e o Flash as incorpora quando você publica um arquivo SWF.

Há quatro situações comuns em que é preciso garantir a aparência correta do texto por meio da incorporação de fontes em um arquivo SWF:

- Ao criar objetos de texto em um arquivo FLA que faça parte de um design que exija uma aparência uniforme do texto.
- Ao usar uma opção de suavização diferente de Usar fontes do dispositivo, você deve incorporar as fontes ou o texto poderá desaparecer ou aparecer incorretamente.
- Ao gerar texto dinamicamente com o ActionScript em um arquivo FLA.
- Ao criar texto dinâmico com o ActionScript, é preciso especificar no ActionScript a fonte a ser usada.
- Quando o arquivo SWF contém objetos de texto e pode ser carregado por outro arquivo SWF que não requer fontes incorporadas.

A caixa de diálogo Incorporação de fonte permite:

- Gerenciar todas as fontes incorporadas em um só lugar.
- Criar símbolos de fonte para cada fonte incorporada.
- Selecionar faixas personalizadas de caracteres incorporados para uma fonte, bem como faixas pré-definidas.
- Trabalhar tanto com texto TLF (Text Layout Framework) quanto com texto Clássico no mesmo arquivo e usar fontes incorporadas com cada um deles.
- Continuar o trabalho com o Flash Professional CS4 e arquivos FLA de versões anteriores que contenham fontes incorporadas com o método mais antigo, que associava os caracteres incorporados a um objeto de texto específico. Quando você abre um arquivo FLA mais antigo, o Flash Professional CS5 e posterior permite editar essas fontes incorporadas mais antigas com a caixa de diálogo Incorporação de fonte.

Para incorporar caracteres de uma fonte em um arquivo SWF:

1. Com o arquivo FLA aberto no Flash, abra a caixa de diálogo Incorporação de fonte seguindo um destes procedimentos:

- Escolha Texto > Incorporação de fonte.
- No menu de opções do painel Biblioteca, escolha Adicionar fonte.
- Clique com o botão direito do mouse no espaço em branco na exibição em árvore do painel Biblioteca e escolha Nova fonte.
- No Inspetor de propriedades Texto, clique no botão Incorporar.

2. Se sua fonte já não estiver selecionada na caixa de diálogo Incorporação de fonte, clique no botão de adição (+) para adicionar uma nova fonte incorporada ao arquivo FLA.

Quando você abre a caixa de diálogo Incorporação de fonte a partir da Biblioteca ou do inspetor de propriedades Texto, um item de fonte é exibido automaticamente na caixa de diálogo.

3. Na aba Opções, selecione a Família e o Estilo da fonte que você deseja incorporar.

Se você tiver aberto a caixa de diálogo Incorporação de fonte a partir do inspetor de propriedades Texto ou do painel Biblioteca, a fonte usada pela seleção atual será exibida automaticamente na caixa de diálogo.

4. Na seção Faixas de caracteres, selecione as faixas de caracteres a serem incorporadas. Quanto mais caracteres você incorporar, maior ficará o arquivo SWF publicado.

5. Se desejar incorporar quaisquer caracteres específicos adicionais, insira-os no campo "Também incluir estes caracteres".

6. Para ativar o símbolo de fonte incorporada para acesso pelo código ActionScript, selecione Exportar para ActionScript na aba ActionScript.

7. Se você tiver selecionado Exportar para ActionScript, selecione também um formato de contorno. Para contêineres de texto TLF, selecione TLF (DF4) como Formato do contorno. Para contêineres de texto Clássico, selecione Clássico (DF3).

É preciso criar símbolos de fonte incorporada separados para uso nos contêineres de texto TLF e Clássico. O formato de contorno TLF (DF4) não está disponível para fontes PostScript Tipo 1. O TLF (DF4) requer o Flash Player versão 10 ou posterior.

8. Se desejar usar o símbolo de fonte como um ativo compartilhado, selecione as opções na seção Compartilhamento da aba ActionScript. Para obter mais informações sobre o uso de ativos compartilhados, consulte [Compartilhamento de ativos da biblioteca em diferentes arquivos](#).

Para editar os parâmetros de um símbolo de fonte incorporada:

1. Siga um destes procedimentos:

- Clique com o botão direito do mouse no símbolo de fonte na Biblioteca e escolha Propriedades.
- Selecione um contêiner de texto no Palco e clique no botão Incorporar na seção Caractere do Inspetor de propriedades.
- Selecione o símbolo de fonte na Biblioteca e escolha Editar propriedades no menu de opções do painel.
- Clique duas vezes no ícone do símbolo de fonte na Biblioteca.
- Escolha Texto > Incorporação de fonte e, em seguida, selecione o símbolo de fonte a ser editado na exibição em árvore à esquerda da caixa de diálogo.

2. Faça alterações na caixa de diálogo Incorporação de fonte e clique em OK.

A exibição em árvore na caixa de diálogo Incorporação de fonte exibe todos os símbolos de fonte no arquivo FLA atual, organizados por família de fontes. Você pode editar qualquer uma ou todas as fontes enquanto a caixa de diálogo estiver aberta, e as alterações serão confirmadas quando você pressionar o botão OK.

Observação: Se você salvar um arquivo FLA do Flash Professional CS5 no formato CS4, os símbolos de fonte serão convertidos em Símbolos de fonte CS4, o que incorporará toda a faixa de caracteres em uma fonte, e não apenas a subfaixa selecionada. Todos os blocos de texto TLF são convertidos em campos de texto Clássico. Símbolos de fonte são salvos no formato DefineFont3 para garantir a compatibilidade com o texto Clássico. Cada símbolo de fonte CS4 conterá a cópia inteira das informações de fonte incorporada de cada fonte que usar. Salvar no formato CS4 também faz com que as informações de incorporação sejam movidas para qualquer objeto de texto que faça referência a símbolos de fonte, visto que era assim que as informações de fontes incorporadas eram armazenadas no Flash Pro CS4 e em versões anteriores.

Recursos adicionais

- Artigo: [Formatação de texto para projetos em Flash: incorporação da fonte para vários idiomas](#) (Adobe.com)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Verificar ortografia

Use o verificador ortográfico

Personalize o verificador ortográfico

É possível verificar a ortografia no texto em todo o documento Flash Professional. É possível também personalizar a verificação ortográfica.

Use o verificador ortográfico

[Para o início](#)

1. Selecione Texto > Verificar ortografia para visualizar a caixa de diálogo Verificar ortografia.

A caixa no canto superior esquerdo identifica palavras não encontradas nos dicionários selecionados, bem como o tipo de elemento que contém o texto (como um campo de texto ou rótulo de quadro).

2. Siga um destes procedimentos:

- Clique em Adicionar a pessoal para adicionar a palavra ao seu dicionário pessoal.
- Clique em Ignorar para deixar a palavra inalterada. Clique em Ignorar todas para deixar todas as ocorrências da palavra no documento inalteradas.
- Digite uma palavra na caixa Alterar para ou selecione uma palavra na lista de rolagem Sugestões. Em seguida, clique em Alterar para alterar a palavra ou clique em Alterar todas para alterar todas as ocorrências da palavra no documento.
- Clique em Excluir para excluir a palavra do documento.

3. Para finalizar a verificação ortográfica, siga um destes procedimentos:

- Clique em Fechar para finalizar a verificação, antes de o Flash Professional atingir o final do documento.
- Continue a verificação ortográfica até visualizar a notificação de que o Flash Professional atingiu o final do documento e, em seguida, clique em Não para finalizar a verificação ortográfica. (Clique em Sim para continuar a verificar a ortografia no início do documento.)

Personalize o verificador ortográfico

[Para o início](#)

1. Siga um destes procedimentos:

- Selecione Texto > Configurar ortografia. (Use essa opção se você não usou o recurso Verificar ortografia anteriormente.)
- Na caixa de diálogo Verificar ortografia (Texto > Verificar ortografia), clique em Configurar.

2. Defina uma das seguintes opções:

Opções do documento Use essas opções para especificar os elementos a serem verificados.

Dicionários Lista os dicionários internos. É necessário selecionar, pelo menos, um dicionário para permitir a verificação ortográfica.

Dicionário pessoal Digite um caminho ou clique no ícone da pasta e navegue até um documento a ser usado como dicionário pessoal. (Esse dicionário pode ser modificado.)

Editar dicionário pessoal Adiciona palavras e frases ao seu dicionário pessoal. Na caixa de diálogo Dicionário pessoal, digite cada novo item em uma linha separada no campo de texto.

Opções de verificação Use estas opções para controlar como o Flash Professional controla tipos específicos de palavras e caracteres durante a verificação ortográfica.



Localização e Substituição no Flash

Sobre Localizar e substituir

Localização e substituição de texto

Localização e substituição de fontes

Localização e substituição de cores

Localização e substituição de símbolos

Localização e substituição de arquivos de som, vídeo ou bitmap

Sobre Localizar e substituir

[Para o início](#)

O recurso Localizar e substituir permite que você realize as seguintes ações:

- Procurar por uma string de texto, uma fonte, uma cor, um símbolo, um arquivo de som, um arquivo de vídeo ou um arquivo bitmap importado.
- Substituir o elemento especificado por outro elemento do mesmo tipo. As diferentes opções estarão disponíveis na caixa de diálogo Localizar e substituir dependendo do tipo de elemento especificado.
- Localizar e substituir elementos no documento atual ou cena atual.
- Procurar pela próxima ocorrência ou todas as ocorrências de um elemento e substituir a ocorrência atual ou todas as ocorrências.

Nota: Em um documento baseado em tela, é possível localizar e substituir elementos no documento atual ou na tela atual, mas você não pode usar cenas.

A opção Edição ao vivo permite que você edite o elemento especificado diretamente no Palco. Se você usar a Edição ao vivo ao pesquisar um símbolo, o Flash Professional abrirá o símbolo no modo edição no local.

O Log de localizar e substituir na parte inferior da caixa de diálogo Localizar e substituir mostra o local, o nome e o tipo de elementos para os quais você está pesquisando.

Localização e substituição de texto

[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.
2. Selecione Texto no menu pop-up Para.
3. Na caixa de texto, digite o texto a ser localizado.
4. Na caixa Substituir por texto, digite o texto que substituirá o texto existente.
5. Selecione as opções para pesquisa de texto:

Palavra inteira Pesquisa a string de texto especificada somente como uma palavra inteira, limitada em ambos os lados por espaços, aspas ou marcadores similares. Quando a opção Palavra inteira estiver desmarcada, o texto especificado pode ser pesquisado como parte de uma palavra maior. Por exemplo, quando a opção Palavra inteira estiver desmarcada, uma pesquisa por *place* abrangerá as palavras *replace*, *placamente* assim por diante.

Diferenciar maiúsculas de minúsculas Pesquisa por texto que diferencie maiúsculas de minúsculas (formatação de caracteres em maiúscula ou minúscula) do texto especificado ao localizar e substituir.

Expressões regulares Pesquisa por texto em expressões regulares no ActionScript. Uma expressão em qualquer instrução que o Flash Professional possa avaliar que um valor será retornado.

Conteúdo de campo de texto Pesquisa o conteúdo de um campo de texto.

Quadros/camadas/parâmetros Pesquisa rótulos de quadro, nomes da camada, nomes da cena e parâmetros do componente.

Strings no ActionScript Pesquisa strings (texto entre aspas) no ActionScript no documento ou na cena (arquivos externos do ActionScript não são pesquisados).

ActionScript Pesquisa todos os ActionScripts incluindo códigos e strings.

6. Para selecionar a próxima ocorrência do texto especificado no Palco e editar no local, selecione Editar ao vivo.

Nota: Somente a próxima ocorrência é selecionada para edição ao vivo, mesmo que você selecione Localizar tudo na etapa 7.

7. Para localizar o texto, realize um dos seguintes procedimentos:

- Para localizar a próxima ocorrência do texto especificado, clique em Localizar próximo.
- Para localizar todas as ocorrências do texto especificado, clique em Localizar tudo.

8. Para substituir o texto, realize um dos seguintes procedimentos:

- Para substituir a ocorrência selecionada atualmente do texto especificado, clique em Substituir.
- Para substituir todas as ocorrências do texto especificado, clique em Substituir tudo.

Localização e substituição de fontes

[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.

2. Selecione Fonte no menu pop-up Para, e, em seguida selecione as seguintes opções:

- Para pesquisar por nome da fonte, selecione Nome da fonte e selecione uma fonte no menu pop-up ou digite um nome de fonte na caixa. Quando a opção Nome da fonte é desmarcada, todas as fontes na cena ou documento são pesquisadas.
- Para pesquisar por estilo de fonte, selecione Estilo de fonte e selecione um estilo de fonte no menu pop-up. Quando a opção Estilo da fonte é desmarcada, todos os estilos de fonte na cena ou documento são pesquisados.
- Para pesquisar por tamanho de fonte, selecione Tamanho da fonte e digite valores de tamanho mínimo e máximo da fonte para especificar o limite de tamanho de fonte que deve ser pesquisado. Quando a opção Tamanho da fonte é desmarcada, todos os tamanhos de fonte na cena ou documento são pesquisados.
- Para substituir a fonte especificada por um nome de fonte diferente, selecione Nome da fonte em Substituir por e selecione um nome de fonte no menu pop-up ou digite um nome na caixa. Quando o Nome da fonte estiver desmarcado em Substituir por, o nome da fonte atual permanecerá inalterado.
- Para substituir a fonte especificada por um estilo de fonte diferente, selecione Estilo de fonte em Substituir por e selecione um estilo de fonte no menu pop-up. Quando o Estilo da fonte estiver desmarcado em Substituir por, o estilo atual da fonte especificada permanecerá inalterado.
- Para substituir a fonte especificada por um tamanho de fonte diferente, selecione Tamanho da fonte em Substituir por e digite os valores para o tamanho de fonte mínimo e máximo. Quando o Tamanho da fonte estiver desmarcado em Substituir por, o tamanho atual da fonte especificada permanecerá inalterado.

3. Para selecionar a próxima ocorrência da fonte especificada no Palco e editar no local, selecione Editar ao vivo.

Nota: Somente a próxima ocorrência é selecionada para edição ao vivo, mesmo que você selecione Localizar tudo na etapa 4.

4. Para localizar a fonte, realize um dos seguintes procedimentos:

- Para localizar a próxima ocorrência da fonte especificada, clique em Localizar próximo.
- Para localizar todas as ocorrências da fonte especificada, clique em Localizar tudo.

5. Para substituir uma fonte, realize um dos seguintes procedimentos:

- Para substituir a ocorrência selecionada atualmente da fonte especificada, clique em Substituir.
- Para substituir todas as ocorrências da fonte especificada, clique em Substituir tudo.

Localização e substituição de cores

[Para o início](#)

Não é possível localizar e substituir cores nos objetos agrupados.

Nota: Para localizar e substituir cores em um arquivo GIF ou JPEG em um documento Flash Professional, edite o arquivo em um aplicativo de edição de imagem.

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.

2. Selecione Cor no menu pop-up Para.

3. Para pesquisar uma cor, clique no Controle de cor e realize um dos seguintes procedimentos:

- Selecione uma amostra de cor na janela pop-up cor.
- Digite um valor de cor hexadecimal na caixa Edição de Hex na janela pop-up de cor.
- Clique no botão Seletor de cores do sistema e selecione uma cor do seletor de cores do sistema.
- Para fazer a ferramenta conta-gotas aparecer, arraste-a do Controle de cores. Selecione qualquer cor na tela.

4. Para selecionar uma cor para substituir a cor especificada, clique no Controle de cor em Substituir por e realize um dos seguintes procedimentos:

- Selecione uma amostra de cor na janela pop-up cor.
- Digite um valor de cor hexadecimal na caixa Edição de Hex na janela pop-up de cor.
- Clique no botão Seletor de cores do sistema e selecione uma cor do seletor de cores do sistema.
- Para fazer a ferramenta conta-gotas aparecer, arraste-a do Controle de cores. Selecione qualquer cor na tela.

5. Para especificar qual ocorrência de cor localizar e substituir, selecione a opção Preenchimentos, Traçados ou Texto ou qualquer combinação dessas opções.
6. Para selecionar a próxima ocorrência da cor especificada no Palco e editar no local, selecione Editar ao vivo.
Nota: *Somente a próxima ocorrência é selecionada para edição ao vivo, mesmo que você selecione Localizar tudo na próxima etapa.*
7. Localizar uma cor.
 - Para localizar a próxima ocorrência da cor especificada, clique em Localizar próximo.
 - Para localizar todas as ocorrências da cor especificada, clique em Localizar tudo.
8. Substituir uma cor.
 - Para substituir a ocorrência selecionada atualmente da cor especificada, clique em Substituir.
 - Para substituir todas as ocorrências da cor especificada, clique em Substituir tudo.

Localização e substituição de símbolos

[Para o início](#)

Para localizar e substituir símbolos, pesquise o símbolo por nome. Substitua um símbolo por outro símbolo de qualquer tipo — clipe de filme, botão ou gráfico.

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.
2. Selecione Símbolo no menu pop-up Para.
3. Em Nome, selecione um nome no menu pop-up.
4. Em Substituir por, em Nome, selecione um nome no menu pop-up.
5. Para selecionar a próxima ocorrência do símbolo especificado no Palco e editar no local, selecione Editar ao vivo.
Nota: *Somente a próxima ocorrência é selecionada para edição, mesmo que você selecione Localizar tudo na próxima etapa.*
6. Para localizar um símbolo, realize um dos seguintes procedimentos:
 - Para localizar a próxima ocorrência do símbolo especificado, clique em Localizar próximo.
 - Para localizar todas as ocorrências do símbolo especificado, clique em Localizar tudo.
7. Para substituir um símbolo, realize um dos seguintes procedimentos:
 - Para substituir a ocorrência selecionada atualmente do símbolo especificado, clique em Substituir.
 - Para substituir todas as ocorrências do símbolo especificado, clique em Substituir tudo.

Localização e substituição de arquivos de som, vídeo ou bitmap

[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.
2. Selecione Som, Vídeo ou Bitmap no menu pop-up Para.
3. Em Nome, digite um nome de arquivo de som, vídeo ou bitmap ou selecione um nome no menu pop-up.
4. Em Substituir por, em Nome, digite um nome de arquivo de som, vídeo ou bitmap ou selecione um nome no menu pop-up.
5. Para selecionar a próxima ocorrência do som, vídeo ou bitmap especificado no Palco e editar no local, selecione Editar ao vivo.
Nota: *Somente a próxima ocorrência é selecionada para edição, mesmo que você selecione Localizar tudo na próxima etapa.*
6. Localizar um som, vídeo ou bitmap.
 - Para localizar a próxima ocorrência do som, vídeo ou bitmap especificado, clique em Localizar próximo.
 - Para localizar todas as ocorrências do som, vídeo ou bitmap especificado, clique em Localizar tudo.
7. Substituir um som, vídeo ou bitmap.
 - Para substituir a ocorrência selecionada atualmente do som, vídeo ou bitmap especificado, clique em Substituir.
 - Para substituir todas as ocorrências do som, vídeo ou bitmap especificado, clique em Substituir tudo.



Texto multilíngue

[Sobre texto multilíngue](#)

[Criação de texto multilíngue](#)

[Formato de arquivo XML para texto multilíngue](#)

[Texto multilíngue e ActionScript](#)

Sobre texto multilíngue

[Para o início](#)

Você pode configurar um arquivo FLA para exibir o texto em diferentes idiomas, dependendo do idioma do sistema operacional que reproduz o conteúdo do Flash Professional.

Texto multilíngue em Flash

Você pode incluir texto multilíngue no seu documento destas formas:

- (Desaprovado com o Flash Professional CC) O painel Strings permite que os localizadores editem strings em um local central do Flash Professional ou em arquivos XML externos, com o software ou a memória de tradução de sua preferência. O Flash suporta strings multilíngues tanto no painel Strings como nos arquivos XML.
- Selecione os conjuntos de caracteres a serem incorporados aos aplicativos; isso limitará o número de glifos de caracteres no arquivo SWF publicado e reduzirá seu tamanho.
- Use um teclado de estilo ocidental para criar texto em chinês, japonês e coreano no Palco.
- Se há fontes Unicode instaladas no seu sistema, digite o texto diretamente no campo de texto. Como as fontes não são incorporadas, seus usuários também devem ter fontes Unicode.

Entre os outros métodos menos comuns de inserção de texto multilíngue em documentos do Flash Professional estão:

- Incluir um arquivo de texto externo em um campo de texto dinâmico ou de entrada por meio da ação #include.
- Carregar arquivos de texto ou XML externos em um aplicativo do Flash Professional no tempo de execução usando as ações loadVariables ou getURL, ou os objetos LoadVars ou XML.
- Digitar caracteres de escape Unicode no valor da string para uma variável de campo de texto dinâmico ou de entrada.
- Criar uma fonte incorporada como um símbolo na sua Biblioteca.

Para que o texto codificado com Unicode seja exibido corretamente, os usuários devem ter acesso a fontes que contêm os glifos (caracteres) usados no texto.

Para ver um exemplo de conteúdo multilíngue, consulte a página de amostras do Flash no endereço www.adobe.com/go/learn_fl_samples_br. Baixe e descompacte o arquivo compactado de amostras e navegue para a pasta Text\MultilingualContent para acessar a amostra.

Sobre fontes para texto codificado com Unicode

Quando usamos arquivos externos codificados com Unicode, os usuários devem ter acesso a fontes que contêm todos os glifos usados nos seus arquivos de texto. Por padrão, o Flash Professional armazena os nomes de fontes usados em arquivos de texto dinâmicos ou de entrada. Durante a reprodução do arquivo SWF, o Flash Player 7 (e versões anteriores) procura as fontes no sistema operacional que executa o player.

Se o texto de um arquivo SWF contiver glifos não suportados pelas fontes especificadas, tanto o Flash Player 7 como o Flash Player 8 tentarão localizar a fonte no sistema do usuário que suporta os glifos. O player nem sempre consegue localizar uma fonte adequada. Este comportamento depende das fontes disponíveis no sistema do usuário, bem como do sistema operacional que executa o Flash Player.

Tabela de incorporação de fontes XML

Ao selecionar intervalos de fontes para incorporar em um arquivo FLA, o Flash Professional usa o arquivo UnicodeTable.xml para determinar os caracteres a serem incorporados. O arquivo UnicodeTable.xml contém intervalos de caracteres necessários para vários idiomas e fica na pasta de configuração do usuário do seu computador. Esse arquivo se encontra nos seguintes diretórios:

- Windows: <unidade de inicialização>\Documents and Settings\<usuário>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash<versão>\<idioma>\Configuration\FontEmbedding\
- Macintosh: <usuário>/Library/Application Support/Adobe/Flash <versão>/<idioma>/Configuration/FontEmbedding/

Os agrupamentos de conjuntos de fontes são baseados nos Blocos de Unicode conforme definido pelo Consórcio Unicode. Para obter um fluxo de trabalho mais simples, quando você selecionar um idioma específico, todas as faixas de glifos relacionadas são incorporadas mesmo que

estejam dispersas em agrupamentos separados.

Por exemplo: se você selecionar coreano, as seguintes faixas de caracteres Unicode são incorporadas:

- 3131-318E Símbolos Hangul
- 3200-321C Símbolos Hangul especiais
- 3260-327B Símbolos Hangul especiais
- 327F-327F Símbolo Coreano
- AC00-D7A3 Símbolos Hangul

Se você selecionar Coreano + CJK, uma fonte de caracteres maior é incorporada:

- 3131-318E Símbolos Hangul
- 3200-321C Símbolos Hangul especiais
- 3260-327B Símbolos Hangul especiais
- 327F-327F Símbolo Coreano
- 4E00-9FA5 Símbolos CJK
- AC00-D7A3 Símbolos Hangul
- F900-FA2D Símbolos CJK

Para obter mais informações sobre faixas Unicode para diferentes sistemas de escrita, consulte a [Especificação Unicode 5.2.0](#).

A tabela abaixo oferece mais detalhes sobre as seleções para fontes incorporadas:

Intervalo	Descrição
Maiúsculas [A a Z]	Glifos maiúsculos latinos básicos, mais o caractere de espaço 0x0020.
Minúsculas [a a z]	Glifos minúsculos latinos básicos, mais o caractere de espaço 0x0020.
Numerais [0 a 9]	Glifos numerais latinos básicos
Pontuação [!@#%...]	Pontuação latina básica
Latim básico	Glifos latinos básicos na faixa Unicode 0x0020 a 0x007E.
Kana japonês	Glifos Hiragana e Katakana (incluindo formulários de meia largura)
Kanji japonês – Nível 1	Caracteres Kanji japoneses
Japonês (Tudo)	Kana e Kanji japonês (incluindo pontuação e caracteres especiais)
Hangul básico	Caracteres coreanos mais usados, caracteres romanos, pontuações e símbolos/caracteres especiais
Hangul (Tudo)	11.720 caracteres coreanos (classificados por sílabas Hangul), caracteres romanos, pontuações e caracteres/símbolos especiais
Chinês tradicional - Nível 1	5.000 caracteres de chinês tradicionais mais usados em Taiwan
Chinês tradicional (Tudo)	Todos os caracteres chineses tradicionais usados em Taiwan e Hong Kong e pontuações
Chinês simplificado - Nível 1	6.000 caracteres chineses simplificados mais usados na China e pontuações
Chinês (Tudo)	Todos os caracteres e pontuações chineses tradicionais e simplificados
Thai	Todos os glifos Thai
Devanagari	Todos os glifos Devanagari

Latim I	Complemento Latim-1 na faixa 0x00A1 a 0x00FF (incluindo pontuação, sobrescrito e subscrito, símbolos de moeda e símbolos semelhantes a letras)
Latim estendido A	Latim estendido-A na faixa 0x0100 a 0x01FF (incluindo pontuação, sobrescrito e subscrito, símbolos de moeda e símbolos semelhantes a letras)
Latim estendido B	Latim estendido-B na faixa 0x0180 to 0x024F (incluindo pontuação, sobrescrito e subscrito, símbolos de moeda e símbolos semelhantes a letras)
Latim estendido adicional	Latim estendido adicional na faixa 0x1E00 to 0x1EFF (incluindo pontuação, sobrescrito e subscrito, símbolos de moeda e símbolos semelhantes a letras)
Grego	Grego e cóptico, além de grego estendido (incluindo pontuação, sobrescrito e subscrito, símbolos de moeda e símbolos semelhantes a letras)
Cirílico	Cirílico (incluindo pontuação, sobrescrito e subscrito, símbolos de moeda e símbolos semelhantes a letras)
Armênio	Armênio e ligaturas
Árabe	Árabe e Formulários A e B de apresentação
Hebraico	Hebraico e formulários de apresentação (incluindo pontuação, sobrescrito e subscrito, símbolos de moeda e símbolos semelhantes a letras)

Arquivos externos em formato não Unicode

Se você carregar texto externo ou arquivos XML sem codificação Unicode em um aplicativo Flash Player 7, o texto dos arquivos externos não aparecerá corretamente quando o Flash Player tentar mostrá-los como Unicode. Para instruir o Flash Player a usar a página de código tradicional do sistema operacional que está executando o player, adicione o seguinte código como primeira linha do código no primeiro quadro do aplicativo do Flash Professional que está carregando os dados:

```
system.useCodepage = true;
```

Defina a propriedade `system.useCodepage` apenas uma vez no documento. Não a use várias vezes no documento para fazer o player interpretar alguns arquivos externos como Unicode e outros como outra codificação, pois isso pode produzir resultados inesperados.

Se você definir a propriedade `system.useCodepage` para `true`, a página de código tradicional do sistema operacional que está executando o player deverá incluir os glifos usados no arquivo de texto externo para que o texto seja exibido. Por exemplo: se você carregar um arquivo de texto externo que contenha caracteres chineses, estes não aparecerão em um sistema que utiliza a página de código CP1252, porque essa página de código não inclui caracteres chineses. Para assegurar que os usuários de todas as plataformas possam exibir arquivos de texto externos nos aplicativos do Flash Professional, codifique todos os arquivos de texto externos com Unicode e deixe a propriedade `system.useCodepage` definida como `false` por padrão. Isso fará o Flash Player interpretar o texto como Unicode. Para obter mais informações, consulte `useCodepage` (propriedade `System.useCodepage`) na [Referência de linguagem ActionScript 2.0](#).

Codificação de texto

Todo o texto contido em um computador é codificado na forma de séries de bytes. Vários tipos diferentes de codificação (e, portanto, diferentes bytes) representam texto. Diferentes tipos de sistemas operacionais usam diferentes tipos de codificação de texto. Por exemplo: os sistemas operacionais Windows ocidentais geralmente usam codificação CP1252; os sistemas operacionais Macintosh ocidentais geralmente usam codificação MacRoman; os sistemas Windows e Macintosh japoneses geralmente usam codificação Unicode.

O Unicode pode codificar a maioria dos idiomas e caracteres usados em todo o mundo. As outras formas de codificação de texto usadas por computadores são subconjuntos do formato Unicode, criados especialmente para determinadas regiões do planeta. Alguns desses formatos são compatíveis em algumas áreas e incompatíveis em outras. Por isso, é fundamental usar a codificação correta.

O Unicode tem vários formatos. As versões 6, 7 e posteriores do Flash Player suportam arquivos de texto ou externos no formato Unicode de 8 bits (UTF-8) e nos formatos Unicode de 16 bits UTF-16 BE (Big Endian) e UTF-16 LE (Little Endian).

Unicode e Flash Player

O Flash Player 6 e suas versões posteriores suportam a codificação de texto Unicode. Os usuários com Flash Player 6 ou versão posterior podem visualizar texto multilíngue, independentemente do idioma usado pelo sistema operacional que executa o player, se as fontes corretas estiverem instaladas.

O Flash Player supõe que todos os arquivos de texto externos associados a um aplicativo do Flash Player são codificados com Unicode, salvo se você informar o contrário ao player.

Para aplicativos do Flash Professional no Flash Player 5 ou versão anterior criados no Flash MX ou versão anterior, o Flash Player 6 e versões anteriores exibem o texto usando a página de código tradicional do sistema operacional que executa o player.

Para obter informações sobre o Unicode, consulte o site Unicode.org.

Codificação de texto no Flash Player

Por padrão, o Flash Player 7 e versões posteriores supõem que todo o texto encontrado está codificado em Unicode. Se seu documento carregar arquivos de texto ou XML externos, o texto desses arquivos deve estar codificado com UTF-8. Crie estes arquivos usando o painel Strings ou um editor de texto ou de HTML que possa salvar os arquivos no formato Unicode.

Formatos de codificação Unicode suportados pelo Flash Player

Ao ler dados de texto no Flash Professional, o Flash Player examina os dois primeiros bytes do arquivo para detectar a marca de ordem de bytes (BOM), que é a convenção usada para identificar o formato de codificação Unicode. Se nenhum BOM for detectado, a codificação de texto é interpretada como UTF-8 (um formato de codificação de 8 bits). Recomendamos o uso da codificação UTF-8 nos seus aplicativos.

Se o Flash Player detectar um dos seguintes BOMs, o formato de codificação de texto é interpretado desta forma:

- Se o primeiro byte do arquivo for OxFE e o segundo for OxFF, a codificação será interpretada como UTF-16 BE (Big Endian). Isso é usado nos sistemas operacionais Macintosh.
- Se o primeiro byte do arquivo for OxFF e o segundo for OxFE, a codificação será interpretada como UTF-16 LE (Little Endian). Isso é usado nos sistemas operacionais Windows.

A maioria dos editores de texto que pode salvar arquivos em UTF-16BE ou LE adiciona automaticamente os BOMs aos arquivos.

Nota: Se você definir a propriedade `system.useCodepage` para `true`, o texto é interpretado por meio da página de código tradicional do sistema operacional que está executando o player; ele não é interpretado como Unicode.

Codificação de arquivos XML externos

Não é possível alterar a codificação de um arquivo XML modificando a tag de codificação. O Flash Player identifica a codificação de um arquivo XML externo com as mesmas regras usadas para identificar todos os arquivos externos. Se nenhum BOM for encontrado no início do arquivo, o sistema pressupõe que o arquivo está codificado com UTF-8. Uma vez encontrado um BOM, o arquivo é interpretado como UTF-16BE ou LE.

Criação de texto multilíngue

[Para o início](#)

Você pode configurar um arquivo FLA para exibir o texto em diferentes idiomas, dependendo do idioma do sistema operacional que reproduz o conteúdo do Flash Professional.

Fluxo de trabalho para criar texto multilíngue com o painel Strings

O painel Strings permite criar e atualizar conteúdo multilíngue. Você pode especificar conteúdo para campos de texto aplicáveis a vários idiomas e instruir o Flash Professional a determinar automaticamente o conteúdo a ser exibido em uma determinada língua, com base no idioma do computador que está executando o Flash Player.

O procedimento abaixo descreve o fluxo de trabalho geral:

1. Crie um arquivo FLA em um idioma.

Qualquer texto a ser inserido em outro idioma deve estar em um campo de texto dinâmico ou de entrada.

2. Na caixa de diálogo Configurações do painel Strings, selecione os idiomas a serem incluídos e designe um como padrão.

Uma coluna para o idioma é adicionada ao painel Strings. Quando você salva, testa ou publica o aplicativo, uma pasta com um arquivo XML é criada para cada idioma.

3. No painel Strings, codifique cada string de texto com um ID.

4. Publique o aplicativo.

Uma pasta é criada para cada idioma selecionado, e dentro de cada pasta haverá um arquivo XML para o idioma correspondente.

5. Envie o arquivo FLA publicado e as pastas e arquivos XML para os tradutores.

Crie conteúdo na sua língua nativa e deixe os tradutores fazerem a tradução. Eles podem usar o software de tradução diretamente nos arquivos XML ou no arquivo FLA.

6. Ao receber as traduções dos tradutores, importe os arquivos XML traduzidos para o arquivo FLA.

Nota: No caso de arquivos do Flash Pro CS4 com suavização clássica de borda, os campos de texto dinâmicos preenchidos a partir do painel Strings podem não ser exibidos corretamente quando atualizados para o Flash Pro CS5. Isso se deve a alterações na incorporação de fontes no Flash Pro CS5. Para solucionar o problema, incorpore manualmente as fontes usadas nos campos de texto. Para obter instruções, consulte

Selecionar e remover idiomas para tradução

Até 100 idiomas podem ser exibidos no Palco e no painel Strings para tradução. Cada idioma selecionado é transformado em uma coluna no painel Strings. Para mostrar o texto do Palco em qualquer dos idiomas selecionados, altere o idioma do Palco. O idioma selecionado é exibido quando você publica ou testa o arquivo.

Ao selecionar idiomas, use qualquer um dos fornecidos no menu ou qualquer outro com suporte para Unicode.

Selecionar um idioma

1. Selecione Janela > Outros painéis > Strings e clique em Configurações.
2. Adicione um idioma seguindo um destes procedimentos:
 - Na caixa Idiomas, realce um idioma para selecioná-lo e clique em Adicionar.
 - Se o idioma não aparecer na caixa Idiomas, digite um código de idioma no campo em branco abaixo da caixa Idiomas, no formato xx. (O código do idioma é retirado do ISO 639-1.) Clique em Adicionar.
3. Repita a etapa anterior até ter adicionado todos os idiomas necessários.
4. Selecione um idioma padrão no menu de idioma de tempo de execução Padrão. Este idioma é exibido em sistemas que não têm um dos idiomas ativos que você selecionou.
5. Para carregar um arquivo XML para os idiomas de uma URL diferente no tempo de execução, digite a URL no campo de texto e clique em OK.

Uma coluna para cada idioma selecionado é exibida no painel Strings. As colunas aparecem em ordem alfabética.

6. Salve o arquivo FLA. Quando você salva o arquivo FLA, uma pasta para cada idioma selecionado é criada na mesma pasta indicada no caminho de publicação SWF. Se nenhum caminho de publicação SWF foi selecionado, ele é criado na pasta na qual reside o arquivo FLA. Em cada arquivo de idioma, é criado um arquivo XML usado para carregar o texto traduzido.

Remover um idioma

1. Selecione Janela > Outros painéis > Strings e clique em Configurações.
2. No campo de idiomas ativos, realce um idioma e clique em Remover.
3. Repita a etapa 3 até ter removido todos os idiomas desnecessários.
4. Ao terminar de remover idiomas, clique em OK.

A coluna de cada idioma removido não é mais exibida no painel Strings.

Nota: Quando você remove um idioma do painel Strings, o arquivo XML do idioma não é excluído do sistema de arquivos local. Isso permite que o idioma retorne ao painel Strings por meio do arquivo XML anterior, saneando exclusões acidentais. Para remover completamente o idioma, é necessário excluir ou substituir o arquivo XML do idioma.

Adicionar strings ao painel Strings

Atribua strings de texto ao painel Strings por meio de um destes procedimentos:

- Atribua um ID de string a um campo de texto dinâmico ou de entrada
- Adicione uma string ao painel Strings sem atribuí-la a um campo de texto
- Atribua um ID de string existente a um campo de texto dinâmico ou de entrada existente

Atribuir um ID de string a um campo de texto

1. Selecione Janela > Outros painéis > Strings.
2. Selecione a ferramenta Texto. No Palco, crie um campo de texto de entrada ou dinâmico.
3. Com o campo de texto selecionado, digite um ID exclusivo no campo ID do painel Strings.
4. Clique no botão Configurações e selecione um ou mais idiomas na lista da caixa de diálogo Configurações. Os idiomas selecionados devem incluir o idioma padrão que você deseja usar e outros idiomas nos quais você planeja publicar seu trabalho.
5. Clique em Aplicar.

Nota: Se um campo de texto estático for selecionado no Palco, a seção de seleção de texto Palco no painel Strings exibe a mensagem "O texto estático não pode ter um ID associado a ele." Se um item não textual ou vários itens forem selecionados, será exibida a mensagem "A seleção atual não pode ter um ID associado a ela."

Adicionar um ID de string ao painel Strings sem atribuí-lo a um campo de texto

1. Selecione Janela > Outros painéis > Strings.
2. Clique no botão Configurações e selecione um ou mais idiomas na lista da caixa de diálogo Configurações. Os idiomas selecionados devem incluir o idioma padrão que você deseja usar e outros idiomas nos quais você planeja publicar seu trabalho.
3. Digite um novo ID de string e uma nova string no painel Strings e clique em Aplicar.

Atribuir um ID existente a um campo de texto

1. Selecione a ferramenta Texto. No Palco, crie um campo de texto de entrada ou dinâmico.
2. Digite o nome de um ID existente na seção ID do painel Strings e clique em Aplicar.

Nota: Pressione *Shift+Enter* para aplicar o ID ao campo de texto, ou *Enter* se o foco estiver no campo ID.

Edição de strings no painel Strings

Depois de inserir strings de texto no painel Strings, use um dos métodos abaixo para editar strings de texto:

- Diretamente nas células do painel Strings.
- No Palco, no idioma selecionado como idioma do Palco, usando recursos como localizar e substituir e verificação de ortografia. O texto modificado por meio desses recursos é alterado no Palco e no painel Strings.
- Edite o arquivo XML diretamente.

Alterar o idioma exibido no Palco

1. Selecione Janela > Outros painéis > Strings.
2. No menu Idioma do Palco, selecione o idioma a ser usado para o idioma Palco. Deve ser um idioma adicionado como disponível.

Após alterar o idioma do Palco, todo novo texto digitado nele aparecerá nesse idioma. Se você inseriu strings de texto anteriormente para o idioma no painel Strings, todo o texto do Palco será exibido no idioma selecionado. Caso contrário, os campos de texto já existentes no Palco ficam em branco.

Digitar caracteres asiáticos em um teclado ocidental

Com o Flash Professional, você pode usar editores de método de entrada (IMEs) e teclados ocidentais padrão para inserir caracteres asiáticos no Palco. O Flash Professional suporta mais de duas dúzias de IMEs.

Por exemplo: para criar um site atraente para um grande número de visitantes asiáticos, você pode usar um teclado ocidental padrão (QWERTY) e alterar o IME para criar texto em chinês, japonês e coreano.

Nota: Este recurso afeta somente o texto de entrada do Palco, e não o texto inserido no painel Ações. Este recurso está disponível para todos os sistemas operacionais Windows e Mac OS X suportados.

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferences (Macintosh) e clique em Texto na lista Categoria.
2. Em Método de entrada, selecione uma das opções de inserção de caracteres a partir de um teclado ocidental. O padrão é o chinês e o japonês, que também deve ser selecionado para idiomas ocidentais.

Publicação de arquivos FLA multilíngues

Quando você salva, publica ou testa o arquivo FLA, uma pasta com um arquivo XML é criada para cada idioma disponível selecionado no painel Strings. O local padrão das pastas e arquivos XML é a mesma indicada no caminho de publicação SWF. Se nenhum caminho de publicação SWF foi selecionado, a pasta e os arquivos XML são salvos na pasta na qual o arquivo FLA está localizado. Por exemplo: se você tem um arquivo chamado Teste na pasta minhascoisas e selecionar Inglês (en), Alemão (de) e Espanhol (es) como idiomas ativos mas não selecionar um caminho de publicação SWF, ao salvar o arquivo FLA será criada a seguinte estrutura de pastas:

```
\mystuff\Test.fla
\mystuff\de\Test_de.xml
\mystuff\en\Test_en.xml
\mystuff\es\Test_es.xml
```

Ao iniciar um arquivo SWF, você também precisa iniciar os arquivos XML associados às traduções de strings no servidor web. O primeiro quadro que contém texto não será exibido até que o download do arquivo XML seja concluído.

Substituir manualmente strings no momento da publicação

Substitua manualmente as strings usando o idioma do Palco ao publicar o arquivo SWF do Flash Professional. Este método utiliza o idioma do Palco para substituir todas as ocorrências de texto de entrada e dinâmico a um ID de string associado. Neste caso, as strings de texto só são atualizadas quando você publica o arquivo SWF; a detecção do idioma não é automática, e você deve publicar um arquivo SWF para cada idioma a ser suportado.

1. Selecione Janela > Outros painéis > Strings e clique em Configurações.
2. Marque a caixa de seleção Substituir strings em tempo de execução.

Usar a detecção automática de idioma com idioma padrão

Você pode alterar o idioma de tempo de execução padrão para qualquer idioma selecionado como disponível. Quando a detecção automática de idioma está ativada e você exibe o arquivo SWF no sistema que usa o idioma, qualquer sistema definido para um idioma diferente dos recursos utilizará o idioma padrão. Por exemplo: se você definir seu idioma padrão para inglês e selecionar ja, en e fr como idiomas ativos, os usuários

com idioma do sistema definido para japonês, inglês ou francês verão automaticamente as strings de texto no idioma escolhido. No entanto, os usuários com idioma do sistema definido para sueco, que não é um dos idiomas selecionados, verão automaticamente as strings de texto no idioma padrão selecionado - neste caso, inglês.

1. Selecione Janela > Outros painéis > Strings e clique em Configurações.
2. No menu Idioma padrão, selecione o idioma padrão. Deve ser um idioma adicionado como disponível.
3. Para ativar a detecção automática de idioma, selecione Substituir strings em tempo de execução e clique em OK.

O Flash Professional gera o seguinte `ActionScript®`, que armazena os caminhos de arquivo XML do idioma. Use este código como ponto de partida para seu próprio script de detecção de idioma.

```
import mx.lang.Locale;
Locale.setFlaName("<flaFileName>");
Locale.setDefaultLang("langcode");
Locale.addXMLPath("langcode", "url/langcode/flaname_langcode.xml");
```

Nota: O código `ActionScript` gerado pelo painel `Strings` não utiliza a função `Locale.initialize`. Decida como irá chamar esta função com base nas personalizações de detecção de idioma exigidas por seu projeto.

Usar a detecção de idioma personalizada

Para acessar os arquivos XML de idioma para controlar a substituição de texto no momento em que você designar, crie seu próprio componente personalizado ou use o código `ActionScript`. Por exemplo: você pode criar um menu pop-up que permita aos usuários selecionar um idioma para exibir conteúdo.

Para obter informações sobre a programação de código `ActionScript` para criar detecção personalizada de idioma, consulte Sobre o painel Strings, em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#).

1. Selecione Janela > Outros painéis > Strings e clique em Configurações.
2. No menu Idioma padrão, selecione o idioma padrão.

Deve ser um idioma adicionado como disponível.

3. Marque a caixa Substituir strings via `ActionScript` e clique em OK.

O Flash Professional gera o seguinte código `ActionScript`, que armazena os caminhos de arquivo XML do idioma. Use este código como ponto de partida para seu próprio script de detecção de idioma.

```
import mx.lang.Locale;
Locale.setFlaName("<flaFileName>");
Locale.setDefaultLang("langcode");
Locale.addXMLPath("langcode", "url/langcode/flaname_langcode.xml");
```

Nota: O `ActionScript` gerado pelo painel `Strings` não utiliza a função `Locale.initialize`. Decida como irá chamar esta função com base nas personalizações de detecção de idioma exigidas por seu projeto.

Recursos adicionais

- Artigo: [Formatando texto para projetos localizados em Flash](#) (Adobe.com)

Formato de arquivo XML para texto multilíngue

[Para o início](#)

Ao usar texto em vários idiomas no Flash Professional, o texto é armazenados nos arquivos XML.

Sobre o formato de arquivo XML

O XML exportado está no formato UTF-8 e segue o padrão XLIFF (XML Localization Interchange File Format) 1.0. Ele define uma especificação para um formato de intercâmbio de localização extensível e permite que qualquer fabricante de software produza um formato intercambiável que possa ser entregue a qualquer outro fabricante de serviços de localização, e por ele compreendido. Para obter mais informações sobre o XLIFF, consulte www.oasis-open.org/committees/xliff/.

Exemplos de XLIFF

Se algum dos seguintes caracteres forem inseridos no painel Strings, serão substituídos pela referência de entidade adequado quando escritos em arquivos XML:

Caractere	Substituído por
&	&
'	'

"	"
<	<
>	>

Exemplo de arquivo XML exportado

Os exemplos abaixo mostram a aparência de um arquivo XML gerado pelo painel Strings no idioma de origem - neste exemplo, inglês - e em outro idioma - no exemplo, francês:

Exemplo de versão de origem em inglês:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE xliiff PUBLIC "-//XLIFF//DTD XLIFF//EN"
"http://www.oasis-open.org/committees/xliiff/documents/xliiff.dtd" >
<xliiff version="1.0" xml:lang="en">
<file datatype="plaintext" original="MultiLingualContent.fl" source-language="EN">
  <header></header>
  <body>
    <trans-unit id="001" resname="IDS_GREETINGS">
      <source>welcome to our web site!</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="002" resname="IDS_MAILING LIST">
      <source>Would you like to be on our mailing list?</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="003" resname="IDS_SEE YOU">
      <source>see you soon!</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="004" resname="IDS_TEST">
      <source></source>
    </trans-unit>
  </body>
</file>
</xliiff>
```

Exemplo de versão de origem em francês:

```
<?xml version="1.0" encoding="UTF-8"?>
<!DOCTYPE xliiff PUBLIC "-//XLIFF//DTD XLIFF//EN"
"http://www.oasis-open.org/committees/xliiff/documents/xliiff.dtd" >
<xliiff version="1.0" xml:lang="fr">
<file datatype="plaintext" original="MultiLingualContent.fl" source-language="EN">
  <header></header>
  <body>
    <trans-unit id="001" resname="IDS_GREETINGS">
      <source>Bienvenue sur notre site web!</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="002" resname="IDS_MAILING LIST">
      <source>Voudriez-vous être sur notre liste de diffusion?</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="003" resname="IDS_SEE YOU">
      <source>A bientôt!</source>
    </trans-unit>
    <trans-unit id="004" resname="IDS_TEST">
      <source></source>
    </trans-unit>
  </body>
</file>
</xliiff>
```

Tradução de texto no painel Strings ou em um arquivo XML

Ao enviar arquivos para tradutores, inclua não somente o arquivo FLA mas também as pastas dos arquivos XML e o arquivo XML para cada idioma.

Os tradutores podem trabalhar diretamente nas colunas de idioma do painel Strings ou trabalhar nos arquivos XML para cada idioma para traduzir

o arquivo FLA para os idiomas selecionados. Se você traduzir diretamente no arquivo XML, deve importar o arquivo XML para o painel Strings ou salvá-lo no diretório padrão do idioma.

Traduzir texto no painel Strings

1. Selecione Janela > Outros painéis > Strings.
2. Para cada idioma a ser traduzido, selecione a coluna de idioma adequada e, em seguida, digite o texto traduzido referente ao idioma a ser associado a cada ID de string.
3. Para mostrar o texto do Palco no idioma selecionado, escolha o idioma no campo Idioma do palco.
4. Ao terminar, salve, publique ou teste o arquivo.

Todos os arquivos XML de todos os idiomas são substituídos por informações no painel Strings.

Nota: Para preservar a tradução de um arquivo XML, salve-o em outra pasta.

Traduzir texto em um arquivo XML

1. Usando um editor de arquivos XML ou software de tradução, abra a pasta do idioma desejado e, em seguida, o arquivo XML do idioma. O arquivo XML é preenchido com os IDs de cada string de texto.
2. Digite a string de texto para o idioma ao lado do ID.
3. Se necessário, importe o arquivo XML traduzido para o painel Strings.

Importar um arquivo XML para o painel Strings

Depois de modificar um arquivo XML, se você colocá-lo na pasta especificada no painel Strings do idioma, o arquivo XML será carregado no documento do Flash Professional (arquivo FLA) quando ele for aberto.

Independentemente de onde o arquivo XML importado estava localizado, quando você salva, testa ou publica o arquivo FLA, uma pasta para cada idioma no painel Strings e um arquivo XML para cada idioma são criados no local indicado para publicar arquivos SWF. Se não for indicado nenhum caminho de publicação, a pasta e o arquivo são salvos na mesma pasta onde está localizado o arquivo FLA. Os arquivos XML gerados pelo painel Strings são sempre preenchidos com as informações do painel Strings.

Alternativamente, importe um arquivo XML de outro local para o painel Strings. Depois de importá-lo, ao salvar, testar ou publicar o arquivo, o arquivo XML da pasta especificada para o idioma é substituído. Não é possível importar um arquivo XML para um idioma, a menos que ele já esteja selecionado como idioma disponível no painel Strings. Você também pode adicionar um idioma e importar um arquivo XML com a tradução do idioma.

1. Selecione Janela > Outros painéis > Strings e clique em Importar XML.
2. No menu Selecionar um idioma, selecione o idioma do arquivo XML se estiver importando e clique OK.
3. Navegue para a pasta e arquivo XML a ser importados.

As informações XML são carregadas na coluna do painel Strings do idioma selecionado na etapa 3.

Nota: Selecione o mesmo idioma nas etapas 2 e 3. Caso contrário, você poderia, por exemplo, importar um arquivo XML em francês para a coluna de alemão.

Texto multilíngue e ActionScript

[Para o início](#)

Você pode controlar o texto em vários idiomas e importar os arquivos XML em vários idiomas com o ActionScript®.

Usar o ActionScript para carregar arquivos externos

Para carregar dados XML existentes ou usar um formato diferente para o arquivo XML, use a ação loadVariables, a ação getURL, o objeto LoadVars ou o objeto XML para criar um documento contendo texto multilíngue colocando o texto em um arquivo de texto externo ou XML e carregando-o no clipe de filme no tempo de execução.

Salve o arquivo externo no formato UTF-8 (recomendado), UTF-16BE ou UTF-16LE usando um aplicativo que suporte o formato. Se estiver usando o formato UTF-16BE ou UTF-16LE, o arquivo deve começar com um BOM para identificar o formato de codificação para Flash Player. A tabela abaixo lista o BOM a ser incluído para identificar a codificação:

Nota: A maioria dos editores de texto que pode salvar arquivos em UTF-16BE ou LE adiciona automaticamente os BOMs aos arquivos.

Formato UTF	Primeiro byte	Segundo byte
UTF-16BE	0xFE	0xFF
UTF-16LE	0xFF	0xFE

Nota: Se o arquivo externo for um arquivo XML, não será possível usar uma tag de codificação XML para alterar sua codificação. Salve o arquivo em um formato Unicode suportado.

1. No aplicativo de criação do Flash Professional, crie um campo de texto dinâmico ou de entrada para mostrar o texto no documento.

2. No Inspetor de propriedades, com o campo de texto selecionado, atribua um nome de ocorrência ao campo de texto.
3. Fora do Flash, crie um arquivo de texto ou XML que defina o valor da variável do campo de texto.
4. Salve o arquivo XML no formato UTF-8 (recomendado), UTF-16BE ou UTF-16LE.
5. Use um dos seguintes procedimentos ActionScript para fazer referência ao arquivo externo e carregá-lo no campo de texto dinâmico ou de entrada:
 - Use a ação loadVariables para carregar um arquivo externo.
 - Use a ação getURL para carregar um arquivo externo de uma URL específica.
 - Use o objeto LoadVars (objeto cliente-servidor predefinido) para carregar um arquivo de texto externo de uma URL específica.
 - Use o objeto XML (objeto cliente-servidor predefinido) para carregar um arquivo XML externo de uma URL específica. Para obter mais informações, consulte XML na [Referência de linguagem ActionScript](#).

Criar documentos multilíngue usando a ação #include

Para criar um documento com vários idiomas, use a ação #include.

Use um aplicativo com suporte para codificação UTF-8, como o Dreamweaver, para salvar o arquivo de texto no formato UTF-8.

Para identificar o arquivo como Unicode para a ferramenta de criação do Flash Professional, inclua o seguinte cabeçalho como primeira linha do arquivo:

```
//! -- UTF8
```

Nota: Inclua um espaço após o segundo hífen (-).

Por padrão, o aplicativo de criação do Flash Professional supõe que os arquivos externos que usam a ação #include são codificados na página de código tradicional do sistema operacional que executa a ferramenta de criação. Usar o cabeçalho //!-- UTF8 em um arquivo informa à ferramenta de criação que o arquivo externo está codificado como UTF-8.

1. Na ferramenta de criação do Flash Professional, crie um campo de texto dinâmico ou de entrada para mostrar o texto no documento.
2. No Inspetor de propriedades, com o campo de texto selecionado, atribua um nome de ocorrência ao campo de texto.
3. Fora do Flash, crie um arquivo de texto que defina o valor da variável do campo de texto. Adicione o cabeçalho //!-- UTF8 ao início do arquivo.
4. Salve o arquivo de texto no formato UTF-8.
5. Para incluir o arquivo externo do campo de texto dinâmico ou de entrada, use a diretiva #include. Para obter mais informações, consulte a diretiva #include na [Referência de linguagem ActionScript](#).

Criação de documentos multilíngues usando variáveis de texto

Para incluir conteúdo codificado com Unicode em variáveis de texto, use a sintaxe \uXXXX, onde XXXX é o ponto de código hexadecimal de quatro dígitos ou o caractere de escape, para o caractere Unicode. A ferramenta de criação Flash Professional suporta caracteres de escape Unicode por meio de \uFFFF. Para localizar os pontos de código para caracteres Unicode, consulte a seção Unicode Standard no site Unicode.org.

Só é possível usar caracteres de escape Unicode em variáveis de campo de texto. Não é possível incluir caracteres de escape em arquivos de texto ou XML externos; o Flash Player 6 não reconhece caracteres de escape Unicode em arquivos externos.

Por exemplo: para definir um campo de texto dinâmico (com o nome de ocorrência myTextVar) contendo caracteres japoneses, coreanos, chineses, ingleses e gregos, além do símbolo do Euro, digite o seguinte:

```
myTextVar.text = "\u304B\uD55C\u6C49hello\u03BB\u20AC";
```

Quando o arquivo SWF for executado, os seguintes caracteres aparecerão no campo de texto:

か한漢helloλ€

Para obter melhores resultados ao criar um campo de texto contendo vários idiomas, use uma fonte que inclua todos os glifos de que o texto precisa.

Uso do componente XMLConnector para conectar arquivos XML externos

Use a versão 2 do componente XMLConnector para conectar a um documento XML externo e vincular propriedades no documento. Seu objetivo é ler ou gravar documentos XML usando as operações HTTP GET, POST ou ambas. Ele age como conector entre outros componentes e documentos XML externos. O XMLConnector se comunica com componentes do seu aplicativo usando recursos de ligação de dados do ambiente de criação Flash ou o código ActionScript. Para obter mais informações, consulte componente XML Connector na [Referência de linguagem ActionScript](#).

Mais tópicos da Ajuda

[Incorporar fontes para proporcionar uma aparência uniforme ao texto](#)



Como trabalhar com texto TLF (Text Layout Framework)

Sobre o texto TLF

Como trabalhar com estilos de caractere

Como trabalhar com estilos de parágrafo

Propriedades de container e fluxo

Texto asiático e de leitura da direita para a esquerda

Nota: (Apenas para o Flash Professional CC) O Text Layout Framework é desaprovado e a funcionalidade está indisponível com o Flash Professional CC. Se um arquivo FLA que contém texto TLF, anteriormente salvo com uma versão anterior do Flash Professional, for aberto com o Flash Pro CC, então o TLF é convertido para texto clássico. Para obter mais informações, consulte este artigo.

A partir do Flash Professional CS5, você pode adicionar texto a um arquivo FLA usando um novo mecanismo de texto chamado TLF (Text Layout Framework). O TLF oferece suporte a uma variedade mais ampla de recursos de layout de rich text, bem como ao controle minucioso dos atributos de texto. O texto TLF possibilita um maior controle do texto do que o mecanismo de texto anterior, agora denominado texto Clássico. O texto TLF oferece os seguintes aprimoramentos com relação ao texto Clássico:

- Tipografia com qualidade de impressão.
- Estilos de caractere adicionais, inclusive entrelinha, ligaduras, cor de realce, sublinhado, tachado, caixa, caixa de dígito, entre outros.
- Estilos de parágrafo adicionais, inclusive suporte a várias colunas com largura de medianiz, opções de justificação da última linha, margens, recuos, espaçamento de parágrafo e valores de preenchimento de contêiner.
- Controle de atributos de texto asiático adicionais, inclusive Tate Chu Yoko, Mojikumi, Kinsoku Shori Type e modelo de entrelinha.
- Você pode aplicar atributos como rotação 3D, efeitos de cor e modos de mesclagem a texto TLF, sem a necessidade de colocá-lo em um símbolo de clipe de filme.
- O texto pode fluir por vários contêineres de texto. Esses contêineres são denominados contêineres de texto *encadeados* ou *vinculados*.
- A capacidade de criar texto da direita para a esquerda para scripts em árabe e hebraico.
- Suporte para texto bidirecional, onde o texto da direita para a esquerda pode conter elementos de texto da esquerda para a direita. Isso é importante, por exemplo, para a incorporação de palavras em inglês ou numerais arábicos ao texto em árabe/hebraico.

Sobre o texto TLF

[Para o início](#)

Antes de começar

Ao criar texto, é importante compreender os seguintes princípios do trabalho com texto em Flash:

- TLF é o tipo de texto padrão no Flash Professional CS5. No Flash Pro CS5.5, o padrão é [Trabalho com texto clássico](#).
- Há dois tipos de contêineres de texto TLF: texto de ponto e texto de área. O tamanho do contêiner de texto de ponto depende exclusivamente do texto nele contido. O tamanho de um contêiner de texto de área é independente da quantidade de texto nele contido. O texto de ponto é o padrão. Para alterar um contêiner de texto de ponto para texto de área, redimensione-o com a ferramenta de seleção ou clique duas vezes sobre o pequeno círculo no canto inferior direito da caixa que limita o contêiner.
- O texto TLF requer que o ActionScript 3.0 e o Flash Player 10 ou superior seja especificado nas configurações de publicação do arquivo FLA. Para obter mais informações, consulte Configurações de publicação (CS5).
- Ao usar texto TLF, o inspetor de propriedades tem três modos de exibição, dependendo do tipo da seleção de texto atual:
 - Modo de ferramenta texto, quando a ferramenta texto foi selecionada no painel Ferramentas e nenhum texto foi selecionado no documento Flash.
 - Modo de objeto de texto, quando todo um bloco de texto é selecionado no Palco.
 - Modo de edição de texto, quando um bloco de texto está sendo editado.
- É possível criar três tipos de bloco de texto com texto TLF, dependendo de como o texto deve se comportar no tempo de execução:
 - Somente leitura: quando publicado como um arquivo SWF, o texto não pode ser selecionado nem editado.
 - Seleccionável: quando publicado como um arquivo SWF, o texto pode ser selecionado e copiado na área de transferência, mas não pode ser editado. Esta configuração é o padrão para texto TLF.
 - Editável: quando publicado como um arquivo SWF, o texto é seleccionável e pode ser editado.
- Diferentemente do texto Clássico, o texto TLF não é compatível com fontes PostScript do Tipo 1. O TLF é compatível somente com fontes

OpenType e TrueType. Durante o trabalho com texto TLF, as fontes PostScript não ficam disponíveis no menu Texto > Fonte. Observe que se você aplicar uma fonte PostScript Tipo 1 a um objeto de texto TLF usando um dos menus das outras fontes, em vez disso o Flash substituirá a fonte de dispositivo _sans. Durante o trabalho com texto Clássico, todas as fontes PostScript instaladas ficarão disponíveis nos menus Fonte.

- O texto TLF requer que uma biblioteca ActionScript específica esteja disponível para o Flash Player durante o tempo de execução. Se essa biblioteca já não estiver presente no computador que faz a reprodução, o Flash Player a baixa automaticamente. Para obter mais informações sobre a biblioteca, consulte [Publicação de arquivos SWF com texto TLF](#).
- O texto TLF não pode ser usado como uma máscara de camada no tempo por autor. Para criar uma máscara com texto, crie a máscara com ActionScript 3.0 ou use o texto clássico para a máscara. Consulte [Mascaramento de objetos de exibição](#) no Guia de Desenvolvedor do ActionScript 3.0.
- As configurações da suavização de bordas para texto TLF não são refletidas no Palco até que o arquivo Flash seja exportado como um arquivo SWF. Para ver o efeito das definições de suavização de bordas, use o comando **Controlar > Testar** ou o comando **Arquivo > Publicar**.
- Para usar as Folhas de Estilo em Cascata (CSS), use o ActionScript para aplicar uma folha de estilo. Para mais informações, consulte [Aplicando folhas de estilo em cascata](#) no Guia do Desenvolvedor do ActionScript 3.0.
- TLF tem extensas APIs ActionScript para criar e manipular fluxos de texto no tempo de execução. Essas APIs permitem recursos adicionais como decoração de texto, imagem em linha, possibilidade de ler em linguagens HTML e TLFMarkup e outros recursos úteis para criar conteúdo dinâmico.

Tutoriais e vídeos

- Vídeo: [TLF no Flash Professional CS5.5](#) (4:33, Adobe TV)
- Vídeo: [CSS stylesheets with TLF text](#) (8:12, Adobe TV)

Conversão entre texto Clássico e TLF

Quando você converte um objeto de texto de um mecanismo de texto para outro, o Flash preserva a maior parte da formatação. No entanto, porque os mecanismos de texto têm recursos diferentes, alguma formatação pode ficar ligeiramente diferente, inclusive o espaçamento entre as letras e as linhas. Inspecione o texto atentamente para reaplicar quaisquer configurações que tiverem sido alteradas ou perdidas.

Se precisar converter texto de Clássico para TLF, tente fazer isso apenas uma vez, em vez de converter o texto de um mecanismo para outro mais de uma vez. O mesmo se aplica à conversão de texto TLF em texto Clássico.

Ao converter entre texto TLF e Clássico, o Flash converte os tipos de texto como segue:

- Somente leitura TLF > Estático clássico
- Seleccionável TLF > Estático clássico
- Editável TLF > Entrada clássico

Publicação de arquivos SWF com texto TLF

Para funcionarem corretamente, todos os objetos de texto TLF dependem de uma biblioteca ActionScript TLF específica, também denominada Biblioteca compartilhada em tempo de execução (RSL - Runtime Shared Library). Uma vez que a biblioteca é separada do seu arquivo SWF publicado, o tamanho do arquivo SWF é minimizado. Durante a autoria, o Flash Professional fornece a biblioteca. No tempo de execução, depois que você tiver publicado seu arquivo SWF em um servidor Web, a biblioteca é fornecida das seguintes maneiras:

1. O computador local. O Flash Player procura uma cópia da biblioteca na máquina local em que está sendo reproduzido. Se o arquivo SWF não for o primeiro a usar texto TLF no computador, o computador já terá uma cópia local da biblioteca no cache do Flash Player. Somente texto TLF vem sendo usado na Internet há algum tempo. A maioria dos computadores de usuários finais terá uma cópia local do arquivo de biblioteca. Contudo, os usuários finais do Flash Player podem desativar esse recurso em seus computadores.
2. Na Adobe.com. Se não houver uma cópia local disponível, o Flash Player consultará os servidores da Adobe para obter uma cópia da biblioteca. A biblioteca precisa ser baixada apenas uma vez por computador. Depois disso, todos os arquivos SWF subsequentes que forem reproduzidos no mesmo computador usarão a cópia previamente baixada da biblioteca.
3. No seu servidor web. Se, por algum motivo, os servidores da Adobe não estiverem disponíveis, o Flash Player procurará a biblioteca no diretório do servidor Web onde o arquivo SWF reside. Para fornecer esse nível extra de backup, carregue manualmente o arquivo da biblioteca no servidor Web, juntamente com seu arquivo SWF. Também é possível especificar um caminho alternativo no seu servidor para permitir que vários arquivos SWF em diferentes locais apontem para uma instância individual da biblioteca. Mais informações sobre o arquivo de ativos são fornecidas a seguir.

Quando você publica um arquivo SWF que usa texto TLF, o Flash Professional cria um arquivo adicional denominado `textLayout_X.X.X.XXX.swf` (onde os X são substituídos pelo número da versão) ao lado do seu arquivo SWF. Como opção, você pode optar por carregar esse arquivo no servidor Web juntamente com o arquivo SWF. Essa é uma precaução para os raros casos em que os servidores da Adobe não estão disponíveis por algum motivo.

Você também pode evitar que o Flash Player precise fazer um download separado dos ativos TLF, compilando os ativos ao arquivo SWF. Isso pode ser feito nas configurações ActionScript do arquivo FLA. No entanto, lembre-se de que esses recursos afetam significativamente o tamanho do seu arquivo SWF publicado e devem ser incluídos apenas quando o desempenho de download não for uma preocupação. Esse recurso

também pode ser útil quando os servidores Adobe não estão disponíveis, como ao implementar arquivos SWF em redes fechadas ou privadas que possam restringir o acesso a URLs externos.

Para compilar os ativos ActionScript TLF em arquivos SWF publicados:

1. Escolha Arquivo > Configurações de publicação.
2. Clique na aba Flash.
3. Clique no botão Configurações ao lado do menu Script.
4. Clique na guia Caminho da biblioteca.
5. Selecione Mesclado no código no menu Vinculação padrão.

A seguir, apresentamos recomendações para o tratamento da biblioteca TLF em diferentes cenários de implantação

- Arquivo SWF baseado na Web: use o comportamento padrão de permitir ao Flash Player baixar a RSL se necessário.
- Arquivo SWF baseado no AIR: compile a RSL no arquivo SWF. Desta forma, a funcionalidade de texto do aplicativo AIR não será comprometida quando offline.
- SWF baseado em iPhone: não é recomendado usar TLF no iPhone por motivos de desempenho. Se você fizer isso, compile o código TLF no SWF, visto que o iPhone não pode carregar RSLs.

Nota: Para obter mais informações sobre como o cache do Flash Player funciona, consulte [Aprimoramento do desempenho do aplicativo Flex com o uso do cache do Flash Player](#). O artigo concentra seu foco no Flash Builder, mas todas as informações sobre o cache do Flash Player também se aplicam ao Flash Professional.

Quando os ativos ActionScript TLF não são incorporados nem estão disponíveis no computador local que faz a reprodução, pode haver um ligeiro atraso na reprodução do SWF enquanto o Flash Player baixa os ativos. Você pode escolher o tipo de SWF pré-carregador a ser exibido pelo Flash Player durante o download dos ativos. Você escolhe o pré-carregador definindo o Método de pré-carregador nas configurações do ActionScript 3.0.

Para definir o Método de pré-carregador:

1. Escolha Arquivo > Configurações de publicação.
2. Na aba Flash, clique no botão Configurações do ActionScript 3.0.
3. Na caixa de diálogo Configurações avançadas do ActionScript 3.0, selecione um método no menu Método de pré-carregador. Os métodos disponíveis são:
 - SWF pré-carregador: este é o padrão. O Flash incorpora um pequeno arquivo SWF pré-carregador no arquivo SWF publicado. Esse pré-carregador exibe uma barra de progresso enquanto os ativos são carregados.
 - Loop pré-carregador personalizado: use esta configuração se quiser usar seu próprio SWF pré-carregador.

A configuração Método de pré-carregador fica disponível somente se Vinculação padrão estiver definida como Biblioteca compartilhada em tempo de execução (RSL).

Tutoriais e Vídeos

- Tutorial: [Usando um Ciclo de Pré-carregador Personalizado com Texto TLF](#) - Jeff Kameron, Adobe
- Nota Técnica: [Carregar SWFs subordinados com conteúdo TLF gera erros de referência](#)
- Livro de Receitas: [Como Corrigir este Erro de Biblioteca de Tempo de Execução?](#)

Redução do tamanho do arquivo SWF com texto TLF (somente CS5.5)

A maioria dos textos TLF requer que uma biblioteca ActionScript específica seja compilado no seu arquivo SWF. Essa biblioteca acrescenta cerca de 20k ao tamanho do arquivo.

Se você precisar que o arquivo tenha o menor tamanho possível, poderá impedir que a biblioteca ActionScript seja incluída limitando seu uso do texto TLF das seguintes maneiras:

- Use apenas os tipos Seleccionável ou Somente Leitura de textos TLF .
- Não dê um nome de instância a nenhuma instância de texto TLF no painel Propriedades. Isso significa que o texto não poderá ser manipulado com ActionScript.

Mesmo com essas limitações, ainda assim é possível tirar proveito das capacidades de layout de texto de um texto TLF.

Como trabalhar com estilos de caractere

[Para o início](#)

Estilos de caractere são atributos que se aplicam a um único caractere ou a um conjunto de caracteres, em vez de se aplicar a todo um parágrafo ou contêiner de texto. Para definir estilos de caractere, você trabalha com as seções Caractere e Caractere avançado do inspetor Propriedade de texto.

A seção Caractere do inspetor de propriedades inclui as seguintes propriedades de texto:

Família O nome da fonte. (Observe que somente o texto TLF é compatível com fontes OpenType e TrueType.)

Estilo Regular, Negrito ou Itálico. Os estilos Itálico falso e Negrito falso não estão disponíveis para objetos de texto TLF. Algumas fontes também podem incluir estilos adicionais, como Preto, NegritoItálico, etc.

Tamanho O tamanho dos caracteres em pixels.

Entrelinha O espaço vertical entre as linhas do texto. Por padrão, a Entrelinha é expressa em termos de porcentagem, mas também pode ser expressa em pontos.

Cor A cor do texto.

Espaçamento A quantidade de espaço entre os caracteres selecionados.

Realce A cor do realce.

Ajuste de espaço Ajuste de espaço: adiciona ou subtrai espaço entre pares específicos de caracteres. O texto TLF ajusta o espaço entre os caracteres automaticamente usando as informações de ajuste de espaço incorporadas à maioria das fontes.

Quando as opções de texto asiático são desativadas, a caixa de seleção Ajuste automático de espaço é exibida. Quando o Ajuste automático de espaço está ativado, as informações de ajuste de espaço na fonte são usadas. Quando o Ajuste automático de espaço está desativado, as informações de ajuste de espaço na fonte são ignoradas e nenhum ajuste de espaço é aplicado.

Quando as opções de texto asiático são ativadas, o ajuste de espaço pode ter estes valores:

- Automático: usa as informações de ajuste de espaço incorporadas à fonte para caracteres latinos. Para caracteres asiáticos, aplica-se o ajuste de espaço somente aos caracteres que têm informações de ajuste de espaço incorporadas. Caracteres asiáticos que não têm informações de ajuste de espaço são Kanji, Hiragana e Katakana.
- Ativado: sempre ativa o ajuste de espaço.
- Desativado: sempre desativa o ajuste de espaço.

Suavização de bordas Há três modos de suavização de serrilhado à sua escolha

- Usar fontes do dispositivo: especifica que o arquivo SWF usa as fontes instaladas no computador local para exibir as fontes. Normalmente, as fontes de dispositivo são legíveis na maioria dos tamanhos de fonte. Esta opção não aumenta o tamanho do arquivo SWF. No entanto, ela força você a depender das fontes instaladas no computador do usuário para exibição de fontes. Ao usar fontes de dispositivo, escolha apenas as famílias de fontes frequentemente instaladas.
- Legibilidade: permite o aumento da legibilidade das fontes, especialmente das pequenas. Para usar esta opção para um determinado bloco de texto, incorpore a fonte usada pelo objeto de texto. Para obter instruções, consulte [Incorporação de fontes para obtenção de um texto homogêneo](#). (Não use esta opção se desejar animar o texto; em vez disso, use o modo Animação.)
- Animação: cria uma animação mais suave, ignorando as informações de alinhamento e ajuste de espaço. Para usar esta opção para um determinado bloco de texto, incorpore a fonte usada pelo bloco de texto. Para obter instruções, consulte [Incorporação de fontes para obtenção de um texto homogêneo](#). Para obter legibilidade, use um tipo de 10 pontos ou maior, ao especificar essa opção.

Rotação Permite girar caracteres individuais. Especificar a rotação de fonte que não contém informações de layout vertical pode criar resultados indesejados.

A Rotação pode ter os seguintes valores:

- 0° - Força todos os caracteres a não terem rotação.
- 270° - O principal uso da rotação de 270° é para texto Romano com orientação vertical. Se usada em outros tipos de texto, como vietnamita e tailandês, esta configuração pode criar resultados indesejados
- Automático - Especifica uma rotação de 90° no sentido anti-horário, somente para caracteres largos e com largura total, conforme determinado pelas propriedades Unicode do caractere. Normalmente, esse valor é usado com texto asiático, para girar somente os caracteres que requerem rotação. Essa rotação se aplica somente a texto vertical para retornar caracteres largos e com largura total para a orientação vertical sem afetar outros caracteres.

Sublinhado Coloca uma linha horizontal sobre os caracteres.

Tachado Passa uma linha horizontal pelo centro dos caracteres.

Sobrescrito Move os caracteres para ligeiramente acima da linha normal de digitação e reduz o tamanho do caractere. Sobrescrito também pode ser aplicado por meio do menu Deslocamento da linha de base na seção Caractere avançado do inspetor de propriedades Texto TLF.

Subscrito Move os caracteres para ligeiramente abaixo da linha normal de digitação e reduz o tamanho do caractere. Subscrito também pode ser aplicado por meio do menu Deslocamento da linha de base na seção Caractere avançado do inspetor de propriedades Texto TLF.

A seção Caractere avançado contém as seguintes propriedades:

Link Use este campo para criar um hiperlink de texto. Insira o URL a ser carregado quando os caracteres forem clicados no arquivo SWF publicado, no tempo de execução.

Destino Usado com a propriedade Link para especificar a janela em que o URL é carregado. O Destino pode ter estes valores:

- _self - especifica o quadro atual na janela atual.
- _blank - especifica uma nova janela.
- _parent - especifica o nível superior do quadro atual.

- `_top` - especifica o quadro de nível superior na janela atual.
- Personalizado - Você pode inserir o valor de sequência de caracteres personalizado desejado para o campo Destino. Isso é útil em casos em que você sabe o nome personalizado de uma janela ou quadro no navegador que já estará aberto quando o arquivo SWF estiver sendo reproduzido.

Caixa Permite especificar como os caracteres maiúsculos e minúsculos são usados. Caixa pode ter estes valores:

- Padrão: usa a opção tipográfica de maiúscula ou minúscula padrão de cada caractere.
- Maiúsculas: especifica que todos os caracteres usam glifos maiúsculos.
- Minúsculas: especifica que todos os caracteres usam glifos minúsculos.
- Maiúscminúsc para Versalete: especifica que todos os caracteres em maiúsculas usam glifos maiúsculos pequenos. Esta opção requer que a fonte selecionada contenha glifos Versalete. Normalmente, as fontes Adobe Pro têm esses glifos definidos.
- Minúsculas para Versalete: especifica que todos os caracteres em minúsculas usam glifos maiúsculos pequenos. Esta opção requer que a fonte selecionada contenha glifos Versalete. Normalmente, as fontes Adobe Pro têm esses glifos definidos.

Scripts em hebraico e perso-arábico, como Árabe, não distinguem maiúsculas de minúsculas e não são afetados por esta configuração.

Caixa de dígito Permite especificar o estilo de numeral a ser aplicado ao trabalhar com fontes OpenType que oferecem numerais de alinhamento e estilo antigo. Caixa de dígito pode ter estes valores:

- Padrão: especifica a caixa de dígito padrão. Os resultados dependem da fonte. Os caracteres usam as configurações especificadas pelo designer da fonte, sem nenhum recurso aplicado.
- Alinhamento: números de alinhamento têm altura de todas maiúsculas e normalmente têm espaçamento uniforme em faces de texto, de modo que se alinhem verticalmente em gráficos.
- Estilo antigo: números no Estilo antigo têm o que é considerado um aspecto clássico e tradicional. Elas estão disponíveis somente em algumas faces de tipos, algumas vezes como numerais regulares em uma fonte mas, mais frequentemente em uma fonte suplementar ou especializada. O espaçamento entre os números é proporcional, o que elimina os espaços em branco que resultam de números alinhados com espaçamento uniforme, especialmente ao redor do numeral um. Números em estilo antigo são usados, mais frequentemente, em texto. Diferentemente dos números para alinhamento, eles se mesclam, sem perturbar a linha visual do corpo. Elas também funcionam bem em títulos, visto que não são tão intrusivos quanto números de alinhamento. Muitos designers tipográficos dão preferência a elas para a maioria dos usos, com exceção de gráficos e tabelas.

Largura do dígito Permite especificar se deseja usar numerais tabulares ou proporcionais ao trabalhar com fontes OpenType que oferecem numerais tanto de alinhamento quando em estilo antigo. Largura de dígito pode ter estes valores:

- Padrão: especifica a largura padrão do dígito. Os resultados dependem da fonte. Os caracteres usam as configurações especificadas pelo designer da fonte, sem nenhum recurso aplicado.
- Proporcional: especifica números proporcionais. Faces de tipos para exibição geralmente contêm números proporcionais. As larguras totais dos caracteres desses números se baseiam na largura do numeral propriamente dito, somada a uma pequena quantidade de espaço em branco ao seu redor. Por exemplo, um 8 ocupa maior largura do que um 1. Números proporcionais pode ser de alinhamento ou em estilo antigo. Números proporcionais não se alinham verticalmente, não sendo apropriados ao uso em tabelas, gráficos ou outras colunas verticais.
- Tabular: especifica números tabulares. Numerais tabulares são caracteres numéricos, cada um deles com a mesma largura total do caractere. A largura do caractere é a largura do numeral propriamente dito, somada ao espaço em branco em ambas as laterais. O Espaçamento tabular (também conhecido como espaçamento uniforme) permite que os numerais sejam alinhados verticalmente em tabelas, extratos financeiros e outras colunas de números. Números tabulares costumam ser números de alinhamento, o que significa que eles se assentam na linha de base e têm a mesma altura das letras maiúsculas.

Linha de base dominante Disponível somente quando opções asiáticas são ativadas no menu de opções do painel do inspetor Propriedade de texto. Especifica a linha de base dominante (ou principal) de texto que você seleciona explicitamente (diferentemente de Base de entrelinha, que determina o alinhamento da linha de base de todo um parágrafo). A Linha de base dominante pode ter estes valores:

- Automático: solucionado com base no Local selecionado. Esta configuração é a padrão.
- Romano: para texto, a fonte e o tamanho do ponto do texto determinam este valor. Para elementos gráficos, a parte inferior da imagem é usada.
- Acima da linha de base: especifica uma linha de base acima da linha de base. Para texto, a fonte e o tamanho do ponto do texto determinam este valor. Para elementos gráficos, a parte superior da imagem é usada.
- Abaixo da linha de base: especifica uma linha de base abaixo da linha de base. Para texto, a fonte e o tamanho do ponto do texto determinam este valor. Para elementos gráficos, a parte inferior da imagem é usada.
- Topo ideográfico: alinha os caracteres pequenos em uma linha na posição especificada na caixa eme do caractere grande.
- Centro ideográfico: alinha os caracteres pequenos em uma linha na posição especificada na caixa eme do caractere grande.
- Base ideográfica: alinha os caracteres pequenos em uma linha na posição especificada na caixa eme do caractere grande.

Linha de base do alinhamento Disponível somente quando opções asiáticas são ativadas no menu de opções do painel do inspetor

Propriedade de texto. Permite especificar uma linha de base diferente para texto ou uma imagem gráfica em um parágrafo. Por exemplo, se você inserir um ícone em uma linha de texto, poderá especificar um alinhamento usando a parte superior ou inferior da imagem relativa à linha de base do texto.

- Usar dominante: especifica que a Base de alinhamento usa a configuração de Linha de base dominante.
- Romano: para texto, a fonte e o tamanho do ponto do texto determinam este valor. Para elementos gráficos, a parte inferior da imagem é usada.
- Acima da linha de base: especifica uma linha de base acima da linha de base. Para texto, a fonte e o tamanho do ponto do texto determinam este valor. Para elementos gráficos, a parte superior da imagem é usada.
- Abaixo da linha de base: especifica uma linha de base abaixo da linha de base. Para texto, a fonte e o tamanho do ponto do texto determinam este valor. Para elementos gráficos, a parte inferior da imagem é usada.
- Topo ideográfico: alinha os caracteres pequenos em uma linha na posição especificada na caixa eme do caractere grande.
- Centro ideográfico: alinha os caracteres pequenos em uma linha na posição especificada na caixa eme do caractere grande.
- Base ideográfica: alinha os caracteres pequenos em uma linha na posição especificada na caixa eme do caractere grande. Esta configuração é a padrão.

Ligaduras Ligaduras são caracteres de substituição tipográfica para determinados pares de letras, como "fi" e "fl", disponível em algumas fontes. Ligaduras geralmente substituem caracteres consecutivos que compartilham componentes comuns. Elas fazem parte de uma classe mais geral de glifos chamada formas contextuais. Com as formas contextuais, a forma específica de uma letra depende do contexto, como as letras circundantes ou a proximidade do fim de uma linha. Observe que as configurações de Ligaduras não têm efeito em scripts nos quais ligaduras ou conexões entre as letras são a norma e não dependem da fonte. Esses scripts incluem perso-arábicos, Devanagari e mais alguns outros. A propriedade Ligaduras pode ter estes valores:

A. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO
B. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO
C. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO
D. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO
E. fi ff fj ft Th ct st sp AA CA ET FT OO

A. Nenhuma ligadura aplicada B. Ligaduras mínimas C. Ligaduras comuns D. Ligaduras incomuns E. Ligaduras exóticas

off offi sfe
off offi sfe

Uma fonte baseada em script com ligaduras mínimas (parte superior) e ligaduras comuns (parte inferior).

- Mínimas: ligaduras mínimas.
- Comuns: ligaduras comuns ou "padrão". Esta configuração é a padrão.
- Incomuns: ligaduras incomuns ou "condicionais".
- Exóticas: ligaduras exóticas ou "históricas". Incluídas em apenas algumas famílias de fontes.

Interromper Usado para impedir que palavras selecionadas sejam interrompidas no final das linhas, como nomes próprios ou palavras que

possam ser lidas incorretamente quando separada por um hífen. A configuração Interromper também é usada para manter vários caracteres ou grupos de palavras juntos, como agrupamentos de iniciais ou um nome e sobrenome. Interromper pode ter estes valores:

- Automático: as oportunidades de quebra de linha se baseiam nas propriedades de caracteres Unicode na fonte. Esta configuração é a padrão.
- Todos: trata todos os caracteres na seleção como oportunidades obrigatórias de quebra de linha.
- Qualquer: trata qualquer caractere na seleção como uma oportunidade de quebra de linha.
- Não interromper: não trata nenhum caractere na seleção como uma oportunidade de quebra de linha.

Deslocamento da Linha de Base Esse controle define o Deslocamento da linha de base em porcentagem ou pixels. Os valores positivos movem a linha de base do caractere para uma posição abaixo da linha de base do restante da linha; os valores negativos movem-na para uma posição acima da linha de base. O atributo Sobrescrito ou Subscrito também pode ser aplicado a partir deste menu. O padrão é 0. O intervalo é +/- 720 pontos ou porcentagem.

Local Como uma propriedade de caractere, o local selecionado afeta o formato dos glifos através dos recursos OpenType na fonte. Por exemplo, idiomas como turco não têm ligaduras como fi e ff. Outro exemplo é a versão em maiúscula do 'i' em turco, que é um i maiúsculo com um ponto e não 'I'.

Uma propriedade Local separada no nível de fluxo está disponível na seção Contêiner e fluxo do inspetor Propriedade do texto TLF. Todos os caracteres herdam a propriedade Contêiner e fluxo do Local, a menos que outra opção seja especificada no nível do caractere.

Como trabalhar com estilos de parágrafo

[Para o início](#)

Para definir estilos de parágrafo, você trabalha com as seções Parágrafo e Parágrafo avançado do inspetor Propriedade de texto.

A seção Parágrafo inclui as seguintes propriedades de texto:

Alinhar Esta propriedade pode ser usada com texto horizontal ou vertical. Alinhar com início alinha o texto ao longo da borda de início do contêiner (o lado esquerdo para texto da esquerda para a direita). Alinhar com final alinha o texto ao longo da borda final do contêiner (o lado direito para texto da esquerda para a direita).

Quando a Direção do parágrafo da seleção atual for da direita para a esquerda, a aparência dos ícones de alinhamento se inverte para indicar a direção correta.

Margens: inicial e final Estas configurações especificam a largura das margens esquerda e direita em pixels. O padrão é 0.

Recuo Especifique o recuo da primeira palavra do parágrafo selecionado, em pixels.

Espaçamento: antes e depois Especifica valores em pixels para o espaço antes e depois de um parágrafo.

Nota: *Observação: diferentemente de aplicações com layout de página tradicional, o espaço vertical especificado entre parágrafos desaparece quando valores se sobrepõem. Suponha que você tem dois parágrafos, Para1 seguido de Para2. Para1 tem 12 pixels de espaço depois dele (Espaço depois), e Para2 tem 24 pixels de espaço antes dele (Espaço antes). O TLF produz 24 pontos entre os parágrafos, e não 36. se um parágrafo iniciar na parte superior de uma coluna, nenhum espaço adicional é acrescentado antes do parágrafo. Neste caso, é possível usar as opções de deslocamento da primeira linha de base do parágrafo.*

Justificação de texto Justificação de texto: indica como a justificação é aplicada ao texto. Justificação de texto pode ter estes valores:

- Espaçamento entre letras: distribui a justificação entre as letras.
- Espaçamento entre palavras: distribui a justificação entre as palavras. Esta configuração é a padrão.

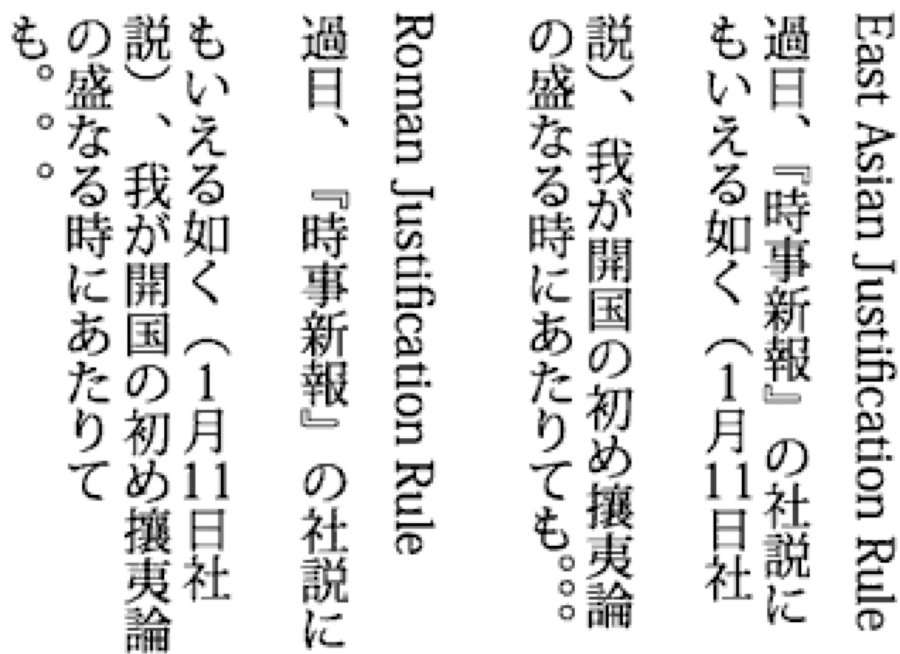
Direção Especifica a direção do parágrafo. As configurações de direção estão disponíveis somente se as opções da Direita para a esquerda estiverem ativadas em Preferências. Esta configuração se aplica somente ao parágrafo selecionado no momento no contêiner de texto. Uma propriedade Direção separada pode ser definida para o contêiner na seção Contêiner e fluxo do inspetor Propriedade do texto TLF. A Direção pode ter estes valores:

- Da esquerda para a direita: direção de texto da esquerda para a direita. Usado para a maioria dos idiomas. Esta configuração é a padrão.
- Da direita para a esquerda: direção de texto da direita para a esquerda. Usado para idiomas do Oriente Médio, como árabe e hebraico, e para idiomas baseados em scripts árabes, como Farsi ou Urdu.

As opções de parágrafo avançadas ficam disponíveis somente quando opções asiáticas são ativadas em Preferências ou no menu Opções do inspetor Propriedade do texto TLF.

A seção Parágrafo avançado inclui as seguintes propriedades:

Mojikumi Às vezes chamada regra de justificação, esta propriedade determina como a justificação do parágrafo é aplicada. Os justificadores aplicados com base nesta configuração afetam o espaçamento da pontuação e da entrelinha. Na versão Romana, a vírgula e os pontos japoneses ocupam toda a largura de um caractere, mas apenas metade no Leste Asiático. Além disso, o espaçamento entre sinais de pontuação sequenciais ficam mais juntos, obedecendo as convenções tipográficas do Leste Asiático. Outro item digno de nota no exemplo abaixo é a entrelinha, aplicada à segunda linha dos parágrafos. Na versão para o Leste Asiático, as duas últimas linhas ficam à esquerda. Na versão Romana, a segunda linha e as linha subsequentes ficam à esquerda.



Regras para parágrafos com justificação Romana (esquerda) e do Leste Asiático (direita).

Mojikumi pode ter estes valores:

- Automático: a justificação é aplicada com base no Local selecionado na seção Caractere e fluxo do inspetor de Propriedade do texto. Esta configuração é a padrão.
- Espaço: usar regras de justificação romanas.
- Leste Asiático: usar regras de justificação do Leste Asiático.

Texto Kinsoku Shori Também conhecida como estilo de justificação, esta propriedade especifica opções para lidar com caracteres japoneses kinsoku, que não podem aparecer no início nem no fim de uma linha. O Texto Kinsoku Shori pode ter estes valores:

- Automático: solucionado com base no Local selecionado na seção Contêiner e fluxo do inspetor de Propriedade do texto. Esta configuração é a padrão.
- Priorizar o menor ajuste: baseia a justificação na expansão ou compressão da linha, aquela que proporcionar o resultado mais próximo da largura desejada.
- Mover para Kinsoku: baseia a justificação na compressão do kinsoku no final da linha. O Kinsoku se expande se não ocorrer o kinsoku ou se o espaço no final da linha for insuficiente.
- Soltar apenas: baseia a justificação na expansão da linha.

Modelo de entrelinha Modelo de entrelinha é um formato de parágrafo composto por combinações permitidas de base de entrelinha e direção da entrelinha.

A Base da entrelinha determina as linhas de base de duas linhas consecutivas que devem estar à distância especificada pela altura da linha uma da outra. Por exemplo, para duas linhas consecutivas em um parágrafo com base de entrelinha romana, a altura da linha é a distância entre suas respectivas linhas de base romanas.

A Direção da entrelinha determina a direção na qual a altura da linha é medida. Se a direção da entrelinha for Para cima, a altura da linha será a distância da linha de base de uma linha a partir da linha de base da linha anterior. Se a direção da entrelinha for Para baixo, a altura da linha será a distância da linha de base de uma linha a partir da linha de base da próxima linha.

O Modelo de entrelinha pode ter estes valores:

- Romano; Para cima: a Base de entrelinha é romana e a direção da entrelinha é Para cima. Neste caso, a altura da linha é a distância da linha de base romana da linha a partir da linha de base romana da linha anterior.
- Topo ideográfico; Para cima: a base de entrelinha é o Topo ideográfico e a direção da entrelinha é Para cima. Neste caso, altura da linha é a distância da linha de base do Topo ideográfico de uma linha a partir da linha de base do Topo ideográfico da linha anterior.
- Centro ideográfico; Para cima: a base de entrelinha é o Centro ideográfico e a direção da entrelinha é Para cima. Neste caso, altura da linha é a distância da linha de base do Centro ideográfico de uma linha a partir da linha de base do Centro ideográfico da linha anterior.
- Topo ideográfico; Para baixo: a base de entrelinha é o Topo ideográfico e a direção da entrelinha é Para baixo. Neste caso, altura da linha é a distância da linha de base do Topo ideográfico de uma linha a partir da linha de base do Topo ideográfico da próxima linha.
- Centro ideográfico; Para baixo: a base de entrelinha é o Centro ideográfico e a direção da entrelinha é Para baixo. Neste caso, altura da linha é a distância da linha de base do Centro ideográfico de uma linha a partir da linha de base do Centro ideográfico da próxima linha.
- Automático: o Modelo de entrelinha é solucionado com base no Local selecionado na seção Contêiner e fluxo do inspetor de Propriedade do

Propriedades de container e fluxo

Como trabalhar com as propriedades Contêiner e Fluxo

A seção Contêiner e fluxo do inspetor Propriedade do texto TLF controla as opções que afetam todo o contêiner de texto. Essas propriedades incluem:

Comportamento Esta opção controla como o contêiner se expande à medida que a quantidade de texto aumenta. O comportamento tem estas opções:

- Única linha
- Multilinha: esta opção fica disponível somente quando o texto selecionado é texto de área. Ela não fica disponível se o texto selecionado for texto de ponto.
- Multilinha sem quebra
- Senha: faz com que os caracteres sejam exibidos como pontos em vez de letras para reforçar a segurança da senha. Esta opção fica disponível no menu somente quando o tipo de texto é Editável (tanto para texto de ponto quanto de área). Ela não fica disponível para os tipos de texto Somente leitura ou Seleccionável.

Nº máx. de caract. O número máximo de caracteres permitido no contêiner de texto. Ativar somente para contêineres de texto cujo tipo esteja definido como Editável. O valor máximo é 65535.

Alinhamento Especifica o alinhamento do texto no contêiner. As configurações incluem:

- Parte superior: alinha o texto verticalmente para baixo a partir do topo do contêiner.
- Centro: centraliza as linhas de texto no contêiner
- Parte inferior: alinha as linhas de texto verticalmente para cima a partir da base do contêiner.
- Justificar: distribui as linhas de texto verticalmente de maneira uniforme entre as partes superior e inferior do contêiner.

Nota: As opções de Alinhamento se alteram de acordo quando a direção do texto é definida como Vertical.

Contagem de colunas Especifica o número de colunas de texto no contêiner. Esta propriedade é ativada somente para contêineres de texto de área. O valor padrão é 1. O valor máximo é 50.

Medianizes de coluna Especifica o espaçamento (ou medianiz) entre cada coluna no contêiner selecionado. O valor padrão é 20. O valor máximo é 1000. A unidade de medida é definida de acordo com as Unidades da régua definidas nas Configurações do documento.

Preenchimento Especifica a largura das margens entre o texto e o contêiner selecionado. O preenchimento pode ser definido para todas as quatro margens.

Cor da borda A cor do traçado ao redor do exterior do contêiner. O padrão é sem borda.

Largura da borda A largura do traçado ao redor do exterior do contêiner. Ativada somente quando uma cor de borda é selecionada. O valor máximo é 200.

Cor do plano de fundo A cor do plano de fundo por trás do texto. O padrão é sem cor.

Deslocamento da primeira linha especifica o alinhamento da primeira linha de texto com a parte superior do contêiner de texto. Por exemplo, você pode fazer com que o texto caia a uma distância específica abaixo da parte superior do contêiner. Com frequência, o deslocamento da primeira linha é conhecido como deslocamento da primeira linha de base, quando se trabalha com caracteres romanos. Nesse caso, a linha de base é uma linha imaginária sobre a qual a maioria dos caracteres de um tipo se apoia. Quando se trabalha com TLF, a linha de base pode se referir a qualquer dos seguintes, dependendo do idioma usado: Romano, Acima da linha de base, Abaixo da linha de base, Topo ideográfico, Centro ideográfico e Base ideográfica.

O Deslocamento da primeira linha pode ter estes valores:

- pt: especifica a distância em pontos entre a linha de base da primeira linha de texto e a margem interna superior do quadro. Esta configuração ativa a especificação da distância em pontos em um campo.
- Automático: alinha a parte superior da linha com a parte superior do contêiner, com base no glifo mais alto.
- Acima da linha de base: a distância entre a margem interna superior do contêiner de texto e a linha de base da primeira linha de texto é a altura do glifo mais alto na fonte (normalmente o caractere "d" em fontes romanas).
- Altura da linha: a distância entre a margem interna superior do contêiner de texto e a linha de base da primeira linha de texto é a Altura da linha (entrelinha) da linha.

Direção Usada para especificar a direção de texto da esquerda para a direita ou vice-versa para o contêiner selecionado. Da esquerda para a direita é usada para a maior partes dos idiomas. Da direita para a esquerda é usada para idiomas do Oriente Médio, como árabe e hebraico, e para idiomas baseados em scripts arábicos, como Farsi ou Urdu.

Quando aplicada ao nível de parágrafo, a direção controla a direção do texto da esquerda para a direita ou vice-versa e os recuos e a pontuação usados pelo parágrafo. Quando aplicada ao nível de contêiner, a direção controla a direção das colunas. Os parágrafos contidos no contêiner herdam o atributo de direção do contêiner.

Local Define a propriedade Local no nível do fluxo. Consulte Como trabalhar com estilos de caractere.

Fluxo de texto em vários contêineres

O encadeamento ou vinculação entre contêineres de texto está disponível somente para texto TLF (Text Layout Framework) e não se aplica a blocos de texto Clássico. Os contêineres de texto podem ser encadeados de quadro a quadro, e dentro de símbolos, desde que os contêineres encadeados estejam todos na mesma linha de tempo.

Para vincular dois ou mais contêineres de texto:

1. Use a ferramenta Seleção ou a ferramenta Texto para selecionar um contêiner de texto.
2. Clique na porta de entrada ou de saída do contêiner de texto selecionado. (As posições da porta de entrada e de saída no contêiner de texto se baseiam na direção de fluxo do contêiner e na configuração vertical ou horizontal. Por exemplo, se o fluxo do texto é da esquerda para a direita e horizontal, a porta de entrada fica no canto superior direito e a de saída no canto inferior direito. Se o texto for da direita para a esquerda, a porta de entrada será no canto superior direito e a de saída no canto inferior esquerdo.)
O ponteiro se transforma no ícone de texto carregado.
3. Em seguida, siga um destes procedimentos:
 - Para vincular a um contêiner de texto existente, posicione o ponteiro sobre o contêiner de texto de destino. Clique no contêiner de texto para vincular os dois contêineres.
 - Para vincular a um novo contêiner, clique ou arraste em uma parte vazia do Palco. Clicar cria um objeto com o mesmo tamanho e forma do original, enquanto arrastar permite criar um contêiner de texto retangular de qualquer tamanho. Também é possível adicionar um novo contêiner entre dois contêineres vinculados.

Agora os contêineres estão vinculados e o texto pode fluir entre eles.

Para desvincular dois contêineres de texto, siga um destes procedimentos:

- Coloque o contêiner no modo de edição e, em seguida, clique duas vezes na porta de entrada ou de saída que você deseja desvincular. O texto volta a fluir no primeiro dos dois contêineres.
- Exclua um dos contêineres vinculados.

Nota: Depois de criar um vínculo, o segundo contêiner de texto adquire a direção de fluxo e o local do primeiro. Após a desvinculação, essas configurações persistem no segundo container em vez de reverter para suas configurações anteriores à vinculação. No Flash Pro CS5.5, o desempenho de rolagem é mais rápido que CS5, com exceção de containers de textos vinculados.

Criação de texto com rolagem

É possível tornar um contêiner de texto TLF rolável por meio da adição de um componente UIScrollView ao contêiner de texto. O contêiner de texto precisa ter as seguintes configurações:

- O Tipo de Texto precisa ser definido como Editável ou Seleccionável.
- O Comportamento do contêiner e do fluxo precisa ser configurado como Multilinha ou Multilinha sem quebra.

Tornar um contêiner de texto TLF rolável:

- Arraste uma instância do componente UIScrollView do Painel Componentes para o container do texto mas próximo ao lado do container no qual você deseja anexar a instância.

O componente UIScrollView encaixa-se na lateral do contêiner de texto.

Tornar um contêiner de texto rolável horizontalmente:

1. Selecione a instância do componente UIScrollView no Palco.
2. Defina a Direção do componente UIScrollView como Horizontal na seção Parâmetros do componente do Inspetor de propriedades.
3. Arraste a instância do componente UIScrollView para a parte superior ou inferior do contêiner de texto.

A ocorrência do componente UIScrollView encaixa-se na parte superior ou inferior do contêiner de texto.

Usando as Régua de Tabulação (somente CS5.5)

Use a régua de tabulação para adicionar paradas de tabulação aos containeres de texto TLF. A régua de tabulação aparece quando um container de texto TLF está no modo de edição. A régua de tabulação exibe paradas de tabulação definidas para os parágrafos atualmente selecionados. Ela também exibe marcadores de margens de parágrafos e recuo da primeira linha.

Ocultar ou exibir régua de tabulação Escolha Texto > Régua de Tabulação TLF.

Defina o tipo de tabulação Clique duas vezes num marcador ou pressione Shift e clique em vários marcadores e selecione um tipo no menu.

Tabulação no Início, Centro ou Fim Alinha o início, fim ou centro do texto com a parada de tabulação.

Tabulação decimal Alinha um caractere no texto com a parada de tabulação. Esse caractere geralmente é um ponto decimal, exibido por padrão no menu. Para alinhar com um traço ou outro caractere, insira-o no menu.

Adicionar tabulação Clique na régua de tabulação. O marcador de tabulação aparece naquela posição da régua de tabulação.

Mover tabulação Arraste o marcador de tabulação para uma nova posição. (Para movê-lo com precisão, clique duas vezes no respectivo marcador de tabulação e insira um local de pixel para o marcador.)

Excluir tabulação Arraste o marcador para baixo e fora da régua de tabulação até ele desaparecer. (Se o texto estiver alinhado verticalmente, arraste o marcador para a esquerda, em direção ao texto, até que desapareça.)

Alterar unidade de medida Escolha Modificar > Documento. Em seguida, na caixa de diálogo, selecione uma unidade no menu Unidades da Régua.

Texto asiático e de leitura da direita para a esquerda

[Para o início](#)

Criação de texto asiático

Para trabalhar com propriedades que se aplicam a texto asiático, ative as opções de Texto asiático executando um dos seguintes procedimentos:

- Escolha Mostrar opções asiáticas no menu de opções do painel no Inspetor de propriedades enquanto o texto TLF estiver selecionado no Palco.
- Selecione Mostrar opções de texto asiáticas na seção Texto de Preferências (Editar > Preferências).

As propriedades de texto asiático incluem:

- Tate Chu Yoko: usado em combinação com texto asiático em que caracteres romanos precisam ser girados para a orientação horizontal para serem exibidos corretamente em um layout vertical.



Caracteres romanos em texto vertical sem a rotação Tate Chu Yoko (esquerda) e com Tate Chu Yoko (direita).

- Linha de base dominante
- Linha de base do alinhamento
- Mojikumi
- Texto Kinsoku Shori
- Modelo de entrelinha



Trabalho com texto clássico

[Sobre texto clássico](#)
[Sobre campos de texto clássico](#)
[Criar e editar campos de texto](#)
[Configuração de atributos de texto clássico](#)
[Transformação de texto](#)
[Separar texto clássico](#)
[Criar um hiperlink de texto](#)
[Criar texto clássico de rolagem](#)
[Máscara de texto da fonte de dispositivo](#)
[Codificação de texto Unicode em aplicativos SWF](#)

Sobre texto clássico

[Para o início](#)

Texto clássico é o nome do antigo mecanismo de texto no Flash Professional. O mecanismo de texto clássico ainda está disponível no Flash Professional CS5 e posteriores. O texto clássico pode ser preferível a certos tipos de conteúdos, como no caso de dispositivos móveis, nos quais o tamanho do arquivo SWF deve ser mantido no mínimo. Contudo, em alguns casos, como naqueles em que se requer um controle rigoroso do layout do texto, convém utilizar o novo texto TLF. Para informações sobre texto TLF, consulte [Como trabalhar com texto TLF \(Text Layout Framework\)](#).

Você especifica se um objeto de texto individual no Palco usa o mecanismo de texto Clássico ou TLF selecionando o objeto de texto e escolhendo o mecanismo de texto desejado no inspetor Propriedade do texto.

Nota: *É possível alterar o mecanismo de texto usado por um objeto de texto a qualquer momento. Para obter informações sobre a conversão de texto clássico em texto TLF, consulte [Conversão entre texto Clássico e TLF](#).*

Você pode incluir texto clássico de várias maneiras em seus aplicativos Flash Professional. É possível criar campos de texto contendo texto estático, que é criado durante a criação do documento. É possível também criar campos de texto dinâmico, que exibem texto com atualização, como cotações de ações ou manchetes de notícias, e campos de texto de entrada, que permitem aos usuários inserir texto para formulários ou pesquisas.

O Flash Professional fornece muitas maneiras de trabalhar com textos. Por exemplo, é possível orientar o texto horizontalmente ou verticalmente; definir atributos, como fonte, tamanho, estilo, cor e espaçamento de linha; transformar o texto girando, inclinando ou virando; vincular textos; tornar o texto selecionável; controlar a substituição de fontes; e usar uma fonte como parte de uma biblioteca compartilhada. Os documentos Flash Professional podem usar fontes PostScript® Tipo 1, TrueType® e bitmap (apenas Macintosh).

É possível preservar a formatação Rich Text em campos de texto, usando tags e atributos de HTML. Quando você utiliza o texto em HTML para o conteúdo de um campo de texto dinâmico ou de entrada, o texto pode fluir em torno de uma imagem, como um arquivo SWF ou JPEG, ou um clipe de vídeo. Consulte [Uso de texto formatado em HTML](#), em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#).

Assim como as ocorrências de clipes de vídeo, as ocorrências de campo de texto são objetos do ActionScript® que têm propriedades e métodos. Fornecendo um nome de ocorrência ao campo de texto, é possível manipulá-lo com o ActionScript. No entanto, não é possível escrever o código ActionScript em uma ocorrência de texto, porque as ocorrências de texto não têm Linhas de Tempo.

É possível usar o ActionScript para formatar texto dinâmico e de entrada, e criar campos de texto de rolagem. O ActionScript tem eventos para campos de texto dinâmicos e de entrada, que podem ser capturados e usados para acionar scripts. Para obter informações sobre como usar o ActionScript para controlar texto, consulte [Trabalho com texto e strings](#), em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#).

Sobre campos de texto clássico

[Para o início](#)

É possível criar três tipos de campos de texto clássico: estático, dinâmico e de entrada.

- Os campos de texto estático exibem texto que não altera dinamicamente os caracteres.
- Os campos de texto dinâmico exibem texto com atualização dinâmica, como cotações de ações ou relatórios climáticos.
- Os campos de texto de entrada permitem aos usuários digitar texto em formulários ou pesquisas.

É possível criar texto horizontal (com fluxo da esquerda para a direita) ou texto vertical estático (com fluxo da direita para a esquerda ou da esquerda para a direita). Observe que o uso de idiomas horizontais [bidirecionais](#) (hebraico, árabe, etc.) não é suportado em campos de texto clássico.

Ao criar texto estático, coloque o texto em uma única linha, que expande conforme você digita, ou em um campo de largura fixa (para texto horizontal) ou de altura fixa (para texto vertical), que expande e quebra palavras automaticamente. Ao criar texto dinâmico ou de entrada,

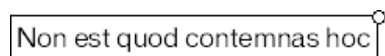
coloque o texto em uma única linha ou crie um campo de texto com largura e altura fixas.

Nota: Ao trabalhar com texto vertical estático, o campo largura é desativado no Inspetor de propriedades. Modificar a altura ajusta automaticamente o valor da largura. De forma semelhante, ao trabalhar com texto horizontal estático, o campo altura é desativado no Inspetor de propriedades. Modificar a largura ajusta automaticamente o valor da altura.

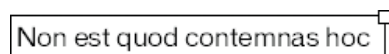
Todos os campos de texto clássico são compatíveis com Unicode.

O Flash Professional exibe um identificador no canto de cada campo de texto para identificar o tipo de campo de texto:

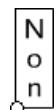
- Para texto horizontal estático que estende, um identificador redondo é exibido no canto superior direito do campo de texto.



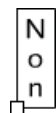
- Para texto horizontal estático com largura fixa, um identificador quadrado é exibido no canto superior direito do campo de texto.



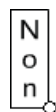
- Para texto vertical estático com fluxo da direita para a esquerda, e que expande, um identificador redondo é exibido no canto inferior esquerdo do campo de texto.



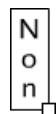
- Para texto vertical estático com fluxo da direita para a esquerda e altura fixa, um identificador quadrado é exibido no canto inferior esquerdo do campo de texto.



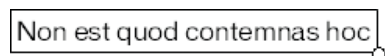
- Para texto vertical estático com fluxo da esquerda para a direita, e que expande, um identificador redondo é exibido no canto inferior direito do campo de texto.



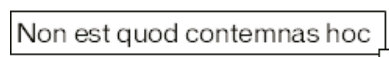
- Para texto vertical estático com fluxo da esquerda para a direita e altura fixa, um identificador quadrado é exibido no canto inferior direito do campo de texto.



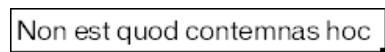
- Para campos de texto dinâmico ou de entrada que expande, um identificador redondo é exibido no canto inferior direito do campo de texto.



- Para texto dinâmico ou de entrada com altura e largura fixas, um identificador quadrado é exibido no canto superior direito do campo de texto.



- Para campos de texto clássico dinâmicos roláveis, o identificador redondo ou quadrado torna-se preto sólido, em vez de vazio.



Pressione a tecla Shift e clique duas vezes no identificador de campos de texto dinâmicos ou de entrada de texto que não expandem, quando você digita texto no Palco. Isso permite criar um campo de texto de tamanho fixo e preenchê-lo com mais texto do que é possível exibir, para criar texto de rolagem

Depois de usar a ferramenta Texto para criar um campo de texto, use o Inspetor de propriedades para especificar o tipo de campo de texto, e para definir valores que controlam como o campo de texto e seu conteúdo são exibidos no arquivo SWF.

Criar e editar campos de texto

O texto é horizontal por padrão, mas o texto estático também pode ser alinhado verticalmente.

É possível usar as técnicas de processamento de texto mais comuns para editar texto no Flash Professional. Use os comandos Recortar, Copiar e Colar para mover o texto em um arquivo do Flash Professional, bem como entre o Flash Professional e outros aplicativos.

Adicione texto ao Palco

1. Selecione a ferramenta Texto **T**.
2. Selecione Texto clássico no menu Mecanismo de texto na parte superior do Inspetor de propriedades do texto.
3. No Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades), selecione um tipo de texto no menu pop-up para especificar o tipo de campo de texto:

Texto dinâmico Cria um campo que exibe dinamicamente o texto com atualização.

Texto de entrada Cria um campo no qual os usuários podem digitar texto.

Texto estático Cria um campo que não pode ser atualizado dinamicamente.

4. Somente para texto estático: no Inspetor de propriedades do texto, selecione uma direção para a orientação e o fluxo do texto no menu Orientação do texto. (Horizontal é a configuração padrão.)
5. No Palco, siga um destes procedimentos:
 - Para criar um campo de texto que exibe texto em uma única linha, clique no local onde deseja que o texto seja iniciado.
 - Para criar um campo de texto com largura fixa (para texto horizontal) ou altura fixa (para texto vertical), posicione o ponteiro onde deseja que o texto seja iniciado e arraste até a largura ou altura desejada.

Nota: Se você criar um campo de texto que ultrapassa a borda do Palco durante a digitação, o texto não será perdido. Para tornar o identificador acessível novamente, adicione as quebras de linha, mova o campo de texto ou selecione Visualizar > Área de trabalho.

6. Selecione atributos de texto no Inspetor de propriedades.

Altere o tamanho de um campo de texto

❖ Arraste o identificador de redimensionamento do campo de texto.

Quando o texto é selecionado, uma caixa delimitadora azul permite redimensionar o campo de texto arrastando um de seus identificadores. Os campos de texto estáticos têm quatro identificadores, que permitem redimensionar o campo de texto horizontalmente. Os campos de texto dinâmicos têm oito identificadores, que permitem redimensionar o campo de texto verticalmente, horizontalmente ou diagonalmente.

Altere um campo de texto entre largura fixa (ou altura fixa) e extensão

❖ Clique duas vezes em um identificador de redimensionamento.

Selecione caracteres em um campo de texto

1. Selecione a ferramenta Texto **T**.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Arraste para selecionar caracteres.
 - Clique duas vezes para selecionar uma palavra.
 - Clique para especificar o início da seleção, e pressione a tecla Shift e clique para especificar o final da seleção.
 - Pressione a tecla Ctrl+A (Windows) ou Command+A (Macintosh) para selecionar todo o texto no campo.

Selecione campos de texto

❖ Usando a ferramenta Seleção , clique em um campo de texto. Clique com a tecla Shift pressionada para selecionar vários campos de texto.

Configure opções de texto dinâmico e de entrada

1. Clique em um campo de texto dinâmico existente.
2. No Inspetor de propriedades, verifique se a opção Dinâmico ou Entrada está selecionada no menu pop-up.
3. Digite um nome de ocorrência para o campo de texto.
4. Especifique a altura, a largura e a localização do texto.
5. Selecione a fonte e o estilo.
6. Na seção Parágrafo do Inspetor de propriedades, especifique uma das seguintes opções no menu Comportamento:

Única linha Exibe o texto como uma única linha.

Multilinha Exibe o texto em várias linhas.

Multilinha sem quebra Exibe o texto em várias linhas que se quebram apenas se o último caractere for um caractere de quebra, como Enter (Windows) ou Return (Macintosh).

7. Para permitir que os usuários selecionem texto dinâmico, clique em . Cancele a seleção dessa opção para impedir que os usuários selecionem texto dinâmico.
8. Para preservar a formatação Rich Text (como fontes e hiperlinks) com as tags de HTML adequadas, clique em Renderizar texto como HTML .
9. Para exibir uma borda preta e um plano de fundo branco para o campo de texto, clique em Mostrar borda ao redor do texto .
10. (Opcional) Na caixa Var, digite o nome da variável para o campo de texto. (Use essa opção apenas quando estiver criando no Adobe Flash Player 5 ou anterior.)

Iniciando com o Adobe Flash MX (versão 6), atribua um nome de ocorrência ao campo de texto usando o Inspetor de propriedades. Embora seja possível usar o método de nome da variável com os campos de texto dinâmicos para a compatibilidade com o Adobe Flash 5 e versões anteriores, a Adobe não recomenda esse procedimento, porque não é possível controlar outras propriedades de campo de texto nem aplicar configurações de folha de estilos.

11. (Opcional) Clique em Incorporar para abrir a caixa de diálogo Incorporação de fontes. para obter mais informações, consulte [Incorporação de fontes para obtenção de um texto homogêneo](#).

Configure preferências para texto vertical

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh) e clique na categoria Texto na caixa de diálogo Preferências.
2. Em Texto vertical, configure as opções desejadas:
 - Orientação padrão do texto** Atribui automaticamente a orientação vertical a novos campos de texto.
 - Fluxo de texto da direita para a esquerda** Faz as linhas de texto vertical preencherem a página da direita para a esquerda.
 - Sem kerning** Impede a aplicação de kerning ao texto vertical. (O kerning permanece ativado para o texto horizontal.)

Configuração de atributos de texto clássico

[Para o início](#)

Sobre atributos de texto clássico

Nota: Para usar as Folhas de Estilo em Cascata (CSS), use o ActionScript para aplicar uma folha de estilo. Para mais informações, consulte [Aplicando folhas de estilo em cascata](#) no Guia do Desenvolvedor do ActionScript 3.0.

É possível definir os atributos de fonte e parágrafo de texto. Os atributos de texto incluem família de fontes, tamanho de pontos, espaçamento entre letras, kerning automático e posição de caracteres. Os atributos de parágrafo incluem alinhamento, margens, recuos e espaçamento entre linhas.

Para texto estático, os contornos de fontes são exportados em um arquivo SWF publicado. Para texto horizontal, é possível usar fontes de dispositivo, em vez de exportar contornos de fontes.

Para texto dinâmico ou de entrada, o Flash Professional armazena os nomes das fontes, e o Flash Player localiza fontes semelhantes ou idênticas no sistema do usuário. É possível também incorporar contornos de fontes em campos de texto dinâmicos ou de entrada. A incorporação de contornos de fontes pode aumentar o tamanho do arquivo, mas garante que os usuários tenham as informações de fonte corretas.

Durante a criação de novo texto, o Flash Professional utiliza os atributos de texto definidos atualmente no Inspetor de propriedades. Ao selecionar o texto existente, use o Inspetor de propriedades para alterar os atributos de fonte ou de parágrafo, e para direcionar o Flash Professional a utilizar as fontes de dispositivo, em vez de incorporar as informações de contorno de fonte.

Definir fonte, tamanho de ponto, estilo e cor

1. Usando a ferramenta Seleção , selecione um ou mais campos de texto no Palco.
2. No Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades), selecione uma fonte no menu pop-up Família ou digite um nome de fonte.
Nota: As fontes `_sans`, `_serif`, `_typewriter` e as fontes de dispositivo podem ser usadas apenas com texto horizontal estático.
3. Informe um valor para o tamanho da fonte.

O tamanho de fonte é definido em pontos, independentemente das unidades de régua atuais.

4. Para aplicar o estilo negrito ou itálico, selecione o estilo no menu Estilo.

Se a fonte selecionada não incluir o estilo negrito ou itálico, esse estilo não aparece no menu. Você pode selecionar os estilos Negrito falso ou Itálico falso no menu Texto (Texto > Estilo > Negrito falso ou Itálico falso). Os estilos Negrito falso e Itálico falso são acrescentados ao estilo Regular pelo sistema operacional. Os estilos falsos talvez não pareçam tão bons quanto as fontes que incluem um estilo negrito ou itálico verdadeiro.

5. Selecione um método de renderização de fontes, no menu pop-up Suavização de borda (diretamente abaixo do controle Cor) para otimizar o texto.
6. Para selecionar uma cor de preenchimento para texto, clique no controle Cor e siga um destes procedimentos:
 - Selecione uma cor no menu Cor.
 - Digite um valor hexadecimal de cor na caixa, no canto superior esquerdo.

- Clique no Seletor de cores  e selecione uma cor do seletor de cores do sistema. (Ao definir a cor do texto, use apenas cores sólidas, e não gradientes. Para aplicar um gradiente a um texto, separe o texto e converta o texto às suas linhas e preenchimentos de componentes.)

Definir espaçamento entre letras, kerning e posição de caracteres

O espaçamento entre letras insere uma quantidade uniforme de espaço entre os caracteres. Use o espaçamento entre letras para ajustar o espaçamento de caracteres selecionados ou de blocos inteiros de texto.

O kerning controla o espaçamento entre pares de caracteres. Muitas fontes têm informações incorporadas de kerning. Por exemplo, A e V estão normalmente mais próximos do que A e D. O Flash Professional fornece espaçamento e kerning horizontal (para texto horizontal) e espaçamento e kerning vertical (para texto vertical).

Para texto vertical, é possível desativar o kerning por padrão em Preferências do Flash. Se você fizer isso e deixar a opção de kerning selecionado no Inspetor de propriedades, o kerning será aplicado apenas ao texto horizontal.

1. Usando a ferramenta Texto **T**, selecione uma ou mais sentenças, frases ou campos de texto no Palco.
2. No Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades), defina as seguintes opções:
 - Para especificar o espaçamento entre letras (controle e kerning), insira um valor no campo Espaçamento entre letras.
 - Para usar uma informação de kerning incorporada da fonte, selecione Kerning automático.
 - Para especificar a posição sobrescrito ou subscrito do caractere, clique no botão Alternar sobrescrito ou Alternar subscrito. A posição padrão é Normal. Normal coloca o texto na linha de base, Sobrescrito coloca o texto acima da linha de base (texto horizontal) ou à direita da linha de base (texto vertical), e Subscrito coloca texto abaixo da linha de base (texto horizontal) ou à esquerda da linha de base (texto vertical).

Definir alinhamento, margens, recuos e espaçamento entre linhas

O alinhamento determina a posição de cada linha de texto em um parágrafo relativo às arestas do campo de texto. O texto horizontal é alinhado em relação às arestas esquerda e direita do campo de texto, e o texto vertical é alinhado em relação às arestas superior e inferior do campo de texto. O texto pode ser alinhado a uma aresta do campo de texto, centralizado no campo de texto ou alinhado às arestas do campo de texto (justificação completa).

As margens determinam a quantidade de espaço entre a borda do campo de texto e o texto. Os recuos determinam a distância entre a margem de um parágrafo e o início da primeira linha.

O espaçamento entre linhas determina a distância entre as linhas adjacentes em um parágrafo. Para texto vertical, o espaçamento entre linhas ajusta o espaço entre as colunas verticais.

Trabalhar com texto horizontal

1. Usando a ferramenta Texto **T**, selecione um ou mais campos de texto no Palco.
2. No Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades), defina as seguintes opções:
 - Para definir o alinhamento, clique em À esquerda, Centralizado, À direita ou Justificar completamente.
 - Para definir a margem esquerda ou direita, insira valores nos campos de texto Margens na seção Parágrafo do Inspetor de propriedades.
 - Para especificar recuos, digite um valor no campo de texto Recuo na seção Parágrafo do Inspetor de propriedades.
 - Para especificar o espaçamento entre linhas, insira um valor no campo de texto Espaçamento entre linhas na seção Parágrafo do Inspetor de propriedades.

Trabalhar com texto vertical

1. Usando a ferramenta Texto **T**, selecione um ou mais campos de texto no Palco.
2. No Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades), defina as seguintes opções:
 - Para definir o alinhamento, clique em Superior, Centralizado, Inferior ou Justificar completamente.
 - Para definir a margem inferior ou superior, insira valores nos campos Margens na seção Parágrafo do Inspetor de propriedades.
 - Para especificar recuos, digite um valor no campo de texto Recuo na seção Parágrafo do Inspetor de propriedades.
 - Para especificar o espaçamento entre linhas, insira um valor no campo de texto Espaçamento entre linhas na seção Parágrafo do Inspetor de propriedades.

Suavização de borda de texto clássico

A suavização de borda permite suavizar as bordas do texto na tela. As opções de suavização de borda são particularmente eficientes para processar tamanhos de fonte menores. Quando a opção de suavização de borda está ativada, todo o texto na seleção atual é afetado. A suavização de borda funciona da mesma maneira com texto de todos os tamanhos de ponto.

A suavização de borda é compatível com texto estático, dinâmico e de entrada, se o usuário tiver o Flash® Player 7 ou posterior. Caso o usuário tenha uma versão anterior do Flash Player, a opção é compatível apenas com texto estático.

Ao usar texto menor em um documento Flash Professional, lembre-se de seguir estas orientações:

- Texto sans serif, como Helvetica ou Arial, parece mais nítido em tamanhos menores do que o texto serif.
- Alguns estilos de tipo, como negrito e itálico, podem tornar o texto menos legível em tamanhos menores.
- Em alguns casos, o texto é exibido um pouco menor do que o texto de mesmo tamanho de ponto, em outros aplicativos.

O mecanismo de processamento de texto do Flash Professional, que fornece um processamento de texto direto e de alta qualidade em documentos Flash Professional (FLA) e arquivos SWF publicados. A configuração Suavização de borda para legibilidade torna o texto mais legível, particularmente em tamanhos de fonte menores. A suavização de borda personalizada permite especificar a espessura e a nitidez das fontes utilizadas em campos de texto individuais.

A suavização de borda de alta qualidade é automaticamente ativada, sempre que você publica no Flash Player 8 ou posterior, e a opção Suavização de borda para legibilidade ou Suavização de borda personalizada. A opção Suavização de borda para legibilidade pode causar um pequeno atraso durante o carregamento de arquivos SWF do Flash Professional, especialmente se você estiver utilizando quatro ou cinco conjuntos de caracteres diferentes, no primeiro quadro de um documento do Flash Professional. A suavização de borda de alta qualidade também pode aumentar o uso da memória do Flash Player. O uso de quatro ou cinco fontes, por exemplo, pode aumentar a utilização da memória em aproximadamente 4 MB.

Quando a configuração de publicação do arquivo é Adobe® Flash® Player 8 ou posterior, e a opção escolhida for Suavização de borda para legibilidade ou Suavização de borda personalizada, a suavização de borda de alta qualidade se aplica a:

- Texto sem transformação, que é dimensionado ou girado
***Nota:** Embora o texto possa ser dimensionado ou girado, ele deve permanecer simples (ou seja, sem transformação). Por exemplo, se você inclinar as fontes ou manipular as formas das fontes, a opção Suavização de borda para legibilidade é automaticamente desativada.*
- Todas as famílias de fontes (incluindo negrito, itálico e assim por diante)
- Tamanhos de exibição de até 255 pontos
- Exportação para a maioria dos formatos de arquivo que não são do Flash Professional (GIF ou JPEG)

A suavização de borda de alta qualidade fica desativada nas seguintes condições:

- O Flash Player 7 ou anterior é a versão selecionada do Flash Player.
- Uma opção de suavização de borda diferente de Suavização de borda para legibilidade ou de Suavização de borda personalizada está selecionada.
- O texto está inclinado ou virado.
- O arquivo FLA é exportado para um arquivo PNG.

Trabalho com suavização de borda de texto

O Flash Professional fornece maior rasterização de fontes, que permite especificar as propriedades de suavização de borda para fontes. Os recursos ampliados de suavização de borda estão disponíveis apenas para arquivos SWF publicados para o Flash Player 8 ou posterior. Se você estiver publicando arquivos para versões anteriores do Flash Player, é possível usar apenas o recurso Suavização de borda para animação.

***Nota:** A suavização de borda requer que as fontes usadas por um campo de texto sejam incorporadas. Se você não incorporar as fontes, o campo de texto poderá aparecer em branco no texto clássico. Se a alteração das configurações de suavização de borda para Usar fontes do dispositivo fizer o texto aparecer incorretamente, será preciso incorporar as fontes. O Flash incorpora automaticamente as fontes do texto que já existe num campo de texto criado no palco. No entanto, se estiver em seus planos permitir que o texto seja alterado no tempo de execução, incorpore as fontes manualmente. Para obter instruções, consulte [Incorporação de fontes para obtenção de um texto homogêneo](#).*

Escolha uma opção de suavização de borda para o texto selecionado

❖ No Inspetor de propriedades, escolha uma das opções a seguir no menu pop-up Suavização de borda:

Usar fontes do dispositivo Especifica que o arquivo SWF utiliza as fontes instaladas no computador local para exibir as fontes. Normalmente, as fontes de dispositivo são legíveis na maioria dos tamanhos de fonte. Embora essa opção não aumente o tamanho do arquivo SWF, ela leva o usuário a confiar nas fontes instaladas em seu computador para exibição de fontes. Ao usar fontes de dispositivo, escolha apenas as famílias de fontes frequentemente instaladas.

Não é possível usar fontes do dispositivo com texto clássico girado ou vertical. Se quiser usar texto clássico girado ou vertical, selecione outro modo de suavização de borda e incorpore as fontes usadas pelo campo de texto.

Texto bitmap (sem suavização de borda) Desativa a suavização de borda e não fornece suavização de texto. O texto é exibido com o uso de arestas nítidas, e o tamanho de arquivo SWF resultante é aumentado, porque os contornos de fonte são incorporados no arquivo. O texto de bitmap fica nítido no tamanho exportado, mas é dimensionado de maneira insatisfatória.

Suavização de borda para animação Cria uma animação mais suave ignorando as informações de alinhamento e kerning. Essa opção cria um arquivo SWF maior, porque os contornos de fonte são incorporados. Para obter legibilidade, use um tipo de 10 pontos ou maior, ao especificar essa opção.

Suavização de borda para legibilidade Utiliza o mecanismo de renderização de texto do Flash para melhorar a legibilidade de fontes,

especialmente em tamanhos menores. Essa opção cria um arquivo SWF maior, porque os contornos de fonte são incorporados. Para usar essa opção, é necessário publicar no Flash Player 8 ou posterior. (Não use essa opção se desejar animar o texto; em vez disso, use a opção Suavização de borda para animação.)

Suavização de borda personalizada Permite modificar as propriedades da fonte. Use a opção Nitidez para especificar a suavidade da transição entre as arestas e o plano de fundo do texto. Use a opção Espessura para especificar a espessura da aparência da transição da suavização de borda. (Valores maiores resultam em caracteres com aparência mais espessa.) Especificar a opção Suavização de borda personalizada cria um arquivo SWF maior, porque os contornos de fonte são incorporados. Para usar essa opção, é necessário publicar no Flash Player 8 ou posterior.

Atualizar conteúdo para a suavização de borda do Flash 8 ou posterior

1. Abra um arquivo FLA criado para uso com o Flash Player 7 ou anterior.
2. Na caixa de diálogo Configurações de publicação (Arquivo > Configurações de publicação), selecione Flash Player 8 ou Flash Player 9, no menu pop-up Versão.
3. Selecione o campo de texto ao qual a opção Suavização de borda para legibilidade ou Suavização de borda personalizada será aplicada.
4. No Inspetor de propriedades, selecione Suavização de borda para legibilidade ou Suavização de borda personalizada, no menu pop-up Método de renderização de fontes.

Tornar o texto clássico selecionável

O texto horizontal estático ou o texto dinâmico pode ser selecionável pelos usuários visualizando o aplicativo do Flash Professional. (O texto de entrada é selecionável por padrão.) Depois de selecionar o texto, o usuário pode copiar, recortar e, em seguida, colar o texto em um documento separado.

1. Usando a ferramenta Texto , selecione o texto horizontal que você deseja tornar selecionável.
2. No Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades), selecione Texto estático ou Texto dinâmico.
3. Clique em Selecionável .

Transformação de texto

[Para o início](#)

É possível criar efeitos de texto transformando campos de texto. Por exemplo, é possível girar, inclinar, virar e dimensionar campos de texto. (Quando você dimensiona um campo de texto como um objeto, o Inspetor de propriedade não reflete aumentos ou diminuições no tamanho do ponto.) O texto em um campo de texto transformado ainda pode ser editado, embora as transformações severas podem dificultar a leitura.

É possível também animar o texto usando efeitos da Linha do tempo. Por exemplo, é possível fazer o texto saltar, aparecer ou desaparecer gradualmente ou explodir.

Separar texto clássico

[Para o início](#)

É possível separar texto clássico para colocar cada caractere em um campo de texto separado. Em seguida, é possível distribuir rapidamente os campos de texto para separar camadas e animar cada campo. Contudo, não é possível separar o texto em campos de texto clássico roláveis.

É possível também converter o texto em suas linhas e preenchimentos de componentes para remodelar, apagar e manipular o texto como um gráfico. Como ocorre com qualquer forma, é possível agrupar individualmente esses caracteres convertidos ou alterá-los para símbolos e animá-los. Depois de converter o texto em linhas e preenchimentos gráficos, não será mais possível editar o texto.

Nota: O comando Separar para texto clássico aplica-se somente a fontes de contorno, como as fontes TrueType. As fontes de bitmap desaparecem da tela ao serem separadas. As fontes PostScript podem ser separadas apenas em sistemas Macintosh.

1. Usando a ferramenta Seleção , clique em um campo de texto.
2. Selecionar Modificar > Separar.

Cada caractere no texto selecionado é colocado em um campo de texto separado. O texto permanece na mesma posição no Palco.

3. Selecione Modificar > Separar novamente para converter os caracteres em formas no Palco.

Criar um hiperlink de texto

[Para o início](#)

1. Selecione texto ou um campo de texto:
 - Use a ferramenta Texto  para texto em um campo de texto.
 - Para vincular todo o texto em um campo de texto, use a ferramenta Seleção  para selecionar um campo de texto.
2. No campo de texto Link na seção Opções no Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades), digite a URL à qual deseja vincular o campo de texto.

Nota: Para criar um vínculo para um endereço de e-mail, use `mailto:` URL. Por exemplo, digite `mailto:josésantos@exemplo.com`.

Criar texto clássico de rolagem

Há várias maneiras de criar texto de rolagem no Flash Professional:

- Torne campos de texto dinâmicos ou de entrada roláveis usando comandos de menu ou o identificador de campo de texto. Isso não acrescenta uma barra de rolagem ao campo de texto, mas permite que o usuário role o texto com as teclas de seta (para os campos de texto também configurados em Seleccionável) ou a roda do mouse. O usuário deve primeiro clicar no campo de texto para enfatizar.
- Adicione um componente Scrollbar do ActionScript 3.0 a um campo de texto para fazê-lo rolar. Para obter mais informações, consulte “Utilização do componente UIScrollBar” em [Uso de componentes do ActionScript 3.0](#).
- No ActionScript 3.0, use as propriedades scrollH e scrollV da classe TextField.
- Adicione um componente ScrollBar do ActionScript 2.0 a um campo de texto para fazê-lo rolar. Para obter mais informações, consulte “Componente UIScrollBar”, em [Referência de componentes e linguagem do ActionScript 2.0](#).
- No ActionScript 2.0, use as propriedades scroll e maxscroll do objeto TextField para controlar a rolagem vertical, e as propriedades hscroll e maxhscroll para controlar a rolagem horizontal em um campo de texto. Veja o exemplo: Criação de texto de rolagem, em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#).

Tornar texto dinâmico rolável

❖ Siga um destes procedimentos:

- Pressione a tecla Shift e clique duas vezes no identificador inferior direito no campo de texto dinâmico. A alça vai passar de um quadrado não preenchido (não rolável) para um quadrado preenchido (rolável).
- Usando a ferramenta Seleção , selecione o campo de texto dinâmico e, em seguida, selecione Texto > Rolável.
- Selecione o campo de texto dinâmico com a ferramenta Seleção. Clique com o botão direito (Windows) ou clique com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) no campo de texto dinâmico e selecione Com rolagem no menu de contexto.

Máscara de texto da fonte de dispositivo

É possível usar um clipe de vídeo para mascarar o texto da fonte de dispositivo em outro clipe de vídeo. (Não é possível mascarar fontes de dispositivo usando uma camada de máscara no Palco.) Para que essa máscara de clipe de filme funcione, o usuário deve ter o Flash Player 6 (6.0.40.0) ou posterior.

Quando um clipe de vídeo é usado para mascarar o texto da fonte de dispositivo, o Flash Professional usa a caixa delimitadora retangular como forma de máscara. Isso significa que, se você criar uma máscara de clipe de vídeo não retangular para o texto da fonte de dispositivo no ambiente de criação do Flash Professional, a máscara exibida no arquivo SWF adquire a forma de uma caixa delimitadora retangular da máscara, e não a forma da máscara.

Para obter mais informações sobre o uso de um clipe de filme como máscara, consulte [Uso de clipes de filme como máscaras](#), em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#).

Para obter uma amostra de máscara de fonte de dispositivo, consulte a página da Web Amostras do Flash em www.adobe.com/go/learn_fl_samples_br. Baixe e descompacte o arquivo compactado Amostras e navegue até a pasta Masking\DeviceFontMasking para acessar a amostra.

Codificação de texto Unicode em aplicativos SWF

O Flash Player 7 e superior oferece suporte à codificação de texto Unicode para arquivos SWF em formato Flash Player. Essa compatibilidade aumenta bastante a capacidade de usar texto multilíngue em arquivos SWF, como dois idiomas em um único campo de texto. Qualquer usuário do Flash Player 7 ou posterior pode visualizar texto multilíngue em um aplicativo Flash Player 7 ou posterior, independentemente do idioma usado pelo sistema operacional que está executando o player.

Mais tópicos da Ajuda

[Distribuição de objetos em camadas para animação interpolada](#)



ActionScript

[Referência do ActionScript 3.0](#)

artigo (4 de maio de 2013)

[Referência do ActionScript 2.0](#)

artigo (4 de maio de 2013)

[Manual didático de componentes para Flash](#)

Adobe (27 de fevereiro de 2012)

tutorial

O componentes do Adobe Flash Professional CS5 são blocos de criação pra criar aplicativos interativos e avançados na Web. Ao fornecer controles complexos que se comportam de maneira consistente e estão prontos para serem usados e personalizados, os componentes reduzem significativamente o tempo e o esforço necessários para desenvolver aplicativos a partir do zero.

[Uso de arquivos SWC para criar projetos grandes de Flash e AIR com vários arquivos SWF para iOS](#)

Tom Krcha (27 de fevereiro de 2012)

tutorial

Ao desenvolver jogos para Android ou Blackberry Tablet OS com Adobe AIR, é possível carregar arquivos SWF imediatamente no tempo de execução; com o AIR para iOS esta opção não existe. No SO Android ou Blackberry Tablet o código é interpretado do código de byte do ActionScript, enquanto no iOS, todos os códigos devem ser compilados de um código de bytes do ActionScript para um código de bytes nativo como um único arquivo IPA, que apenas pode ser criado de um único arquivo SWF.

[Como evitar erros comuns de criação no Flash Professional](#)

Tommi West (16 de janeiro de 2012)

tutorial

Esta série de artigos descreve erros comuns de criação que podem causar problemas em seus projetos do Adobe Flash Professional e fornece técnicas que podem ser aplicadas para evitar que eles ocorram. Estas orientações também mostram maneiras de trabalhar com mais eficiência e encontrar menos problemas de desempenho e erros de tempo de execução.

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Depuração do ActionScript 3.0

[Sobre o depurador ActionScript 3.0](#)
[Entrar no modo de depuração](#)
[Definir e remover pontos de interrupção](#)
[Avançar pelas linhas do código](#)
[Exibir e examinar scripts na pilha de chamadas](#)
[Exibir e modificar valores de variáveis](#)
[Controlar avisos do compilador](#)
[Navegar para erros no código](#)
[Depurar um arquivo SWF remoto do ActionScript 3.0](#)

Sobre o depurador do ActionScript 3.0

[Para o topo](#)

Recursos adicionais

Os recursos a seguir fornecem informações detalhadas adicionais sobre a depuração do ActionScript 3.0:

- Artigo: [Entendendo a depuração do ActionScript 3 no Flash](#) (Adobe.com)
- Artigo: [Introdução ao depurador do ActionScript 3](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Mobile device debugging via USB](#) (Adobe.com)

Informar modo de depuração

[Para o topo](#)

O modo como você iniciar uma sessão de depuração depende do tipo de arquivo em que você está trabalhando. Durante uma sessão de depuração, o Flash interrompe a execução do ActionScript quando ele encontra um ponto de interrupção ou um erro de execução.

Quando o Flash Pro inicia uma sessão de depuração, ele adiciona informações especiais ao arquivo SWF que são exportadas para a sessão. Essas informações permitem que o depurador forneça os números de linha específicos no código, onde os erros foram encontrados.

Nas Configurações de publicação, você pode incluir essas informações especiais de depuração em todos os arquivos SWF criados a partir de um determinado arquivo FLA. Isso permite que você depure o arquivo SWF mesmo que não inicie explicitamente uma sessão de depuração. As informações de depuração tornam o arquivo SWF um pouco maior.

Escolha um ambiente de depuração padrão

- Escolha Depurar > Depurar filme e, em seguida, escolha uma das opções a seguir:
 - Flash Professional
 - AIR Debug Launcher (Desktop)
 - AIR Debug Launcher (Móvel)
 - no Dispositivo via USB (somente para o CS5.5)

Todas as sessões de depuração ocorrerão no ambiente que você escolher. Você pode alterar o ambiente padrão a qualquer momento.

Iniciar a depuração a partir de um arquivo FLA

- Selecione Depurar > Depurar
(**Flash Professional CS6 e anteriores**) Selecione Depurar > Depurar filme > Depurar.

Iniciar a depuração a partir de um arquivo AS do ActionScript 3.0

1. Com o arquivo FLA aberto no Flash e o arquivo do ActionScript aberto na janela Script, escolha o menu Destino na parte superior desta janela, e selecione o arquivo FLA com o qual o arquivo do ActionScript deverá ser compilado. O arquivo FLA também deve estar aberto no Flash para aparecer nesse menu.
2. Selecione Depurar > Depurar
(**Flash Professional CS6 e anteriores**) Selecione Depurar > Depurar filme > Depurar.

Adicionar informações sobre depuração a todos os arquivos SWF criados a partir de um arquivo FLA

1. Com o arquivo FLA aberto, selecione Arquivo > Configurações de publicação.
2. Na caixa de diálogo Configurações de Publicação, clique na aba Flash (CS5) ou na categoria Flash (CS5.5).
3. Selecione Permitir depuração.

Sair do modo de depuração

- Clique no botão Encerrar sessão de depuração no Console de depuração.

Definir e remover pontos de interrupção

[Para o topo](#)

Adicione pontos de interrupção ao código ActionScript para interromper a execução do código. Após a execução ser interrompida, você pode avançar pelo código e executá-lo linha por linha, exibir seções diferentes de seu ActionScript, exibir os valores de variáveis e expressões, e editar valores de variáveis.

Observação: Os pontos de interrupção não podem ser adicionados a arquivos ASC (ActionScript for Communication) ou JSFL (Flash JavaScript).

Definir um ponto de interrupção

- No painel Ações ou na janela Script, clique na margem esquerda próximo à linha do código onde você quer que apareça um ponto de interrupção.

Remover um ponto de interrupção

- No painel Ações ou na janela Script, clique no ponto de interrupção a ser removido.

Avançar pelas linhas do código

[Para o topo](#)

Após a execução do ActionScript ser interrompida em um ponto de interrupção ou erro de runtime, você pode percorrer o código linha por linha. Você pode optar por entrar em chamadas de função ou passar por elas. Você também pode optar por continuar executando o código sem avançar.

Entrar no código linha por linha

- Clique no botão Entrar no Console de depuração.

Avançar uma chamada de função

- Clique no botão Avançar no Console de depuração.

Sair de uma chamada de função

- Clique no botão Sair no Console de depuração.

Retomar execução normal do código

- Clique no botão Continuar no Console de depuração.

Exibir e examinar scripts na pilha de chamadas

[Para o topo](#)

Quando a execução do código para no depurador, você pode exibir a pilha de chamadas no Console do depurador e exibir os scripts que contêm as funções na pilha de chamadas. A pilha de chamadas mostra a lista atual das chamadas de funções aninhadas que estão aguardando a conclusão da execução.

Você pode exibir os scripts individuais que contêm cada função.

- No painel Console de depurador, clique duas vezes no nome do script na pilha de chamadas.

Exibir e modificar valores de variáveis

[Para o topo](#)

Exiba e edite os valores de variáveis e propriedades no painel Variáveis.

Exibir o valor de uma variável

1. No painel Variáveis, selecione os tipos de variáveis a ser exibidos no menu do painel.

- A opção **Mostrar constantes** exibe os valores constantes (variáveis que têm um valor fixo).
- A opção **Mostrar estáticos** exibe as variáveis que pertencem à classe, em vez daquelas que pertencem a ocorrências da classe.
- A opção **Mostrar variáveis de membros inacessíveis** exibe as variáveis que não estão acessíveis a outras classes ou namespaces. Isso inclui as variáveis que são protegidas, privadas ou internas ao namespace.
- A opção **Mostrar exibição adicional de hexadecimais** adiciona valores hexadecimais onde quer que valores decimais sejam exibidos. Isso é principalmente útil com valores de cores. Os valores hexadecimais não são exibidos para valores decimais de 0 a 9.
- A opção **Mostrar nomes qualificados** exibe os tipos de variáveis com o nome do pacote e o nome da classe.

2. Expanda a exibição em árvore da estrutura de objetos do FLA até que você veja a variável a ser exibida.

Editar o valor de um variável

1. No painel **Variáveis**, clique duas vezes no valor da variável.
2. Informe o novo valor para a variável e pressione **Enter**. O novo valor é usado durante a execução do código subsequente.

Controlar avisos do compilador

[Para o topo](#)

Você pode controlar os tipos de avisos que o compilador do ActionScript gera no painel **Erros do compilador**. Quando o compilador reporta um erro, você pode clicar duas vezes no erro para navegar para a linha do código que causou o erro.

1. Selecione **Arquivo > Configurações de publicação**.
2. Clique em **Flash**.
3. Clique no botão **Configurações do ActionScript**.
4. Selecione entre as seguintes opções de **Erros**:
 - O **Modo estrito** reporta avisos como erros, o que significa que a compilação não terá êxito se esses erros existirem.
 - O **Modo de avisos** reporta avisos adicionais úteis para descobrir incompatibilidades durante a atualização do código do ActionScript 2.0 para ActionScript 3.0.

Navegar para erros no código

[Para o topo](#)

Quando o Flash encontra um erro no código ActionScript, durante a compilação ou a execução, ele reporta o erro no painel **Erros do compilador**. Navegue até a linha do código que causou o erro no painel **Erros do compilador**.

- Clique duas vezes no erro no painel **Erros do compilador**.

Depurar um arquivo SWF remoto do ActionScript 3,0

[Para o topo](#)

Com o ActionScript 3.0, você pode depurar um arquivo SWF remoto usando uma versão independente, ActiveX, ou a versão de plug-in do depurador do Flash Player, que você pode encontrar no *diretório de instalação do Flash/Players/Debug/*. No entanto, no Depurador do ActionScript 3.0, a depuração remota está limitada aos arquivos localizados no mesmo host local do aplicativo de autoria do Flash, e reproduzidos no player do depurador independente, no controle ActiveX ou no plug-in.

Para permitir a depuração remota do arquivo, ative a depuração nas **Configurações de publicação**. Você também pode publicar seu arquivo com uma senha de depuração para garantir que somente usuários de confiança possam depurá-lo.

Como nas linguagens JavaScript ou HTML, os usuários podem exibir as variáveis do lado do cliente no ActionScript. Para armazenar variáveis com segurança, envie-as para um aplicativo do lado do servidor, em vez de armazená-las no seu arquivo. No entanto, como um desenvolvedor, você pode ter outros segredos comerciais, como estruturas de clipes de filme, que você não deseja revelar. Então, você poderá usar uma senha de depuração para proteger o seu trabalho.

Ativar a depuração remota de um arquivo SWF e configurar uma senha de depuração

Nos arquivos FLA do ActionScript 3.0, o código nos scripts de quadros não pode ser depurado. Somente código em arquivos AS externos pode ser depurado com o Depurador do ActionScript 3.0.

1. Abra o arquivo FLA.
2. Selecione **Arquivo > Configurações de publicação**.
3. Na caixa de diálogo **Configurações de Publicação**, clique na aba **Flash (CS5)** ou na categoria **Flash (CS5.5)** e, em seguida, selecione **Permitir depuração**.
4. Feche a caixa de diálogo **Configurações de publicação** e selecione um dos comandos a seguir:

- Arquivo > Exportar > Exportar filme
- Arquivo > Publicar

5. Deixe o arquivo SWF na máquina local para executar uma sessão de depuração remota no host local, ou carregue-o em seu servidor de rede.

O arquivo SWF não contém informações sobre pontos de interrupção; assim, se você carregar o arquivo de um servidor remoto, não poderá avançar pelo código. Use o host local para executar essa tarefa.

6. No Flash, selecione Depurar > Iniciar sessão de depuração remota > ActionScript 3.0.

O Flash abre o Depurador do ActionScript 3,0 e aguarda a conexão de um Flash Player de depuração. Você tem 2 minutos para iniciar o Flash Player de depuração. Se decorrem mais de 2 minutos, repita essa etapa.

7. Abra o arquivo SWF na versão de depuração do plug-in Flash Player, do controle ActiveX ou do player independente. O player independente de depuração está localizado no diretório *diretório de instalação do Flash/Players/Debug/*. Não se conecte a um arquivo em outra máquina, uma vez que o depurador não poderá receber qualquer informação sobre pontos de interrupção.

A sessão de depuração inicia quando o player de depuração se conecta ao painel Depurador do Flash ActionScript 3,0.

Observação: O depurador remoto não funciona se você selecionar a interface de rede Padrão do AIR 3.4. Em vez disso, selecione as opções para fornecer o nome da interface de rede e o endereço IP do sistema.

Ativar o Depurador de um local remoto

1. Abra o aplicativo de autoria do Flash caso já não esteja aberto.

2. Selecione Depurar > Iniciar sessão de depuração remota > ActionScript 3.0.

3. No local remoto, em um navegador ou na versão de depuração do player independente, abra o arquivo SWF publicado.

Se a caixa de diálogo Depuração remota não for exibida, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no arquivo SWF para exibir o menu de contexto e, em seguida, selecione Depurador.

4. Na caixa de diálogo Depuração remota, selecione Host local e, depois, selecione o arquivo a ser aberto.

A lista de exibição do arquivo SWF aparece no Depurador. Se o arquivo SWF não for reproduzido, o Depurador poderá estar pausado; sendo assim, clique em Continuar para iniciá-lo.

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

configurações de publicação do ActionScript (CS5)

[Modificar as configurações de publicação do ActionScript \(CS5\)](#)
[Arquivos de classes e arquivos de configurações \(CS5\)](#)
[Declarar classe do documento do ActionScript 3.0 \(CS5\)](#)
[Definir o local dos arquivos ActionScript \(CS5\)](#)
[Compilação condicional do ActionScript \(CS5\)](#)
[Personalização de menus de contexto em documentos Flash \(CS5\)](#)
[Pastas de configuração instaladas com o Flash \(CS5\)](#)

Modificar as configurações de publicação do ActionScript (CS5)

[Para o início](#)

Quando você cria um novo documento FLA, o Flash pergunta que versão do ActionScript você deseja usar. Você pode alterar essa configuração se, posteriormente, optar por gravar seus scripts em uma versão diferente do ActionScript.

Nota: O ActionScript 3.0 não é compatível com o ActionScript 2.0. O compilador do ActionScript 2.0 é capaz de compilar todo o código do ActionScript 1.0, com exceção da sintaxe de barra (/) usada para indicar caminhos de clipes de filme (por exemplo, `parentClip/testMC:varName= "hello world"`). Para evitar esse problema, grave novamente seu código usando a notação de ponto (.) ou selecione o compilador do ActionScript 1.0.

1. Selecione Arquivo > Configurações de publicação e, depois, selecione a guia Flash.
2. Selecione a versão do ActionScript no menu pop-up:

Arquivos de classes e arquivos de configurações (CS5)

[Para o início](#)

Quando você instala o Flash Professional, várias pastas e arquivos de configuração relacionados ao ActionScript são colocados em seu sistema. Se você modificar esses arquivos para personalizar o ambiente de autoria, faça backup dos arquivos originais.

Pasta de classes do ActionScript Contém todas as classes incorporadas do ActionScript 2.0 (arquivos AS). Os caminhos típicos para essa pasta são os seguintes:

- Windows XP: Disco rígido\Documents and Settings\usuário\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\idioma\Configuration\Classes
- Windows Vista: Disco rígido\Usuários\usuário\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\idioma\Configuration\Classes
- Macintosh: Disco rígido/Users/usuário/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/idioma/Configuration/Classes

A pasta Classes está organizada em classes para o Flash Player 7 (FP7), classes para o Flash Player 8 (FP8), classes para o Flash Player 9 (FP9) e o pacote mx, que é usado em ambos os players e nos arquivos ASO. Para obter mais informações sobre a organização desse diretório, consulte o arquivo Read Me (Leia-me) na pasta Classes.

Pasta de classe Include Contém todos os arquivos globais de inclusão do ActionScript. Os locais são os seguintes:

- Windows XP: Disco rígido\Documents and Settings\usuário\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\idioma\Configuration\Include
- Windows Vista: Disco rígido\Usuários\usuário\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\idioma\Configuration\Include
- Macintosh: Disco rígido/Users/usuário/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/idioma/Configuration/Include

Arquivo de configuração ActionsPanel.xml Inclui o arquivo de configuração para a referência do código ActionScript. Os arquivos separados contêm a configuração para cada versão do ActionScript e Flash Lite, e para o JavaScript. Os locais são os seguintes:

- Windows XP: Disco rígido\Documents and Settings\usuário\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\idioma\Configuration\ActionsPanel
- Windows Vista: Disco rígido\Usuários\usuário\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\idioma\Configuration\ActionsPanel
- Macintosh: Disco rígido/Users/usuário/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/idioma/Configuration/ActionsPanel

Arquivo de configuração AsColorSyntax.xml O arquivo de configuração para o destaque da sintaxe de cores do código ActionScript. Os locais são os seguintes:

- Windows XP: Disco rígido\Documents and Settings\usuário\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\idioma\Configuration\ActionsPanel\
 - Windows Vista: Disco rígido\Usuários\usuário\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\idioma\Configuration\ActionsPanel\
 - Macintosh: Disco rígido/Users/usuário/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/idioma/Configuration/ActionsPanel
-

Declarar classe do documento do ActionScript 3.0 (CS5)

Quando você usa o ActionScript 3.0, um arquivo SWF pode ter uma classe de nível superior associada a ele. Essa classe é chamada de classe do documento. Quando o SWF é carregado pelo Flash Player, uma ocorrência dessa classe é criada para ser o objeto de nível superior do arquivo SWF. Esse objeto de um arquivo SWF pode ser uma ocorrência de uma classe personalizada de sua escolha.

Por exemplo, um arquivo SWF que implementa um componente de calendário pode associar seu nível superior a uma classe Calendar, com métodos e propriedades apropriadas a um componente de calendário. Quando o SWF é carregado, o Flash Player cria uma ocorrência dessa classe Calendar.

1. Desmarque todos os objetos no Palco e na Linha do tempo clicando em uma área vazia do Palco. Isso faz com que as Propriedades do documento sejam exibidas no Inspetor de propriedades.
2. Informe o nome do arquivo ActionScript para a classe na caixa de diálogo Classe do documento, no Inspetor de propriedades. Não inclua a extensão de nome de arquivo .as.

Nota: Você também pode especificar as informações sobre Classe do documento na caixa de diálogo Configurações de publicação.

Definir o local dos arquivos ActionScript (CS5)

Para usar a classe ActionScript que você definiu, o Flash Professional deverá localizar os arquivos ActionScript externos que contêm a definição da classe. A lista de pastas em que o Flash Professional procura definições de classe é denominada caminho de classe para o ActionScript 2.0 e caminho de origem para o ActionScript 3.0. Existem caminhos de classe e origem no nível do aplicativo (global) e de documento. Para obter mais informações sobre caminhos de classe, consulte Classes em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#) ou “Pacotes” em [Uso do ActionScript 3.0](#).

É possível definir os seguintes locais do ActionScript no Flash Professional:

- ActionScript 2.0
 - Nível do aplicativo (disponível para todos os arquivos AS2 FLA):
 - Caminho da classe (definido nas preferências do ActionScript)
 - Nível do documento (disponível somente para o arquivo FLA que especifica esse caminho):
 - Caminho da classe (definido em Configurações de publicação)
- ActionScript 3.0
 - Nível do aplicativo (disponível para todos os arquivos AS3 FLA):
 - Caminho de origem (definido nas preferências do ActionScript)
 - Caminho da biblioteca (definido nas preferências do ActionScript)
 - Caminho da biblioteca externa (definido nas preferências do ActionScript)
 - Nível do documento (disponível somente para o arquivo FLA que especifica esses caminhos):
 - Caminho de origem (definido em Configurações de publicação)
 - Caminho da biblioteca (definido em Configurações de publicação)
 - Classe do documento (definida no Inspetor de propriedades do documento)

O Caminho da biblioteca especifica o local do código ActionScript pré-compilado que reside nos arquivos SWC criados. O arquivo FLA que especifica esse caminho carrega todos os arquivos SWC no nível superior desse caminho e qualquer outro recurso do código especificado nos próprios arquivos SWC. Se você utilizar o Caminho da biblioteca, certifique-se de que nenhum código compilado nos arquivos SWC seja duplicado nos arquivos AS não compilados no Caminho de origem. O código redundante desacelera a compilação do arquivo SWF.

É possível especificar mais de um caminho onde o Flash Professional pode fazer a busca. Os recursos encontrados em qualquer um dos caminhos especificados serão utilizados. Ao adicionar ou modificar um caminho, você pode adicionar caminhos de diretório absolutos (por exemplo, C:/my_classes) e caminhos de diretório relativos (por exemplo, ../my_classes ou ".").

Definir o caminho da classe para o ActionScript 2.0

Para definir o caminho de classe no nível do documento:

1. Selecione Arquivo > Configurações de publicação e clique em Flash.
2. Verifique se o ActionScript 2.0 está selecionado no menu pop-up Versão do ActionScript e clique em Configurações.
3. Especifique o quadro no qual a definição de classe deve residir no campo de texto Exportar quadro para classes.
4. Para adicionar caminhos à lista de caminhos de classe, siga um destes procedimentos:
 - Para adicionar uma pasta ao caminho de classes, clique no botão Navegar até o caminho , navegue até a pasta a ser adicionada e clique em OK.
 - Para adicionar uma nova linha à lista Caminho da classe, clique no botão Adicionar novo caminho . Clique duas vezes na nova linha, digite um caminho relativo ou absoluto e clique em OK.

- Para editar uma pasta de caminho da classe existente, selecione o caminho na lista Caminho da classe, clique no botão Navegar até o caminho, navegue para a pasta a ser adicionada e clique em OK. Como alternativa, clique duas vezes no caminho na lista Caminho da classe, digite o caminho desejado e clique em OK.
- Para excluir uma pasta do caminho da classe, selecione o caminho na lista Caminho da classe e clique no botão Remover caminho selecionado .

Para definir o caminho de classe no nível do aplicativo:

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh) e clique na categoria ActionScript.
2. Clique no botão Configurações do ActionScript 2.0 e adicione o(s) caminho(s) à lista Caminho da classe.

Definir o caminho de origem para o ActionScript 3.0

Para definir o caminho de origem no nível do documento:

1. Selecione Arquivo > Configurações de publicação e clique em Flash.
2. Verifique se o ActionScript 3,0 está selecionado no menu pop-up Versão do ActionScript e clique em Configurações. Sua versão do Flash Player deve ser definida para Flash Player 9 ou posterior para usar o ActionScript 3.0.
3. Especifique o quadro no qual a definição de classe deve residir no campo de texto Exportar classes no campo de texto Quadro.
4. Especifique as configurações de Erro. Você pode selecionar o Modo estrito e o Modo de avisos. O Modo estrito reporta avisos do compilador como erros, o que significa que a compilação não terá êxito se esses erros existirem. O Modo de avisos reporta avisos adicionais úteis para descobrir incompatibilidades durante a atualização do código do ActionScript 2.0 para ActionScript 3.0.
5. (Opcional) Selecione Palco para declarar automaticamente ocorrências do palco.
6. Especifique ActionScript 3.0 ou ECMAScript como o dialeto a ser usado. Recomenda-se usar ActionScript 3.0.
7. Para adicionar caminhos à lista de caminhos de origem, siga um destes procedimentos:
 - Para adicionar uma pasta ao caminho de origem, clique na aba Caminho de origem e, depois, clique no botão Navegar até o caminho , navegue até a pasta a ser adicionada e clique em OK.
 - Para adicionar uma nova linha à lista Caminho de origem, clique no botão Adicionar novo caminho . Clique duas vezes na nova linha, digite um caminho relativo ou absoluto e clique em OK.
 - Para editar uma pasta Caminho de origem existente, selecione o caminho na lista Caminho de origem, clique no botão Navegar até o caminho, navegue para a pasta a ser adicionada e clique em OK. Como alternativa, clique duas vezes no caminho na lista Caminho de origem, digite o caminho desejado e clique em OK.
 - Para excluir uma pasta do caminho de origem, selecione o caminho na lista Caminho de origem e clique no botão Remover do caminho .

Para definir o caminho de origem no nível do aplicativo:

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh) e clique na categoria ActionScript.
2. Clique no botão Configurações do ActionScript 3.0 e adicione o(s) caminho(s) à lista Caminho de origem.

Definir o caminho da biblioteca para os arquivos do ActionScript 3.0

Para definir o caminho da biblioteca no nível do documento, o procedimento é similar ao da definição do caminho de origem:

1. Selecione Arquivos > Configurações de publicação e clique na aba Flash.
2. Verifique se o ActionScript 3.0 está especificado no menu Script e clique em Configurações.
3. Na caixa de diálogo Configurações avançadas do ActionScript 3.0, clique na aba Caminho da biblioteca.
4. Adicione o caminho da biblioteca à lista Caminho da biblioteca. É possível adicionar pastas ou arquivos SWC individuais à lista de caminhos.
5. Para definir a propriedade Tipo de link, clique duas vezes em Tipo de link na árvore de propriedades do caminho. As opções de Tipo de link são:
 - Mesclado no código: os recursos de código encontrados no caminho são mesclados no arquivo SWF publicado.
 - Externo: os recursos de código encontrados no caminho não são adicionados ao arquivo SWF, mas o compilador verifica se eles estão nos locais especificados.
 - RSL (biblioteca compartilhada de tempo de execução): o Flash Player baixa os recursos no tempo de execução.

Para definir o caminho da biblioteca no nível do aplicativo:

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh) e clique na categoria ActionScript.
2. Clique no botão Configurações do ActionScript 3.0 e adicione o(s) caminho(s) à lista Caminho da biblioteca.

Você pode usar a compilação condicional no ActionScript 3.0 da mesma forma que é usada em C++ e outras linguagens de programação. Por exemplo, você pode usar a compilação condicional para ativar ou desativar blocos de código em todo o projeto como, por exemplo, um código que implementa determinado recurso ou um código usado para depuração.

Usando as constantes de configuração definidas nas configurações de publicação, você pode especificar se determinadas linhas de código ActionScript serão compiladas ou não. Cada constante possui o seguinte formato:

CONFIG::EXEMPLO_CONSTANTE

Nesse formato, CONFIG corresponde ao espaço para nomes de configuração e EXEMPLO_CONSTANTE corresponde à constante que você irá definir como true ou false nas configurações de publicação. Quando o valor da constante for true, a linha de código que segue a constante no ActionScript será compilada. Quando o valor for false, a linha de código que segue a constante não será compilada.

Por exemplo, a função a seguir contém duas linhas de código que serão compiladas somente se o valor da constante precedente estiver definido como true nas configurações de publicação:

```
public function CondCompTest() {
    CONFIG::COMPILE_FOR_AIR {
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR_AIR=true.");
    }
    CONFIG::COMPILE_FOR_BROWSERS {
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR_BROWSERS=true.");
    }
}
```

Para definir uma constante de configuração usando a caixa de diálogo Configurações de publicação:

1. Escolha Arquivo > Configurações de publicação.
2. Na caixa de diálogo Configurações de publicação, clique na aba Flash.
3. Certifique-se de que o valor do Script esteja definido para ActionScript 3.0 e clique no botão Configurações, ao lado do valor.
4. Na caixa de diálogo Configurações avançadas do ActionScript 3.0, clique na aba Constantes de configuração.
5. Para adicionar uma constante, clique no botão Adicionar.
6. Digite o nome da constante que deseja adicionar. O espaço para nomes de configuração padrão é CONFIG e o nome da constante padrão é CONFIG_CONST.

Nota: O espaço para nomes de configuração CONFIG será declarado pelo compilador do Flash Professional automaticamente. Você pode adicionar seus próprios espaços para nomes de configuração especificando-os com um nome de constante nas configurações de publicação e adicionando-os ao seu código ActionScript usando a seguinte sintaxe:

```
config namespace MY_CONFIG;
```

7. Digite o valor desejado para a constante, que pode ser true ou false. É possível alterar esse valor para ativar ou desativar a compilação de linhas de código específicas.

Personalização de menus de contexto em documentos Flash (CS5)

[Para o início](#)

Você pode personalizar o menu de contexto padrão e o menu de contexto de edição de texto que aparece com os arquivos SWF no Flash Player 7 e em versões posteriores.

- O menu de contexto padrão aparece quando um usuário clica com o botão direito do mouse (Windows) ou clica com a tecla Control pressionada (Macintosh) em um arquivo SWF no Flash Player, em qualquer área, exceto em um campo de texto editável. Você pode adicionar itens personalizados ao menu e ocultar qualquer item incorporado no menu, exceto Configurações e Depurador.
- O menu de contexto de edição aparece quando um usuário clica com o botão direito do mouse (Windows) ou clica com a tecla Control pressionada (Macintosh) em um campo de texto editável em um arquivo SWF no Flash Player. Você pode adicionar itens personalizados a esse menu. Você não pode ocultar qualquer item incorporado.

Nota: O Flash Player também exibe um menu de contexto de erro quando um usuário clica com o botão direito do mouse (Windows) ou clica com a tecla Control pressionada (Macintosh) no Flash Player e nenhum arquivo SWF está carregado. Você não pode personalizar esse menu.

Personalize menus de contexto no Flash Player 7 usando os objetos ContextMenu e ContextMenuItem no ActionScript 2.0. Para obter mais informações sobre como usar esses objetos, consulte ContextMenu na [Referência de linguagem do ActionScript 2.0](#).

Lembre-se das seguintes condições ao criar itens de menu de contexto personalizados para o Flash Player:

- Os itens personalizados são adicionados a um menu de contexto na ordem na qual são criados. Você não pode modificar essa ordem após os itens terem sido criados.
- Você pode especificar a visibilidade e a ativação de itens personalizados.
- Os itens de menu de contexto personalizados são codificados automaticamente usando a codificação de texto Unicode UTF-8.

Pastas de configuração instaladas com o Flash (CS5)

O Flash Professional coloca várias pastas de configuração em seu sistema quando você instala o aplicativo. As pastas de configuração organizam os arquivos associados ao aplicativo em níveis apropriados de acesso do usuário. Você pode querer exibir o conteúdo dessas pastas quando estiver trabalhando com o ActionScript® ou com componentes. As pastas de configuração para o Flash Professional são as seguintes:

Pasta de configuração no nível do aplicativo

Por estar no nível do aplicativo, os usuários não administradores não têm acesso de gravação a esse diretório. Os caminhos típicos para essa pasta são os seguintes:

- No Microsoft Windows XP ou no Microsoft Windows Vista, navegue até *unidade de inicialização*\Arquivos de programas\Adobe\Adobe Flash CS3\idioma\Configuration\.
- No Macintosh, navegue até *Disco rígido Macintosh*/Applications/Adobe Flash CS3/Configuration/.

Pasta First Run

Esse irmão da pasta de configuração no nível do aplicativo facilita o compartilhamento de arquivos de configuração entre usuários do mesmo computador. As pastas e os arquivos na pasta First Run são automaticamente copiados para a pasta de configuração no nível do usuário. Qualquer arquivo novo colocado na pasta First Run é copiado para a pasta de configuração no nível do usuário quando você inicia o aplicativo.

Os caminhos típicos para a pasta First Run são os seguintes:

- No Windows XP ou no Vista, navegue até *unidade de inicialização*\Arquivos de programas\Adobe\Adobe Flash CS3\idioma\First Run\.
- No Macintosh, navegue até *Disco rígido Macintosh*/Applications/Adobe Flash CS3/First Run/.

Pasta de configuração no nível do usuário

Localizada na área de perfil do usuário, essa pasta é sempre gravável pelo usuário atual. Os caminhos típicos para essa pasta são os seguintes:

- No Windows XP ou no Vista, navegue até *unidade de inicialização*\Documents and Settings*nome do usuário*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\idioma\Configuration\.
- No Macintosh, navegue até *Disco rígido Macintosh*/Users/*nome do usuário*/Library/Application Support/Adobe/Flash CS3/*idioma*/Configuration/.

Pasta de configuração no nível de todos os usuários

Localizada na área comum de perfil do usuário, essa pasta faz parte das instalações-padrão dos sistemas operacionais Windows e Macintosh e é compartilhada por todos os usuários de um computador em particular. O sistema operacional disponibiliza a todos os usuários do computador qualquer arquivo colocado nessa pasta. Os caminhos típicos para essa pasta são os seguintes:

- No Windows XP ou no Vista, navegue até *unidade de inicialização*\Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Flash CS3\idioma\Configuration\.
- No Macintosh, navegue até *Disco rígido Macintosh*/Users/Shared/Application Support/Adobe/Flash CS3/*idioma*/Configuration/.

Pasta de configuração Restricted Users

Para usuários com privilégios restritos em uma estação de trabalho: geralmente, em um ambiente de rede, somente os administradores do sistema têm acesso administrativo às estações de trabalho. Todos os outros usuários recebem acesso restrito, o que, geralmente, significa que esses usuários não podem gravar arquivos no nível do aplicativo (como o diretório Arquivos de programas no Windows, ou a pasta Applications no Macintosh OS X).



configurações de publicação do ActionScript

[Modificar as configurações de publicação do ActionScript](#)

[Arquivos de classes e arquivos de configurações](#)

[Declarar uma classe do documento do ActionScript 3.0](#)

[Definir o local dos arquivos ActionScript](#)

[Compilação condicional do ActionScript](#)

[Personalização de menus de contexto em documentos Flash \(CS5.5\)](#)

[Pastas de configuração instaladas com o Flash \(CS5.5\)](#)

Modificar as configurações de publicação do ActionScript

[Para o início](#)

Quando você cria um novo documento FLA, o Flash pergunta que versão do ActionScript você deseja usar. Você pode alterar essa configuração se, posteriormente, optar por gravar seus scripts em uma versão diferente do ActionScript.

Nota: O ActionScript 3.0 não é compatível com o ActionScript 2.0. O compilador do ActionScript 2.0 é capaz de compilar todo o código do ActionScript 1.0, com exceção da sintaxe de barra (/) usada para indicar caminhos de clipes de filme (por exemplo, `parentClip/testMC:varName= "hello world"`). Para evitar esse problema, grave novamente seu código usando a notação de ponto (.) ou selecione o compilador do ActionScript 1.0.

1. Selecione Arquivo > Configurações de publicação.
2. Selecione a versão do ActionScript no menu Script.

Arquivos de classes e arquivos de configurações

[Para o início](#)

Quando você instala o Flash Professional, várias pastas e arquivos de configuração relacionados ao ActionScript são colocados em seu sistema. Se você modificar esses arquivos para personalizar o ambiente de autoria, faça backup dos arquivos originais.

Pasta de classes do ActionScript Contém todas as classes incorporadas do ActionScript 2.0 (arquivos AS). Os caminhos típicos para essa pasta são os seguintes:

- Windows 7 e 8: Hard Disk\Program Files\Adobe\Adobe Flash CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\Configuration\Classes
- Macintosh: Hard Disk/Users/user/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/language/Configuration/Classes

A pasta Classes é organizada por classes para Flash Player 10 e classes para Flash Player 11. Para obter mais informações sobre a organização desse diretório, consulte o arquivo Read Me (Leia-me) na pasta Classes.

Pasta de classe Include Contém todos os arquivos globais de inclusão do ActionScript. Os locais são os seguintes:

- Windows 7 e 8: Hard Disk\Program Files\Adobe\Adobe Flash CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: Hard Disk/Users/user/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/language/Configuration/Include

Arquivo de configuração ActionsPanel.xml Inclui o arquivo de configuração para a referência do código ActionScript. Os arquivos separados contêm a configuração para cada versão do ActionScript e Flash Lite, e para o JavaScript. Os locais são os seguintes:

- Windows 7 e 8: Hard Disk\Program Files\Adobe\Adobe Flash CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: Hard Disk/Users/user/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/language/Configuration/ActionsPanel

Arquivo de configuração AsColorSyntax.xml O arquivo de configuração para o destaque da sintaxe de cores do código ActionScript. Os locais são os seguintes:

- Windows 7 e 8: Hard Disk\Program Files\Adobe\Adobe Flash CC\Common\Configuration\ActionScript 3.0\libs\
- Macintosh: Hard Disk/Users/user/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/language/Configuration/ActionsPanel

Declarar uma classe do documento do ActionScript 3.0

[Para o início](#)

Quando você usa o ActionScript 3.0, um arquivo SWF pode ter uma classe de nível superior associada a ele. Essa classe é chamada de classe do documento. Quando o SWF é carregado pelo Flash Player, uma ocorrência dessa classe é criada para ser o objeto de nível superior do arquivo SWF. Esse objeto de um arquivo SWF pode ser uma ocorrência de uma classe personalizada de sua escolha.

Por exemplo, um arquivo SWF que implementa um componente de calendário pode associar seu nível superior a uma classe Calendar, com métodos e propriedades apropriadas a um componente de calendário. Quando o SWF é carregado, o Flash Player cria uma ocorrência dessa classe Calendar.

1. Desmarque todos os objetos no Palco e na Linha do tempo clicando em uma área vazia do Palco. Isso faz com que as Propriedades do documento sejam exibidas no Inspetor de propriedades.
2. Informe o nome do arquivo ActionScript para a classe na caixa de diálogo Classe do documento, no Inspetor de propriedades. Não inclua a extensão de nome de arquivo .as.

Nota: Você também pode especificar as informações sobre Classe do documento na caixa de diálogo Configurações de publicação.

Nota: Como opção, você pode digitar o nome da classe em um arquivo SWC, vinculado ao Caminho da biblioteca que deseja definir como a classe do documento

Definir o local dos arquivos ActionScript

[Para o início](#)

Para usar a classe ActionScript que você definiu, o Flash Professional deverá localizar os arquivos ActionScript externos que contêm a definição da classe. A lista de pastas em que o Flash Professional procura definições de classe é denominada caminho de classe para o ActionScript 2.0 e caminho de origem para o ActionScript 3.0. Existem caminhos de classe e origem no nível do aplicativo (global) e de documento. Para obter mais informações sobre caminhos de classe, consulte Classes em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#) ou “Pacotes” em *Uso do ActionScript 3.0*.

É possível definir os seguintes locais do ActionScript no Flash Professional:

- ActionScript 2.0
 - Nível do aplicativo (disponível para todos os arquivos AS2 FLA):
 - Caminho da classe (definido nas preferências do ActionScript)
 - Nível do documento (disponível somente para o arquivo FLA que especifica esse caminho):
 - Caminho da classe (definido em Configurações de publicação)
- ActionScript 3.0
 - Nível do aplicativo (disponível para todos os arquivos AS3 FLA):
 - Caminho de origem (definido nas preferências do ActionScript)
 - Caminho da biblioteca (definido nas preferências do ActionScript)
 - Caminho da biblioteca externa (definido nas preferências do ActionScript)
 - Nível do documento (disponível somente para o arquivo FLA que especifica esses caminhos):
 - Caminho de origem (definido em Configurações de publicação)
 - Caminho da biblioteca (definido em Configurações de publicação)
 - Classe do documento (definida no Inspetor de propriedades do documento)

O Caminho da biblioteca especifica o local do código ActionScript pré-compilado que reside nos arquivos SWC criados. O arquivo FLA que especifica esse caminho carrega todos os arquivos SWC no nível superior desse caminho e qualquer outro recurso do código especificado nos próprios arquivos SWC. Se você utilizar o Caminho da biblioteca, certifique-se de que nenhum código compilado nos arquivos SWC seja duplicado nos arquivos AS não compilados no Caminho de origem. O código redundante desacelera a compilação do arquivo SWF.

É possível especificar mais de um caminho onde o Flash Professional pode fazer a busca. Os recursos encontrados em qualquer um dos caminhos especificados serão utilizados. Ao adicionar ou modificar um caminho, você pode adicionar caminhos de diretório absolutos (por exemplo, C:/my_classes) e caminhos de diretório relativos (por exemplo, ../my_classes ou ".").

Definir o caminho da classe para o ActionScript 2.0

Nota: O ActionScript 2.0 é desaproado com o Flash Professional CC. Para obter mais informações, consulte este artigo

.Para definir o caminho de classe no nível do documento:

1. Selecione Arquivo > Configurações de publicação e clique em Flash.
2. Verifique se o ActionScript 2.0 está selecionado no menu pop-up Versão do ActionScript e clique em Configurações.
3. Especifique o quadro no qual a definição de classe deve residir no campo de texto Exportar quadro para classes.
4. Para adicionar caminhos à lista de caminhos de classe, siga um destes procedimentos:
 - Para adicionar uma pasta ao caminho de classes, clique no botão Navegar até o caminho , navegue até a pasta a ser adicionada e clique em OK.
 - Para adicionar uma nova linha à lista Caminho da classe, clique no botão Adicionar novo caminho . Clique duas vezes na nova linha, digite um caminho relativo ou absoluto e clique em OK.
 - Para editar uma pasta de caminho da classe existente, selecione o caminho na lista Caminho da classe, clique no botão Navegar até o caminho, navegue para a pasta a ser adicionada e clique em OK. Como alternativa, clique duas vezes no caminho na lista Caminho da classe, digite o caminho desejado e clique em OK.
 - Para excluir uma pasta do caminho da classe, selecione o caminho na lista Caminho da classe e clique no botão Remover caminho selecionado .

Para definir o caminho de classe no nível do aplicativo:

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh) e clique na categoria ActionScript.
2. Clique no botão Configurações do ActionScript 2.0 e adicione o(s) caminho(s) à lista Caminho da classe.

Definir o caminho de origem para o ActionScript 3.0

Para definir o caminho de origem no nível do documento:

1. Selecione Arquivo > Configurações de publicação e clique em Flash.
2. Verifique se o ActionScript 3.0 está selecionado no menu pop-up Versão do ActionScript e clique em Configurações. Sua versão do Flash Player deve ser definida para Flash Player 9 ou posterior para usar o ActionScript 3.0.
3. Especifique o quadro no qual a definição de classe deve residir no campo de texto Exportar classes no campo de texto Quadro.
4. Especifique as configurações de Erro. Você pode selecionar o Modo estrito e o Modo de avisos. O Modo estrito reporta avisos do compilador como erros, o que significa que a compilação não terá êxito se esses erros existirem. O Modo de avisos reporta avisos adicionais úteis para descobrir incompatibilidades durante a atualização do código do ActionScript 2.0 para ActionScript 3.0.
5. (Opcional) Selecione Palco para declarar automaticamente ocorrências do palco.
6. Especifique ActionScript 3.0 ou ECMAScript como o dialeto a ser usado. Recomenda-se usar ActionScript 3.0.
7. Para adicionar caminhos à lista de caminhos de origem, siga um destes procedimentos:
 - Para adicionar uma pasta ao caminho de origem, clique na aba Caminho de origem e, depois, clique no botão Navegar até o caminho , navegue até a pasta a ser adicionada e clique em OK.
 - Para adicionar uma nova linha à lista Caminho de origem, clique no botão Adicionar novo caminho . Clique duas vezes na nova linha, digite um caminho relativo ou absoluto e clique em OK.
 - Para editar uma pasta Caminho de origem existente, selecione o caminho na lista Caminho de origem, clique no botão Navegar até o caminho, navegue para a pasta a ser adicionada e clique em OK. Como alternativa, clique duas vezes no caminho na lista Caminho de origem, digite o caminho desejado e clique em OK.
 - Para excluir uma pasta do caminho de origem, selecione o caminho na lista Caminho de origem e clique no botão Remover do caminho .

Para definir o caminho de origem no nível do aplicativo:

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh) e clique na categoria ActionScript.
2. Clique no botão Configurações do ActionScript 3.0 e adicione o(s) caminho(s) à lista Caminho de origem.

Definir o caminho da biblioteca para os arquivos do ActionScript 3.0

Para definir o caminho da biblioteca no nível do documento, o procedimento é similar ao da definição do caminho de origem:

1. Escolha Configurações de Publicação de Arquivo.
2. Verifique se o ActionScript 3.0 está especificado no menu Script e clique no botão Configurações do ActionScript.
3. Na caixa de diálogo Configurações avançadas do ActionScript 3.0, clique na aba Caminho da biblioteca.
4. Adicione o caminho da biblioteca à lista Caminho da biblioteca. É possível adicionar pastas ou arquivos SWC individuais à lista de caminhos.
5. Para definir a propriedade Tipo de link, clique duas vezes em Tipo de link na árvore de propriedades do caminho. As opções de Tipo de link são:
 - Mesclado no código: os recursos de código encontrados no caminho são mesclados no arquivo SWF publicado.
 - Externo: os recursos de código encontrados no caminho não são adicionados ao arquivo SWF, mas o compilador verifica se eles estão nos locais especificados.
 - RSL (biblioteca compartilhada de tempo de execução): o Flash Player baixa os recursos no tempo de execução.

Para definir o caminho da biblioteca no nível do aplicativo:

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh) e clique na categoria ActionScript.
2. Clique no botão Configurações do ActionScript 3.0 e adicione o(s) caminho(s) à lista Caminho da biblioteca.

Compilação condicional do ActionScript

[Para o início](#)

Você pode usar a compilação condicional no ActionScript 3.0 da mesma forma que é usada em C++ e outras linguagens de programação. Por exemplo, você pode usar a compilação condicional para ativar ou desativar blocos de código em todo o projeto como, por exemplo, um código que implementa determinado recurso ou um código usado para depuração.

Usando as constantes de configuração definidas nas configurações de publicação, você pode especificar se determinadas linhas de código ActionScript serão compiladas ou não. Cada constante possui o seguinte formato:

CONFIG::EXEMPLO_CONSTANTE

Nesse formato, CONFIG corresponde ao espaço para nomes de configuração e EXEMPLO_CONSTANTE corresponde à constante que você irá definir como true ou false nas configurações de publicação. Quando o valor da constante for true, a linha de código que segue a constante no ActionScript será compilada. Quando o valor for false, a linha de código que segue a constante não será compilada.

Por exemplo, a função a seguir contém duas linhas de código que serão compiladas somente se o valor da constante precedente estiver definido como true nas configurações de publicação:

```
public function CondCompTest() {
    CONFIG::COMPILE_FOR_AIR {
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR_AIR=true.");
    }
    CONFIG::COMPILE_FOR_BROWSERS {
        trace("This line of code will be compiled when COMPILE_FOR_BROWSERS=true.");
    }
}
```

Para definir uma constante de configuração usando a caixa de diálogo Configurações de publicação:

1. Escolha Arquivo > Configurações de publicação.
2. Certifique-se de que o valor do Script esteja definido como ActionScript 3.0 e clique no botão Configurações, ao lado do menu.
3. Na caixa de diálogo Configurações avançadas do ActionScript 3.0, clique na aba Constantes de configuração.
4. Para adicionar uma constante, clique no botão Adicionar.
5. Digite o nome da constante que deseja adicionar. O espaço para nomes de configuração padrão é CONFIG e o nome da constante padrão é CONFIG_CONST.

Nota: O espaço para nomes de configuração CONFIG será declarado pelo compilador do Flash Professional automaticamente. Você pode adicionar seus próprios espaços para nomes de configuração especificando-os com um nome de constante nas configurações de publicação e adicionando-os ao seu código ActionScript usando a seguinte sintaxe:

```
config namespace MY_CONFIG;
```

6. Digite o valor desejado para a constante, que pode ser true ou false. É possível alterar esse valor para ativar ou desativar a compilação de linhas de código específicas.

Personalização de menus de contexto em documentos Flash (CS5.5)

[Para o início](#)

Você pode personalizar o menu de contexto padrão e o menu de contexto de edição de texto que aparece com os arquivos SWF no Flash Player 7 e em versões posteriores.

- O menu de contexto padrão aparece quando um usuário clica com o botão direito do mouse (Windows) ou clica com a tecla Control pressionada (Macintosh) em um arquivo SWF no Flash Player, em qualquer área, exceto em um campo de texto editável. Você pode adicionar itens personalizados ao menu e ocultar qualquer item incorporado no menu, exceto Configurações e Depurador.
- O menu de contexto de edição aparece quando um usuário clica com o botão direito do mouse (Windows) ou clica com a tecla Control pressionada (Macintosh) em um campo de texto editável em um arquivo SWF no Flash Player. Você pode adicionar itens personalizados a esse menu. Você não pode ocultar qualquer item incorporado.

Nota: O Flash Player também exibe um menu de contexto de erro quando um usuário clica com o botão direito do mouse (Windows) ou clica com a tecla Control pressionada (Macintosh) no Flash Player e nenhum arquivo SWF está carregado. Você não pode personalizar esse menu.

Personalize menus de contexto no Flash Player 7 usando os objetos ContextMenu e ContextMenuItem no ActionScript 2.0. Para obter mais informações sobre como usar esses objetos, consulte ContextMenu na [Referência de linguagem do ActionScript 2.0](#).

Lembre-se das seguintes condições ao criar itens de menu de contexto personalizados para o Flash Player:

- Os itens personalizados são adicionados a um menu de contexto na ordem na qual são criados. Você não pode modificar essa ordem após os itens terem sido criados.
- Você pode especificar a visibilidade e a ativação de itens personalizados.
- Os itens de menu de contexto personalizados são codificados automaticamente usando a codificação de texto Unicode UTF-8.

Pastas de configuração instaladas com o Flash (CS5.5)

[Para o início](#)

O Flash Professional coloca várias pastas de configuração em seu sistema quando você instala o aplicativo. As pastas de configuração organizam os arquivos associados ao aplicativo em níveis apropriados de acesso do usuário. Você pode querer exibir o conteúdo dessas pastas quando estiver trabalhando com o ActionScript® ou com componentes. As pastas de configuração para o Flash Professional são as seguintes:

Pasta de configuração no nível do aplicativo

Por estar no nível do aplicativo, os usuários não administradores não têm acesso de gravação a esse diretório. Os caminhos típicos para essa pasta são os seguintes:

- No Microsoft Windows XP ou no Microsoft Windows Vista, navegue até *unidade de inicialização*\Arquivos de programas\Adobe\Adobe Flash CS3*idioma*\Configuration\.
- No Macintosh, navegue até *Disco rígido Macintosh*/Applications/Adobe Flash CS3/Configuration/.

Pasta First Run

Esse irmão da pasta de configuração no nível do aplicativo facilita o compartilhamento de arquivos de configuração entre usuários do mesmo computador. As pastas e os arquivos na pasta First Run são automaticamente copiados para a pasta de configuração no nível do usuário. Qualquer arquivo novo colocado na pasta First Run é copiado para a pasta de configuração no nível do usuário quando você inicia o aplicativo.

Os caminhos típicos para a pasta First Run são os seguintes:

- No Windows XP ou no Vista, navegue até *unidade de inicialização*\Arquivos de programas\Adobe\Adobe Flash CS3*idioma*\First Run\.
- No Macintosh, navegue até *Disco rígido Macintosh*/Applications/Adobe Flash CS3/First Run/.

Pasta de configuração no nível do usuário

Localizada na área de perfil do usuário, essa pasta é sempre gravável pelo usuário atual. Os caminhos típicos para essa pasta são os seguintes:

- No Windows XP ou no Vista, navegue até *unidade de inicialização*\Documents and Settings*nome do usuário*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3*idioma*\Configuration.
- No Macintosh, navegue até *Disco rígido Macintosh*/Users/*nome do usuário*/Library/Application Support/Adobe/Flash CS3/*idioma*/Configuration/.

Pasta de configuração no nível de todos os usuários

Localizada na área comum de perfil do usuário, essa pasta faz parte das instalações-padrão dos sistemas operacionais Windows e Macintosh e é compartilhada por todos os usuários de um computador em particular. O sistema operacional disponibiliza a todos os usuários do computador qualquer arquivo colocado nessa pasta. Os caminhos típicos para essa pasta são os seguintes:

- No Windows XP ou no Vista, navegue até *unidade de inicialização*\Documents and Settings\All Users\Application Data\Adobe\Flash CS3*idioma*\Configuration\.
- No Macintosh, navegue até *Disco rígido Macintosh*/Users/Shared/Application Support/Adobe/Flash CS3/*idioma*/Configuration/.

Pasta de configuração Restricted Users

Para usuários com privilégios restritos em uma estação de trabalho: geralmente, em um ambiente de rede, somente os administradores do sistema têm acesso administrativo às estações de trabalho. Todos os outros usuários recebem acesso restrito, o que, geralmente, significa que esses usuários não podem gravar arquivos no nível do aplicativo (como o diretório Arquivos de programas no Windows, ou a pasta Applications no Macintosh OS X).



Adicionar interatividade com snippets de código

Antes de começar

(Flash CS5) Adicionar um snippet de código a um objeto ou quadro de Linha de tempo

(Flash CS5.5) Adicionar um snippet de código a um objeto ou quadro de Linha de tempo

Adicione novos snippets ao painel Snippets de código

O painel Snippets de código foi programado para facilitar o uso de simples ActionScript 3.0 rapidamente por usuários que não sejam programadores. Ele permite adicionar código ActionScript 3.0 ao arquivo FLA a fim de ativar a funcionalidade comum. Usar o painel Snippets de código não exige conhecimentos do ActionScript 3.0.

Com o painel Snippets de código, você pode:

- Adicionar código que afete o comportamento de um objeto no Palco
- Adicionar código que controle o movimento da cabeça de reprodução na Linha do tempo
- (somente CS5.5) - Adicione um código que permita a interação com a tela sensível ao toque.
- Adicionar novos snippets de código que você cria no painel

Usar os snippets de código incluídos com o Flash também é uma boa maneira de começar a aprender o ActionScript 3.0. Analisando o código nos snippets e seguindo as instruções do snippet, você pode começar a compreender a estrutura e o vocabulário do código.

Antes de começar

[Para o início](#)

Ao trabalhar com o painel Snippets de código, é importante compreender estes princípios do Flash:

- Muitos dos snippets de código requerem que você personalize alguns itens no código. No Flash Pro CS5, esta ação é executada no painel Ações. No Flash Pro CS5.5, você pode fazer isso arrastando o cursor dos elementos do código n HUD para o objeto que deseja que o código controle. Cada snippet contém instruções específicas para essa tarefa.
- Todos os snippets de código incluídos são ActionScript 3.0. O ActionScript 3.0 não é compatível com o ActionScript 2.0.
- Alguns snippets afetam o comportamento de um objeto, o que permite que ele seja clicado ou faz com que ele se mova ou desapareça. Esses snippets são aplicados ao objeto no Palco.
- Alguns snippets fazem com que uma ação ocorra imediatamente quando a cabeça de reprodução entra no quadro que contém o snippet. Você aplica esses snippets a um quadro de Linha de tempo.
- Quando você aplica um snippet de código, o código é adicionado ao quadro atual da camada Ações na Linha de tempo. Se você não tiver criado uma camada Ações, o Flash adicionará essa camada acima de todas as outras na Linha de tempo.
- Para o ActionScript controlar um objeto no Palco, o objeto precisa ter um nome de instância atribuído no Inspetor de propriedades.
- No Flash Pro CS5, cada snippet de código tem uma dica de ferramenta que descreve o que o snippet faz. No Flash Pro CS5.5, você pode clicar nos botões Exibir Descrição e Exibir Código que aparecem ao selecionar um snippet no painel.

Vídeos e tutoriais adicionais

- Vídeo: [Criação de um aplicativo com o painel Fragmentos de Código](#) (12:11, Adobe TV)
- Vídeo: [Criação de mais zoom e fragmento personalizado giratório](#) (10:20, flashandmath.com)
- Tutorial: [Fragmentos de código para programadores e designers iniciantes do ActionScript 3 - Flash Pro CS5](#)

(Flash CS5) Adicionar um snippet de código a um objeto ou quadro de Linha de tempo

[Para o início](#)

Para adicionar uma ação que afete um objeto ou a cabeça de reprodução:

1. Selecione um objeto no Palco ou um quadro na Linha de tempo.

Se você selecionar um objeto que não seja uma instância de símbolo ou um objeto de texto TLF, o Flash converterá o objeto em um símbolo de clipe de filme quando você aplicar o snippet.

Se você selecionar um objeto que ainda não tenha um nome de instância, o Flash adicionará um quando você aplicar o snippet.

2. No painel Snippets de código (Janela > Snippets de código), clique duas vezes no snippet que deseja aplicar.

Se você tiver selecionado um objeto no Palco, o Flash adicionará o snippet ao painel Ações nos quadros que contêm o objeto selecionado.

Se tiver selecionado um quadro da Linha de tempo, o Flash adicionará o snippet apenas àquele quadro.

3. No painel Ações, exiba o código recém-adicionado e substitua quaisquer itens necessários de acordo com as instruções na parte superior do snippet.

(Flash CS5.5) Adicionar um snippet de código a um objeto ou quadro de Linha de tempo

[Para o início](#)

Para adicionar uma ação que afete um objeto ou a cabeça de reprodução:

1. No painel Snippets do Código (Janela > Snippets do Código), selecione o snippet que deseja aplicar.
2. Para exibir uma descrição do snippet, clique no botão Mostrar Descrição que é exibido à direita do snippet selecionado.
3. Para exibir o código dentro do do snippet, clique no botão Mostrar Código que é exibido à direita do snippet.
4. Se o snippet tiver o texto "instance_name_here", arraste-o desse texto para a instância do Palco que você deseja que o código controle. Para arrastar e soltar, a instância de símbolo deve ser um clipe de filme ou um botão.

Se a instância ainda não tiver um nome, será exibida uma caixa de diálogo para você inserir um nome para a instância.

Também é possível clicar no texto e inserir o nome da instância diretamente no código. Use este método se você estiver trabalhando com uma instância de forma ou de símbolo gráfico.

5. Se o snippet tiver outro texto colorido, selecione o texto e insira a informação correta de acordo com as instruções que estão dentro do snipeet do código.
6. Ao terminar a edição do snippet do código, clique no botão Inserir.

O Flash adiciona o código à camada Ações. Se não houver nenhuma camada Ações, o Flash criará uma.

Se você tiver selecionado um objeto no Palco, o Flash adicionará o snippet ao painel Ações nos quadros que contêm o objeto selecionado.

Se um quadro da Linha de Tempo foi selecionado, o Flash adicionará o snippet à camada Ações naquele mesmo quadro.

7. (Opcional) Para exibir o código inserido, abra o painel Ações (Janela > Ações).

Adicione novos snippets ao painel Snippets de código

[Para o início](#)

Há duas maneiras de adicionar novos snippets de código ao painel Snippets de código:

- Inserir um snippet na caixa de diálogo Criar novo snippet de código.
- Importar um arquivo XML de snippet de código.

Para usar a caixa de diálogo Criar novo snippet de código:

1. No painel Snippets de código, escolha Criar novo snippet de código no menu do painel.
2. Na caixa de diálogo, insira o título, o texto da dica de ferramenta e o código ActionScript 3.0 de seu snippet.
Você pode adicionar qualquer código selecionado no momento no painel Ações clicando no botão Preenchimento automático.
3. Selecione a caixa de seleção Substituir automaticamente nome_da_instância_aqui se seu código incluir a sequência de caracteres "nome_da_instância_aqui" e você quiser que o Flash a substitua pelo nome de instância correto quando o snippet for aplicado.
O Flash adiciona o novo snippet ao painel Snippets de código em uma pasta chamada Personalizado.

Para importar um snippet de código no formato XML:

1. No painel Snippets de código, escolha Importar XML de snippets de código no menu do painel.
2. Selecione o arquivo XML que deseja importar e clique em Abrir

Para ver o formato XML correto dos snippets de código, escolha Editar XML de snippets de código no menu do painel.

Para excluir um snippet de código, clique com o botão direito do mouse no snippet no painel e escolha Excluir snippet de código no menu de contexto.



Práticas recomendadas - Organização do ActionScript em um aplicativo

[Manter as ações juntas](#)
[Anexação de código a objetos](#)

Manter as ações juntas

[Para o início](#)

Sempre que possível, coloque o ActionScript® em um único local. A organização do código em um lugar ajuda a editar os projetos com mais eficiência, pois você pode evitar a busca em locais diferentes quando depura ou modifica o ActionScript. Se colocar código no arquivo FLA, coloque o ActionScript no Quadro 1 ou no Quadro 2, em uma camada chamada ações na camada mais alta da Linha do tempo. Do contrário, você pode pôr todos os seus códigos em arquivos ActionScript. Alguns aplicativos do Flash Professional nem sempre põem todos os códigos em um único lugar (em particular, os aplicativos com base no ActionScript 2.0 que usam telas ou comportamentos).

Comumente se pode pôr todos os códigos no mesmo local (em um quadro ou em arquivos ActionScript), com as seguintes vantagens:

- O código pode ser encontrado facilmente em um arquivo fonte possivelmente complexo.
- O código pode ser depurado facilmente.

Anexação de código a objetos

[Para o início](#)

Evite anexar o ActionScript a objetos em um arquivo FLA, mesmo em arquivos SWF simples. (Apenas os ActionScript 1.0 e 2.0 podem ser anexados a objetos; o ActionScript 3.0 não pode). Anexar um código a um objeto significa selecionar uma ocorrência de clipe de filme, componente ou botão; abra o painel Actions e inclua o ActionScript usando as funções de manipulador on() ou onClipEvent().

A anexação do código ActionScript a objetos é fortemente desestimulada pelas seguintes razões:

- É difícil de localizar e os arquivos FLA são difíceis de editar.
- É difícil de depurar.
- O ActionScript que está inserido na linha do tempo ou nas classes é mais elegante e fácil de se utilizar.
- Ele estimula o estilo de codificação ruim.
- O contraste entre os dois estilos de codificação pode confundir as pessoas que estão aprendendo o ActionScript; força alunos e leitores a aprender diferentes estilos de codificação, mais sintaxe e um estilo de codificação ruim e limitado.

Evite anexar o ActionScript 2.0 a um botão chamado myButton_btn, que tem a seguinte aparência:

```
on (release) {  
    //do something  
}
```

Entretanto, a colocação do ActionScript 2.0 com a mesma finalidade na linha do tempo (o que é estimulado) tem a aparência do seguinte código:

```
myButton_btn.onRelease = function() {  
    //do something  
};
```

Nota: Aplicam-se práticas diferentes quando se usa comportamentos, o que por vezes envolve anexar código a objetos.

Mais tópicos da Ajuda



(Desaprovado com o Flash Professional CC) Depuração do ActionScript 1.0 e 2.0

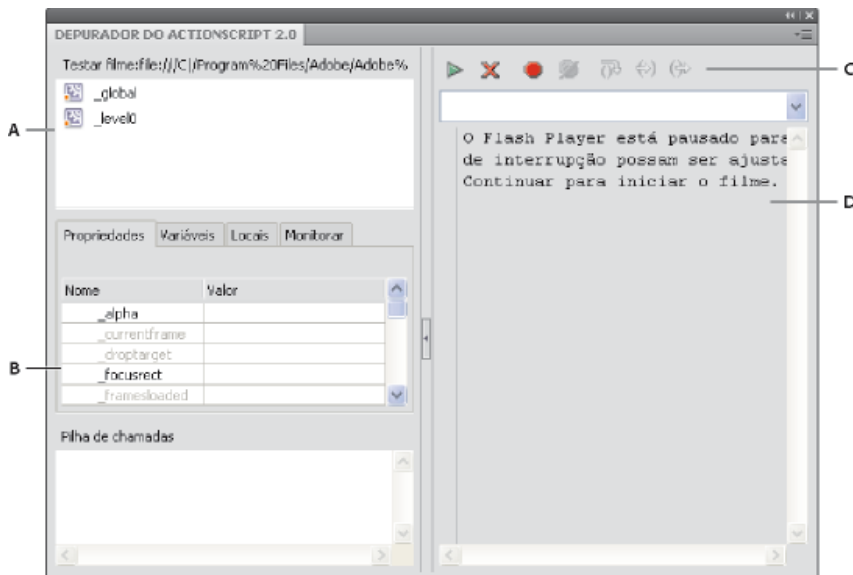
[Depuração de scripts do ActionScript 1.0 e do 2.0](#)
[Depurar um arquivo SWF local](#)
[Depurar um arquivo SWF remoto do ActionScript 2.0](#)
[Exibir e modificar os valores de variáveis no Depurador](#)
[Usar a lista de monitoramento](#)
[Exibir as propriedades do clipe de filme e alterar as propriedades editáveis](#)
[Listar objetos e variáveis de um arquivo SWF](#)
[Definir e remover pontos de interrupção](#)
[Avanço pelas linhas do código](#)
[Controlar avisos do compilador](#)
[Visão geral do painel Saída](#)
[Usar a instrução trace](#)
[Navegar para erros no código](#)
[Depuração de objetos de campo de texto](#)

Depuração de scripts do ActionScript 1.0 e do 2.0

[Para o início](#)

O depurador do ActionScript 2.0 ajuda a localizar erros do ActionScript 1.0 e do 2.0 enquanto seu arquivo SWF é executado no Flash Player. Ao usar o Flash para depurar o ActionScript 1.0 e o 2.0, você exibe seus arquivos SWF na versão do depurador do Flash Player, que é instalada automaticamente com o Flash. Para instalar uma versão independente do depurador do Flash Player, execute o instalador no diretório /diretório de instalação do Flash/Players/Debug/.

O depurador do ActionScript 2.0 mostra uma lista de exibição hierárquica de clipes de filme atualmente carregados no Flash Player. Com o depurador do ActionScript 2.0, você pode exibir e modificar valores de variáveis e de propriedades conforme o arquivo SWF é reproduzido e pode usar pontos de interrupção para interromper o arquivo SWF e avançar pelo código ActionScript linha por linha. Então, você pode voltar a seus scripts e editá-los para que produzam os resultados corretos.



A. Lista de exibição B. Lista de propriedades C. Barra de ferramentas D. Exibição de código

Você pode redimensionar as regiões do painel Depurador. Para isso, clique em cada região e arraste para redimensionar a lista de exibição, a lista de monitoramento e a exibição do código. Você também pode clicar na barra vertical para expandir os dois lados do Depurador para o tamanho total.

Depois de ser ativada, a barra de status do Depurador exibe o URL ou o caminho local do arquivo, informa se o arquivo está em execução no ambiente de teste ou a partir de um local remoto e mostra uma exibição ao vivo da lista de exibição do clipe de filme. Quando clipes de filme são adicionados ou removidos do arquivo, a lista de exibição reflete as alterações imediatamente.

Nota: Os depuradores do ActionScript 2.0 e do 3.0 têm diferenças significativas. Para obter mais informações sobre o depurador do ActionScript

3.0, consulte [Depuração do ActionScript 3.0](#).

O comando Testar filme e os controles do teclado

Ao usar o comando Controlar > Testar para testar arquivos SWF que implementam controles do teclado (tabulação, atalhos de teclado criados com o uso de Key.addListener() e assim por diante), selecione Controlar > Desativar atalhos de teclado na janela Testar filme. A seleção desta opção evita que o ambiente de autoria "detenha" pressionamentos de teclas e permite a passagem dos pressionamentos de teclas ao player. Por exemplo, no ambiente de autoria, Control+U abre a caixa de diálogo Preferências. Se seu script atribui Control+U a uma ação que sublinha o texto na tela, pressionar Control+U ao usar o comando Testar filme faz com que a caixa de diálogo Preferências seja aberta em vez de provocar a execução da ação de sublinhar texto. Para permitir a passagem do comando Control+U ao player, você deve selecionar Controle > Desativar atalhos de teclado na janela Testar filme.

Importante: Quando você usa um aplicativo que não está no idioma inglês em um sistema em inglês, ocorre uma falha no comando Testar filme se qualquer parte do caminho do arquivo SWF tiver caracteres que não possam ser representados pelo esquema de codificação MBCS. Por exemplo, caminhos em japonês não funcionam em um sistema em inglês.

Outras ferramentas de depuração

O Flash também fornece as seguintes ferramentas de depuração:

- O painel Erros do compilador, que mostra os erros encontrados quando o Flash compila seus scripts
- O painel Saída, que mostra as mensagens de erro de tempo de execução e as listas de variáveis e objetos
- A instrução trace(), que envia observações de programação e valores de expressões ao painel Saída
- As instruções throw e try..catch..finally, que permitem que você teste e responda a erros de tempo de execução em seu script

Depurar um arquivo SWF local

[Para o início](#)

1. Abra o documento FLA.
2. Selecione Depurar > Depurar filme > Depurar.

Esse comando exporta o arquivo SWF com as informações de depuração (o arquivo SWD). Abre o Depurador e o arquivo SWF no ambiente de teste. O arquivo SWD é usado para depurar o ActionScript e contém informações que permitem a você usar pontos de interrupção e avançar pelo código.

Depurar um arquivo SWF remoto do ActionScript 2.0

[Para o início](#)

Você pode depurar um arquivo SWF remoto usando um player independente, do ActiveX ou da versão de depuração do plug-in Flash Player, localizada no diretório de instalação do Flash/Players/Debug/.

Para permitir a depuração remota do arquivo, ative a depuração nas Configurações de publicação. Você também pode publicar seu arquivo com uma senha de depuração para garantir que somente usuários de confiança possam depurá-lo.

Como nas linguagens JavaScript ou HTML, os usuários podem exibir as variáveis do lado do cliente no ActionScript. Para armazenar variáveis com segurança, envie-as para um aplicativo do lado do servidor, em vez de armazená-las no seu arquivo. No entanto, como um desenvolvedor, você pode ter outros segredos comerciais, como estruturas de clipes de filme, que você não deseja revelar. Então, você poderá usar uma senha de depuração para proteger o seu trabalho.

Ativar a depuração remota de um arquivo SWF e configurar uma senha de depuração

1. Abra o arquivo FLA.
2. Selecione Arquivo > Configurações de publicação.
3. Na caixa de diálogo Configurações de Publicação, clique na aba Flash (CS5) ou na categoria Flash (CS5.5) e, em seguida, selecione Permitir Depuração.
4. Para definir uma senha, informe uma senha na caixa Senha.

Depois de ter definido uma senha, ninguém mais poderá fazer download das informações para o Depurador sem essa senha.

5. Feche a caixa de diálogo Configurações de publicação e selecione um dos comandos a seguir:

- Depurar > Depurar filme > Depurar
- Arquivo > Exportar > Exportar filme
- Arquivo > Publicar

O Flash cria um arquivo de depuração, com a extensão .swd, e o salva no mesmo diretório do arquivo SWF. O arquivo SWD é usado para depurar o ActionScript e contém informações que permitem a você usar pontos de interrupção e avançar pelo código.

6. Carregue o arquivo SWF e o arquivo SWD no mesmo diretório do seu servidor web, ou deixe-os na máquina local para executar uma sessão de depuração remota no host local.

Se o arquivo SWD não estiver no mesmo diretório do arquivo SWF, ainda assim você poderá depurar remotamente. No entanto, o Depurador não terá informações sobre pontos de interrupção, assim você não poderá avançar pelo código.

7. No Flash, selecione Depurar > Iniciar sessão de depuração remota > ActionScript 2.0.

O Flash abre o painel Depurador do ActionScript 2.0 e aguarda a conexão de um Flash Player de depuração. Você tem 2 minutos para iniciar o Flash Player de depuração. Se decorrem mais de 2 minutos, repita essa etapa.

8. Abra o arquivo SWF na versão de depuração do plug-in Flash Player, do controle ActiveX ou do player independente. O player independente de depuração está localizado no diretório de instalação do Flash/Players/Debug/.

A sessão de depuração inicia quando o player de depuração se conecta ao painel Depurador do Flash ActionScript 2.0.

Ativar o Depurador de um local remoto

1. Abra o aplicativo de autoria do Flash caso já não esteja aberto.
2. Selecione Depurar > Iniciar sessão de depuração remota > ActionScript 2.0.
3. No local remoto, em um navegador ou na versão de depuração do player independente, abra o arquivo SWF publicado. Certifique-se de que o arquivo SWD esteja na mesma pasta do arquivo SWF.

Se a caixa de diálogo Depuração remota não for exibida, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no arquivo SWF para exibir o menu de contexto e, em seguida, selecione Depurador.

4. Na caixa de diálogo Depuração remota, selecione Host local ou Outra máquina:
 - Selecione Host local se a versão do depurador do Flash Player e o aplicativo de autoria do Flash estiverem no mesmo computador.
 - Selecione Outra máquina se a versão do depurador do Flash Player e o aplicativo de autoria do Flash não estiverem no mesmo computador. Informe o endereço IP do computador que está executando o aplicativo de autoria do Flash.
 - Selecione Não mostrar esta caixa de diálogo novamente para evitar que a caixa de diálogo Depuração remota solicite ao usuário um local depurador caso não encontre nenhum. Essa opção é selecionada por padrão.
5. Informe sua senha de depuração se você tiver definido uma.

A lista de exibição do arquivo SWF aparece no Depurador. Se o arquivo SWF não for reproduzido, o Depurador poderá estar pausado; sendo assim, clique em Continuar para iniciá-lo.

Exibir e modificar os valores de variáveis no Depurador

[Para o início](#)

A guia Variáveis no Depurador mostra os nomes e os valores de qualquer variável global e da linha do tempo que esteja selecionada na lista de exibição do arquivo SWF. Se você alterar o valor de uma variável na guia Variáveis, a alteração será refletida no arquivo SWF enquanto o arquivo for executado. Por exemplo, para testar a detecção de colisão em um jogo, você pode informar o valor da variável para posicionar uma bola no local correto próximo a uma parede.

A guia Locais no Depurador mostra os nomes e os valores de qualquer variável local que esteja disponível na linha do ActionScript onde o arquivo SWF está atualmente parado, em um ponto de interrupção ou em qualquer outro local dentro de uma função definida pelo usuário.

Exibir uma variável e seu valor

1. Na lista de exibição do Depurador, selecione o clipe de filme que contém a variável. (Para exibir variáveis globais, selecione o clipe `_global` na lista de exibição.)
2. Clique na aba Variáveis.

A lista de exibição é atualizada automaticamente conforme o arquivo SWF é reproduzido.

Nota: Se um clipe de filme é removido do arquivo SWF em um quadro específico, esse clipe de filme, juntamente com sua variável e o nome da variável, também são removidos da lista de exibição no Depurador. No entanto, se sua variável estiver marcada para a lista de monitoramento, você ainda poderá exibi-la na guia Monitoramento.

Modificar o valor de uma variável

❖ Na aba Variáveis do painel Depurador, clique duas vezes no valor e informe um novo valor.

Informe uma string (qualquer valor entre aspas), um número ou um valor booleano (true ou false). Você não pode informar uma expressão (por exemplo `eval("name:" + i)` ou `x + 2`).

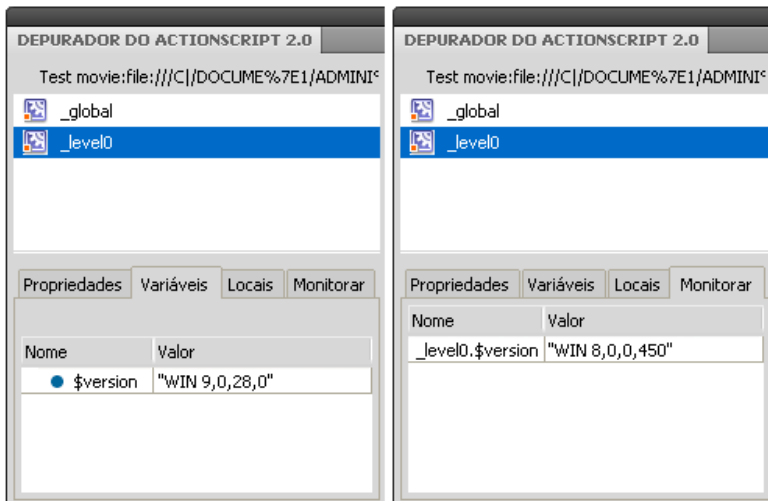
Nota: Para gravar o valor de uma expressão no painel de Saída no ambiente de teste, use a instrução `trace()`.

Usar a lista de monitoramento

[Para o início](#)

Para monitorar um conjunto de variáveis críticas, você pode marcá-las para inclusão na lista de monitoramento. A lista de monitoramento mostra o caminho absoluto para a variável e o valor. Você também pode informar um novo valor da variável na lista de monitoramento. A lista de monitoramento só mostra as variáveis que você acessa usando um caminho de destino absoluto, como `_global` ou `_root`.

Se você adicionar uma variável local à lista de monitoramento, seu valor só é exibido quando o Flash Player para em uma linha do ActionScript que esteja dentro do escopo da variável. Todas as outras variáveis aparecem enquanto o arquivo SWF está sendo reproduzido. Se o Depurador não puder localizar um valor da variável, o valor será listado como indefinido.



Variáveis marcadas para a lista de monitoramento e variáveis na lista de monitoramento

Adicionar variáveis à lista de monitoramento

- Nas guias Variáveis ou Locais, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) na variável selecionada e, em seguida, selecione Monitoramento no menu de contexto. Um ponto azul aparece próximo à variável.
- Na guia Monitoramento, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) e selecione Adicionar no menu de contexto. Clique duas vezes na coluna de nome e informe o caminho de destino para o nome da variável.

Remover variáveis da lista de monitoramento

❖ Na guia Monitoramento, ou na guia Variáveis, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) e selecione Remover no menu de contexto.

Exibir as propriedades do clipe de filme e alterar as propriedades editáveis

[Para o início](#)

A guia Propriedades do Depurador mostra os valores de todas as propriedades de qualquer clipe de filme no Palco. Se você alterar um valor, poderá ver seu efeito no arquivo SWF enquanto estiver sendo executado. (Algumas propriedades de clipes de filme são somente de leitura e não podem ser alteradas.)

Exibir as propriedades de um clipe de filme no Depurador

- Selecione um clipe de filme na lista de exibição.
- Clique na guia Propriedades no Depurador.

Modificar o valor de uma propriedade

❖ Na aba Propriedades do Depurador, clique duas vezes no valor e informe um novo valor.

Informe uma string (qualquer valor entre aspas), um número ou um valor booleano (true ou false). Você não pode informar uma expressão (por exemplo $x + 50$), ou valores de objetos e de matrizes (por exemplo, `{id: "rogue"}` ou `[1, 2, 3]`).

Nota: Para gravar o valor de uma expressão no painel de Saída no ambiente de teste, use a instrução `trace()`.

Listar objetos e variáveis de um arquivo SWF

[Para o início](#)

Para listar os objetos de um arquivo SWF, use o comando Listar objetos, que é útil para localizar o caminho de destino e os nomes de ocorrências corretos. Para listar as variáveis de um arquivo SWF, use o comando Listar variáveis, com o qual você pode localizar o nome e o caminho de destino de uma variável.

A seleção dos comandos Listar objetos ou Listar variáveis limpa o conteúdo do painel Saída. Se você não quiser perder essas informações, selecione Salvar em arquivo... no menu do painel Saída antes de selecionar o comando.

Listar objetos de um arquivo SWF

No ambiente de teste, o comando Listar objetos mostra em uma lista hierárquica, no painel Saída, o nível, o quadro, o tipo de objeto (forma, clipe de filme ou botão), os caminhos de destino, e os nomes de ocorrências de clipes de filme, botões e campos de texto. (O comando não mostra todos os objetos de dados do ActionScript.)

1. Se seu arquivo SWF está sendo executado no ambiente de teste, selecione Controlar > Testar.
2. Selecione Depurar > Listar objetos.

Uma lista de todos os objetos atualmente no Palco é exibida no painel Saída. A lista não é atualizada automaticamente conforme o arquivo SWF é reproduzido; você deve selecionar o comando Listar objetos toda vez que quiser enviar as informações para o painel Saída.

Listar as variáveis de um arquivo SWF no painel Saída

No ambiente de teste, o comando Listar variáveis mostra uma lista de todas as variáveis no arquivo SWF. As variáveis globais (aquelas declaradas com o identificador `_global`) aparecem na parte superior da saída de Listar variáveis em uma seção Variáveis globais, e cada variável tem um prefixo `_global`.

Além disso, o comando Listar variáveis mostra as propriedades getter/setter — propriedades que são criadas com o método `Object.addProperty()` e iniciam os métodos `get` ou `set`. No painel Saída, o valor de uma propriedade getter/setter é prefixado com `[getter/setter]`. O software determina o valor que aparece para uma propriedade getter/setter avaliando a função `get`.

A lista não é atualizada automaticamente conforme o arquivo SWF é reproduzido; você deve selecionar o comando Listar variáveis toda vez que quiser enviar as informações para o painel Saída.

1. Crie um novo documento FLA. Por exemplo, você pode chamá-lo `listvariables fla`.
2. Adicione o seguinte ActionScript 2.0 no painel Ações:

```
_global.myName = "Buster";
var myCatSays:String = "meow";
var myNum:Number = 313;
var myArray:Array = ["one", "two", "three"];
```

3. Selecione Controlar > Testar.
4. Selecione Depurar > Listar variáveis no ambiente de teste.

Uma lista de todas as variáveis atualmente no arquivo SWF é exibida no painel Saída. O exemplo a seguir mostra as variáveis que resultariam do código listado acima na etapa 2:

```
Global Variables:
  Variable _global.myName = "Buster"
Level #0:
Variable _level0.$version = "WIN 9,0,29,3"
Variable _level0.myCatSays = "meow"
Variable _level0.myNum = 313
Variable _level0.myArray = [Object #1, class 'Array'] [      0:"one",
    1:"two",
    2:"three"
  ]
```

Definir e remover pontos de interrupção

[Para o início](#)

Um ponto de interrupção permite que você pare um aplicativo em uma linha específica do ActionScript. Você pode usar pontos de interrupção para testar possíveis pontos problemáticos em seu código. Por exemplo, se você gravou um conjunto de instruções `if..else if` e não consegue determinar qual instrução está sendo executada, você pode adicionar um ponto de interrupção antes das instruções e examiná-las uma por uma (avançar pelas instruções) no Depurador.

Você pode definir pontos de interrupção no painel Ações, na janela Script ou no Depurador. Os pontos de interrupção definidos no painel Ações são salvos com o arquivo FLA. Os pontos de interrupção definidos no Depurador e na janela Script não são salvos no arquivo FLA e são válidos somente para a sessão de depuração atual.

Importante: Se você definir pontos de interrupção no painel Ações ou na janela Script e clicar em *Formato automático*, verifique seus pontos de interrupção. Se o comando *Formato automático* tiver removido linhas vazias, seu ActionScript poderá ter sido movido para uma linha diferente. É uma boa ideia formatar automaticamente seus scripts antes de definir os pontos de interrupção.

Você pode exibir pontos de interrupção no Depurador e na janela Script definindo-os em uma dessas janelas. Para isso, o caminho do arquivo AS deve ser o mesmo em ambas as janelas.

Não defina pontos de interrupção em comentários ou linhas vazias; esses pontos de interrupção são ignorados.

Definir ou remover um ponto de interrupção no painel Ações ou na janela Script

Durante a sessão de depuração, execute um dos seguintes procedimentos:

- Clique na margem esquerda do painel Script. Um ponto vermelho indica um ponto de interrupção.
- Clique no botão Opções de depuração .

- Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) para exibir o menu de contexto e, em seguida, selecione Definir ponto de interrupção, Remover ponto de interrupção ou Remover pontos de interrupção neste arquivo. (Na janela Script, você também pode selecionar Remover pontos de interrupção em todos os arquivos AS.)
- Pressione Control+Shift+B (Windows) ou Command+Shift+B (Macintosh).

Nota: Em algumas versões anteriores do Las, clicar na margem esquerda do painel Script selecionava a linha do código; agora, adiciona ou remove um ponto de interrupção. Para selecionar uma linha de código, clique com a tecla Control pressionada (Windows) ou clique com a tecla Command pressionada (Macintosh).

Definir e remover pontos de interrupção no Depurador

- Clique na margem esquerda do painel do código. Um ponto vermelho indica um ponto de interrupção.
- Clique em Alternar ponto de interrupção ou Remover todos os pontos de interrupção acima da exibição de código.
- Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) para exibir o menu de contexto e, em seguida, selecione Definir ponto de interrupção, Remover ponto de interrupção ou Remover todos os pontos de interrupção no arquivo.
- Pressione Control+Shift+B (Windows) ou Command+Shift+B (Macintosh).

O arquivo XML de pontos de interrupção

Quando você trabalha com pontos de interrupção na janela Script, o arquivo AsBreakpoints.xml permite que você armazene informações sobre pontos de interrupção. Esse arquivo é gravado no diretório Configurações locais, nos seguintes locais:

Windows Disco rígido\Documents and Settings\User\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\language\Configuration\Debugger\

Macintosh Disco rígido Macintosh/Users/User/Library/Application Support/Adobe Flash CS3/Configuration/Debugger/

A seguir, há um exemplo de um arquivo AsBreakpoints.xml:

```
<?xml version="1.0"?>
<flash_breakpoints version="1.0">
  <file name="c:\tmp\myscript.as">
    <breakpoint line="10"></breakpoint>
    <breakpoint line="8"></breakpoint>
    <breakpoint line="6"></breakpoint>
  </file>
  <file name="c:\tmp\myotherscript.as">
    <breakpoint line="11"></breakpoint>
    <breakpoint line="7"></breakpoint>
    <breakpoint line="4"></breakpoint>
  </file>
</flash_breakpoints>
```

O arquivo XML consiste nas seguintes marcas:

flash_breakpoints Este nó tem um atributo version, que especifica a versão do arquivo XML. O Flash 8 é a versão 1.0.

file Um nó-filho de flash_breakpoints. Este nó tem um atributo name, que especifica o nome do arquivo que contém os pontos de interrupção.

breakpoint Um nó-filho de file. Este nó tem um atributo line, que especifica o número da linha que contém o ponto de interrupção.

O arquivo AsBreakpoints.xml é lido quando você inicia o Flash e regenerado quando você sai do aplicativo. AsBreakpoints.xml é usado para rastrear os pontos de interrupção nas sessões de desenvolvimento.

Avanço pelas linhas do código

[Para o início](#)

Depois de ter definido pontos de interrupção em um script e clicar em Continuar no Depurador, você pode avançar pelas linhas do código, ou seja, controlar como o Depurador se move pelas instruções e funções.

Por exemplo, no código ActionScript 2.0 a seguir, suponha que um ponto de interrupção esteja definido dentro de um botão na linha myFunction():

```
on(press){
    myFunction();
}
```

Quando você clica no botão, o Flash Player atinge o ponto de interrupção e pausa. Agora, você pode trazer o Depurador para a primeira linha de myFunction() sempre que estiver definida no documento. Você também pode continuar com a função ou sair dela.

Conforme você avança pelas linhas do código, os valores das variáveis e das propriedades mudam nas guias Variáveis, Locais, Propriedades e Monitoramento. Uma seta amarela no lado esquerdo da exibição de código do Depurador indica a linha na qual o Depurador parou. Use os seguintes botões, que estão na parte superior da caixa de visualização de código:

Entrar  Avança o Depurador em uma função. Se uma linha não contém uma função definida pelo usuário, Entrar avança para a próxima

linha.

No exemplo a seguir, se você colocar um ponto de interrupção na linha 7 e clicar em Entrar, o Depurador avança para a linha 2, e um outro clique em Entrar faz com que você avance para a linha 3.

```
1 function myFunction() {  
2 x = 0;  
3 y = 0;  
4 }  
5  
6 mover = 1;  
7 myFunction();  
8 mover = 0;
```

Nota: Os números nesse fragmento de código denotam números de linha. Não fazem parte do código.

Sair  Avança o Depurador para fora de uma função. Esse botão funciona somente se, no momento, você está parado em uma função definida pelo usuário. Move a seta amarela para a linha que segue a chamada de função. No exemplo anterior, se você colocar um ponto de interrupção na linha 3 e clicar em Sair, o Depurador move para a linha 8. Clicar em Sair em uma linha que não esteja dentro de uma função definida pelo usuário é o mesmo que clicar em Continuar. Por exemplo, se você para na linha 6 e clica em Sair, o player continua a executar o script até encontrar um ponto de interrupção.

Avançar  Avança o Depurador sobre uma linha do código. Esse botão move a seta amarela para a próxima linha no script. No exemplo anterior, se você está parado na linha 7 e clica em Avançar, você avança diretamente para a linha 8 sem avançar por myFunction(), embora o código myFunction() ainda seja executado.

Continuar  Deixa a linha na qual o player está parado e continua reproduzindo até que seja atingido um ponto de interrupção.

Encerrar sessão de depuração  Desativa o Depurador mas continua a reproduzir o arquivo SWF no Flash Player.

Controlar avisos do compilador

[Para o início](#)

Você pode controlar os tipos de avisos que o compilador do ActionScript gera no painel Erros do compilador. Quando o compilador reporta um erro, você pode clicar duas vezes no erro para navegar para a linha do código que causou o erro.

1. Selecione Arquivo > Configurações de publicação.
2. Clique na aba Flash.
3. Clique no botão Configurações do ActionScript.
4. Selecione entre as seguintes opções de Erros:
 - O Modo estrito faz com que os avisos sejam reportados como erros, o que significa que a compilação não obterá êxito se existirem erros.
 - O Modo de avisos faz com que avisos extras sejam reportados, o que é útil para descobrir incompatibilidades ao atualizar o código do ActionScript 2.0 para o ActionScript 3.0.

Visão geral do painel Saída

[Para o início](#)

Quando você testa um arquivo SWF, o painel Saída pode exibir informações para ajudá-lo a solucionar problemas em seu arquivo SWF. Para exibir essas informações, adicione instruções trace() a seu código ou use os comandos Listar objetos e Listar variáveis.

Se você usa a instrução trace() em seus scripts, pode enviar informações específicas ao painel Saída conforme o arquivo SWF é executado. Isto pode incluir observações sobre o status do arquivo SWF ou o valor de uma expressão. Para obter mais informações, consulte a função trace() na *Referência de linguagem do ActionScript 2.0*, em www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_br.

Exibir ou ocultar o painel Saída

❖ Selecione Janela > Saída ou pressione F2.

Trabalhar com o conteúdo do painel Saída

❖ No menu do painel Saída , selecione um comando. A seguir, há uma lista parcial:

Copiar Copia todo o conteúdo do painel Saída para a Área de trabalho do computador. Para copiar uma porção selecionada da saída, selecione a área que deseja copiar e, depois, selecione Copiar.

(Desaprovado com o Flash Professional CC) Salvar em arquivo Salva o conteúdo do painel Saída em um arquivo de texto.

(Desaprovado com o Flash Professional CC) Nível de filtro Selecione Nenhum para evitar que qualquer informação apareça no painel Saída; selecione Detalhado para enviar todas as informações para o painel Saída.

Usar a instrução trace

[Para o início](#)

Uma instrução trace() envia informações específicas ao painel Saída. Por exemplo, ao testar um arquivo SWF, você pode enviar os resultados ao painel Saída quando um botão for pressionado ou quando um quadro for reproduzido. A instrução trace() é similar à instrução alert do JavaScript.

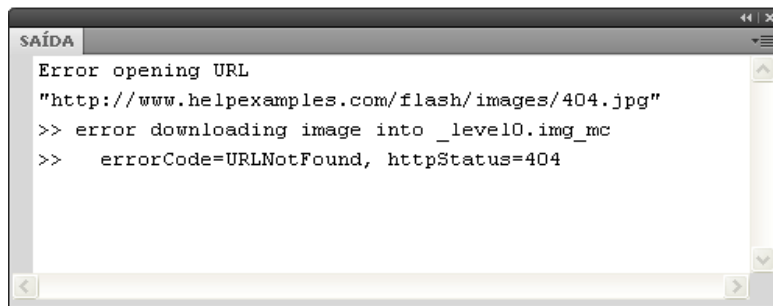
Ao usar a instrução `trace()` em um script, você pode usar expressões como parâmetros. O valor de uma expressão aparece no painel Saída no ambiente de teste.

1. Selecione um quadro na Linha do tempo e adicione uma instrução `trace()`. Por exemplo, você pode selecionar Quadro 1 e adicionar o seguinte código ActionScript 2.0:

```
this.createEmptyMovieClip("img_mc", 10);
var mcListener:Object = new Object();
mcListener.onLoadInit = function(target_mc:MovieClip) {
    trace(target_mc+" loaded in "+getTimer()+" ms");
};
mcListener.onLoadError = function(target_mc:MovieClip, errorCode:String, httpStatus:Number) {
    trace(">> error downloading image into "+target_mc);
    trace(">>\t errorCode="+errorCode+", httpStatus="+httpStatus);
};
var img_mcl:MovieClipLoader = new MovieClipLoader();
img_mcl.addListener(mcListener);
img_mcl.loadClip("http://www.helpexamples.com/flash/images/404.jpg", img_mc);
```

2. Selecione Controlar > Testar para testar o arquivo SWF.

O painel Saída exibe os resultados da instrução `trace()`. Por exemplo, o painel pode exibir a seguinte mensagem:



painel Saída

Navegar para erros no código

[Para o início](#)

Quando o Flash encontra um erro no código ActionScript, durante a compilação ou a execução, ele reporta o erro no painel Erros do compilador. Do painel Erros do compilador, você pode navegar para a linha do código que causou o erro.

❖ Clique duas vezes no erro no painel Erros do compilador.

Depuração de objetos de campo de texto

[Para o início](#)

Para obter informações sobre depuração de objetos TextField, você pode usar o comando Depurar > Listar variáveis ou o comando Depurar > Listar objetos no ambiente de teste. Quando você usa Depurar > Listar variáveis, o painel Saída usa as seguintes convenções para mostrar as propriedades TextField:

- Não mais do que quatro propriedades aparecem em uma linha.
- Uma propriedade com um valor de string aparece em uma linha separada.
- As propriedades de cores aparecem como números hexadecimais (0x00FF00).
- As propriedades aparecem na seguinte ordem: variable, text, htmlText, html, textWidth, textHeight, maxChars, borderColor, backgroundColor, textColor, border, background, wordWrap, password, multiline, selectable, scroll, hscroll, maxscroll, maxhscroll, bottomScroll, type, embedFonts, restrict, length, tabIndex, autoSize.

O comando Depurar > Listar objetos lista os objetos TextField. Se o nome de uma ocorrência for especificado para um campo de texto, o painel Saída mostrará o caminho de destino completo incluindo o nome da ocorrência da seguinte forma:

```
Target = "target path"
```



Exportação de sons

[Sobre compactação de sons para exportação](#)

[Compactar som para exportação](#)

[Orientações para exportação de som em documentos Flash](#)

Sobre compactação de sons para exportação

[Para o início](#)

Você pode selecionar opções de compactação para sons de evento individuais e exportá-los com essas configurações. Além disso, pode selecionar opções de compactação de sons de fluxo individuais. No entanto, todos os sons de fluxo do documento são exportados como um arquivo único de fluxo, usando a configuração de melhor qualidade dentre todos os sons de fluxo individuais. Isso inclui sons de fluxo em objetos de vídeo.

Se você selecionar configurações de compactação globais para sons de evento ou sons de fluxo na caixa de diálogo Configurações de publicação, elas serão aplicadas a sons de eventos individuais ou a todos os sons de fluxo, caso você não selecione configurações de compactação de sons na caixa de diálogo Propriedades de som.

Você também pode substituir configurações de exportação especificadas na caixa de diálogo Propriedades de som, selecionando Substituir configurações de som, na caixa de diálogo Configurações de publicação. Esta opção é útil para criar um arquivo de áudio maior de alta fidelidade para uso local e uma versão menor de baixa fidelidade para a Web.

A taxa de amostragem e o grau de compactação fazem uma grande diferença na qualidade e no tamanho de sons em arquivos SWF exportados. Quanto mais comprimido o som e menor a taxa de amostragem, menor o tamanho e mais baixa a qualidade. Você deverá testar para encontrar o equilíbrio ideal entre a qualidade de som e o tamanho do arquivo.

Ao trabalhar com arquivos mp3 importados, você poderá exportar os arquivos em formato mp3 usando as mesmas configurações que os arquivos tinham quando foram importados.

Nota: No Windows, você também pode exportar todos os sons do documento como arquivo WAV usando Arquivo > Exportar > Exportar filme.

Compactar som para exportação

[Para o início](#)

1. Siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes no ícone do som no painel Biblioteca.
- Clique com o botão direito (Windows) ou clique em Ctrl (Macintosh) em um arquivo de som no painel Biblioteca e selecione Propriedades, no menu de contexto.
- Selecione um som no painel Biblioteca e, no menu Painel do canto superior direito do painel, selecione Propriedades.
- Selecione um som no painel Biblioteca e clique no botão Propriedades, na parte inferior do painel Biblioteca.

2. Se o arquivo de som foi editado externamente, clique em Atualizar.

3. Em Compactação, selecione Padrão, ADPCM, mp3, Raw ou Fala.

A opção de compactação padrão usa as configurações de compactação globais da caixa de diálogo Configurações de publicação quando você exporta o arquivo SWF. Se você selecionar Padrão, nenhuma configuração de exportação adicional estará disponível.

4. Definir configurações de exportação.

5. Clique em Testar para reproduzir o som uma vez. Clique em Parar se desejar interromper o teste do som antes que a reprodução termine.

6. Ajuste as configurações de exportação se necessário, até atingir a qualidade de som desejada; em seguida, clique em OK.

Opções de compactação ADPCM e Raw

A compactação **ADPCM** define a compactação para dados de som de 8 ou 16 bits. Use a configuração ADPCM quando exportar sons de evento curtos, como cliques de botão.

A compactação **Raw** exporta sons sem nenhuma compactação de som.

Pré-processamento Converte sons estéreos mistos em monofônicos (mono) quando você seleciona Converter estéreo em mono (os sons mono não são afetados por essa opção).

Taxa de amostragem Controla a fidelidade e o tamanho do som. Taxas mais baixas diminuem o tamanho do arquivo, mas também podem reduzir a qualidade de som. As opções de taxas são as seguintes:

5 kHz Pouco aceitável para voz.

11 kHz A qualidade mais baixa recomendável para um segmento de música curto, um quarto da taxa padrão de CD.

22 kHz Seleção mais usada em reprodução da Web, metade da taxa padrão de CD.

44 kHz Taxa de áudio padrão de CD.

Nota: *Flash Professional não é possível aumentar a taxa de kHz de um som importado acima da taxa em que ele foi importado.*

Bits ADPCM (somente ADPCM) Especifica a profundidade de bits da compactação de som. Profundidades de bits superiores produzem som de qualidade superior.

Opções de compactação mp3

Compactação MP3 Permite exportar sons com compactação mp3. Use mp3 quando estiver exportando sons de fluxo maiores, como trilhas sonoras de música.

Se estiver exportando um arquivo que foi importado no formato mp3, você poderá exportá-lo usando as mesmas configurações que ele tinha quando foi importado.

Usar qualidade importada de mp3 Configuração padrão. Desmarque essa opção para selecionar outras configurações de compactação mp3.

Selecione essa opção para exportar um arquivo mp3 importado com as mesmas configurações que ele tinha quando foi importado.

Taxa de bits Determina os bits por segundo no arquivo de som exportado. Flash Professional suporta de 8 a 160 Kbps CBR (taxa de bits constante). Ao exportar música, defina a taxa de bits em 16 kbps ou mais, para obter os melhores resultados.

Pré-processamento Converte sons estéreo mistos em monofônicos (os sons mono não são afetados por essa opção).

Nota: *A opção de pré-processamento só estará disponível se você selecionar uma taxa de bits de 20 kbps ou mais.*

Qualidade Determina a velocidade de compactação e a qualidade de som:

Rápida Produz uma compactação mais rápida, mas com qualidade de som inferior.

Medium Produz uma compactação um tanto lenta, mas com qualidade de som superior.

Best Produz a compactação mais lenta e a maior qualidade de som.

Opção de compactação de fala

A compactação de **fala** exporta sons usando uma compactação adaptada à fala.

Nota: *O Flash Lite versão 1.0 e 1.1 não oferece suporte à opção de compactação de fala. Para direcionar o conteúdo, essas versões do player usam compactação mp3, ADPCM ou Raw.*

Taxa de amostragem Controla a fidelidade e o tamanho do som. Uma taxa mais baixa diminui o tamanho do arquivo, mas também podem reduzir a qualidade de som. Selecione uma das seguintes opções:

5 kHz Aceitável para voz.

11 kHz Recomendável para voz.

22 kHz Aceitável para a maioria dos tipos de música da Web.

44 kHz Taxa de áudio padrão de CD. No entanto, como a compactação foi aplicada, o som não terá qualidade de CD no arquivo SWF.

Orientações para exportação de som em documentos Flash

[Para o início](#)

Além da taxa de amostragem e compactação, há diversas maneiras de usar o som eficientemente em um documento mantendo o tamanho do arquivo pequeno:

- Defina os pontos de entrada e saída para impedir que partes silenciosas sejam armazenadas no arquivo Flash Professional e para reduzir o tamanho de dados de som no arquivo.
- Obtenha mais a partir dos mesmos sons, aplicando efeitos sonoros diversos (como envoltórias de volume, repetições e pontos de entrada/saída) em quadros principais diferentes. Você pode obter uma série de efeitos de som usando apenas um arquivo de som.
- Sons curtos de loop para música de plano de fundo.
- Não defina fluxo de som a uma repetição.
- Quando exportar áudio em clipes de vídeo incorporados, lembre-se de que o áudio é exportado usando as configurações globais de fluxo selecionadas na caixa de diálogo Configurações de publicação.
- Use a sincronização de fluxo para manter a animação sincronizada com a trilha sonora quando visualizar a animação no editor. Se o seu computador não for rápido o bastante para desenhar os quadros da animação de modo que eles acompanhem a trilha sonora, o Flash Professional irá ignorar os quadros.
- Ao exportar filmes QuickTime, use os sons e canais que desejar, sem se preocupar com tamanho de arquivo. Os sons são combinados em uma única trilha sonora quando você exporta como arquivo QuickTime. O número de sons que você usa não tem efeito sobre o tamanho final do arquivo.

Mais tópicos da Ajuda

[Visão geral da publicação](#)



(Desaprovado com o Flash Professional CC) Impressão no runtime

[Impressão no tempo de execução usando o ActionScript 3.0](#)

[Impressão no tempo de execução usando o ActionScript 2.0](#)

Impressão no tempo de execução usando o ActionScript 3.0

[Para o início](#)

Para obter informações sobre a impressão no tempo de execução com o ActionScript 3.0, consulte estes recursos:

- [Impressão](#), no *Guia do desenvolvedor do ActionScript 3.0* (Adobe.com)

Impressão no tempo de execução usando o ActionScript 2.0

[Para o início](#)

Você pode adicionar a funcionalidade de impressão ao seu documento Flash para permitir que os usuários imprimam do Flash Player. Você pode usar a classe PrintJob do ActionScript® ou as funções print() ou printAsBitmap() do ActionScript. Os usuários também podem acessar o menu de contexto do Flash Player e selecionar o comando Imprimir. Além disso, os usuários podem imprimir a partir do navegador, em vez de pelo Flash Player, selecionando um comando como Arquivo > Imprimir na janela do navegador. No entanto, imprimir diretamente do Flash Player em vez de usar o menu Imprimir da janela do navegador oferece várias vantagens, dentre elas:

- Os usuários podem imprimir todos os quadros ou determinados quadros rotulados como imprimíveis do Flash Player. Além disso, você pode definir a área de impressão de um quadro.
- Você pode especificar que o conteúdo seja impresso como gráficos de vetor (para aproveitar as vantagens da resolução mais alta) ou como bitmaps (para preservar a transparência e os efeitos de cor).
- O objeto PrintJob do ActionScript melhora as funções print() e printAsBitmap() adicionando a capacidade de imprimir dinamicamente páginas renderizadas como um único trabalho de impressão. O objeto PrintJob também oferece as configurações de impressão do usuário, que podem ser usadas para formatar relatórios especificamente para o usuário.
- As versões do Flash Player anteriores a 4.0.25 (Windows) ou 4.0.20 (Macintosh) não suportam a impressão direta de quadros. O Flash Player 7 e versões posteriores suportam a classe PrintJob.

Nota: Para obter informações sobre a impressão de arquivos SWF em tempo de execução usando ActionScript 3.0, consulte [Impressão no Guia do desenvolvedor do ActionScript 3.0](#).

Controle da impressão em tempo de execução

Para controlar o que os usuários podem imprimir, lembre-se dos seguintes itens ao configurar documentos ou cliques de filme para impressão:

- Ajuste o layout da página nos quadros que você designar como imprimíveis para corresponder à saída impressa desejada. Usando o Flash Player você pode imprimir todas as formas, símbolos, bitmaps, blocos de texto e campos de texto. Os níveis de um arquivo SWF não são compostos na saída de impressão.
- O driver de impressora utiliza as configurações HTML para tamanho, dimensionamento e alinhamento na caixa de diálogo Configurações de Publicação. Use essas configurações para controlar o layout de impressão.
- Os quadros selecionados são impressos conforme aparecem no símbolo de clique de filme. Permita que os usuários imprimam um clique de filme não visível em um navegador usando o painel Ações para definir a propriedade _visible do clique como false. Alterar a propriedade de um clique de filme com a ação setProperty, interpolação ou qualquer ferramenta de transformação não afeta a impressão do clique.
- Para que um clique de filme possa ser impresso, ele deve estar no Palco ou no quadro de colagem e ter recebido um nome de ocorrência.
- Todos os elementos devem ser totalmente carregados para serem impressos. Use a propriedade _framesloaded do clique para verificar se o conteúdo imprimível foi carregado. Para obter mais informações, consulte _framesloaded (propriedade MovieClip._framesloaded) na *Referência de linguagem do ActionScript 2.0*, em www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_br.

Uso da classe PrintJob do ActionScript 2.0

A classe PrintJob do ActionScript, além de melhorar a funcionalidade de impressão disponível com o método print(), permite renderizar conteúdo dinâmico no tempo de execução, avisar usuários com uma única caixa de diálogo de impressão e imprimir um documento não dimensionado com proporções que fazem o mapeamento para proporções do conteúdo. Esta funcionalidade é útil para renderizar e imprimir conteúdo dinâmico externo, como conteúdo de banco de dados e texto dinâmico.

Adicionalmente, com propriedades preenchidas pelo método PrintJob.start(), seu documento pode acessar as configurações de impressão do usuário, como altura de página, largura e orientação, e você pode configurar o documento para formatar dinamicamente o conteúdo do Flash Professional, que é adequado para as configurações de impressão.

Nota: Ao usar a classe `PrintJob`, os usuários deverão ter o *Flash Player 7* ou posterior.

Nota: Para obter informações sobre a impressão de arquivos *SWF* no tempo de execução usando o *ActionScript 2.0*, consulte [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#).

Criação de um trabalho de impressão

Como você está fazendo spool em um trabalho de impressão para o sistema operacional do usuário entre suas chamadas e os métodos `PrintJob.start()` e `PrintJob.send()`, e como as funções `PrintJob` podem afetar temporariamente a visão interna do *Flash Player* do conteúdo do *Flash Professional* na tela, implemente atividades específicas de impressão somente entre suas chamadas para `PrintJob.start()` e `PrintJob.send()`. Por exemplo: o conteúdo do *Flash Professional* não deve interagir com o usuário entre `PrintJob.start()` e `PrintJob.send()`. Em vez disso, complete a formatação de seu trabalho de impressão, adicione páginas ao trabalho de impressão e envie-o à impressora.

1. Criar uma ocorrência do objeto trabalho de impressão: `new PrintJob()`.
2. Iniciar o trabalho de impressão e exibir a caixa de diálogo do sistema operacional: `PrintJob.start()`.
3. Adicionar páginas ao trabalho de impressão (chame uma vez por página para adicionar ao trabalho de impressão): `PrintJob.addPage()`.
4. Enviar o trabalho de impressão à impressora: `PrintJob.send()`.
5. Excluir o trabalho de impressão: `delete PrintJob`.

O exemplo abaixo mostra o código *ActionScript* que cria um trabalho de impressão para um botão:

```
myButton.onRelease = function()
{
    var my_pj = new PrintJob();
    var myResult = my_pj.start();
    if(myResult){
        myResult = my_pj.addPage (0, {xMin : 0, xMax: 400, yMin: 0,
            yMax: 400});
        myResult = my_pj.addPage ("myMovieClip", {xMin : 0, xMax: 400,
            yMin: 400, yMax: 800},{printAsBitmap:true}, 1);
        myResult = my_pj.addPage (1, null,{printAsBitmap:false}, 2);
        myResult = my_pj.addPage (0);
        my_pj.send();
    }
    delete my_pj;
}
```

Somente um trabalho de impressão pode ser executado em um determinado período de tempo. Um segundo trabalho de impressão não pode ser criado até que um dos eventos abaixo ocorra com o trabalho de impressão anterior:

- O trabalho de impressão é bem-sucedido e o método `PrintJob.send()` é chamado.
- O método `PrintJob.start()` retorna um valor `false`.
- O método `PrintJob.addPage()` retorna um valor `false`.
- O método `delete PrintJob` é chamado.

Como iniciar um trabalho de impressão

A chamada do método `PrintJob.start()` do *ActionScript 2.0* faz spool do trabalho de impressão para o sistema operacional do usuário e exibe a caixa de diálogo de impressão do sistema operacional do usuário.

Se o usuário seleciona uma opção para iniciar a impressão, o método `PrintJob.start()` retorna o valor `true`. (O valor é `false` se o usuário cancelar o trabalho de impressão, caso em que o script deve chamar somente `delete`). Se bem-sucedido, o método `PrintJob.start()` define valores para as propriedades `paperHeight`, `paperWidth`, `pageHeight`, `pageWidth` e `orientation`.

Dependendo do sistema operacional do usuário, uma outra caixa de diálogo pode ser exibida até que o spooling seja concluído e a função `PrintJob.send` seja chamada: Faça chamadas para `PrintJob.addPage()` e `PrintJob.send()` imediatamente. Se decorrerem dez segundos entre as chamadas das funções `PrintJob.start()` e `PrintJob.send()`, que envia o trabalho de impressão para a impressora, o *Flash Player* efetivamente chama `PrintJob.send()`, interrompendo a impressão e o spool de todas as páginas adicionadas por meio de `PrintJob.addPage()`.

Quando um novo trabalho de impressão é construído, as propriedades `PrintJob()` são zeradas. Quando `PrintJob.start()` é chamado, depois que o usuário seleciona a opção de impressão na caixa de diálogo de impressão do sistema operacional, o *Flash Player* recupera as configurações de impressão do sistema operacional. A função `PrintJob.start()` preenche as seguintes propriedades:

Propriedade	Tipo	Unidade	Observações
<code>PrintJob.paperHeight</code>	número	pontos	Altura geral do papel
<code>PrintJob.paperWidth</code>	número	pontos	Largura geral do papel

PrintJob.pageHeight	número	pontos	Altura da área imprimível real na página; não inclui margens definidas pelo usuário
PrintJob.pageWidth	número	pontos	Largura da área imprimível real na página; não inclui margens definidas pelo usuário
PrintJob.orientation	string	n/a	Orientação retrato ou paisagem

Inclusão de páginas em um trabalho de impressão

Adicione páginas ao trabalho de impressão usando o método `PrintJob.addPage()` do ActionScript 2.0. Embora esse método possa incluir até quatro parâmetros, o único exigido é `target/level`. Os três parâmetros opcionais são `printArea`, `options` e `frameNum`.

Se você não estiver usando um parâmetro opcional específico e sim outros parâmetros opcionais, use `NULL` no lugar do parâmetro opcional excluído.

Com todos os quatro parâmetros, a função utiliza a seguinte sintaxe:

```
MyPrintJob.addPage(target[,printArea:Object, options:Object, frameNum:Number]):boolean;
```

Fornecido um parâmetro inválido, o trabalho de impressão usará os valores de parâmetro padrão.

Cada chamada para adicionar uma nova página é exclusiva, o que permite modificar parâmetros sem afetar parâmetros definidos anteriormente. Por exemplo: você pode especificar que uma página seja impressa como imagem de bitmap e outra como gráfico de vetor. É possível adicionar quantas páginas novas forem exigidas pelo trabalho de impressão. Uma chamada para adicionar uma página equivale a uma página impressa.

Nota: Todo e qualquer código ActionScript que precise ser chamado para alterar uma impressão resultante deve ser executado antes da chamada do método `PrintJob.addPage()`. O ActionScript pode, no entanto, ser executado antes ou depois de um novo `PrintJob()` method. Se um quadro tem uma chamada para `PrintJob.addPage()`, a chamada por si só não garante que o script do ActionScript nesse quadro será executado quando o quadro for impresso.

Especificação de um destino

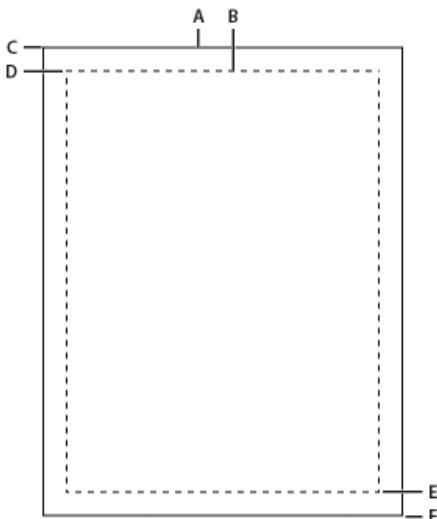
O parâmetro `target` do ActionScript 2.0 pode ser um número que representa um nível (como 0 para o documento `_root`), ou uma string que representa o nome da ocorrência de um clipe de filme ("myMovieClip").

Especificação de uma área de impressão

O parâmetro opcional `printArea` inclui os seguintes valores:

```
{xMin:Number, xMax:Number, yMin:Number, yMax:Number}
```

Os valores `xMin`, `xMax`, `yMin` e `yMax` representam pixels de tela relativos ao nível de destino ou ao ponto de registro do clipe de filme. A orientação da área de impressão é feita do canto superior esquerdo da área imprimível da página. Se a área de impressão for maior que a área imprimível da página, os dados de impressão que ultrapassarem as bordas direita e inferior da página serão cortados.



A. Retângulo do papel B. Retângulo da página C. (594,774) D. (576,756) E. (0,0) F. (-18,-18)

Se você não especificar uma área de impressão ou se especificar uma área inválida, será adotada a área de impressão padrão do Palco do

documento raiz.

Dimensionamento, pontos e pixels

Por padrão, um trabalho de impressão que utiliza a classe PrintJob imprime conteúdo do Flash Professional sem dimensioná-lo. Por exemplo: um objeto com 144 pixels de largura na tela é impresso com 144 pontos ou 50,8 mm de largura.

Um ponto equivale a um pixel. Na ferramenta de criação, 72 pixels equivale a 25,4 mm; no papel, 72 pontos equivale a 25,4 mm.

Para compreender como o conteúdo de tela do Flash Professional é mapeado para a página impressa, é preciso entender as unidades de medida da tela e da impressão. Os pixels são uma medida de tela, e os pontos são uma medida de impressão. Ambos os pixels e pontos equivalem a 1/72 de uma polegada (25,4 mm). Um twip corresponde a 1/20 de um ponto e de um pixel.

A lista abaixo ilustra em mais detalhes a relação entre as unidades de medida.

- 1 pixel = 20 twips
- 1 ponto = 20 twips
- 72 pixels = 25,4 mm
- 72 pontos = 25,4 mm
- 567 twips = 1 cm
- 1440 twips = 25,40 mm

Para dimensionar um clipe de filme antes de imprimir, defina suas propriedades MovieClip.xscale e MovieClip.yscale antes de chamar este método e devolva-as a seus valores originais depois disso. Se você dimensionar um clipe de filme e também passar um valor para a propriedade printArea, os valores de pixel passados para printArea refletirão o tamanho original do clipe de filme. Isto é, se você definir o dimensionamento de um clipe de filme para 50% e especificar uma área de impressão de 500 x 500 pixels, o conteúdo impresso será idêntico ao conteúdo que seria impresso sem o dimensionamento; no entanto, ele será impresso na metade do tamanho. Para obter mais informações, consulte o método addPage (método PrintJob.addPage) da classe printJob na [Referência de linguagem do ActionScript 2.0](#).

Especificação da impressão como imagem vetorial ou bitmap

O parâmetro options permite especificar se a impressão será feita como imagem vetorial ou bitmap. Ao utilizar o parâmetro opcional, use esta sintaxe:

```
{printAsBitmap:boolean}
```

O valor padrão é false, que representa uma solicitação de impressão vetorial. Lembre-se das seguintes sugestões ao determinar o valor a ser utilizado:

- Se o conteúdo que você está imprimindo incluir uma imagem bitmap, especifique que o trabalho de impressão deverá ser impresso como bitmap para incluir efeitos de transparência e cores.
- Inversamente, se o conteúdo não incluir imagens bitmap, especifique que o trabalho seja impresso como gráficos vetoriais para aproveitar as vantagens de uma melhor qualidade de imagens.

Especificação de um quadro para impressão

O parâmetro frameNum permite especificar um quadro a ser impresso. Se você não especificar um parâmetro de número de quadros, é impresso, por padrão, o quadro atual do destino ou nível especificado como primeiro parâmetro quando você adiciona uma página.

Impressão ou exclusão do trabalho de impressão

1. Para enviar o trabalho de impressão à impressora depois de usar as chamadas addPage() do ActionScript 2.0, use o método PrintJob.send(), que faz o Flash Player parar de fazer spooling no trabalho de impressão para que a impressora comece a imprimir.
2. Para excluir o trabalho de impressão depois tê-lo enviado a uma impressora, use a função delete PrintJob() do ActionScript para excluir o objeto PrintJob, liberando memória.

Impressão de quadros sem a classe PrintJob

A classe PrintJob do ActionScript 2.0, disponível para Flash Player 7 e versões posteriores, oferece muitas vantagens sobre os métodos de impressão print() e printAsBitmap(). Contudo, para imprimir tendo o Flash Player 6 e versões anteriores como destino, até o Flash Player 4.0.25 (Windows) e 4.0.20 (Macintosh), use as funções e rótulos de quadros print() e printAsBitmap().

Para configurar a impressão do Flash Player sem a classe PrintJob, especifique quadros a serem impressos e defina suas áreas de impressão.

Especificação de uma área de impressão sem o uso do objeto PrintJob

Por padrão, quando os quadros são impressos, o Palco do arquivo do documento determina a área de impressão. Qualquer objeto que ultrapasse o Palco será cortado e não será impresso. Os filmes carregados usam o tamanho de seus próprios Palcos na área de impressão, e não o tamanho do Palco do arquivo SWF principal.

Como alternativa ao uso do tamanho do Palco do documento, defina as seguintes áreas de impressão:

- Para o menu de contexto do Flash Player ou a função print() do ActionScript 2.0, designe a caixa delimitadora para conteúdo SWF como área de impressão para todos os quadros selecionando um objeto de um quadro como caixa delimitadora. Essa opção é útil para imprimir uma folha de dados de página inteira a partir de um banner da web, por exemplo.
- A função print() permite que você use a caixa delimitadora composta de todos os quadros imprimíveis em uma Linha do tempo como área de impressão para imprimir, por exemplo, vários quadros que compartilham um mesmo ponto de registro. Para usar a caixa delimitadora composta, use o parâmetro bMax, conforme mostrado no seguinte exemplo:

```
print ("myMovie", "bmax")
```

- A função print() permite alterar a área de impressão de cada quadro, dimensionando os objetos para que encaixem na área de impressão. Isso permite, por exemplo, que objetos de tamanhos diferentes em cada quadro preencham a página impressa. Para alterar a caixa delimitadora por quadro, use o parâmetro Frame dos parâmetros de ação Print, conforme mostrado no exemplo abaixo:

```
print ("myMovie", "bframe")
```

- A função print() permite designar a caixa delimitadora de um quadro específico de um documento como área de impressão para todos os quadros imprimíveis do documento, conforme mostra o exemplo abaixo:

```
print ("myMovie", "bmovie")
```

Você usa o rótulo de quadro #b para designar um quadro a ser usado para designar a área de impressão. O rótulo #b deve estar na mesma camada do quadro rotulado como #p.

Para obter mais informações sobre os parâmetros de função print(), consulte “função de impressão” na [Referência de linguagem do ActionScript 2.0](#).

Uso da função print() sem o uso do objeto PrintJob

A sintaxe básica da função print() do ActionScript 2.0, que você pode associar a um botão ou a outro gatilho do documento para ativar a impressão, é a seguinte:

```
print (target, "Bounding box");
```

O parâmetro de destino especifica o local dos quadros a serem impressos, e o parâmetro da caixa delimitadora especifica a área de impressão.

Atribua uma função print() a um botão, quadro ou clipe de filme no documento para permitir que os usuários imprimam conteúdo do Flash Professional. Se você atribuir uma função print() a um quadro, a ação será executada quando o indicador de reprodução atingir o quadro designado.

A função print() permite imprimir quadros em outros climas de filme, além da Linha do tempo principal. Cada função print() define apenas uma Linha do tempo para impressão, mas a ação permite especificar qualquer quantidade de quadros da Linha do tempo. Se você anexar mais de uma função print() a um único botão ou quadro, a caixa de diálogo Imprimir será exibida para cada ação executada.

Consulte também “função de impressão” na [Referência de linguagem do ActionScript 2.0](#).



(Desaprovado com o Flash Professional CC) Modo Assistência de script e comportamentos

Sobre o modo de Assistência de script

Usar Assistência de script para gravar ActionScript

Sobre comportamentos

Sobre o modo de Assistência de script

[Para o início](#)

Se o ActionScript for novo para você, ou se você quiser adicionar uma interatividade simples sem ter de aprender a linguagem e a sintaxe do ActionScript, poderá usar a Assistência de script no painel Ações para obter ajuda na adição do ActionScript em seus arquivos FLA.

A Assistência de script permite que você crie scripts selecionando itens na caixa de ferramentas de ações. Quando você clica em um item uma vez, a descrição desse item aparece no canto superior direito do painel. Quando você clica duas vezes em um item, o item é adicionado ao painel Script do painel Ações.

No modo de Assistência de script, você pode adicionar, excluir ou alterar a ordem das instruções no painel Script, informar parâmetros para ações nas caixas acima do painel Script, localizar e substituir texto, e exibir os números de linhas do script. Você também pode fixar um script, ou seja, manter um script no painel Script quando você clica fora do objeto ou do quadro.

A Assistência de script ajuda a evitar erros de sintaxe e de lógica que podem ser cometidos por um usuário novato. No entanto, para usar a Assistência de script, você deverá se familiarizar com o ActionScript, e conhecer que métodos, funções e variáveis devem ser usados na criação de seus scripts. Para aprender sobre o ActionScript, consulte *Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash* ou *Programação em ActionScript 3.0*.

Para obter um vídeo sobre o modo de Assistência de script, consulte www.adobe.com/go/vid0131_br.

Para obter um tutorial sobre o modo de Assistência de script, consulte Usar modo de Assistência de script na página Tutoriais do Flash, em www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_br.

Usar Assistência de script para gravar ActionScript

[Para o início](#)

Para adicionar uma ação do ActionScript 3.0 a um documento Flash, você deverá anexá-la a um quadro. Para adicionar uma ação do ActionScript 2.0 (ou anterior) a um documento Flash, anexe a ação a um botão ou clipe de filme, ou a um quadro na linha do tempo.

Para obter um vídeo sobre o modo de Assistência de script, consulte www.adobe.com/go/vid0131_br.

Para obter um tutorial sobre o modo de Assistência de script, consulte Usar modo de Assistência de script na página Tutoriais do Flash, em www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_br.

Iniciar modo de Assistência de script

1. Selecione Janela > Ações.
2. No painel Ações, clique em  Assistência de script.

No modo de Assistência de script, o painel Ações é alterado da seguinte forma:

- Adicionar (+) funciona diferentemente no modo de Assistência de script. Quando você seleciona um item na caixa de ferramentas Ações ou o menu Adicionar , o item é adicionado após o bloco de texto atualmente selecionado.
- Excluir (-) permite que você remova a seleção atual no painel Script.
- As setas para cima e para baixo permitem que você mova a seleção atual no painel Script para cima ou para baixo dentro do código.
- Os botões Verificar sintaxe , Formato automático , Mostrar referência de código  e Opções de depuração  e os itens de menu normalmente visíveis no painel ações ficam desativados, uma vez que não se aplicam ao modo de Assistência de script.
- O botão Inserir destino  fica desativado, a não ser que você esteja digitando em um caixa. Clicar em Inserir destino faz com que o código resultante seja colocado na caixa atual.

Nota: Se o painel Ações contiver código ActionScript quando você clicar em Assistência de script, o Flash compilará o código. Se não houver erros no código, você não poderá usar a Assistência de script até que a seleção de código atual seja corrigida. Os erros são descritos em detalhes no painel Erros do compilador.

Exibir a descrição de uma ação

- Clique em uma categoria na caixa de ferramentas Ações para exibir as ações dessa categoria e, em seguida, clique na ação.

- Selecione uma linha de código no painel Script.

A descrição aparece no topo do painel Ações.

Adicionar uma ação ao painel Script

- Clique em uma categoria na caixa de ferramentas Ações para exibir as ações dessa categoria e, depois, clique duas vezes em uma ação ou a arraste para o painel Script.
- Clicar em Adicionar (+) e selecionar uma ação no menu pop-up.
- Pressione Escape e uma tecla de atalho. (Para exibir uma lista de teclas de atalho, selecione Teclas de atalho de escape no menu pop-up do painel Ações; selecione essa opção novamente para ocultar a lista.)

Excluir uma ação

1. Selecione uma instrução no painel Script.
2. Clique em Excluir (-) ou pressione a tecla Delete.

Mover uma instrução para cima ou para baixo no painel Script

1. Selecione uma instrução no painel Script.
2. Clique na seta para cima ou na seta para baixo.

Trabalhar com parâmetros

1. Adicione uma ação ou selecione uma instrução no painel Script.
As opções relevantes de parâmetros aparecem acima do painel Script.
2. Informe os valores nas caixas acima do painel Script.

Pesquisar texto em um script

- Para ir a uma linha específica em um script, selecione Ir para linha no menu pop-up do painel Ações ou pressione Control+G (Windows) ou Command+G (Macintosh) e, em seguida, informe o número da linha.
- Para localizar texto, clique em Localizar , selecione Localizar no menu pop-up do painel Ações ou pressione Control+F (Windows) ou Command+F (Macintosh).
- Para localizar texto novamente, pressione F3 ou selecione Localizar novamente no menu pop-up do painel Ações.
- Para substituir texto, clique em Localizar ou pressione Control+H (Windows) ou Command+H (Macintosh).

No modo de Assistência de script, o comando Substituir faz a pesquisa e substitui texto somente na caixa de parâmetro de cada ação, e não no script inteiro. Por exemplo, no modo de Assistência de script você não pode substituir todas as ações gotoAndPlay por gotoAndStop.

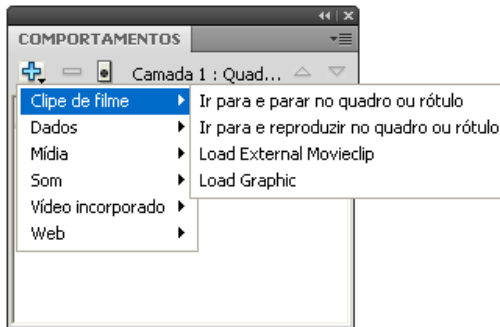
Sobre comportamentos

[Para o início](#)

Comportamentos são scripts predefinidos que você pode anexar a objetos em seu arquivo FLA. Os comportamentos fornecem funcionalidades como navegação de quadros, carregamento de arquivos SWF e JPEG externos, controle da ordem de empilhamento de clipes de filme e arraste de clipes de filme.

Os comportamentos são uma forma conveniente de evitar a programação de código ActionScript e podem ajudá-lo a conhecer como o ActionScript funciona.

Os comportamentos estão disponíveis somente no ActionScript 2.0 e anteriores, e só quando você trabalha no painel Ações, mas não estão disponíveis em um arquivo de script externo. Geralmente, para utilizá-los, você seleciona um objeto de disparo em seu documento (como um clipe de filme ou um botão), seleciona Adicionar no painel Comportamentos e, então, seleciona o comportamento, como mostra o exemplo a seguir:



Seleção de um comportamento no painel Comportamentos

O ActionScript de um comportamento

Mais tópicos da Ajuda



Som e ActionScript

Controle de sons usando comportamentos

Controle de sons com o objeto de som ActionScript 2.0

Sobre o evento onSoundComplete do ActionScript 2.0

Acesso às propriedades ID3 em arquivos mp3 com o Flash Player

Com o ActionScript®, você pode controlar os sons no tempo de execução. O uso do ActionScript permite criar interação e outros recursos nos arquivos FLA que não são possíveis apenas com a Linha do tempo.

Os recursos adicionais descrevem como trabalhar com som no ActionScript 3.0:

- Guia do Desenvolvedor AS3: [Trabalho com Som](#)
- Tutorial em vídeo: [Audio in Flash: Part 2](#) (Sound and ActionScript) LayersMagazine.com

Nota: (Apenas para o Flash Professional CC) O ActionScript 2.0 e o ActionScript 1.0 não são compatíveis com o Flash Pro CC.

Controle de sons usando comportamentos

[Para o início](#)

Usando comportamentos pré-gravados de som do ActionScript 2.0, você pode adicionar sons ao documento e controlar a reprodução de som. Adicionar um som usando esses comportamentos cria uma ocorrência do som, que é usada para controlar o som.

Nota: O ActionScript 3.0 e o Flash Lite 1.x e Flash Lite 2.x não oferecem suporte a comportamentos.

Carregar som em arquivo usando um comportamento

1. Selecione o objeto, por exemplo, um botão, que você deseja usar para acionar o comportamento.
2. No painel Comportamentos (Janela > Comportamentos), clique no botão Adicionar (+) e selecione Som > Carregar som da biblioteca ou Som > Carregar arquivo mp3 de fluxo.
3. Na caixa de diálogo Carregar som, insira o identificador de ligação do som da biblioteca ou o local de som do arquivo fluxo de mp3. Em seguida, insira um nome para a ocorrência do som e clique em OK.
4. No painel Comportamentos, em Evento, clique em Ao soltar (o evento padrão) e selecione um evento do mouse no menu. Se desejar usar o evento OnRelease, não altere a opção.

Reprodução ou interrupção de sons usando um comportamento

1. Selecione o objeto, por exemplo, um botão, que você deseja usar para acionar o comportamento.
2. No painel Comportamentos (Janela > Comportamentos), clique no botão Adicionar (+).
3. Selecione Som > Reproduzir som, Som > Parar som ou Som > Parar todos os sons.
4. Na caixa de diálogo exibida, siga um destes procedimentos:
 - Insira o identificador de ligação e o nome da ocorrência do som que você deseja reproduzir ou parar e clique em OK.
 - Clique em OK para confirmar que deseja parar todos os sons.
5. No painel Comportamentos, em Evento, clique em Ao soltar (o evento padrão) e selecione um evento do mouse no menu. Se desejar usar o evento OnRelease, não altere a opção.

Controle de sons com o objeto de som ActionScript 2.0

[Para o início](#)

Use o objeto de som do ActionScript 2.0 para adicionar sons e controlar objetos de som no documento, incluindo ajuste de volume ou equilíbrio à direita ou à esquerda durante a reprodução do som. Para obter mais informações, consulte Criação de controles de som, em [Uso do ActionScript 2.0 no Flash](#).

1. Selecione o som no painel Biblioteca.
2. No Windows: selecione Ligação no menu Pannel do canto superior direito do painel, ou clique com o botão direito. No Macintosh: clique com Ctrl no nome do som no painel Biblioteca e selecione Ligação no menu de contexto.
3. Na caixa de diálogo Propriedades de ligação, em Ligação, selecione Exportar para ActionScript.
4. Insira uma string de identificador na caixa e clique em OK.

Sobre o evento onSoundComplete do ActionScript 2.0

[Para o início](#)

O evento `onSoundComplete` do objeto de som do `ActionScript 2.0` permite acionar um evento em um aplicativo com base na conclusão de um arquivo de som anexado. Flash Professional O objeto de som é um objeto embutido que permite o controle de sons em um aplicativo Flash Professional. Para obter mais informações consulte Som em [Referência de linguagem do ActionScript 2.0](#). O evento `onSoundComplete` do objeto de som é chamado automaticamente quando o arquivo de som anexado termina a reprodução. Se o som estiver em loop por um número de vezes especificado, o evento será acionado quando o loop do som terminar.

O objeto de som tem duas propriedades que podem ser usadas com o evento `onSoundComplete`. A propriedade de duração é uma propriedade somente leitura que representa a duração, em milissegundos, da amostra de som anexada ao objeto de som. A propriedade de posição é uma propriedade somente leitura que representa o número de milissegundos em que o som será reproduzido em cada repetição.

O evento `onSoundComplete` permite manipular sons de diversas maneiras, como as seguintes:

- Criar uma lista de reprodução dinâmica ou sequenciador.
- Criar uma apresentação de multimídia que verifica o término da narração antes de avançar para o próximo quadro ou a próxima cena.
- Criar um jogo que sincronize suavemente sons com eventos ou cenas e transições específicos entre sons diferentes.
- Sincronizar o tempo de mudança de imagem com o som, por exemplo, alterar a imagem quando o som estiver na metade do tempo de reprodução.

Acesso às propriedades ID3 em arquivos mp3 com o Flash Player

[Para o início](#)

O Adobe Flash Player 7 e superior oferece suporte às tags ID3 versões 2.4 E 2.4. Nessa versão, quando você carrega um som mp3 usando o método `attachSound()` ou `loadSound()` do `ActionScript 2.0`, as propriedades de tag ID3 estão disponíveis no início do fluxo de dados de som. O evento `onID3` é executado quando os dados ID3 são inicializados.

O Flash Player 6 (6.0.40.0) e superior oferece suporte a arquivos mp3 com tags ID3 versões 1.0 e 1.1. Nas tags ID3 versões 1.0 e 1.1, as propriedades estão disponíveis no final do fluxo de dados. Se o som não contiver uma tag ID3v1, as propriedades ID3 serão indefinidas. Usuários devem ter o Flash Player 6 (6.0.40.0) ou superior para que as propriedades ID3 funcionem.

Para obter mais informações sobre o uso das propriedades ID3, consulte `id3` (propriedade `Sound.id3`) em [Referência de linguagem do ActionScript 2.0](#).



Símbolos e ActionScript

Controle de ocorrências e símbolos com o ActionScript

Controle de ocorrências com comportamentos

Adicionar e configurar um comportamento

Criar comportamentos personalizados

Com o ActionScript®, você pode controlar os símbolos no tempo de execução. O uso do ActionScript permite criar interação e outros recursos nos seus arquivos FLA que não são possíveis apenas com a Linha do tempo.

Controle de ocorrências e símbolos com o ActionScript

[Para o início](#)

Use o ActionScript® para controlar ocorrências de clipe de filme e de botão. As ocorrências devem possuir nomes exclusivos. É possível escrever com o próprio ActionScript ou usar comportamentos predefinidos incluídos com Flash Professional.

Para obter mais informações, consulte Manipulação de eventos, em [Uso ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#), ou [Manipulação de eventos](#), no *Guia do desenvolvedor do ActionScript 3.0*.

Controle de ocorrências com comportamentos

[Para o início](#)

Nos arquivos FLA em que a configuração de publicação é definida como ActionScript 2.0, você pode usar comportamentos para controlar ocorrências de clipes de filme e gráficos no documento, sem precisar escrever o código ActionScript. Comportamentos são scripts pré-escritos que permitem adicionar codificação do ActionScript ao documento sem ter que criar o código ActionScript. Comportamentos não estão disponíveis para o ActionScript 3.0.

Você pode usar comportamentos para organizar a ordem de empilhamento da ocorrência em um quadro, além de carregar, descarregar, reproduzir, parar, duplicar ou arrastar o clipe de filme, ou vincular a ocorrência a um URL.

Além disso, você pode usar comportamentos para carregar um gráfico externo ou uma máscara animada em um clipe de filme.

O Flash Professional inclui os comportamentos na tabela a seguir.

Comportamento	Finalidade	Selecionar ou inserir
Carregar gráfico	Carrega um arquivo JPEG externo em um clipe de filme ou na tela.	Caminho e nome de arquivo JPEG. Nome da ocorrência do clipe de filme ou tela que recebe o gráfico.
Carregar clipe de filme externo	Carrega um arquivo SWF externo em um clipe de filme ou na tela.	URL do arquivo SWF externo. Nome da ocorrência de clipe de filme ou tela que recebe o arquivo SWF.
Duplicar clipe de filme	Duplica o clipe de filme ou tela.	Nome da ocorrência de clipe de filme a duplicar. deslocamento X e Y de pixels do original para a cópia.
Ir para e Reproduzir no quadro ou rótulo	Reproduz o clipe de filme de um quadro específico.	Nome de ocorrência do clipe de destino a reproduzir. Número do quadro ou rótulo para reproduzir.
Ir para e Parar no quadro ou rótulo	Interrompe o clipe de filme, movendo opcionalmente o indicador de reprodução para um quadro específico.	Nome de ocorrência do clipe de destino que deseja interromper. Número do quadro ou rótulo a interromper.
Traz para o Primeiro Plano	Traz o clipe de filme de destino ou tela para a parte superior da ordem de empilhamento.	Nome da ocorrência de clipe de filme ou tela.

Traz para a Frente	Traz o clipe de filme de destino ou tela para uma posição acima na ordem de empilhamento.	Nome da ocorrência de clipe de filme ou tela.
Enviar para o Plano de Fundo	Envia o clipe de filme de destino para a parte inferior da ordem de empilhamento.	Nome da ocorrência de clipe de filme ou tela.
Enviar para Trás	Envia o clipe de filme de destino ou tela uma posição abaixo na ordem de empilhamento.	Nome da ocorrência de clipe de filme ou tela.
Iniciar arrasto de clipe de filme	Iniciar arrasto de clipe de filme.	Nome da ocorrência de clipe de filme ou tela.
Parar arrasto de clipe de filme	Parar arrasto atual.	
Descarregar clipe de filme	Remove o clipe de filme carregado por meio do comando loadMovie() do Flash Player.	Nome da ocorrência do clipe de filme.

Adicionar e configurar um comportamento

[Para o início](#)

Certifique-se de que você está trabalhando em um arquivo FLA cuja configuração de publicação do ActionScript seja ActionScript 2.0 ou anterior.

1. Selecione o objeto, um botão por exemplo, para acionar o comportamento.
2. No painel Comportamentos (Janela > Comportamentos), clique no botão Adicionar (+) e selecione o comportamento desejado no submenu Clipe de filme.
3. Selecione o clipe de filme para controlar com o comportamento.
4. Selecione um caminho relativo ou absoluto.
5. Se necessário, selecione ou insira configurações para os parâmetros de comportamento e clique em OK. As configurações padrão do comportamento são exibidas no painel Comportamentos.
6. Em Evento, clique em Ao soltar (evento padrão) e selecione um evento do mouse no menu. Para usar o evento Ao soltar, deixe a opção inalterada.

Criar comportamentos personalizados

[Para o início](#)

Para gravar comportamentos personalizados, crie um arquivo XML que contenha o código do ActionScript 2.0 para executar o comportamento desejado e salve o arquivo na pasta Comportamentos do computador local. Comportamentos são armazenados no seguinte local:

- Windows XP: C:\Documents and Settings\nome de usuário\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\language\Configuration\Behaviors
- Windows Vista: C:\Users\nome de usuário\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS3\language\Configuration\Behaviors
- Macintosh: Macintosh HD/Users/nome de usuário/Library/Application Support/Adobe/Flash CS3/language/Configuration/Behaviors/

Antes de criar seus próprios comportamentos, examine os arquivos de comportamento XML para desenvolver uma compreensão da sintaxe dos arquivos XML, bem como do código ActionScript usado para criar comportamentos. Se você for inexperiente na gravação de comportamentos, familiarize-se com as tags XML usadas para criar elementos da interface de usuário (como caixas de diálogos) e com o ActionScript, a linguagem de codificação usada para criar comportamentos. Para saber sobre o XML usado para criar elementos da interface, consulte *Ampliação do Flash*. Para saber mais sobre ActionScript, consulte [Uso do ActionScript 3.0](#) ou [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#).

Você também pode fazer o download de comportamentos criados por outros usuários do Flash Professional, que estão no site do Adobe Flash Exchange em www.adobe.com/go/flash_exchange_br.

1. Com um editor XML, abra o arquivo XML do comportamento existente e coloque um nome adequado para o comportamento que pretende criar.
2. Digite um novo valor para o atributo category da tag behavior_definition no arquivo XML.

O seguinte código XML cria uma categoria com o nome myCategory no painel Comportamentos do Flash, no qual o comportamento será listado.

```
<behavior_definition dialogID="Trigger-dialog" category="myCategory"
authoringEdition="pro" name="behaviorName">
```

3. Digite um novo valor para o atributo name da marca behavior_definition. Esse será o nome do comportamento, que será exibido no

ambiente de criação do Flash.

4. (Opcional) Se o comportamento personalizado exigir uma caixa de diálogo, digite parâmetros usando as tags <properties> e <dialog>.

Para saber sobre as tags e os parâmetros usados na criação de suas próprias caixas de diálogo personalizadas, consulte *Ampliação do Flash*.

5. Na tag <actionscript> , insira o código ActionScript para criar o comportamento.

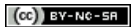
Se você for principiante no ActionScript, consulte [Uso do ActionScript 3.0](#) ou [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#).

Por exemplo (do arquivo de comportamento Movieclip_loadMovie.xml) (ActionScript 2.0):

```
<actionscript>
  <![CDATA[      //load Movie Behavior
    if($target$ == Number($target$)){
      loadMovieNum($clip$, $target$);
    } else {
      $target$.loadMovie($clip$);
    }
    //End Behavior
  ]]>
</actionscript>
```

6. Salve o arquivo e teste o comportamento.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Linhas de tempo e ActionScript

Caminhos absolutos

Caminhos relativos

Utilização de caminhos de destino absoluto e relativo

Especificação dos caminhos de destino

Com o ActionScript®, você pode controlar a Linha do tempo no tempo de execução. O uso do ActionScript permite criar interação e outros recursos nos arquivos FLA que não são possíveis apenas com a Linha do tempo.

Caminhos absolutos

[Para o início](#)

Um caminho absoluto começa com o nome do nível no qual o documento é carregado e continua por meio da lista de exibição até que ele alcança a ocorrência de destino. Você pode também usar o alias `_root` para se referir à Linha mais alta do nível atual. Por exemplo, uma ação no clipe de filme `california` que se refere ao clipe de filme `oregon` poderia usar o caminho absoluto `_root.westCoast.oregon`.

O primeiro documento a ser aberto no Flash Player é carregado no nível 0. É necessário atribuir a cada documento adicional carregado um número de nível. Quando você usa uma referência absoluta no ActionScript para se referir a um documento carregado, use o formulário `_levelX`, onde X é o número do nível no qual o documento é carregado. Por exemplo, o primeiro documento aberto no Flash Player é chamado de `_level0`; um documento carregado no nível 3 é chamado de `_level3`.

Para fazer a comunicação entre os documentos em diferentes níveis, é necessário usar o nome do nível no caminho de destino. O exemplo a seguir mostra como a ocorrência `portland` direcionaria a ocorrência `atlanta` localizada em um clipe de filme chamado `georgia` (`georgia` está no mesmo nível que `oregon`):

```
_level5.georgia.atlanta
```

Você pode usar o alias `_root` para se referir à Linha do tempo principal do nível atual. Para a Linha do tempo principal, o alias `_root` representa o `_level0` quando almejado por um clipe de filme também no `_level0`. Para um documento carregado no `_level5`, a `_root` é igual ao `_level5` quando almejado no clipe de filme também no nível 5. Por exemplo, se os clipes de filme `southcarolina` e `florida` forem carregados no mesmo nível, uma ação chamada na ocorrência `southcarolina` poderia usar o caminho absoluto a seguir para almejar a ocorrência `florida`:

```
_root.eastCoast.florida
```

Caminhos relativos

[Para o início](#)

Um caminho relativo depende do relacionamento entre a Linha do tempo de controle e a Linha do tempo de destino. Os caminhos relativos podem direcionar os destinos somente em seu próprio nível do Flash Player. Por exemplo, não é possível usar um caminho relativo em uma ação no `_level0` que almeja uma Linha do tempo no `_level5`.

Em um caminho relativo, use a palavra-chave `this` para se referir à Linha do tempo atual no nível atual; use o alias `_parent` para indicar a Linha do tempo pai da Linha do tempo atual. Você pode usar o alias `_parent` repetidamente para subir um nível na hierarquia do clipe de filme no mesmo nível do Flash Player. Por exemplo, `_parent._parent` controla um clipe de filme até dois níveis na hierarquia. A Linha do tempo mais alta em qualquer nível no Flash Player é a única Linha do tempo com um valor `_parent` que é indefinido.

Uma ação na Linha do tempo na ocorrência `charleston`, localizada um nível abaixo de `southcarolina`, poderia usar o caminho de destino a seguir para almejar a ocorrência `southcarolina`:

```
_parent
```

Para almejar a ocorrência `eastCoast` (um nível acima) em uma ação no `charleston`, você poderia usar o seguinte caminho relativo:

```
_parent._parent
```

Para almejar a ocorrência `atlanta` em uma ação na Linha do tempo de `charleston`, você poderia usar o seguinte caminho relativo:

```
_parent._parent.georgia.atlanta
```

Os caminhos relativos são úteis para reutilização dos scripts. Por exemplo, você pode anexar o seguinte script a um clipe de filme que amplia seu pai em 150%:

```
onClipEvent (load) { _parent._xscale
```

```
= 150;    _parent._yscale = 150;
}
```

É possível reutilizar esse script anexando-o a uma ocorrência de clipe de filme.

Nota: O Flash Lite 1.0 e o 1.1 suportam scripts anexados somente para botões. Anexar scripts aos cliques de filme não é suportado.

Ao usar um caminho absoluto ou relativo, você identifica uma variável em uma Linha do tempo ou uma propriedade de um objeto com um ponto (.) seguido pelo nome da variável ou da propriedade. Por exemplo, a instrução a seguir define a variável name na ocorrência form para o valor "Gilbert":

```
_root.form.name = "Gilbert";
```

Utilização de caminhos de destino absoluto e relativo

[Para o início](#)

Você pode usar o ActionScript para enviar mensagens de uma linha do tempo para a outra. A linha do tempo que contém a ação é chamada de linha do tempo de controle e a linha do tempo que recebe a ação é chamada de linha do tempo de destino. Por exemplo, poderia haver uma ação no último quadro de uma linha do tempo que determina que outra linha do tempo seja reproduzida. Para se referir a uma linha do tempo de destino, é necessário usar um caminho de destino, que indica um local de um clipe de filme na lista de exibição.

O exemplo a seguir mostra a hierarquia de um documento chamado westCoast no nível 0, que contém três cliques de filme: califórnia, oregon e washington. Cada um desses cliques de filme, por sua vez, contém dois cliques de filme.

```
_level0
  westCoast
    califórnia
      sanfrancisco
      bakersfield
    oregon
      portland
      ashland
  washington
    olympia
    ellensburg
```

Como em um servidor da Web, cada linha do tempo no Flash Professional pode ser direcionada de duas maneiras: com um caminho absoluto ou com um caminho relativo. O caminho absoluto de uma ocorrência é sempre um caminho completo de um nome de nível, independentemente de qual linha do tempo chama a ação; por exemplo, o caminho absoluto para a ocorrência califórnia é _level0.westCoast.califórnia. Um caminho relativo é diferente quando chamado de locais diferentes; por exemplo, o caminho relativo para califórnia de sanfrancisco é _parent, mas de portland, é _parent._parent.califórnia.

Especificação dos caminhos de destino

[Para o início](#)

Para mover um clipe de destino, o arquivo SWF ou o botão, é necessário especificar o caminho de destino. Você pode especificá-lo manualmente ou usando a caixa de diálogo Caminho de destino ou criando uma expressão que é avaliada para um caminho de destino. Para especificar um caminho de destino de um clipe de filme ou botão, é necessário atribuir um nome de ocorrência ao clipe de filme ou ao botão. Um documento carregado não requer um nome de ocorrência porque seu número de nível é usado como um nome de ocorrência (por exemplo, _level5).

Atribuir um nome de ocorrência a um clipe de filme ou botão

1. Selecione um clipe de filme ou botão no Palco.
2. Digite um nome de ocorrência no Inspetor de propriedades.

Especificar um caminho de destino usando a caixa de diálogo Inserir caminho de destino

1. Selecione a ocorrência do clipe de filme, quadro ou botão para a qual você deseja atribuir a ação.
Ela se tornará a Linha do tempo de controle.
2. No painel Ações (Janela > Ações), vá para a caixa de ferramentas Ações à esquerda e selecione uma ação ou um método que exija um caminho de destino.
3. Clique na caixa de parâmetro ou local no script onde você deseja inserir o caminho de destino.
4. Clique no botão Inserir caminho de destino  acima do painel Script.
5. Selecione Absoluto ou Relativo para o modo de caminho de destino.
6. Selecione um clipe de filme na lista de exibição de Inserir caminho de destino e clique em OK.

Especificar um caminho de destino manualmente

1. Selecione a ocorrência do clipe de filme, quadro ou botão para a qual você deseja atribuir a ação.

Ela se tornará a Linha do tempo de controle.

2. No painel Ações (Janela > Ações), vá para a caixa de ferramentas Ações à esquerda e selecione uma ação ou um método que exija um caminho de destino.
3. Clique na caixa de parâmetro ou local no script onde você deseja inserir o caminho de destino.
4. Digite um caminho de destino absoluto ou relativo no painel Ações.

Usar uma expressão como um caminho de destino

1. Selecione a ocorrência do clipe de filme, quadro ou botão para a qual você deseja atribuir a ação.

Ela se tornará a Linha do tempo de controle.

2. No painel Ações (Janela > Ações), vá para a caixa de ferramentas Ações à esquerda e selecione uma ação ou um método que exija um caminho de destino.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Digite uma expressão que seja avaliada para um caminho de destino em uma caixa de parâmetro.
 - Clique para colocar o ponto de inserção no script. Depois, na categoria Funções da caixa de ferramentas Ações, clique duas vezes na função targetPath. A função targetPath converte uma referência para um clipe de filme em uma string.
 - Clique para colocar o ponto de inserção no script. Depois, na categoria Funções da caixa de ferramentas Ações, selecione a função eval. A função eval converte uma string em uma referência de clipe de filme que pode ser usada para os métodos de chamada como play.

O script a seguir atribui o valor 1 à variável i. Ele usa então a função eval para criar uma referência para uma ocorrência de clipe de filme e a atribui à variável x. A variável x é agora uma referência à ocorrência de clipe de filme e pode chamar os métodos do objeto MovieClip.

```
i = 1;  
x = eval("mc"+i);  
x.play();  
// this is equivalent to mc1.play();
```

Você pode também usar a função eval para chamar os métodos diretamente, conforme mostrado no exemplo a seguir:

```
eval("mc" + i).play();
```

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Uso de sons no Flash

[Sobre os sons e o Flash](#)

[Importar sons](#)

[Formatos de arquivo de som suportados](#)

[Adicionar um som à linha do tempo](#)

[Remoção de um som da linha do tempo](#)

[Adicionar som a um botão](#)

[Sincronizar som com animação](#)

[Editar um som no Flash](#)

[Editar som no Soundbooth](#)

[Uso de sons no Flash Lite](#)

Sobre os sons e o Flash

[Para o início](#)

Adobe® Flash® Professional oferece diversas maneiras de usar o som. Faça sons que sejam reproduzidos continuamente, independente da linha do tempo, ou use a linha do tempo para sincronizar a animação com uma trilha sonora. Adicione sons a botões para torná-los mais interativos, e faça com que sons apareçam e desapareçam gradualmente, para obter uma trilha sonora mais refinada.

Há dois tipos de sons no Flash Professional: sons de evento e de fluxo. O download do som de evento deve ter sido concluído para que a reprodução tenha início e ele continue a reprodução até ser explicitamente interrompido. Os sons de fluxo começam a reprodução assim que forem baixados dados suficientes para os primeiros quadros; sons de fluxo são sincronizados na linha do tempo para reprodução em um site.

Se você estiver criando conteúdo Flash Professional para dispositivos móveis, Flash Professional também será possível incluir sons de dispositivo no arquivo SWF publicado. Os sons de dispositivo são codificados no formato de áudio nativo suportado do dispositivo, como MIDI, MFI ou SMAF.

Você pode usar bibliotecas compartilhadas para vincular um som a vários documentos. Você também pode usar o evento `onSoundComplete` do ActionScript® 2.0 ou do ActionScript® 3.0. Evento `soundComplete` para disparar um evento quando um som for concluído.

Você pode carregar sons e controlar a reprodução usando comportamentos pré-gravados ou componentes de mídia; estes últimos oferecem também um controlador para interromper, pausar, retroceder e assim por diante. Você também pode usar o ActionScript 2.0 ou 3.0 para carregar sons dinamicamente.

Para obter mais informações, consulte `attachSound` (método `Sound.attachSound`) e `loadSound` (método `Sound.loadSound`) em *Referência de linguagem do ActionScript 2.0* ou Classe de som em *Referência de componentes e linguagem do ActionScript 3.0*.

Nota: (Apenas para o Flash Professional CC) O ActionScript 2.0 e o ActionScript 1.0 não são compatíveis com o Flash Pro CC.

Nota: (Apenas para o Flash Professional CC) Para trabalhar com som no Flash Pro CC, não é necessário pré-instalar o QuickTime ou o iTunes.

Os vídeos e tutoriais a seguir apresentam instruções detalhadas do uso de sons no Flash Professional.

- Vídeo: [Working with sound \(2:57\)](#)
- Vídeo: [Working with Soundbooth and Flash \(4:02\)](#)
- Vídeo: [Layers TV – Episode 74: 3D tools and sound \(23:09\)](#)
- Artigo: [Synchronizing text with audio](#)
- Série de vídeos: [Working with audio](#)
- Vídeo: [Audio in Flash: Part 1 \(Sound on the Timeline\)](#) LayersMagazine.com
- Vídeo: [Audio in Flash: Part 2 \(Sound and ActionScript\)](#) LayersMagazine.com

Importar sons

[Para o início](#)

Insira arquivos de som no Flash Professional importando-os para a biblioteca do documento atual.

1. Selecione Arquivo > Importar > Importar para biblioteca.
2. Na caixa de diálogo Importar, localize e abra o arquivo de som desejado.

Nota: Você também pode arrastar um som de uma biblioteca comum para dentro da biblioteca do documento atual.

O Flash Professional armazena sons na biblioteca juntamente com bitmaps e símbolos. Você precisa de apenas uma cópia do arquivo de som para usá-lo de várias maneiras no documento.

Se desejar compartilhar sons entre os documentos Flash Professional, você poderá incluí-los em bibliotecas compartilhadas.

O Flash Professional inclui uma Biblioteca de som contendo vários sons úteis que podem ser usados em efeitos. Para abrir a Biblioteca de sons, selecione Janela > Bibliotecas comuns > Sons. Para importar um som da Biblioteca de sons para o arquivo FLA, arraste o som da Biblioteca de sons para o painel Biblioteca do arquivo FLA. Você também pode arrastar sons da Biblioteca de sons para outras Bibliotecas compartilhadas.

Os sons podem usar grandes quantidades de espaço livre em disco, além de RAM. No entanto, dados de som mp3 são compactados e menores do que dados de som WAV ou AIFF. Normalmente, ao usar arquivos WAV ou AIFF, é melhor usar sons mono 16-22 kHz (o estéreo usa duas vezes mais dados do que o mono), mas o Flash Professional pode importar sons de 8 ou 16 bits com taxas de amostragem de 11, 22 ou 44 kHz. Sons gravados em formatos que não sejam múltiplos de 11 kHz (como 8, 32 ou 96 kHz) são redefinidos quando importados no Flash Professional. O Flash Professional pode converter sons em taxas menores na exportação.

Se você deseja adicionar efeitos a sons no Flash Professional, é melhor importar sons de 16 bits. Se você tiver uma RAM limitada, mantenha curtos os cliques de som ou trabalhe com sons de 8 bits em vez de 16 bits.

Nota: (Apenas para o Flash Professional CC) Para importar ou reproduzir som no Flash Pro CC, não é necessário pré-instalar o QuickTime ou o iTunes.

Formatos de arquivo de som suportados

[Para o início](#)

Você pode importar os seguintes formatos de arquivo de som no Flash Professional:

- Adobe Sound (.asnd). Este é o formato de som nativo do Adobe® Soundbooth™.
- Wave (.wav)
- AIFF (.aif, .aifc)
- mp3

É possível importar esses formatos de arquivos de som adicionais:

- Sound Designer® II (.sd2)
- Sun AU (.au, .snd)
- FLAC (.flac)
- Ogg Vorbis (.ogg, .oga)

Nota: O formato ASND é um formato de arquivo de áudio não destrutivo, nativo do Adobe Soundbooth. Os arquivos ASND podem conter dados de áudio com efeitos que podem ser modificados posteriormente, sessões com várias faixas Soundbooth e instantâneos que permitem reverter para o estado anterior do arquivo ASND.

Adicionar um som à linha do tempo

[Para o início](#)

Você pode adicionar um som a um documento usando a biblioteca, ou carregar um som em um arquivo SWF durante o tempo de execução usando o método loadSound do objeto de som. Para obter mais informações, consulte loadSound (método Sound.loadSound) na [Referência de linguagem do ActionScript 2.0](#) ou Classe Sound, na [Referência do ActionScript® 3.0 para Adobe Flash® Professional CS5](#).

1. Importe o som para a biblioteca, caso ele ainda não tenha sido importado.
2. Selecione Inserir > Linha do tempo > Camada.
3. Com a nova camada de som selecionada, arraste o som do painel Biblioteca para o palco. O som é adicionado à camada atual.

Você pode colocar vários sons em uma camada ou em camadas contendo outros objetos. No entanto, é recomendável que cada som seja colocado em uma camada separada. Cada camada age como um canal de som separado. Os sons de todas as camadas são combinados quando você executa o arquivo SWF.

4. Na linha do tempo, selecione o primeiro quadro que contém o arquivo de som.
5. Selecione Janela > Propriedades e clique na seta no canto inferior direito para expandir o Inspetor de propriedades.
6. No Inspetor de propriedades, selecione o arquivo de som no menu pop-up Som.
7. Selecione uma opção de efeito no menu pop-up Efeitos:

Nada Não aplica nenhum efeito ao arquivo de som. Selecione essa opção para remover efeitos aplicados anteriormente.

Canal esquerdo/Canal direito Reproduz som somente no canal direito ou esquerdo.

Aparecimento da Esquerda para a Direita/Aparecimento da Direita para a Esquerda Desloca o som de um canal para o outro.

Aparecimento gradual Aumenta gradualmente o volume de um som, enquanto ele durar.

Desaparecimento gradual Diminui gradualmente o volume de um som, enquanto ele durar.

Personalizada Permite criar pontos de som personalizados internos e externos usando Editar envelope.

8. Selecione uma opção de sincronização no menu pop-up Sincronizar:

Nota: Se você estiver colocando o som em um quadro diferente do quadro 1 da Linha do tempo, selecione a opção Parar.

Evento Sincroniza o som com a ocorrência do evento. Um som de evento é reproduzido quando seu quadro-chave inicial aparece pela primeira vez e toca em sua totalidade, independente do indicador de reprodução na linha de tempo, mesmo se o arquivo SWF para de

tocar. Os sons de evento são combinados quando você executa o arquivo SWF publicado.

Se um som de evento estiver sendo reproduzido e o som for instanciado novamente (por exemplo, pelo usuário, clicando novamente no botão ou o indicador de reprodução passando pelo quadro-chave inicial do som), a reprodução da primeira ocorrência do som continuará e outra ocorrência começará a ser reproduzida simultaneamente. Tenha isto em mente ao usar sons muito longos pois eles podem se sobrepor, causando efeitos de áudio indesejados.

Iniciar A mesma de Evento, exceto que se o som já estiver em reprodução, nenhuma ocorrência nova do som será reproduzida.

Parar Silencia o som especificado.

Fluxo Sincroniza o som para reprodução em um site. Flash ProfessionalO força a animação a acompanhar os sons de fluxo. Se o Flash Professional não consegue desenhar quadros de animação rápido o suficiente, ele ignora os quadros. Diferentemente de sons de evento, sons de fluxo param se o arquivo SWF parar a reprodução. Além disso, um som de fluxo nunca pode ser reproduzido além da duração dos quadros que ocupa. Os sons de fluxo são combinados quando você publica o arquivo SWF.

Um exemplo de som de fluxo é a voz do personagem em uma animação executada em vários quadros.

Nota: Se você usar um som mp3 como som de fluxo, será preciso compactá-lo novamente para exportá-lo. Você pode exportar o som como um arquivo mp3, com as mesmas configurações de compactação que ele tinha na importação.

Estas opções são explicadas e demonstradas neste [tutorial em vídeo por Andy Anderson](#) em InfiniteSkills.com.

9. Digite um valor de repetição para especificar o número de vezes que o som deverá ser executado repetidamente ou selecione Repetição para repetir o som continuamente.

Para reprodução contínua, insira um número grande o suficiente para reproduzir o som com duração prolongada. Por exemplo, para executar repetição de um som de 15 segundos por 15 minutos, digite 60. Não é recomendável executar repetição de sons de fluxo. Se um som de fluxo for definido para executar loop, serão adicionados quadros ao arquivo e o tamanho do arquivo será aumentado pelo número de vezes de repetição do som.

10. Para testar o som, arraste o indicador de reprodução pelos quadros que contêm o som ou use os comandos do Controlador ou o menu Controle.

Remoção de um som da linha de tempo

[Para o início](#)

1. Na camada da linha de tempo que contém o som, selecione um quadro que também contenha o som.
2. No Inspetor de propriedades, vá à seção Som e selecione Nenhum no menu Nome.

O Flash apaga o som da camada da linha de tempo.

Adicionar som a um botão

[Para o início](#)

Você pode associar sons aos diversos estados de um símbolo de botão. Como os sons são armazenados junto com o símbolo, eles funcionam em todas as ocorrências do símbolo.

1. Selecione o botão no painel Biblioteca.
2. No menu Painel, selecione Editar, no canto superior direito do painel.
3. Na linha do tempo do botão, adicione uma camada de som (Inserir > Linha do tempo > Camada).
4. Na camada de som, crie um quadro-chave regular ou em branco que corresponda ao estado do botão ao qual você deseja adicionar o som (Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave ou Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave em branco).

Por exemplo, para adicionar um som que seja reproduzido quando você clica no botão, crie um quadro -chave no quadro rotulado Abaixo.

5. Clique no quadro-chave que você criou.
6. Selecione Janela > Propriedades.
7. No Inspetor de propriedades, selecione um arquivo de som no menu pop-up Som.
8. No menu pop-up Sincronizar, selecione Evento.

Para associar um som diferente a cada um dos quadros principais do botão, crie um quadro-chave em branco e adicione outro arquivo de som a cada quadro-chave. Você também pode usar o mesmo arquivo de som e aplicar um efeito de som diferente a cada quadro-chave do botão.

Sincronizar som com animação

[Para o início](#)

Para sincronizar um som com animação, inicie e interrompa o som nos quadros principais.

1. Adicione um som à linha de tempo na sua própria camada (consulte acima para obter instruções).
2. Para sincronizar este som com um evento na cena, crie um quadro-chave inicial para o som que corresponde ao quadro-chave do evento na cena que você deseja acionar o som. Você pode selecionar quaisquer das opções de sincronização descritas acima (consulte Adição de

som à Linha de Tempo).

3. Crie um quadro-chave na linha do tempo da camada de som, no quadro em que você deseja que o som termine. Uma representação do arquivo de som é exibida na linha do tempo.
4. Selecione Janela > Propriedades e clique na seta no canto inferior direito para expandir o Inspetor de propriedades.
5. No Inspetor de propriedades, selecione o mesmo som no menu pop-up Som.
6. Ainda no Inspetor de propriedades, selecione Parar no menu pop-up Sincronizar.

Quando você executa o arquivo SWF, a reprodução do som para no momento em que alcança o quadro-chave final.

7. Para reproduzir novamente o som, arraste o indicador de reprodução na linha de tempo.

Editar um som no Flash

[Para o início](#)

No Flash Professional, você pode definir o ponto inicial de um som ou controlar o respectivo volume conforme ele for reproduzido. Você também pode alterar o ponto em que o som começa e para a reprodução. Essa ação é útil para tornar arquivos de som menores, removendo seções não usadas.

1. Adicione o som a um quadro ou selecione um quadro que já contenha um som.
2. Selecione Janela > Propriedades.
3. Clique no botão Editar, do lado direito do Inspetor de propriedades.
4. Siga qualquer um destes procedimentos:
 - Para alterar os pontos inicial e final de um som, arraste os controles Time in e Time out em Editar envelope.
 - Para alterar a envoltória de som, arraste as alças da envoltória para alterar níveis em diferentes pontos do som. As linhas de envoltória mostram o volume do som conforme ele é reproduzido. Para criar alças adicionais de envoltória (até oito no total), clique nas linhas de envoltória. Para remover uma alça de envoltória, arraste-a para fora da janela.
 - Para exibir mais ou menos som na janela, clique nos botões de Mais zoom ou Menos zoom.
 - Para alternar as unidades de tempo entre segundos e quadros, clique nos botões Segundos e Quadros.
5. Para ouvir o som editado, clique no botão Reproduzir.

Editar som no Soundbooth

[Para o início](#)

Se você tem o Adobe Soundbooth instalado, poderá usar o Soundbooth para editar sons que foram importados para seu arquivo FLA. Após fazer as alterações no Soundbooth, quando salvar o arquivo e sobregravar o original, as alterações serão automaticamente refletidas no arquivo FLA.

Se você alterar o formato ou nome do arquivo do som após editá-lo, será necessário importá-lo novamente para o Flash Professional.

Para assistir a um tutorial de vídeo sobre como utilizar o Flash juntamente com o Soundbooth, consulte Trabalho com o Soundbooth e o Flash em www.adobe.com/go/lnvid4100_xp_br.

Nota: O Soundbooth está disponível somente em computadores Windows e Macintosh baseados em Intel®.

Para editar um som importado no Soundbooth:

1. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Control pressionada (Macintosh) no som do painel Biblioteca .
2. Selecione Editar no Soundbooth, no menu de contexto. O arquivo é aberto no Soundbooth.
3. Edite o arquivo no Soundbooth.
4. Quando terminar, salve o arquivo. Para salvar as alterações em um formato não destrutivo, selecione o formato ASND.

Se você salvar o arquivo em um formato diferente do original, será necessário importar novamente o arquivo de som para o Flash Professional.

5. Retorne ao Flash Professional para visualizar a versão editada do arquivo de som no painel Biblioteca.

Nota: Não é possível editar sons na biblioteca de sons (Janela > Bibliotecas comuns > Sons) com o comando Editar no Soundbooth. Para editar esses sons no Soundbooth, abra o Soundbooth e selecione o som no painel da central de recursos. Edite o som e importe-o para o Flash Professional.

Uso de sons no Flash Lite

[Para o início](#)

O Adobe® Flash® Lite oferece suporte a dois tipos de som: sons Flash Professional padrão do Flash, como os usados em Flash Professional aplicativos de desktop do Flash, e sons de dispositivo. O Flash Lite 1.0 só oferece suporte a sons de dispositivo, o Flash Lite 1.1 e 2.x oferecem suporte a sons padrão e de dispositivo.

Sons de dispositivo são armazenados no arquivo SWF publicado no formato de áudio nativo (como MIDI ou MFi); durante a reprodução, o Flash Lite passa os dados de som para o dispositivo, que codifica e reproduz o som. Como não é possível importar a maioria dos formatos de áudio de dispositivo no Flash Professional, em vez disso importe um som de proxy em um formato suportado (como mp3 ou AIFF), substituído por um som

de dispositivo externo que você especificar.

É possível usar sons de dispositivo apenas como sons de evento. Você não pode sincronizar sons de dispositivo com a Linha do tempo como faz com sons padrão.

O Flash Lite 1.0 e o Flash Lite 1.1 não oferecem suporte aos seguintes recursos disponíveis na versão desktop do Flash ® Player:

- O objeto de som ActionScript
- Carregamento de arquivos mp3 externos
- A opção de compactação de áudio de fala

Para obter mais informações, consulte “Trabalho com som, vídeo e imagens” em *Desenvolvimento de Aplicativos Flash Lite 2.x* ou “Trabalho com som” em *Desenvolvimento de aplicativos Flash Lite 1.x*.

Mais tópicos da Ajuda



[Trabalho com som](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Trabalho com o ActionScript

[Apresentação do ActionScript](#)

[O painel Ações](#)

[Visão geral da janela Script](#)

[Ferramentas no painel Ações e na janela Script](#)

[Acesso à Ajuda sensível ao contexto do painel Ações](#)

[Definir preferências do ActionScript](#)

Apresentação do ActionScript

[Para o início](#)

A linguagem ActionScript® permite que você incorpore à sua aplicação maior complexidade de interação, controle de reprodução e exibição de dados. Você pode adicionar o ActionScript no ambiente de autoria, usando o painel Ações, a janela Script ou um editor externo.

O ActionScript segue suas próprias regras de sintaxe e de palavras-chave reservadas, e permite que você use variáveis para armazenar e recuperar informações. O ActionScript inclui uma vasta biblioteca de classes internas que permitem criar objetos para executar muitas tarefas úteis. Para obter mais informações sobre o ActionScript, consulte os seguintes tópicos de Ajuda:

- *Aprendendo o ActionScript 3.0* em www.adobe.com/go/learn_flcs5_learnas3_br
- *Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash* em www.adobe.com/go/learn_cs5_learningas2_br

Você não precisa compreender cada elemento do ActionScript para começar a criar scripts; se você tiver um objetivo claro, poderá começar criando scripts com ações simples.

O ActionScript e o JavaScript estão fundamentados no padrão ECMA-262, o padrão internacional para a linguagem de scripts ECMAScript. Por essa razão, os desenvolvedores que estão familiarizados com o JavaScript se verão automaticamente familiarizados com o ActionScript. Para obter mais informações sobre o ECMAScript, acesse o site ecma-international.org.

Adobe recomenda

 [Você possui um tutorial que gostaria de compartilhar?](#)



Introdução ao ActionScript 3.0

Slekkx.com

Descubra os fundamentos do ActionScript 3.0 construindo suas próprias aplicações Flash. Em apenas nove pequenas lições, você aprenderá a usar o AS3 para interagir com usuários da internet em todo o mundo.

Qual versão do ActionScript você deve usar?

O Flash inclui mais de uma versão do ActionScript para atender às necessidades de diferentes tipos de desenvolvedores e hardware de reprodução. ActionScript 3.0 e 2.0 *não* são compatíveis entre si.

- O ActionScript 3.0 é executado de modo extremamente rápido. A versão atual requer uma familiaridade um pouco maior com os conceitos de programação orientada a objetos do que as outras versões do ActionScript. O ActionScript 3.0 é totalmente compatível com a especificação ECMAScript e oferece um melhor processamento de XML, um modelo de eventos aperfeiçoado e uma arquitetura aprimorada para trabalhos com elementos de tela. Os arquivos FLA que usam o ActionScript 3.0 não podem incluir versões anteriores do ActionScript.
- (Desaprovado apenas com o Flash Professional CC) O ActionScript 2.0 é mais simples de aprender do que o ActionScript 3.0. Embora o Flash Player execute o código compilado da versão 2.0 mais lentamente do que o código compilado da versão 3.0, o ActionScript 2.0 ainda é usado por vários tipos de projetos que não apresentam um uso computacional intensivo, como ocorre, por exemplo, com um conteúdo mais orientado ao design. O ActionScript 2.0 também é baseado na especificação ECMAScript, mas não é totalmente compatível.
- (Desaprovado com o Flash Professional CC) O ActionScript 1.0 é a forma mais simples do ActionScript e ainda é usado por algumas versões do Flash Lite Player. O ActionScript 1.0 e o 2.0 podem coexistir no mesmo arquivo FLA.
- (Desaprovado com o Flash Professional CC) O ActionScript do Flash Lite 2.x é um subconjunto do ActionScript 2.0 que é suportado pelo Flash Lite 2.x executado em telefones e dispositivos móveis.

- (Desaprovado com o Flash Professional CC) O ActionScript do Flash Lite 1.x é um subconjunto do ActionScript 1.0 que é suportado pelo Flash Lite 1.x executado em telefones e dispositivos móveis.

Uso da documentação do ActionScript

Uma vez que há várias versões do ActionScript (2.0 e 3.0), e vários modos de incorporá-lo em seus arquivos FLA, existem vários modos diferentes de aprender o ActionScript.

Este capítulo descreve a interface gráfica do usuário para trabalho com o ActionScript. A interface inclui o painel Ações, a janela Script, o modo Assistência de script, o painel Comportamentos, o painel Saída e o painel Erros do compilador. Os tópicos se aplicam a todas as versões do ActionScript.

Outras documentações do ActionScript da Adobe o ajudarão a saber mais sobre as versões individuais do ActionScript; consulte *Programação em ActionScript 3.0*, *Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash*, *Desenvolvimento de Aplicativos Flash Lite 1.x* ou *Desenvolvimento de Aplicativos Flash Lite 2.x*. Para obter informações sobre o vocabulário do ActionScript, consulte a *Referência de linguagem do ActionScript* para a versão com a qual você está trabalhando.

Modos de trabalhar com o ActionScript

Há vários modos de trabalhar com o ActionScript.

- (Desaprovado com o Flash Professional CC) O modo Assistência de script permite que você adicione o ActionScript em seu arquivo FLA sem que você mesmo tenha de escrever o código. Você seleciona ações e o software apresenta uma interface do usuário para especificação dos parâmetros necessários a cada ação. Você precisa conhecer um pouco sobre as funções que deve usar para executar tarefas específicas, mas não tem de obrigatoriamente aprender a sintaxe da linguagem. Muitos designers e não programadores usam este modo.
- (Desaprovado com o Flash Professional CC) Comportamentos também permitem que você adicione códigos em seu arquivo sem que você mesmo tenha de escrever o código. Os comportamentos são scripts pré-gravados de tarefas comuns. Você pode adicionar um comportamento e, depois, configurá-lo facilmente no painel Comportamentos. Os comportamentos só estão disponíveis no ActionScript 2.0 e anteriores.
- Escrever o seu próprio ActionScript proporciona a você o maior grau de flexibilidade e controle sobre seu documento, mas requer que você se familiarize com a linguagem e as convenções do ActionScript.
- Os componentes são cliques de filme pré-criados que o ajudam a implementar funcionalidade complexa. Um componente pode ser um simples controle da interface do usuário, como uma caixa de seleção, ou um controle complexo, como uma painel de rolagem. Você pode personalizar a funcionalidade e a aparência de um componente e pode fazer download de componentes criados por outros desenvolvedores. A maioria dos componentes exige que você escreva algum código ActionScript próprio para disparar ou controlar um componente. Para obter mais informações, consulte [Uso de componentes do ActionScript 3.0](#).

Programação de ActionScript

Ao programar código ActionScript no ambiente de autoria, você usa o painel Ações ou a janela Script. O painel Ações e a janela Script contêm um editor de código com recursos completos que incluem referências e atribuições de cores a código, formatação de código, destaque de sintaxe, depuração, números de linha, quebra de texto e suporte ao Unicode.

- Use o painel Ações para escrever scripts que fazem parte de seu documento Flash (ou seja, scripts que estão incorporados no arquivo FLA). O painel Ações fornece recursos como a caixa de ferramentas Ações, que proporciona um rápido acesso aos elementos centrais da linguagem do ActionScript, no qual são apresentados os elementos necessários para a criação de scripts.
- Use a janela Script se você quiser escrever scripts externos, ou seja, scripts ou classes que são armazenados em arquivos externos. (Você também pode usar um editor de texto para criar um arquivo AS externo.) A janela Script inclui recursos de assistência de código como referências e atribuição de cores a código, verificação de sintaxe e formatação automática.

Conteúdo adicional da comunidade recomendado

Os seguintes **vídeos** adicionais demonstram detalhadamente o uso do ActionScript 3.0, o Flash Professional fluxo de trabalho e o uso dos componentes. Alguns vídeos são exibidos em Flash Professional CS3 ou CS4, mais ainda se aplicam a Flash Professional CS5 e CS5.5. Alguns vídeos também podem exibir em Adobe® Flex®, mas o ActionScript® 3.0 é a mesma linguagem no Flash Professional Flex® e no Flash Builder.

- [ActionScript 3.0 \(3:00\)](#)
- [Flash Downunder – ActionScript 3.0 101 \(31:51\)](#)
- [Flash em um piscar de olhos – Episódio 5: interatividade básica e o ActionScript 3.0 \(44:50\)](#)
- [Layers TV – Episódio 20: botões em Flash \(14:23\)](#)
- [Introdução ao ActionScript 3.0 \(CS3\) \(3:25\)](#)
- [Otimização de animações e arquivos FLA \(7:24\) \(CS3\)](#)
- [Criação de uma classe de documentos usando o ActionScript 3.0 \(CS3\) \(2:38\)](#)
- [Criação de um fluxo de trabalho eficaz entre o design e o desenvolvimento \(CS3\) \(3:41\)](#)
- [Utilização de componentes \(CS3\) \(1:47\)](#)

- [Pixel Bender: filtros personalizados \(9:20\)](#)
- [E4X – EcmaScript para XML \(56:04\)](#)
- [Recurso duplo no Alchemy \(9:08\) \(Conversão de código C/C++ para ActionScript 3.0\)](#)
- [Flash Downunder – Filtros Pixel Bender\(15:07\)](#)
- [Utilização da API de Dados de Bitmaps em Flash \(7:30\)](#)
- [APIs avançadas do ActionScript\(67:40\)](#)
- [De JavaScript para Flash e vice-versa\(18:18\)](#)
- [Apresentação do AlivePDF \(7:14\) \(Criação de PDFs pelo ActionScript 3.0\)](#)
- [Apresentação do WiiFlash \(7:26\) \(Use o controle do Wii com o AIR, Flash e Flex\)](#)
- [Treinamento Lynda.com para desenvolvedores – ActionScript 3.0 – Cap.3 Crie uma galeria de imagens \(4:51\)](#)
- [Treinamento Lynda.com para desenvolvedores – ActionScript 3.0 – Cap.4 Reação a eventos do mouse \(4:07\)](#)
- [Lista de canais sobre o ActionScript no YouTube.com](#)

Os **artigos e tutoriais** a seguir apresentam mais informações detalhadas sobre o trabalho com o ActionScript:

- [Introdução ao ActionScript 3.0\(Slekk.com\)](#)
- [Dicas para aprender ActionScript 3 \(Adobe.com\)](#)
- [Introdução ao tratamento de eventos no ActionScript 3 \(Adobe.com\)](#)
- [Recursos de migração do ActionScript 3.0 para Flash \(Adobe.com\)](#)
- [Migração para o ActionScript 3: principais conceitos e mudanças \(Adobe.com\)](#)
- [As cinco concepções mais equivocadas sobre o ActionScript 3 \(Adobe.com\)](#)
- [Receitas de migração do ActionScript 3 \(Adobe.com\)](#)
- [Tabela de migração do ActionScript 3 \(Adobe.com\)](#)
- [Manual didático dos componentes do Flash e do ActionScript \(Adobe.com\)](#)
- [Manual didático do Flash ActionScript 2.0 \(Adobe.com\)](#)

O painel Ações

[Para o início](#)

Procurando pela Referência de Linguagem?

Para encontrar a documentação de referência de um elemento de linguagem específico do ActionScript, siga um destes procedimentos:

- Abra a página [Referência da Linguagem do ActionScript 3.0](#), e pesquise pelo elemento de linguagem.
- (Desaprovado com o Flash Professional CC) Abra a [Referência de Linguagem do ActionScript 2.0](#), e pesquise pelo elemento de linguagem.
- Digite o elemento de linguagem no painel de Ações, selecione-o e então pressione F1. (Você deve pressionar F1 imediatamente, ou este tópico se abrirá.)

Nota: Para abrir Ajuda em um navegador ao invés do aplicativo de Ajuda da Comunidade, consulte este artigo:

http://kb2.adobe.com/community/publishing/916/cpsid_91609.html

Aprendendo o ActionScript

Este artigo é sobre como usar a funcionalidade do painel Ações no Flash Professional, e não sobre como programar código ActionScript.

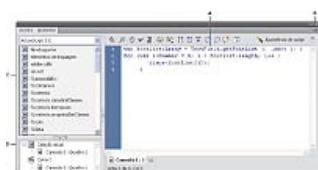
Para aprender a programar código ActionScript, use estes recursos:

- [Saiba sobre o ActionScript 3.0](#)
- [Referência dos componentes e da linguagem do ActionScript 3.0](#)
- [Introdução ao ActionScript 3.0 \(Slekk.com\)](#)
- [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#)
- [Referência de Linguagem do ActionScript 2.0](#)

Nota: ActionScript 3.0 e 2.0 não são compatíveis entre si. Você precisa escolher somente uma versão a ser usada em cada arquivo FLA que criar.

Visão Geral do painel Ações

Para criar scripts incorporados em um arquivo FLA, informe o ActionScript diretamente no painel Ações (Janela > Ações ou pressione F9).



A. Painel Script B. Menu do painel D. Navegador de scripts

O painel Ações consiste de três painéis:

Painel Script Permite que você digite o código do ActionScript, que está associado ao quadro atualmente selecionado.

Navegador de scripts Lista os scripts no seu documento Flash, e permite se mover rapidamente entre eles. Clique em um item no navegador do Script para visualizar o script no painel Script.

(Desaprovado com o Flash Professional CC) Impressão do ActionScript

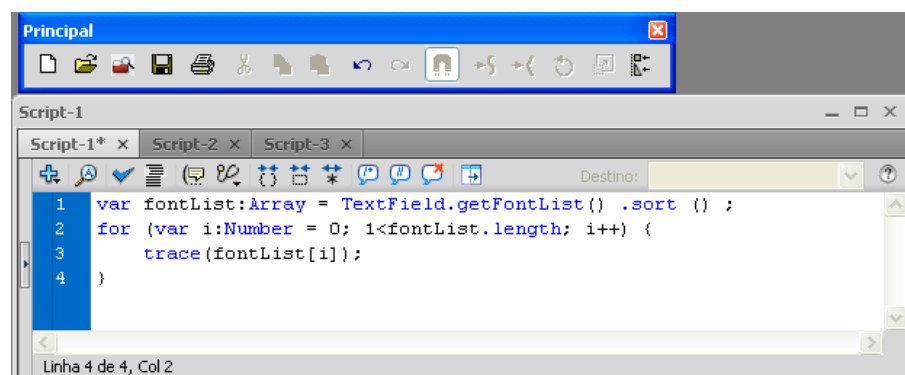
1. No menu pop-up do painel Ações, selecione Imprimir.
2. Selecione as opções e clique em Imprimir.

Uma vez que a cópia impressa não inclui informações sobre o arquivo que a originou, você deve incluir informações, como o nome do arquivo FLA em um comentário no script.

Visão geral da janela Script

[Para o início](#)

A janela Script permite que você crie arquivos externos de script que você importa para seu aplicativo. Esses scripts podem ser arquivos do ActionScript ou do Flash JavaScript.



Janela Script

Se você tem mais de um arquivo externo aberto, os nomes de arquivos são exibidos em guias no topo da janela Script.

Na janela Script, é possível usar os seguintes recursos: localizar e substituir, atribuição de cores à sintaxe, formato automático, referência de código, comentário de código, contração de código, opções de depuração (apenas para arquivos do ActionScript) e quebra de texto. A janela Script também permite a exibição de números de linha e de caracteres ocultos.

Criar um arquivo externo na janela Script

1. Selecione Arquivo > Novo.
2. Selecione o tipo de arquivo externo que você deseja criar (arquivo do ActionScript ou do Flash JavaScript).

Editar um arquivo existente na janela Script

- Para abrir um script existente, selecione Arquivo > Abrir e, depois, abra um arquivo AS existente.
- Para editar um script que já esteja aberto, clique a guia do documento que exibe o nome do script.

Ferramentas no painel Ações e na janela Script

[Para o início](#)

O painel Ações permite que você acesse os recursos de assistência de código que ajudam a simplificar e dinamizar a codificação no ActionScript.

Localizar Localiza e substitui texto no script.

Inserir caminho de destino (Somente painel Ações) Ajuda na configuração do caminho de destino absoluto ou relativo para uma ação no script.

Ajuda Exibe as informações de referência para o elemento do ActionScript que está selecionado no painel Script. Por exemplo, se você clicar em um instrução import e, em seguida, clicar em Ajuda, as informações de referência para import aparecem no painel Ajuda.

Snippets de código Abre o painel Snippets de código que exibe amostras de snippets de código.

Acesso à Ajuda sensível ao contexto do painel Ações

1. Para selecionar um item de referência, realize um dos seguintes procedimentos:
 - Selecione um termo ActionScript no painel da caixa de ferramentas do painel Ações (à esquerda do painel Ações).
 - Selecione um termo ActionScript no painel Ações no painel Script.
 - Coloque o ponto de inserção antes do termo ActionScript no painel Ações no painel Script.
2. Para abrir a página de referência do painel de Ajuda do item selecionado, realize um dos seguintes procedimentos:
 - Pressione F1.
 - Clique com o botão direito no item e selecione Exibir Ajuda.
 - Clique em Ajuda  sobre o painel Script.

Definir preferências do ActionScript

Quer você edite o código no painel Ações ou na janela Script, você pode definir e modificar um único conjunto de preferências.

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh) e, depois, clique em Editor de código na lista Categoria.
2. Defina as preferências desejadas:

Recuo automático Quando o recuo automático está ativado, o texto digitado após um parêntese de abertura "(" ou uma chave de abertura "{" é automaticamente recuado de acordo com a configuração do Tamanho da tabulação.

Tamanho da tabulação Especifica o número de caracteres que uma linha é recuada.

Referências de código Ativa a referência de código no painel Script.

Atraso Especifica o atraso (em segundos) antes que as referências de código sejam exibidas. Observe que a opção é desaprovada com o Flash Professional CC.

Fonte Especifica a fonte usada em seu script.

Abrir/importar Especifica a codificação de caractere usada quando você abre ou importa arquivos do ActionScript.

Salvar/exportar Especifica a codificação de caractere usada quando você salva ou exporta arquivos do ActionScript.

Recarregar arquivos modificados Especifica o que acontece quando um arquivo de script é modificado, movido ou excluído. Selecione Sempre, Nunca ou Solicitar.

Sempre Nenhum aviso é exibido, e o arquivo é automaticamente recarregado.

Nunca Nenhum aviso é exibido, e o arquivo permanece no estado atual.

Solicitar (Padrão) É exibido um aviso, e você pode optar por recarregar o arquivo.

Quando você cria aplicativos com scripts externos, essa preferência ajuda a evitar a sobregravação de um script que um membro da equipe tenha modificado desde que você abriu o aplicativo, ou evitar a publicação do aplicativo com versões de scripts mais antigas. Os avisos permitem que você feche automaticamente um script e reabra a versão modificada mais recente.

Cores de sintaxe Especifica a atribuição de cores a códigos em seus scripts.

Configurações do ActionScript 3.0 Esses botões abrem as caixas de diálogo Configurações do ActionScript, onde você pode definir um caminho de origem, caminho de biblioteca e caminho de biblioteca externa para o ActionScript 3.0.

Mais tópicos da Ajuda

[Depuração do ActionScript 3.0](#)



Como trabalhar com o Flash Pro e o Flash Builder

Edição e depuração de ActionScript com Flash Professional e Flash Builder

Criação de componentes para o Flex

Uso de metadados do Flex

Recursos adicionais

Adobe® Flash® Professional e Flex® podem ser usados juntos de diversas maneiras, inclusive na criação de gráficos e componentes personalizados no Flash Professional para uso no Flex®. Os seguintes tutoriais demonstram algumas das formas pelas quais o Flash® e o Flex® podem ser usados juntos.

Nota: (Somente Flash Professional CC) O fluxo de trabalho da Exibição de design entre o Flash Professional e o Flash Builder foi desaprovada. Ao iniciar esse fluxo de trabalho do Flash Builder 4.6, uma exceção é acionada ao Flash Pro.

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Trabalho com o Flash Builder \(2:52\)](#) (Adobe TV)
- Tutorial: [Compartilhamento de projetos entre o Flash Pro e o Flash Builder](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Criar componentes personalizados do Flex com o Flash CS3 \(7:10\)](#)
- Vídeo: [Criação de contêineres do Flex no Flash \(4:33\)](#)
- Vídeo: [Criação de capas personalizadas para aplicativos do Flex \(4:58\)](#)
- Vídeo: [Gráficos personalizados do Flash em componentes do Flex \(6:42\)](#)
- Vídeo: [Usar o componente de serviço da Web do Flex no Flash \(8:53\)](#)
- Vídeo: [Uso e animação de filtros em aplicativos do Flex \(4:35\)](#)
- Vídeo: [Exploração do timer do Flash \(4:28\)](#)

Edição e depuração de ActionScript com Flash Professional e Flash Builder

[Para o início](#)

O Flash Professional CS5 oferece fluxos de trabalho aprimorados entre o Flash Pro e o Flash Builder 4.

O fluxo de trabalho incorporado inclui:

- Editar ActionScript 3.0 no Flash Builder 4 e testar, depurar ou publicar no Flash Pro CS5.
- Iniciar arquivos ActionScript 3.0 a partir do Flash Professional para edição no Flash Builder 4.

Há um tutorial em vídeo sobre o fluxo de trabalho do Flash Pro/Flash Builder disponível em www.adobe.com/go/lrvid5303_fl_br.

Antes de começar

Para ativar esses fluxos de trabalho do Flash Pro/Flash Builder, assegure-se de que as seguintes condições sejam verdadeiras:

- Tanto o Flash Professional CS5 quanto o Flash Builder 4 estão instalados.
- Para iniciar um arquivo FLA a partir do Flash Builder, a natureza de projeto do Flash Professional precisa ser atribuída ao seu projeto no painel Explorador de pacotes.

Para obter mais informações sobre a atribuição de naturezas de projetos no Flash Builder, consulte a Ajuda do Flash Builder.

- Para iniciar um arquivo FLA no Flash Builder, seu projeto precisa ter um arquivo FLA atribuído para ser usado para fins de teste e depuração nas propriedades do projeto no Flash Professional.

Recursos adicionais

- Tutorial: [Criar um projeto Flash Professional no Flash Builder - Parte 1](#) (flashauthoring.blogspot.com)
- Tutorial: [Criar um projeto Flash Professional no Flash Builder - Parte 2](#) (flashauthoring.blogspot.com)
- Tutorial: [Uso do depurador Flash Builder 4 para depurar projetos Flash Professional](#) (flashauthoring.blogspot.com)

Testar, depurar e publicar o Flash Pro a partir do Flash Builder

Para executar o teste e a depuração no Flash Pro com um arquivo que esteja sendo editado no Flash Builder 4:

- Na perspectiva de desenvolvimento do Flash Builder, escolha Executar > Testar filme ou Executar > Depurar filme. Observe que cada item de menu tem um ícone do Flash Pro a seu lado. Assim que a janela do SWF ou a sessão de depuração estiver fechada, o foco retornará para o Flash Builder, a menos que haja erros de compilador nos scripts de quadros no arquivo FLA associado ao projeto. Informações sobre todos os erros são enviadas para o painel Erros no Flash Builder.

Para publicar o arquivo FLA associado ao projeto atual no Flash Builder:

- Na perspectiva de desenvolvimento do Flash Builder, escolha Projeto > Publicar filme. Observe o ícone do Flash Pro ao lado do comando de menu.

Edição de arquivos AS no Flash Builder a partir do Flash Pro

Para criar uma nova classe ou interface do ActionScript 3.0 e atribuir o Flash Builder como editor:

1. Escolha Arquivo > Novo.
2. Na caixa de diálogo Novo documento, escolha Classe do ActionScript 3.0 ou Interface do ActionScript 3.0 interface.
3. Na caixa de diálogo Criar ActionScript 3.0, selecione o Flash Builder como o aplicativo para criação do arquivo e clique em OK. O Flash Builder é aberto.
4. N Flash Builder, escolha um arquivo FLA ou XFL a ser associado com o arquivo ActionScript e clique em Concluir.

Para abrir e editar um arquivo AS no Flash Builder a partir do Flash Pro:

1. No painel Biblioteca, clique com o botão direito do mouse em um símbolo associado à classe ou interface e escolha Propriedades.
2. Na caixa de diálogo Propriedades do símbolo, clique em Editar definição de classe.
3. Na caixa de diálogo Editar ActionScript 3.0 exibida, verifique se o editor atribuído ao arquivo AS é o Flash Builder e clique em OK.

Se o Flash Builder não estiver atribuído para edição do arquivo, selecione o Flash Builder como o aplicativo para edição do arquivo de classe e clique em OK.

O Flash Builder é aberto para editar o arquivo.

Criação de componentes para o Flex

[Para o início](#)

No Adobe® Flash® Professional, você pode criar conteúdos para utilizar como componentes em aplicativos Adobe® Flex®. Esses conteúdos podem incluir elementos visuais e códigos do Adobe® ActionScript® 3.0.

A criação de componentes no Flash Professional para utilizar no Flex permite-lhe aproveitar os recursos flexíveis de design gráfico do Flash Professional enquanto ainda utiliza os recursos do Flex.

Para criar componentes Flex no Flash Professional, é necessário instalar o Flex Component Kit para Flash Professional. Instale o kit de componentes utilizando o Adobe Extension Manager. Algumas versões do kit de componentes podem não oferecer suporte a todos os recursos do Adobe® Flash® Professional. Portanto, baixe a versão mais recente do kit de componentes em www.adobe.com/go/flex_ck_br.

Para obter mais informações sobre o uso combinado do Flex e do Flash Professional, consulte a documentação do Flex no site da Adobe em www.adobe.com/go/learn_flexresources_br.

Para criar um componente Flex no Flash:

1. Instale o Adobe Extension Manager. Para baixar o Extension Manager, visite a página de download do Extension Manager em www.adobe.com/go/extension_manager_dl_br.
Por padrão, o Extension Manager é instalado com os aplicativos do Adobe Creative Suite.
2. Baixe e instale o Flex Component Kit, disponível em www.adobe.com/go/flex_ck_br. Encerre o Flash Professional antes de instalar o kit de componentes. Para obter informações sobre como instalar extensões com o Adobe Extension Manager, consulte www.adobe.com/go/learn_extension_manager_br.
3. Inicie o Flash Professional. Dois novos comandos serão exibidos no menu Comandos, Converter símbolo em componente Flex e Converter símbolo em recipiente Flex.
4. No Flash Professional, crie um símbolo de clipe de filme que contenha a arte-final e o código do ActionScript 3.0 que deseja incluir no componente Flex. O conteúdo deve ser incluído em um símbolo de clipe de filme antes da conversão em componente Flex.
5. Antes de converter o clipe de filme em componente Flex, verifique se ele atende aos seguintes requisitos de compatibilidade com o Flex:
 - A taxa de quadros do arquivo FLA deve ser de 24 q/s e deve coincidir com a taxa de quadros de qualquer projeto do Flex que fará uso do componente.
 - O ponto de registro deve estar localizado no ponto 0, 0 no clipe de filme.

Nota: Para garantir que todo o conteúdo do clipe de filme tenha o ponto de registro de 0, 0, clique no botão Editar múltiplos quadros, na parte inferior de Linha do tempo, selecione todos os quadros na linha de tempo do clipe de filme, selecione todo o conteúdo em todos os quadros e mova-o para 0, 0 no Inspetor de propriedades.

6. Selecione o clipe de filme no painel Biblioteca e selecione Comandos > Converter símbolo em componente Flex.

O Flash Professional converte o clipe de filme em componente Flex, altera seu ícone para um ícone do Flex na Biblioteca e importa o clipe compilado da classe FlexComponentBase para a Biblioteca. O Flash Professional incorpora o FlexComponentBase ao arquivo SCW do componente Flex criado na próxima etapa.

Observe as mensagens de andamento exibidas no painel Saída enquanto o Flash Professional converte o clipe de filme.

7. Selecione Arquivo > Publicar para criar um arquivo SWC contendo o componente Flex compilado. O Flash Professional também cria um arquivo SWF a partir do arquivo FLA principal, mas você pode ignorar o arquivo SWF se desejar. Agora o arquivo SWC do componente publicado está pronto para ser utilizado no Flex.
8. Para utilizar o arquivo SWC no Flex, siga um destes procedimentos:
 - Copie o arquivo SWC do Flash Professional e cole-o na pasta bin do projeto do Flex.
 - Adicione o arquivo SWC ao caminho da biblioteca do projeto do Flex. Para obter mais informações, consulte a documentação do Flex Builder em www.adobe.com/go/learn_flexresources_br.

Uso de metadados do Flex

[Para o início](#)

Se você estiver programando o código ActionScript 3.0 a ser usado no Flex, poderá inserir metadados no código para incorporar arquivos externos em qualquer SWF publicado que inclua o código ActionScript. Normalmente, essas declarações de metadados [Embed] são utilizadas para incorporar arquivos de imagem, fontes, símbolos individuais ou outros arquivos SWF no SWF.

Lembre-se de que metadados são "dados sobre dados". Adicione metadados ao ActionScript na linha que está logo após a linha de código à qual os metadados se aplicam. Em seguida, o compilador considera os metadados quando for compilar a linha de código que os seguem.

Por exemplo, para incorporar uma imagem chamada button_up.png que está armazenada no diretório um nível acima do arquivo ActionScript, você usaria o seguinte ActionScript:

```
[Embed("../button_up.png")]  
  
private var buttonUpImage:Class;
```

A tag de metadados [Embed] informa ao compilador que ele deve incorporar o arquivo denominado button_up.png no arquivo SWF e que o arquivo deve ser associado à variável denominada buttonUpImage.

Para obter mais informações sobre como incorporar ativos com metadados no Flex, consulte Incorporação de ativos no Guia do desenvolvedor do Flex 3, em www.adobe.com/go/learn_flexresources_br.

Se você utilizar um recurso que exija o SDK do Flex, como metadados [Embed], no momento da compilação, o Flash Professional irá solicitar que você adicione o arquivo Flex.SWC ao caminho da biblioteca de seu arquivo FLA. O arquivo Flex.SWC contém classes compiladas necessárias para dar suporte aos metadados do Flex. Clique em Atualizar caminho da biblioteca na caixa de diálogo para adicionar o arquivo Flex.SWC ao caminho da biblioteca. Você também pode adicionar o arquivo Flex.SWC ao caminho da biblioteca nas configurações de publicação do ActionScript mais tarde.

Recursos adicionais

[Para o início](#)

Os recursos a seguir fornecem informações adicionais e exemplos da integração do Flash Pro com o Flash Builder:

- Site: <http://jessewarden.com/>



Programação e gerenciamento de scripts

[Formatar código](#)

[Comentar seções do código](#)

[Usar atribuição de cores à sintaxe](#)

[Uso do identificador e a lista de palavra-chave em runtime](#)

[Usar números de linha e quebra de texto](#)

[Exibir caracteres ocultos](#)

[Como localizar texto em um script](#)

[\(Desaprovado com o Flash Professional CC\) Verificação de sintaxe e pontuação](#)

[\(Desaprovado com o Flash Professional CC\) Importação e exportação de scripts](#)

[\(Desaprovado com o Flash Professional CC\) Codificação de scripts importados e exportados](#)

[\(Desaprovado com o Flash Professional CC\) Fixação de scripts no painel Ações](#)

[Inserir caminhos de destino](#)

[Usar referências de código](#)

Formatar código

[Para o início](#)

Seu código pode ser formatado e recuado automaticamente quando digitado. Com o uso do mapeamento dinâmico de fontes, você garante que as fontes corretas sejam usadas em textos multilíngues.

(Desaprovado com o Flash Professional CC) Definir as opções de Formato automático

1. Siga um destes procedimentos:
 - No menu do painel  (no canto superior direito do painel Ações), selecione Preferências.
 - Na janela Script, selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh).
2. Na caixa de diálogo Preferências, selecione Formato automático.
3. Selecione uma das opções de Formato automático.

Depois de definir as opções de Formato automático, suas configurações serão aplicadas automaticamente ao código que você escrever, mas não ao código existente. Para o código existente, você deve aplicar as configurações manualmente.

(Desaprovado com o Flash Professional CC)

- Clique em Formato automático  na barra de ferramentas do painel Ações ou da janela Script.
- No menu do painel (no canto superior direito do painel Ações), selecione Formato automático.
- Pressione Control+Shift+F (Windows) ou Command+Shift+F (Macintosh).
- Na janela Script, selecione Ferramentas > Formato automático.

Formatar código de acordo com as configurações do Formato automático

❖ Para ativar ou desativar o mapeamento dinâmico de fontes, marque ou desmarque Mapeamento dinâmico de fontes na caixa de diálogo Preferências.

O mapeamento dinâmico de fontes é desativado por padrão, pois esse recurso aumenta o tempo de desenvolvimento quando você está trabalhando com scripts. Se você está trabalhando com texto multilíngue, ative o mapeamento dinâmico de fontes, pois este recurso ajuda a garantir que sejam usadas as fontes corretas.

Usar recuo automático

❖ Para ativar ou desativar o recuo automático, marque ou desmarque o Recuo automático na caixa de diálogo Preferências.

Quando o recuo automático está ativado, o texto digitado após um parêntese de abertura "(" ou uma chave de abertura "{" é automaticamente recuado de acordo com a configuração do Tamanho da tabulação nas preferências do ActionScript.

Em seus scripts, você pode recuar uma linha selecionando-a e pressionando Tab. Para remover o recuo, selecione a linha e pressione Shift+Tab.

Comentar seções do código

[Para o início](#)

Os comentários de código são partes do código que o compilador do ActionScript ignora. Uma linha de comentário explica o que seu código está fazendo, ou desativa temporariamente algum código que você não quer excluir. Comente uma linha de código iniciando-o com barras duplas (//).

O compilador ignora todo o texto nessa linha após as barras duplas. Você também pode comentar blocos maiores de código colocando uma barra e um asterisco (*/**) no início do bloco e um asterisco e uma barra (**/*) no final do bloco.

Você pode digitar estes marcadores de comentário manualmente, ou pode usar botões na parte superior do painel Ações ou da janela Script para adicioná-los.

Comentar uma linha de código

1. Posicione o ponto de inserção no início da linha ou no caractere onde você quer que o comentário inicie.
2. Clique com o botão direito do mouse e escolha Comentário. Você também pode usar os atalhos do teclado Ctrl + M (Windows) ou Comando + M ou vá para Editar > Comentar seleção.

Barras duplas (*//*) são colocadas no ponto de inserção.

Comentar várias linhas de código

1. Selecione as linhas a serem comentadas. (A primeira e a última linha da seleção podem ser linhas parciais.)
2. Clique com o botão direito do mouse e escolha Comentário. Você também pode usar os atalhos do teclado Ctrl + M (Windows) ou Comando + M ou vá para Editar > Comentar seleção.

Os caracteres de comentário de bloco são colocados no início (*/**) e no final (**/*) da seleção.

Nota: Se houver comentários entre as linhas de texto selecionadas, uma linha de comentário será aplicada em todas as linhas selecionadas.

Remover um comentário

1. Posicione o ponto de inserção na linha que contém o comentário, ou selecione o bloco de código que está comentado.
2. Clique com o botão direito do mouse e selecione Retirar comentário. Você também pode usar os atalhos do teclado Ctrl + Shift + M (Windows) ou Comando + Shift + M ou vá para Editar > Retirar comentário da seleção.

Usar atribuição de cores à sintaxe

[Para o início](#)

No ActionScript, como em qualquer linguagem, a sintaxe é o modo como os elementos são agrupados para criar um significado. Se você usar a sintaxe incorreta do ActionScript, seus scripts não funcionarão.

Para destacar erros de sintaxe, defina um código de cor para as partes de seus scripts. Por exemplo, suponha que você configurou a preferência da atribuição de cores à sintaxe para que as palavras-chave apareçam em azul. Quando você digita `var`, a palavra `var` aparece em azul. No entanto, se você digita por engano `vae`, a palavra `vae` permanece em preto, o que mostra que você cometeu um erro de digitação.

Siga um destes procedimentos:

- Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh), clique em Editor de código na lista Categoria e especifique as configurações da Atribuição de cores à sintaxe.
- Com o ponto de inserção no painel Script, pressione Control-U (Windows) ou Command-U (Macintosh).

Nota: Quando você grava scripts no painel Ações, os comandos que não são suportados pela versão do player que você está objetivando aparecem em amarelo na caixa de ferramentas de ações. Por exemplo, se a versão do arquivo SWF do Flash Player está configurada para Flash 7, o código ActionScript que só seja suportado pelo Flash Player 8 aparece em amarelo na caixa de ferramentas de ações.

Uso do identificador e a lista de palavra-chave em runtime

[Para o início](#)

Ao iniciar o FlashPro, o identificador e as listas de palavra-chave são lidos do arquivo de recurso e em cache. Além de ler as listas de padrão do recurso, também faz a verificação de palavras-chave adicionais e lista de identificador na pasta Preferência. É possível adicionar palavras-chave e identificadores adicionais, acrescentando "arquivos .txt" nas seguintes pastas:

- C:\Users\<Username>\[AppData]\Roaming\Adobe\Flash Pro\13.0[ActionscriptKeywords]\
- C:\Users\<User Name>\[AppData]\Roaming\Adobe\Flash Pro\13.0[ActionscriptIdentifiers]\
- C:\Users\<User Name>\[AppData]\Roaming\Adobe\Flash Pro\13.0[JavascriptKeywords]\
- C:\Users\<User Name>\[AppData]\Roaming\Adobe\Flash Pro\13.0[JavascriptIdentifiers]\

Usar números de linha e quebra de texto

[Para o início](#)

Quando você edita ou modifica um código, os números de linha tornam o código mais fácil de ser rolando e analisado. A quebra de texto ajuda a evitar a rolagem horizontal de longas linhas de código (especialmente quando você trabalha no ambiente de autoria, ou em resoluções baixas de tela).

Ativar ou desativar números de linha

- Na janela Script, selecione Exibir > Números de linha.

- Pressione Control+Shift+L (Windows) ou Command+Shift+L (Macintosh).

Destacar uma linha específica

❖ Na janela Script, selecione Editar > Ir para linha.

Ativar ou desativar a quebra de texto

- Na janela Script, selecione Exibir > Quebra de texto.
- Pressione Control+Shift+W (Windows) ou Command+Shift+W (Macintosh).

Exibir caracteres ocultos

[Para o início](#)

Caracteres como espaços, tabulações e quebras de linha são ocultos no código ActionScript. Você pode precisar exibir esses caracteres. Por exemplo, você tem de localizar e remover espaços duplos que não fazem parte do valor de uma string, pois esses espaços causam erros no compilador.

- Pressione Control+Shift+8 (Windows) ou Command+Shift+8 (Macintosh).

Os símbolos a seguir são usados para exibir caracteres ocultos.

Caractere oculto	Símbolo
Espaço único	.
Espaço duplo	
Tab	>>
quebra de linha	¶

Como localizar texto em um script

[Para o início](#)

A ferramenta Localizar permite que você localize e substitua strings de texto em seus scripts.

Nota: Para pesquisar o texto em cada script em um documento Flash, use o Explorador de filmes.

Localizar texto

1. No painel Ações ou na janela Script, clique em Localizar  ou pressione Control+F (Windows) ou Command+F (Macintosh).
2. Informe a string de pesquisa.
3. Clique em Localizar próxima.

Localizar e substituir texto em um script

1. No painel Ações ou na janela Script, clique em Localizar  ou pressione Control+F (Windows) ou Command+F (Macintosh).
2. Informe a string de pesquisa.
3. Na caixa Substituir, informe a nova string.
4. Clique em Localizar próxima.
5. Para substituir a string, clique em Substituir; para substituir todas as ocorrências da string, clique em Substituir tudo.

(Desaprovado com o Flash Professional CC) Repetir uma pesquisa no painel Ações

❖ No menu do painel  (no canto superior direito do painel Ações), selecione Localizar de novo.

(Desaprovado com o Flash Professional CC) Repetição de uma pesquisa na janela Script

❖ Selecione Editar > Localizar de novo.

(Desaprovado com o Flash Professional CC) Verificação de sintaxe e pontuação

[Para o início](#)

Você pode fazer uma rápida verificação de seu código ActionScript sem publicar o arquivo FLA.

Quando você verifica a sintaxe, o script atual é verificado. Se o script atual chamar as classes ActionScript, elas também serão selecionadas. Outros scripts que possam estar no arquivo FLA não serão verificados.

Para os arquivos ActionScript 2.0, Verificar Syntax executa o código por meio do compilador, gerando erros de sintaxe e compilador.

Para os arquivos do ActionScript 3.0, o Verificar Syntax gera apenas os erros de sintaxe. Para gerar os erros do compilador, tais como incompatibilidade de tipos, valores de retorno inadequados e erros ortográficos de nome de método ou variável, você deverá usar o comando Controlar > Testar.

Verificar sintaxe

Para verificar a sintaxe, execute um dos seguintes procedimentos:

- No painel Ações ou na janela Script, clique em Verificar sintaxe .
- Clique no painel Script e, depois, pressione Control+T (Windows) ou Command+T (Macintosh). Clicar ou digitar no painel Script traz o foco para ele. Se o foco estiver em um objeto no Palco, o painel Transformar se abre em vez dele.

Os erros de sintaxe são listados no painel Erros do compilador.

Nota: Em um arquivo externo de classe do ActionScript na janela Script, o caminho da classe global (AS2) ou de origem (AS3) afeta a verificação da sintaxe. Mesmo que o caminho da classe global ou o caminho de origem esteja definido corretamente, erros poderão ser gerados, pois o compilador não tem conhecimento de que essa classe esteja sendo compilada.

Verificar equilíbrio da pontuação

1. Clique entre chaves {}, colchetes [] ou parênteses () em seu script.
2. No Windows, pressione Control+' (aspa simples); no Macintosh, pressione Command+' (aspa simples). O texto entre chaves, colchetes ou parênteses é destacado, e você pode verificar se a pontuação de abertura tem uma pontuação de fechamento correspondente.

(Desaprovado com o Flash Professional CC) Importação e exportação de scripts

[Para o início](#)

Você pode importar um script para o painel Ações ou a janela Script. Você também pode exportar seus scripts do painel Ações para os arquivos externos do ActionScript. (Quando você usa a janela Script, a exportação é desnecessária pois, em vez disso, você pode salvar o arquivo AS.)

Se o texto em seus scripts não tiver a aparência esperada quando você abrir ou importar um arquivo, altere a preferência de codificação de importação.

Importar um arquivo AS externo

1. No painel Script, posicione o ponto de inserção onde você deseja que fique localizada a primeira linha do script externo.
2. Siga um destes procedimentos:
 - No menu do painel Ações, selecione Importar script, ou pressione Control+Shift+I (Windows) ou Command+Shift+I (Macintosh).
 - Na janela Script, selecione Arquivo > Importar script ou pressione Control+Shift+I (Windows) ou Command+Shift+I (Macintosh).

Exportar um script do painel Ações

1. Selecione o script a ser exportado. Depois, no menu do painel Ações, selecione Exportar script, ou pressione Control+Shift+X (Windows) ou Command+Shift+X (Macintosh).
2. Salve o arquivo do ActionScript (AS).

Configurar opções de codificação de texto

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh) e, depois, selecione ActionScript na lista Categoria.
2. Defina as opções desejadas:

Abrir/importar Selecione Codificação UTF-8 para abrir ou importar usando a codificação Unicode, ou selecione Codificação padrão para abrir ou importar usando a forma de codificação do idioma atualmente em uso por seu sistema.

Salvar/exportar Selecione Codificação UTF-8 para salvar ou exportar usando a codificação Unicode, ou selecione Codificação padrão para salvar ou exportar usando a forma de codificação do idioma atualmente em uso por seu sistema.

Ativar ou desativar o aviso de codificação de exportação

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh) e, depois, selecione Avisos na lista Categoria.
2. Marque ou desmarque Avisar sobre conflitos de codificação ao exportar arquivos ActionScript.

(Desaprovado com o Flash Professional CC) Codificação de scripts importados e exportados

[Para o início](#)

Você pode configurar as preferências do ActionScript para especificar o tipo de codificação a ser usado com arquivos do ActionScript importados e exportados. A Codificação UTF-8 é o formato Unicode de 8 bits, que permite incluir texto em vários idiomas em seu arquivo. A Codificação padrão é a codificação suportada pelo idioma que seu sistema está usando no momento, também chamada de página de código tradicional.

Importante: Quando você usa um aplicativo que não está no idioma inglês em um sistema em inglês, ocorre uma falha no comando Testar filme se qualquer parte do caminho do arquivo SWF tiver caracteres que não possam ser representados por meio do uso do esquema de codificação

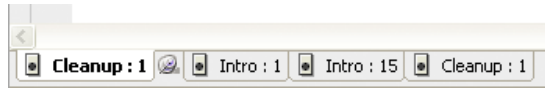
Multibyte Character Sets (MBCS, conjuntos de caracteres de multibytes). Por exemplo, caminhos em japonês, que funcionam em um sistema em japonês, não funcionam em um sistema em inglês. Certifique-se de usar nomes de caminhos somente em inglês nos sistemas em inglês. Todas as áreas do aplicativo que usam o player Testar filme estão sujeitas a essa limitação.

(Desaprovado com o Flash Professional CC) Fixação de scripts no painel Ações

[Para o início](#)

Se você não organizar o código em seu arquivo FLA em um local central, ou se você estiver usando comportamentos, poderá fixar scripts individuais no painel Ações para mover entre eles mais facilmente. Fixar um script significa que você pode manter aberto o local do código no painel Ações e facilmente clicar entre scripts abertos. Isso pode ser especialmente útil em depurações.

Na figura a seguir, o script associado ao local atual na linha do tempo está no Quadro 1 da camada de nome Cleanup (Limpeza). (A guia na extremidade esquerda sempre segue o seu local ao longo da linha do tempo.) Esse script também está fixado (é mostrado como a guia mais à direita). Dois outros scripts estão fixados: um no Quadro 1 e o outro no Quadro 15 da camada nomeada Intro. Você pode mover entre os scripts fixados clicando nas guias ou usando atalhos de teclado. Mover pelos scripts fixados não altera sua posição atual na linha do tempo.



Um script fixado

 Se o conteúdo no painel Script não for alterado para refletir o local que você seleciona na linha do tempo, o painel Script, provavelmente, estará mostrando um script fixado. Clique na guia no canto inferior esquerdo do painel Script para mostrar o script associado a seu local ao longo da linha do tempo.

Fixar um script

1. Clique na Linha do tempo para que o script apareça na guia no canto inferior esquerdo do painel Script no painel Ações.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Clique no ícone de tachinha à direita da guia.
 - Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) na guia e selecione Fixar script.
 - No menu do painel  (no canto superior direito do painel Ações), selecione Fixar script.

Desfixar um script

- Se um script fixado aparecer em uma guia no canto inferior esquerdo do painel Script do painel Ações, clique no ícone de tachinha à direita da guia.
- Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) na guia e selecione Fechar script ou Fechar todos os scripts.
- No menu do painel  (no canto superior direito do painel Ações), selecione Fechar script ou Fechar todos os scripts.

Atalhos de teclado para scripts fixados

Quando o ponto de inserção está no painel Script, use os seguintes atalhos de teclado para trabalhar com scripts fixados.

Ação	Tecla de atalho do Windows	Tecla de atalho do Macintosh
Fixar script	Control+= (sinal de igual)	Command+=
Desfixar script	Control+- (sinal de menos)	Command+-
Mover foco para guia à direita	Control+Shift+. (ponto)	Command+Shift+.
Mover foco para guia à esquerda	Control+Shift+, (vírgula)	Command+Shift+,
Desfixar todos os scripts	Control+Shift+- (sinal de menos)	Command+Shift+-

Inserir caminhos de destino

[Para o início](#)

Muitas ações de scripts se destinam a afetar cliques de filme, botões e outras ocorrências de símbolos. Em seu código, você pode fazer referência a ocorrências de símbolos em uma linha do tempo inserindo um caminho de destino — o endereço da ocorrência que você deseja atingir. Você pode configurar um caminho de destino absoluto ou relativo. Um caminho absoluto contém o endereço completo da ocorrência. Um caminho relativo contém somente a parte do endereço que é diferente do endereço do próprio script no arquivo FLA e não funcionará mais se o script for movido para outro local.

1. No painel Ações, clique em uma ação em seu script.

2. Clique em Caminho de destino .
3. Informe o caminho para a ocorrência de destino, ou selecione o destino na lista.
4. Selecione a opção de caminho Absoluto ou Relativo.

[Para o início](#)

Usar referências de código

Quando você trabalha no painel Ações ou na janela Script, o software pode detectar que ação você está informando e exibe uma referência de código. Há dois tipos de referências de código: uma dica de ferramenta que contém a sintaxe completa para essa ação, e um menu pop-up que lista os elementos possíveis do ActionScript, tais como nomes de métodos ou de propriedades, às vezes referidos como uma forma de conclusão de código.

As referências de código são ativadas por padrão. Ao definir as preferências, você pode desativar as referências de código para determinar a rapidez com que aparecem. Quando as referências de código estão desativadas nas preferências, você ainda pode exibir manualmente uma referência de código para um comando específico.

Nota: Se você não puder exibir referências de código para uma variável ou um objeto criado no ActionScript 2.0, mas as referências de código estiverem ativadas nas preferências do ActionScript, certifique-se de que nomeou a variável ou o objeto com o sufixo apropriado ou que usou uma digitação estrita para a variável ou o objeto.

Ativação das referências de código

Você pode disparar referências de código de várias formas.

Digitação estrita para objetos

Quando você usa o ActionScript 2.0 e usa a digitação estrita para uma variável que está baseada em uma classe incorporada (como Button, Array etc.), o painel Script exibe as referências de código para a variável. Por exemplo, suponha que você informe as duas linhas de código a seguir:

```
var foo:Array = new Array();
foo.
```

Assim que você digita o ponto (.), o Flash exibe em um menu pop-up uma lista dos métodos e propriedades disponíveis para os objetos Array (Matriz), pois você digitou a variável como Array (Matriz).

Sufixos e referências de código

Se você usa o ActionScript 1.0 ou deseja exibir as referências de código para objetos sem digitá-las estritamente, adicione um sufixo ao nome de cada objeto quando você criá-lo. Por exemplo, o sufixo que dispara a referência de código para a classe Camera é `_cam`. Suponha que você digita o seguinte código:

```
var my_array = new Array();
var my_cam = Camera.get();
```

Se você informa, então, `my_cam` seguido de um ponto, as referências de código para o objeto Camera aparecem.

Para os objetos que aparecem no Palco, use o sufixo na caixa Nome da ocorrência no Inspetor de propriedades. Por exemplo, para exibir referências de código para objetos MovieClip, use o Inspetor de propriedades para atribuir nomes de ocorrências ao sufixo `_mc` a todos os objetos MovieClip. Depois disso, sempre que você digitar o nome da ocorrência seguido de um ponto, a referência de código aparecerá.

 Embora os sufixos não sejam obrigatórios para o disparo de referências de código quando você usa a digitação estrita para um objeto, o uso de sufixos ajuda consistentemente a tornar seu código compreensível.

A tabela a seguir lista os sufixos que disparam referências de código no ActionScript 2.0:

Tipo de objeto	Sufixo da variável
Array	<code>_array</code>
Botão	<code>_btn</code>
Camera	<code>_cam</code>
Cor	<code>_cor</code>
ContextMenu	<code>_cm</code>
ContextMenuItem	<code>_cmi</code>
Data	<code>_date</code>
Erro	<code>_err</code>

LoadVars	_lv
LocalConnection	_lc
Microphone	_mic
MovieClip	_mc
MovieClipLoader	_mcl
PrintJob	_pj
NetConnection	_nc
NetStream	_ns
SharedObject	_so
Sound	_som
String	_str
TextField	_txt
TextFormat	_fmt
Vídeo	_vídeo
XML	_xml
XMLNode	_xmlnode
XMLSocket	_xmlsocket

Comentários e referências de código

Você também pode usar os comentários do ActionScript para especificar uma classe de objeto para as referências de código. No exemplo a seguir, um comentário informa ao ActionScript que a classe da ocorrência theObject é Object, e assim em diante.

```
// Object theObject;// Array theArray;// MovieClip theMC;
```

Se você informar subsequentemente theMC seguido de um ponto, serão exibidas as referências de código para métodos e propriedades de MovieClip. Se você informar theArray seguido de um ponto, serão exibidas as referências de código para métodos e propriedades de Array, e assim por diante.

No entanto, em vez dessa técnica, a Adobe recomenda que você use a digitação de dados estritos ou os sufixos, pois essas técnicas ativam automaticamente as referências de código e tornam seu código mais compreensível.

Especificar as configurações de preferências para as referências de código

❖ No painel Ações ou janela Script, selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh), clique em Editor de código na lista Categoria e, depois, ative ou desative as Referências de código.

(Desaprovado com o Flash Professional CC) Especificação de um atraso para as referências de código

1. No painel Ações ou na janela Script, selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh).
2. Clique em ActionScript na lista Categoria.
3. Use o controle deslizante para selecionar um valor para o atraso, em segundos.

Usar referências de código no estilo de dica de ferramenta

1. Exiba a referência de código digitando um parêntese de abertura "(" depois de um elemento que requer parênteses (por exemplo, após o nome de um método, um comando como if ou do..while etc.).

```
if (
  1 de 2 if ( condição ) {
}

my array.splice(
  Array.splice( índice, contagem, elemento1, ..., elementoN )
```

Os parênteses de abertura chamam as referências de códigos

2. Informe um valor para o parâmetro.

Para vários parâmetros, separe os valores com vírgulas. Para funções ou instruções, como o loop for, separe os parâmetros com ponto-e-vírgulas.

Os comandos sobrecarregados (funções ou métodos que podem ser chamados com diferentes conjuntos de parâmetros) como gotoAndPlay() ou for exibem um indicador que permite selecionar o parâmetro que você deseja definir. Para selecionar o parâmetro, clique nas setas menores ou pressione Control+seta à esquerda e Control+seta à direita.

```
for {  
  1 de 2 for ( init; condição; próximo ) {  
  }  
}
```

```
for {  
  2 de 2 for ( $iterador$ in $objeto$ ) {  
  }  
}
```

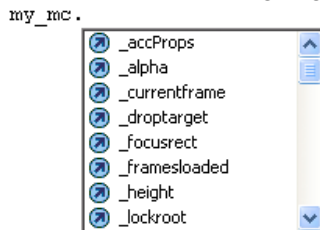
Uma referência de código com vários conjuntos de parâmetros

3. Para descartar a referência de código, execute um dos seguintes procedimentos:

- Digite um parêntese de fechamento “)”
- Clique fora da instrução.
- Pressione Escape.

Usar referências de código no estilo de dica de ferramenta:

1. Exiba a referência de código digitando um ponto após o nome de uma variável ou de um objeto.



Referências de código no estilo de dica de ferramenta:

2. Para navegar pelas referências de código, use as teclas de seta para cima e seta para baixo.
3. Para selecionar um item no menu, pressione Enter ou Tab, ou clique duas vezes no item.
4. Para descartar a referência de código, execute um dos seguintes procedimentos:
 - Selecione um dos itens de menu.
 - Clique acima ou abaixo da janela do menu.
 - Digite um parêntese de fechamento “)” se você já tiver digitado um parêntese de abertura “(“.
 - Pressione Escape.

Exibir manualmente uma referência de código

1. Clique no local de um código onde possam aparecer referências de código, como nos seguintes locais:
 - Após o ponto (.) que se segue a uma instrução ou um comando, onde uma propriedade ou um método deve ser informado
 - Entre parênteses [] no nome de um método
2. Siga um destes procedimentos:
 - Para habilitar manualmente Referências de código, selecione Exibir > Mostrar referência de código.
 - Pressione Control+barra de espaço (Windows) ou Command+barra de espaço (Macintosh).

Preenchimento de código de classes personalizadas

Quando você cria classes personalizadas do ActionScript 3.0, o Flash analisa as classes e determina os objetos, propriedades e métodos nelas incluídos. O Flash pode, então, fornecer preenchimento de código quando você programar código que faça referência às classes personalizadas. O preenchimento de código de classes personalizadas é automático para qualquer classe que você vincule a qualquer outro código com o comando importar.

O preenchimento de código permite aos desenvolvedores trabalhar mais rapidamente, visto que não precisam se lembrar de todos os objetos, métodos e propriedades usados pela classe. Os Designers podem trabalhar com classes que não tenham programado eles mesmos, porque não

têm conhecimento em primeira mão de como trabalhar com a classe.

O preenchimento de código inclui o seguinte:

- Preenchimento de código para referências de classes aninhadas

A assistência continuada do preenchimento de código é útil quando você grava referências aninhadas.

- Preenchimento de código para “this”

Quando você digita “this” no arquivo de classe, obtém o preenchimento de código para essa mesma classe.

- Preenchimento de código para “new+<space>”

Quando você digita “new+<space>”, o Flash exibe uma lista de classes e pacotes disponíveis.

- Preenchimento de código para “import”

Quando você digita “import + <space>”, o Flash exibe uma lista de todos os pacotes incorporados e personalizados.

- Preenchimento de código para bibliotecas SWC

Quando você adiciona uma biblioteca SWC ao caminho de biblioteca ou ao caminho de biblioteca externa, o Flash ativa o preenchimento de código para todas as classes incluídas no arquivo SWC.

Mais tópicos da Ajuda

 [Objetos e classes](#)

[Compilação e exportação de classes \(ActionScript 2.0\)](#)

[Depuração do ActionScript 3.0](#)

 [Tipos de dados](#)

 [Descrições de tipos de dados](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Efeitos

[Manual didático de efeitos gráficos para Flash](#)

Adobe (27 de fevereiro de 2012)

tutorial

O Adobe Flash Professional CS5 oferece vários recursos para produzir efeitos gráficos impressionantes e aprimorar a aparência e a sensação de seus projetos. O Manual didático de efeitos gráficos para Flash explorar estes recursos, de tarefas básicas, como usar ladrilhos e modos de mesclagem, a conceitos mais avançados, como animação de filtros e aplicação de máscaras usando o ActionScript. Confira as seções abaixo e se aprofunde no tópico que mais lhe interessar.

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Animação de interpolação de movimento

[Sobre animação de interpolação](#)

[Aplicação de predefinições de movimento](#)

[Criar animação de interpolação](#)

[Editar o caminho de movimento de uma animação de interpolação](#)

[Editar extensões de interpolação de animação na Linha do tempo](#)

[trabalhar com interpolação de movimento como arquivos XML](#)



(Desaprovado com o Flash Professional CC) [Editar propriedades de curvas da animação com o Editor de Movimento](#)



(Desaprovado com o Flash Professional CC) [Flexibilização de interpolação de movimento](#)

Sobre animação de interpolação

[Para o topo](#)

Antes de começar

Observação: Como a maioria das coisas em Flash, a animação não exige nenhum ActionScript. Contudo, você pode criar a animação com o ActionScript se quiser.

Antes de criar interpolações, é útil entender os seguintes conceitos do Flash Pro:

- Desenhar no Palco
- Camadas de Linha de tempo e a ordem de empilhamento dos objetos em uma única camada e também em várias camadas
- Mover e transformar objetos no Palco e no Inspetor de propriedades
- Usar a Linha de tempo, incluindo o tempo de vida útil do objeto e selecionar objetos em pontos específicos no tempo. Consulte [Quadros e quadros chave](#) para aprender as noções básicas.
- Símbolos e propriedades dos símbolos. Os tipos de símbolos interpoláveis incluem clipes de filme, botões e imagens. Os textos também são interpoláveis.
- Símbolos aninhados. As instâncias de símbolos podem ser aninhadas dentro de outros símbolos.
- Opcional: Edição da curva de Bezier usando as ferramentas Selecionar e Subseleção. Essas ferramentas podem ser usadas para editar os caminhos do movimento de interpolação.

Para obter mais informações sobre esses conceitos, consulte a lista de links na parte inferior desta página.

Noções básicas de interpolações de movimento

Uma [interpolação de movimento](#) é uma animação criada pela especificação de valores diferentes para a propriedade de um objeto em diferentes quadros. O Flash Pro calcula os valores dessa propriedade entre os dois quadros. O termo interpolação em inglês, “tween”, vem das palavras “in between”, “intermediário”.

Por exemplo, você pode colocar um símbolo à esquerda do Palco no quadro 1 e movê-lo para a direita do Palco no quadro 20. Ao criar uma interpolação, o Flash Pro calcula todas as posições do clipe de filme intermediário. O resultado é uma animação do símbolo se movendo da esquerda para a direita, do quadro 1 para o 20. Em cada quadro intermediário, o Flash Pro move o clipe de filme a um vigésimo da distância do Palco.

A *extensão de interpolação* é um grupo de quadros na Linha do tempo em que um objeto pode ter uma ou mais propriedades alteradas ao longo do tempo. Uma extensão de interpolação aparece na Linha de tempo como um grupo de quadros em uma única camada com um plano de fundo azul. Essas extensões de interpolação podem ser selecionadas como um único objeto e arrastadas de um local na Linha de tempo para outro, incluindo outra camada. Apenas um objeto no Palco pode ser animado em cada extensão de interpolação. Esse objeto é chamado de *objeto de destino* da extensão de interpolação.

O *quadro-chave de propriedade* é aquele que está dentro de uma extensão de interpolação em que você define explicitamente um ou mais valores de propriedade para o objeto de destino da interpolação. Essas propriedades podem incluir posição, alfa (transparência), cor da tonalidade, e assim por diante. Cada propriedade definida tem seus próprios quadros-chave de propriedade. Se você define mais de uma propriedade em um único quadro, os quadros-chave de propriedade de cada uma dessas propriedades residirão nesse quadro. Você pode visualizar cada propriedade de uma extensão de interpolação e seus quadros-chave de propriedade no Editor de movimento. Você também pode escolher que tipos de quadros-chave de propriedade exibir na Linha de tempo do menu de contexto da extensão de interpolação.

No exemplo anterior da interpolação de um clipe de filme do quadro 1 para o 20, os quadros 1 e 20 são quadros-chave de propriedade. Você pode usar o Inspetor de propriedades, o Editor de movimento, e muitas outras ferramentas no Flash para definir valores para propriedades que

deseja animar. Você especifica esses valores de propriedade nos quadros de sua preferência, e o Flash Pro adiciona os quadros-chave de propriedade necessários à extensão de interpolação. O Flash Pro interpola os valores para cada uma dessas propriedades nos quadros existentes entre os quadros-chave de propriedade que você criou.

Observação: A partir do Flash Professional CS4, os conceitos de “quadro-chave” e “quadro-chave de propriedade” foram alterados. O termo “quadro-chave” refere-se ao quadro na Linha de tempo em que uma ocorrência de símbolo aparece no Palco pela primeira vez. O termo separado “quadro-chave de propriedade” se refere a um valor definido para uma propriedade de um objeto em um momento específico ou quadro de uma interpolação de movimento.

Se um objeto interpolado muda seu local no Palco durante a interpolação, a extensão de interpolação tem um caminho de movimento relacionado a ela. Esse caminho de movimento mostra o caminho que o objeto interpolado faz durante seu movimento em torno do Palco. Você pode editar o caminho de movimento no Palco usando as ferramentas Seleccionar, Subseleção, Converter âncora, Remover âncora, e Transformação livre, e comandos no menu Modificar. Se não estiver interpolando a posição, nenhum caminho de movimento aparecerá no Palco. Você também pode aplicar um caminho existente como um caminho de movimento por colar o caminho em uma extensão de interpolação na Linha de tempo.

A animação interpolada é uma forma eficaz e eficiente de criar movimentos e mudanças no tempo, ao mesmo tempo reduzindo o tamanho do arquivo. Na animação interpolada, apenas os valores para os quadros-chave de interpolação que você especifica são armazenados no arquivo FLA e no arquivo SWF publicado.

Propriedades e objetos intercaláveis

Os tipos de objetos que podem ser interpolados incluem clipes de filme, símbolos de gráficos e botões e campos de texto. As propriedades desses objetos que podem ser interpolados incluem o seguinte:

- Posição X e Y 2D
- Posição Z 3D (somente clipes de filme)
- Rotação 2D (ao redor do eixo z)
- Rotação X, Y e Z 3D (somente clipes de filme)

O movimento 3D requer que o arquivo FLA seja direcionado ao ActionScript 3.0 e ao Flash Player 10 ou posteriores nas configurações de publicação. O Adobe AIR também suporta movimento 3D.

- Inclinação X e Y
- Escala X e Y
- Efeitos de cor

Os efeitos de cor incluem: alfa (transparência), brilho, tonalidade e configurações avançadas de cor. Os efeitos de cor podem ser interpolados somente nos símbolos e nos textos TLF. Através da interpolação dessas propriedades é possível fazer objetos aparecerem/desaparecerem gradualmente de uma cor para outra.

Para interpolar um efeito de cor em texto clássico, converta o texto em símbolo.

- Propriedades de filtragem (os filtros não podem ser aplicados a símbolos gráficos)

Diferenças entre interpolações de movimento e interpolações clássicas

O Flash Pro suporta dois tipos diferentes de interpolações para criação de movimento. As *Interpolações de movimento* introduzidas no Flash CS4 Professional são eficientes e simples de criar. Interpolações de movimento permitem o maior controle sobre a animação interpolada.

Interpolações clássicas, incluindo todas as interpolações criadas em versões anteriores do Flash Pro, são mais complexas de criar. Embora as interpolações de movimento ofereçam muito mais controle de uma interpolação, as interpolações clássicas oferecem determinados recursos específicos que podem ser necessários para alguns usuários.

As diferenças entre interpolações de movimento e interpolações clássicas incluem o seguinte:

- As interpolações clássicas usam quadros-chave. Os quadros-chave são quadros nos quais uma nova ocorrência do objeto é exibida. As interpolações de movimento podem ter apenas uma ocorrência de objeto associado a elas e usam quadros-chave de propriedade em vez de quadros-chave.
- A interpolação de movimento consiste em um objeto de destino por toda a extensão de interpolação. A interpolação clássica permite a interpolação entre dois quadros-chave que contêm instâncias do mesmo símbolo ou de símbolos diferentes.
- As interpolações de movimento e as interpolações clássicas só permitem que tipos específicos de objetos sejam interpolados. Quando você aplica interpolação de movimento a tipos de objetos não permitidos, o Flash propõe convertê-los num clipe de filme quando a interpolação é criada. A aplicação de uma interpolação clássica converte os objetos em símbolos gráficos.
- Interpolações de movimento consideram texto um tipo interpolável e não convertem esses objetos em clipes de filme. Interpolações clássicas convertem objetos de texto em símbolos gráficos.
- Não é permitido script de quadro em uma extensão de interpolação de movimento. As interpolações clássicas permitem scripts de quadros.
- Nenhum script de objeto em uma interpolação de destino pode ser alterado ao longo do curso da extensão de interpolação de movimento.

- As extensões de interpolação de movimento podem ser alongadas e redimensionadas na Linha de tempo e são tratadas como um único objeto. As interpolações clássicas consistem em grupos de quadros que podem ser selecionados individualmente na Linha do tempo.
- Para selecionar quadros individuais em uma extensão de interpolação de movimento, clique com a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Macintosh) nos quadros.
- Nas interpolações clássicas, podem ser aplicadas atenuações aos grupos de quadros entre os quadros-chave na interpolação. Nas interpolações de movimento, as atenuações são aplicadas em toda a extensão de uma interpolação de movimento. Atenuar apenas quadros específicos de uma interpolação de movimento requer a criação de uma curva de atenuação personalizada.
- Você pode usar interpolações clássicas para animar entre dois efeitos de cor diferentes, como tonalidade e transparência alfa. Interpolações de movimento podem aplicar um efeito de cor por interpolação.
- Somente interpolações de movimento podem ser usadas para animar objetos 3D. Você não pode animar um objeto 3D usando a interpolação clássica.
- Somente as interpolações de movimento podem ser salvas como Predefinições de movimento.
- Nas interpolações de movimento, você não pode alternar símbolos ou definir que o número de quadros de um símbolo gráfico seja exibido em um quadro-chave de propriedade. Animações que incluem essas técnicas requerem interpolações clássicas.
- Não pode haver mais de uma interpolação clássica ou de movimento na mesma camada, mas pode haver ambos os tipos de interpolações na mesma camada.

Recursos adicionais

Os seguintes artigos e recursos sobre as diferenças entre interpolações de movimento e interpolações clássicas estão disponíveis:

- [Criação de uma animação simples em Flash](#) (Adobe.com)
- [Manual de migração de movimento para Flash Professional](#) (Adobe.com)
- Jen DeHaan oferece uma postagem de blog útil sobre o modelo de movimento em Flash Pro e sobre as diferenças entre interpolações de movimento e interpolações clássicas em seu site [Flashthusiast.com](#).

Aplicação de predefinições de movimento

[Para o topo](#)

As predefinições de movimento são interpolações de movimento pré-configuradas que você pode aplicar em um objeto no Palco. Você simplesmente seleciona o objeto e clica no botão Aplicar no painel Predefinições de movimento.

O uso das predefinições de movimento é uma forma rápida de conhecer os conceitos básicos de inserção da animação no Flash Pro. Depois de ver como as predefinições funcionam, fica muito mais fácil fazer suas próprias animações.

Você pode criar e salvar suas próprias predefinições personalizadas. Podem ser de predefinições de movimento existentes que você modificou ou de interpolações personalizadas que você criou sozinho.

O painel Predefinições de movimento também permite que você importe e exporte as predefinições. Você pode compartilhar as predefinições com as quais está colaborando ou aproveitar as predefinições compartilhadas por membros da comunidade de projeto do Flash Pro.

O uso de predefinições pode economizar um tempo significativo de produção durante o projeto e o desenvolvimento de seus projetos, especialmente se você usa tipos semelhantes de interpolações com frequência.

Observação: As predefinições de movimento podem conter somente interpolações de movimento. As interpolações clássicas não podem ser salvas como predefinições de movimento.

Os seguintes tutoriais em vídeo demonstram como usar predefinições de movimento. Alguns vídeos podem mostrar o espaço de trabalho do Flash Pro CS3 ou CS4, mas também são aplicáveis ao Flash Pro CS5.

- [Como trabalhar com predefinições de movimento \(3:29\)](#)
- [Utilização de predefinições de movimento \(3:25\)](#)
- [Atalhos do dia-a-dia: Web – Predefinições de movimento\(3:32\)](#)

Visualizar uma predefinição de movimento

Cada predefinição de movimento incluída com o Flash Pro possui uma visualização que você pode assistir no painel Predefinições de movimento. A visualização lhe dá uma ideia da aparência da animação quando ela for aplicada a um objeto no arquivo FLA. Nas predefinições personalizadas que você cria ou importa, é possível adicionar sua própria visualização.

1. Abra o painel Predefinições de movimento.
2. Selecione da lista uma predefinição de movimento.

A visualização é reproduzida no painel Visualizar no topo do painel.

3. Para interromper a reprodução da visualização, clique fora do painel Predefinições de movimento.

Aplicar uma predefinição de movimento

Enquanto um objeto interpolável (instância de símbolo ou campo de texto) é selecionado no Palco, você pode clicar no botão Aplicar para aplicar uma predefinição. Você só pode aplicar uma predefinição por objeto. Se você aplicar a segunda predefinição ao mesmo objeto, ela substituirá a primeira.

Depois que se aplica uma predefinição a um objeto no Palco, a interpolação criada na Linha de tempo não tem mais nenhuma relação com o painel Predefinições de movimento. A exclusão ou renomeação de uma predefinição no painel Predefinições de movimento não tem efeito sobre as interpolações previamente criadas com essa predefinição. Se salvar uma nova predefinição sobre uma que já existe no painel, ela não tem efeito sobre as interpolações já criadas com a predefinição original.

Cada predefinição de movimento contém um número específico de quadros. Ao aplicar uma predefinição, a extensão de interpolação criada na Linha do tempo conterá esse número de quadros. Se o objeto de destino já teve uma interpolação de outro comprimento a ele aplicada, a extensão de interpolação será ajustada de modo a corresponder ao comprimento da predefinição de movimento. Você pode ajustar o comprimento da extensão de interpolação na Linha do tempo depois que a predefinição é aplicada.

As predefinições de movimento que contêm movimento 3D só podem ser aplicadas em ocorrências de clipe de filme. As propriedades 3D interpoladas não se aplicam a símbolos gráficos ou de botões nem aos campos de texto clássicos. Você pode aplicar predefinições de movimento 2D ou 3D a qualquer clipe de filme 2D ou 3D.

Observação: *As predefinições de movimento que animam a posição do eixo z de um clipe de filme 3D causa a impressão de que as posições x e y do clipe de filme também foram alteradas. Isso é porque o movimento ao longo do eixo z segue as linhas de perspectiva invisíveis que radiam do ponto de fuga 3D (definido no Inspetor de propriedades da ocorrência do símbolo 3D) até as bordas do Palco.*

Para aplicar a predefinição de movimento:

1. Selecione um objeto interpolável no Palco. Se você aplicar uma predefinição de movimento a um objeto não interpolável, uma caixa de diálogo será exibida para permitir que você converta o objeto em um símbolo.
2. Selecione uma predefinição no painel Predefinições de movimento.
3. Clique no botão Aplicar no painel ou selecione Aplicar no Local atual no menu do painel.

O movimento é aplicado para que o movimento inicie na posição atual do clipe de filme no Palco. Se a predefinição tiver um caminho de movimento relacionado a ela, o caminho do movimento aparecerá no Palco.

Para aplicar a predefinição de forma que o respectivo movimento termine na posição atual do objeto no Palco, pressione a tecla Shift e clique no botão Aplicar ou selecione Finalizar no Local atual, no menu do painel.

Também é possível aplicar uma predefinição de movimento a vários quadros selecionados em camadas separadas, contanto que cada quadro selecionado contenha somente um objeto interpolado.

Salvar uma interpolação como predefinição de movimento personalizado

Se você criar sua própria interpolação ou alterar uma interpolação que aplicou no painel Predefinições de movimento, poderá salvá-la como uma nova predefinição de movimento. A nova predefinição aparece na pasta Predefinições personalizadas, no painel Predefinições de movimento.

Para salvar uma interpolação personalizada como predefinição:

1. Selecione um dos seguintes itens:
 - A extensão de interpolação na Linha de tempo
 - O objeto no Palco ao qual aplicou-se a interpolação personalizada.
 - O caminho de movimento no Palco
2. Clique no botão Salvar seleção como predefinição, no painel Predefinições de movimento, ou escolha Salvar como predefinição de movimento, no menu de contexto da seleção.

A nova predefinição aparecerá no painel Predefinições de movimento. O Flash Pro salva a predefinição como arquivo XML. Os arquivos são armazenados nos seguintes diretórios:

- Windows: <hard disk>\Documents and Settings\<user>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CC\<language>\Configuration\Motion Presets\
- Macintosh: <hard disk>/Users/<user>/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/<language>/Configuration/Motion Presets/

Observação: *Após salvar, excluir ou renomear predefinições personalizadas, você não poderá desfazer essa ação.*

Importar uma predefinição de movimento

As predefinições de movimento são armazenadas como arquivos XML. Importe um arquivo de interpolação XML para adicioná-lo ao painel

Predefinições de movimento. Observe que as predefinições de movimento importadas como arquivos XML somente podem ser adicionadas a interpolações clássicas.

1. Selecione Importar do menu do painel Predefinições de movimento.
2. Na caixa de diálogo Abrir, navegue para o arquivo XML que deseja importar e clique em Abrir.

O Flash Pro abre o arquivo XML e acrescenta a predefinição de movimento ao painel.

Exportar uma predefinição de movimento

Você pode exportar as predefinições de movimento como arquivos XML que podem ser compartilhados com outros usuários do Flash Pro.

1. Selecione a predefinição no painel Predefinições de movimento.
2. Selecione Exportar no menu do painel.
3. Na caixa de diálogo Salvar como, escolha um nome e o local para o arquivo XML e clique em Salvar.

Excluir uma predefinição de movimento

Você pode remover as predefinições do painel Predefinições de movimento. Ao remover uma predefinição, o Flash Pro exclui seu arquivo XML do disco. Considere fazer backup das predefinições que talvez você queira usar posteriormente, exportando, primeiro, cópias dessas predefinições.

1. Selecione a predefinição a ser excluída do painel Predefinições de movimento.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione Remover do menu do painel.
 - Clique no botão do item Remover no painel.

Criar uma visualização para uma predefinição personalizada

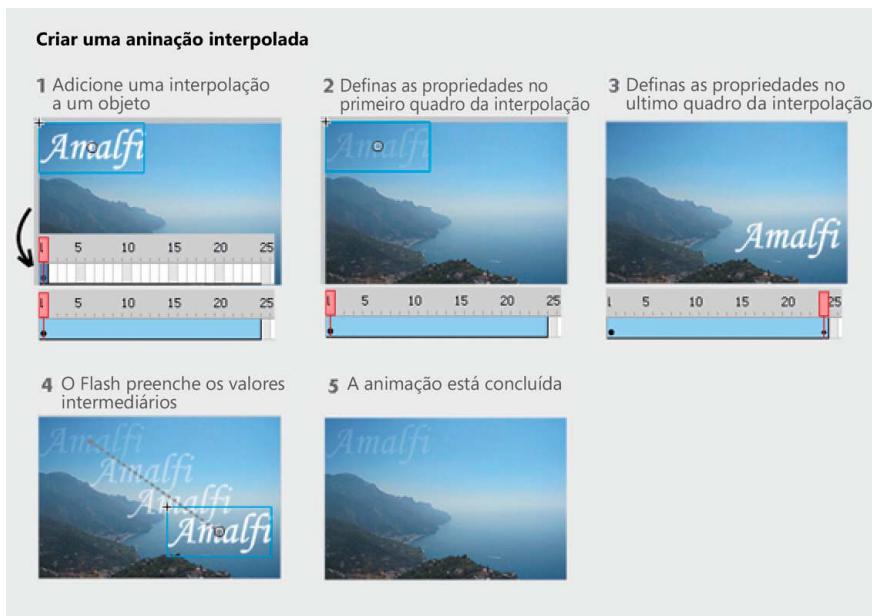
É possível criar uma visualização para qualquer predefinição de movimento personalizado que você crie. Faça isso armazenando um arquivo SWF que demonstre a animação interpolada no mesmo diretório do arquivo XML de predefinição de movimento.

1. Crie a animação interpolada e salve-a como uma predefinição personalizada.
2. Crie um arquivo FLA que continha apenas uma demonstração da interpolação. Salve o FLA com o mesmo nome da predefinição personalizada.
3. Crie um arquivo SWF do arquivo FLA com o comando Publicar.
4. Coloque o arquivo SWF no mesmo diretório do arquivo XML salvo da predefinição de movimento personalizado. Esses arquivos são armazenados nos seguintes diretórios:
 - Windows: <hard disk>\Documents and Settings\<user>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CC\<language>\Configuration\Motion Presets\
 - Macintosh: <hard disk>/Users/<user>/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/<language>/Configuration/Motion Presets/

A visualização agora exibirá quando a interpolação personalizada é selecionada no painel Predefinições de movimento.

Criar animação de interpolação

[Para o topo](#)



As etapas na criação de animação interpolada.

Antes de começar

Antes de começar a animar propriedades, tenha em mente o seguinte:

ActionScript não é obrigatório. Como a maioria das coisas em Flash, a animação não exige nenhum ActionScript. Contudo, você pode criar a animação com o ActionScript se quiser.

Noções básicas de propriedade de edição e cronograma. Antes de trabalhar com interpolações de movimento, familiarize-se com o uso básico das propriedades de edição e de cronograma. Consulte [Quadros e quadros chave](#) para aprender as noções básicas.

Você pode editar quadros-chave de propriedade individualmente no Palco, no Inspetor de propriedades, ou no Editor de movimento. Observe que usar o Editor de movimento é opcional ao criar muitos tipos de interpolações de movimento simples.

❌ O Editor de movimento é desaproado com o Flash Professional CC.

Ocorrências de símbolo e campos de texto apenas. Flash interpola apenas ocorrências de símbolo e campos de texto. Todos os outros tipos de objeto são envolvidos em um símbolo quando uma interpolação é aplicada a eles. A ocorrência de símbolo pode obter símbolos aninhados, que podem ser interpolados em suas próprias linhas de tempo.

Objeto único por interpolação. O bloco de construção mínimo em uma camada de interpolação é uma extensão de interpolação. A extensão de interpolação em uma camada correspondente pode conter apenas uma ocorrência de símbolo ou campo de texto. A ocorrência de símbolo é chamada de destino da extensão de interpolação. No entanto, um símbolo individual pode conter muitos objetos.

Alteração de destino. A inclusão de um segundo símbolo ou campo de texto à extensão de interpolação substitui o símbolo original da interpolação. Você pode alterar o objeto de destino de uma interpolação por arrastar um símbolo diferente da biblioteca na extensão de interpolação na Linha de tempo ou usando o comando Modificar > símbolo > Alternar símbolo. Você pode excluir o símbolo de uma camada de interpolação sem remover ou romper a interpolação. Posteriormente, você poderá adicionar uma ocorrência de símbolo diferente à interpolação. Também é possível alterar o tipo de símbolo de destino ou editar o símbolo a qualquer momento.

Edição de caminhos do movimento. Quando uma interpolação contiver movimento, o caminho de movimento aparece no Palco. O caminho de movimento mostra a posição do objeto interpolado em cada quadro. Você pode editar o caminho de movimento no Palco por arrastar seus pontos de controle. Não é possível adicionar uma guia de movimento a uma camada interpolação/cinemática inversa.

Para obter informações sobre a interpolação com Cinemática inversa, consulte [Animar uma armadura](#).

Como interpolações são incluídas na Linha do tempo

Ao adicionar uma interpolação a um objeto em uma camada, Flash Pro faz uma das opções a seguir:

- Converte a camada em uma camada de interpolação.
- Cria uma nova camada para preservar a ordem original de armazenamento dos objetos na camada.

As camadas são incluídas de acordo com estas regras:

- Se não houver objetos diferentes da seleção na camada, a camada será transformada em uma camada de interpolação.
- Se a seleção estiver no fundo da ordem de armazenamento da camada (sob todos os outros objetos), o Flash cria uma camada acima da camada original. Essa nova camada possui os itens não selecionados. A camada original torna-se uma camada de interpolação.

- Se a seleção estiver no topo da ordem de armazenamento da camada (acima de todos os outros objetos), o Flash cria uma nova camada. A seleção é movida para a nova camada e esta se torna uma camada de interpolação.
- Se a seleção estiver no meio da ordem de armazenamento da camada (houver objetos acima e abaixo da seleção), o Flash cria duas camadas. Uma camada mantém a nova interpolação e outra acima detém os itens não selecionados no topo da ordem de armazenamento. Os itens não selecionados na parte inferior da ordem de empilhamento permanecem na camada original, abaixo das camadas recém-inseridas.

Uma camada de interpolação pode conter extensões de interpolação, bem como quadros estáticos e ActionScript. Entretanto, os quadros de uma camada de interpolação que contém uma extensão de interpolação não podem conter objetos diferentes do objeto interpolado. Para adicionar mais objetos no mesmo quadro, coloque-os em camadas separadas.

Vídeos e tutoriais

Os tutoriais a seguir demonstram técnicas de criação de interpolações de movimento:

- Vídeo: interpolação da posição de um objeto. Vídeo: [Criação de interpolações de movimento](#) (duração: 2:04, Adobe TV)
- Vídeo: [Criação de interpolações de movimento: parte 1](#) (duração: 10:53, Adobe TV)
- Vídeo: [Criação de interpolações de movimento: parte 2](#) (duração: 5:55, Adobe TV)
- Vídeo: Interpolando posição e alfa (transparência), editar o caminho de movimento, salvar uma interpolação como predefinição de um movimento. [Criar animação no Flash CS5](#) (duração: 5:34, Adobe TV)
- Vídeo: Interpolando posição, alfa, rotação 3D, filtros, visão geral do Editor de movimento, facilidade de inclusão, copiar/colar propriedades de interpolação, editar caminho de movimento, manipular extensões de interpolação na Linha do tempo, salvar e aplicar predefinições de movimento. [Flash Downunder: interpolação de movimentos](#) (duração: 29:57, Adobe TV)
- Vídeo: [Layers TV: episódio 71: texto animado](#) (duração: 20:19, Adobe TV)
- Vídeo: Quando usar interpolações de movimento e interpolações clássicas. [Interpolação de movimento Flash](#) (duração: 10:13, Layers Magazine)
- Tutorial: Interpolando alfa (transparência) [Como criar uma interpolação de movimento no Adobe Flash](#) (eHow.com)
- Tutorial: criação de uma interpolação e edição do caminho de movimento. [Animação na linha do tempo em Flash](#) (Layersmagazine.com)
- Vídeo: [Compreensão de ícones da Linha do tempo com uma interpolação com base em objeto](#) (Duração = 5:08, Peachpit.com)

Animar posição com uma interpolação

Para fazer um objeto mover-se ou deslizar através do Palco:

1. Selecione uma ocorrência de símbolo ou um campo de texto para interpolar no Palco. O objeto pode estar em qualquer um dos seguintes tipos de camada: Normal, Guia, Máscara ou Com máscara.

Se a seleção contiver outros objetos ou vários de uma cama, o Flash oferece a conversão de sua seleção em um símbolo de clipe de filme.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecionar Inserir > Interpolação de movimento.
 - Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) na seleção ou no quadro atual e selecione Criar interpolação de movimento no menu de contexto.

Se a caixa de diálogo "Converter a seleção para símbolo por interpolação" aparecer, clique em OK para converter a seleção em um símbolo de clipe de filme.

Se o objeto interpolado foi o único item da camada, o Flash Pro converte a camada que contém o objeto em uma camada de interpolação. Se houver outros objetos na camada, o Flash Pro insere camadas para preservar a ordem de armazenamento. O Flash coloca o objeto interpolado em sua própria camada.

Se o objeto original estiver apenas no primeiro quadro da Linha de tempo, o comprimento da extensão de interpolação equivalerá a um segundo na duração. Se o objeto original estiver presente em mais de um quadro contíguo, a extensão de interpolação conterá o número de quadros ocupados pelo objeto original.
3. Arraste uma das extremidades da extensão de interpolação na Linha de tempo para encurtar ou alongar a extensão para o número de quadros desejado. Todos os quadros-chaves da propriedade existente na interpolação movem-se proporcionalmente à extremidade da extensão.

Para mover a extremidade da extensão sem mover nenhum quadro-chave existente, pressione Shift e arraste a extremidade da extensão interpolada.
4. Para adicionar movimento à interpolação, coloque o indicador de reprodução em um quadro na extensão de interpolação e depois arraste o

objeto para uma nova posição.

Um caminho de movimento aparecerá no Palco mostrando o caminho da posição no primeiro quadro da extensão de interpolação para a nova posição. Como você definiu explicitamente as propriedades X e Y do objeto, os quadros-chave de propriedade são adicionados a X e Y no quadro que contém o indicador de reprodução. Os quadros-chave de propriedade são exibidos como pequenos losangos na extensão de interpolação.

 Por padrão, a Linha de tempo exibirá os quadros-chave de propriedade de todos os tipos de propriedade. Você pode escolher que tipos de quadros-chave de propriedade exibir por clicar com o botão direito (Windows) ou com a tecla Command (Macintosh) a extensão de interpolação e selecionar *Exibir quadro-chaves > Tipo de propriedade*.

5. Para especificar outra posição para o objeto, coloque o indicador de reprodução em outro quadro dentro da extensão de interpolação e arraste o objeto no Palco para outra posição.

O caminho de movimento se ajusta para incluir todas as posições que você especificar.

6. Para interpolar a posição ou rotação 3D, use a ferramenta Rotação 3D ou Translação 3D. Primeiro, certifique-se de colocar o indicador de reprodução no quadro onde deseja adicionar o quadro-chave da propriedade 3D.

Observação: Para criar diversas interpolação de uma só vez, coloque os objetos interpoláveis em várias camadas, escolha-os, e selecione *Inserir > Interpolação de movimento*. Também é possível aplicar predefinições de movimento a vários objetos da mesma forma.

Interpole outras propriedades com o Inspetor de propriedades

O comando Criar interpolação de movimento permite que você anime a maioria das propriedades de uma ocorrência de símbolo ou campo de texto, tais como rotação, escala, transparência ou tonalidade (somente símbolos e texto TLF). Por exemplo, você pode editar a propriedade alfa (transparência) de uma ocorrência de símbolo para fazê-lo desaparecer na tela. Para obter uma lista das propriedades que você pode animar com interpolações de movimento, consulte [Objetos e propriedades interpoláveis](#).

1. Selecione uma ocorrência de símbolo ou campo de texto no Palco.

Se a seleção contiver outros objetos ou vários objetos da camada, o Flash oferece a conversão deste em um símbolo de clipe de filme.

2. Selecionar *Inserir > Interpolação de movimento*.

Se a caixa de diálogo "Converter a seleção para símbolo por interpolação" aparecer, clique em OK para converter a seleção em um símbolo de clipe de filme.

Quando você aplica uma interpolação a um objeto que existe apenas em um quadro-chave único, o indicador de reprodução se move para o último quadro da nova interpolação. Do contrário, o indicador de reprodução não se move.

3. Coloque o indicador de reprodução no quadro da extensão de interpolação em que você deseja especificar o valor de propriedade.

Você pode colocar o indicador de reprodução em qualquer outro quadro da extensão de interpolação. A interpolação começa com os valores de propriedade no primeiro quadro da extensão de interpolação, que é sempre um quadro-chave de propriedade.

4. Com o objeto selecionado no Palco, defina um valor para uma propriedade que não seja de posição, como alfa (transparência), rotação ou inclinação. Defina um valor com o Inspetor de propriedades ou com uma das ferramentas no painel Ferramentas.

O quadro atual da extensão torna-se um quadro-chave de propriedade.

 Você pode exibir diferentes tipos de quadros-chave de propriedade em extensões de interpolação. Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) uma extensão de interpolação e selecione *Exibir quadros-chave > Tipo de propriedade no menu de contexto*.

5. Movimente rapidamente o indicador de reprodução na Linha do tempo para visualizar a interpolação no Palco.

6. Para adicionar outros quadros-chave, movimente o indicador de reprodução para o quadro desejado na extensão e defina um valor para a propriedade no Inspetor de propriedades.

Observação: Você também pode interpolar propriedades de uma interpolação inteira com o Editor de movimento. Consulte [Edição de curvas de propriedade com o Editor de movimento](#) para obter mais informações.

Adicionar uma interpolação extra a uma camada de interpolação existente

Você pode adicionar interpolações extras a uma camada de interpolação existente. Isso permite usar menos camadas ao criar conteúdo do Flash sem animação.

- Siga um destes procedimentos:
 - Adicione à camada um quadro-chave em branco (*Inserir > Linha de tempo > Quadro-chave em branco*), adicione itens ao quadro-chave e, em seguida, interpole os itens.
 - Crie uma interpolação em uma camada separada e depois arraste a extensão até a camada desejada.

- Arraste um quadro estático de outra camada para a camada de interpolação e depois adicione uma interpolação a um objeto no quadro estático.
- Pressione Alt-arrastar (Windows) ou Option-drag (Macintosh) para duplicar uma extensão existente da mesma camada ou de uma camada diferente.
- Copie e cole uma extensão interpolada da mesma camada ou de uma camada diferente.

Observação: Você pode copiar o objeto de destino de uma interpolação de movimento na área de transferência, em qualquer quadro na extensão de interpolação.

Edição do caminho de movimento de uma animação de interpolação

[Para o topo](#)

Você pode editar ou alterar o caminho de movimento de uma [interpolação de movimento](#) das seguintes maneiras:

- Altere a posição do objeto em qualquer quadro da extensão de interpolação.
- Mova todo o caminho de movimento para um local diferente no Palco.
- Altere a forma ou tamanho do caminho com as ferramentas Seleção, Subseleção, ou Transformação livre.
- Altere a forma ou o tamanho do caminho com o painel Transformar ou o Inspetor de propriedades.
- Use os comandos no menu Modificar > Transformar.
- Aplique um traçado personalizado como caminho de movimento.
- Use o Editor de movimento.

Você pode usar a opção Sempre mostrar caminhos de movimento para exibir todos os caminhos de movimento em todas as camadas no Palco simultaneamente. Essa exibição é útil ao projetar múltiplas animações em caminhos de movimento diferente que se interseccionam uns com os outros. Quando um caminho de movimento ou extensão de interpolação estiver selecionado, você pode escolher essa opção do menu opções do Inspetor de propriedades.

Editar a forma de um caminho de movimento com as ferramentas de Seleção e Subseleção

Com as ferramentas Seleção e Subseleção, você pode remodelar um caminho de movimento. Com a ferramenta Seleção, você pode remodelar um segmento por arrastá-lo. Os quadros-chave na interpolação são exibidos no caminho como pontos de controle. Com a ferramenta Subseleção, você pode expor os pontos de controle e as alças de Bezier no caminho correspondente ao quadro-chave de propriedade de cada posição. Você pode usar essas alças para remodelar o caminho ao redor dos pontos de quadro-chave de propriedade.

Ao criar um caminho de movimento não linear, como um círculo, você pode fazer com que o objeto interpolado gire enquanto ele percorre o caminho. Para manter uma orientação constante referente ao caminho, selecione a opção Orientar para o caminho no Inspetor de propriedades.



Um objeto interpolado não orientado ao caminho do movimento (esquerda) e orientado ao caminho do movimento (direita).

1. Clique na ferramenta Seleção no painel Ferramentas.
2. Clique na ocorrência de destino da interpolação de modo que o caminho de movimento fique visível no Palco.
3. Com a ferramenta Seleção, arraste qualquer segmento do caminho de movimento para remodelá-lo. Não clique para selecionar o segmento primeiro.
4. Para expor os pontos de controle Bezier de um ponto do quadro-chave de propriedade no caminho, clique na ferramenta Subseleção e, em seguida, clique no caminho.

Os pontos de quadro-chave de propriedade aparecem como pontos de controle (pequenos losangos) no caminho do movimento.

5. Para mover um ponto de controle, arraste-o com a ferramenta Subseleção.
6. Para ajustar a curva do caminho em torno de um ponto de controle, arraste as alças de Bezier do ponto de controle com a ferramenta Subseleção.

Se as alças não se estenderem, você pode estendê-las, clicando em Alt e arrastando (Windows) ou Option e arrastando (Macintosh) o

ponto de controle.

7. Para excluir um Ponto de ancoragem clique nele com a ferramenta Excluir ponto de ancoragem. A maioria dos pontos de ancoragem gerados com a ferramenta Seleção são pontos suaves. Para converter um ponto de ancoragem, clique nele com a ferramenta Converter ponto de ancoragem. A ancoragem muda para um ponto angular.
8. Também é possível remover alças bezier de um ponto e posicioná-las, como se faria com um ponto de ancoragem comum.

Observação: *Você pode adicionar pontos de ancoragem ao caminho com a ferramenta Adicionar ponto de ancoragem.*

Conteúdo da comunidade Adobe recomendado

- Vídeo: [Custom motion paths in Flash](#) (3:51, SchoolofFlash.com). Interpolações de movimento, edição de um caminho de movimento, criação de um caminho de animação personalizado e aplicação de uma interpolação).
- Vídeo: [Flash Downunder: interpolação de movimentos](#) (29:57, Adobe TV. Mostra como editar um caminho de movimento. Vá para o 05:00 do código de tempo no vídeo.
- Tutorial: [Animação na linha do tempo em Flash](#) (Layersmagazine.com) criação de uma interpolação e edição do caminho de movimento.)
- Vídeo: [Alteração da curva de um caminho de movimento](#) (Duração = 3:45, Peachpit.com

Alterar a posição do objeto interpolado

A forma mais simples de editar um caminho de movimento é mover a ocorrência de destino da interpolação no Palco em qualquer quadro da extensão de interpolação. Se o quadro ainda não contiver um quadro-chave de propriedade, o Flash Pro adiciona um.

1. Coloque o indicador de reprodução no quadro para o qual deseja mover a instância de destino.
2. Com a ferramenta Seleção, arraste a ocorrência de destino para um novo local no Palco.

O caminho de movimento se atualiza para incluir o novo local. Todos os outros quadros-chave de propriedade no caminho de movimento permanecem em seus locais originais.

Alterar o local de um caminho de movimento no Palco

Você pode arrastar o caminho de movimento inteiro no Palco ou definir o seu local no Inspetor de propriedades.

1. No painel Ferramentas, clique na ferramenta Seleção.
2. Selecione o caminho de movimento realizando uma das opções a seguir:
 - Clique na extensão de interpolação na Linha de tempo e, em seguida, clique no caminho de movimento no Palco.
 - Clique no objeto interpolado no Palco e, em seguida, clique no caminho de movimento.
 - Arraste um marcador ao redor do caminho de movimento e da ocorrência de destino para selecionar os dois.
 - (Somente para CS5.5) Selecione vários caminhos de movimento pressionando Shift e clicando no caminho do movimento de cada interpolação que você deseja editar. Também é possível arrastar um letreiro ao redor de todos os caminhos de movimento.
3. Mova o caminho de movimento realizando uma das opções a seguir:
 - Arraste o caminho para o local desejado no Palco.
 - Defina os valores de X e Y para o caminho no Inspetor de propriedades. Os valores X e Y são para o canto superior esquerdo da caixa delimitadora do caminho de movimento.
 - Use as teclas de seta para mover o caminho de movimento.

Observação: *Para mover uma ocorrência de destino da interpolação e o caminho de movimento por especificar um local para o caminho de movimento, selecione ambos e digite os locais de X e Y no Inspetor de propriedades. Para mover um objeto interpolado que não possua caminho de movimento, selecione-o e digite os valores de X e Y no Inspetor de propriedades.*

Editar um caminho de movimento com a ferramenta Transformação livre

1. Clique na ferramenta Transformação livre no painel Ferramentas.
2. Com a ferramenta Transformação livre, clique no caminho de movimento. Não clique na instância de destino da interpolação.
3. Faça a escala, inclinação ou rotação do caminho com a ferramenta Transformação livre.

Observação: *Você também pode realizar transformações livres no caminho de movimento por selecioná-lo com a ferramenta Subseleção e, em seguida, pressionar a tecla Control (Windows) ou Command (Macintosh). Pressionar a tecla exibe os mesmos controles da ferramenta Transformação livre. Você pode arrastar para realizar as transformações enquanto pressiona a tecla.*

(Somente para CS5.5) Escala vários objetos interpolados e caminhos de movimento

1. Coloque o indicador de reprodução no primeiro quadro das interpolações que deseja editar.
2. Selecione a ferramenta Transformação livre do painel Ferramentas.
3. Selecione vários objetos interpolados e seus caminhos de movimento com uma das seguintes ações:
 - Pressione Shift e clique nos objetos interpolados e em seus caminhos de movimento.
 - Arraste um letreiro ao redor dos objetos interpolados e de seus caminhos de movimento.
4. Escale a seleção arrastando os cantos da caixa delimitadora que contém os objetos selecionados e os caminhos de movimento.

Quando a cabeça de reprodução estiver no primeiro quadro das interpolações, a escala será aplicada a todos os quadros interpolados. Nenhum novo quadro-chave de propriedade será criado.

Excluir um caminho de movimento de uma interpolação

1. Selecione o caminho de movimento no Palco por clicar nele com a ferramenta Seleção.
2. Pressione a tecla Excluir.

Copiar um caminho do movimento como um traçado

1. Clique no caminho de movimento no Palco para selecioná-lo.
2. Selecione Editar > Copiar.

Em seguida, é possível colar o caminho em outra camada como um traçado ou um caminho do movimento em outra interpolação de movimento.

Aplicar um traçado personalizado como caminho de movimento

É possível aplicar um traçado de uma camada separada ou de uma linha de tempo separada como caminho de movimento para uma interpolação.

1. Selecione um traçado em uma camada separada a partir da camada de interpolação e copie-a para a área de transferência.
O traçado não deve ser fechado. Somente traçados ininterruptos podem ser usados.
2. Selecione uma extensão de interpolação na Linha de tempo.
3. Com a extensão de interpolação ainda selecionada, cole o traçado.
O Flash Pro aplica o traçado como novo caminho de movimento para a extensão de interpolação selecionada. A instância de destino da interpolação agora se move ao longo do novo traçado.
4. Para reverter os pontos de início e fim da interpolação, clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl (Macintosh) a extensão de interpolação e selecione Caminho de movimento > Reverter caminho no menu de contexto da extensão de interpolação.

Uso dos quadros-chave de propriedade de movimentação

O quadro-chave de propriedade de movimentação é um quadro-chave que não está vinculado a um quadro específico na Linha do tempo. O Flash ajusta a posição dos quadros-chave de movimentação para que a velocidade de movimento seja consistente em toda a interpolação.

Os quadros-chave de movimentação estão disponíveis somente para as propriedades espaciais de X, Y e Z. Eles serão úteis quando você tiver editado um caminho de movimento no Palco arrastando o objeto interpolado para locais diferentes em quadros diferentes. Editar caminhos do movimento dessa maneira geralmente cria segmentos de caminho em que o movimento é mais rápido ou mais lento do que os outros segmentos. Isso ocorre porque o número de quadros no segmento de caminho é maior ou menor que nos outros segmentos.

Usar quadros-chave de propriedade de movimentação é útil para tornar a velocidade de uma animação consistente em toda a interpolação. Quando os quadros-chave de propriedade são definidos como de movimentação, o Flash ajusta a posição dos quadros-chave de propriedade na extensão de interpolação, de modo que o objeto interpolado se mova a mesma distância em cada quadro da interpolação. Você pode usar atenuação para ajustar o movimento, de modo que a aceleração no início e no final da interpolação tenha uma aparência realista.

Quando você cola um caminho personalizado em uma interpolação, o Flash define, por padrão, os quadros-chave de propriedade como de movimentação.

Para ativar quadros-chave de movimentação em toda a interpolação:

- Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Command (Macintosh) na extensão de interpolação na Linha de tempo e selecione Caminho de movimento > Alternar quadros-chave para se movimentarem, no menu de contexto.

Para ativar a movimentação de um quadro-chave de propriedade individual em uma interpolação:

- Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Command (Macintosh) o quadro-chave de propriedade no painel do Editor de movimento e selecione movimentação no menu de contexto. Para obter mais informações sobre o Editor de movimento, consulte [Edição de](#)

[curvas de propriedade com o Editor de movimento.](#)

Quando quadros-chave de propriedade são definidos como de movimentação, são exibidos como pontos arredondados, em vez de quadrados no Editor de movimento.

Observação: Se você ativa quadros-chave de movimentação em uma extensão de interpolação e, em seguida, os desativa, os quadros-chave mantêm os respectivos locais na extensão resultantes da ativação de movimentação.



Um caminho do movimento com quadros-chave de movimentação desativados. Observe a distribuição desigual de quadros, que resulta em uma velocidade de movimento desigual.



O mesmo caminho do movimento com quadros-chave de movimentação ativados, resultando em distribuição uniforme dos quadros ao longo do caminho e velocidade uniforme do movimento.

Editar extensões de interpolação de animação na Linha do temp

[Para o topo](#)

Ao criar animação no Flash Pro, geralmente é apropriado primeiro configurar as extensões de interpolação na Linha de tempo. Estabelecendo a disposição inicial dos objetos nas camadas e nos quadros, é possível finalizar as interpolações, alterando os valores das propriedades interpoladas no Inspetor de propriedades ou no Editor de movimento.

Para selecionar as extensões de interpolação e quadros na Linha de tempo, realize um dos procedimentos a seguir. Verifique se a Seleção por extensão está ativada nas Preferências gerais (Editar > Preferências)

- Para selecionar uma extensão de interpolação inteira, clique na extensão.
- Para selecionar várias extensões de interpolação, incluindo extensões não contíguas, clique em cada extensão mantendo pressionada a tecla Shift.
- Para selecionar um quadro único em uma extensão de interpolação, clique no quadro dentro da extensão, mantendo pressionadas as teclas Ctrl+Alt (Windows) ou Command+Option (Macintosh).
- Para selecionar vários quadros contíguos em uma extensão, clique e arraste para dentro da extensão, mantendo pressionadas as teclas Ctrl+Alt (Windows) ou Command+Option (Macintosh).
- Para selecionar quadros em várias extensões de interpolação em diferentes camadas, clique nas diversas camadas e arraste-as, mantendo pressionadas as teclas Ctrl+Alt (Windows) ou Command+Option (Macintosh).
- Para selecionar um quadro chave de uma propriedade individual, clique no quadro-chave da propriedade, mantendo pressionadas as teclas Ctrl+Alt (Windows) ou Command+Option (Macintosh). Em seguida, você pode arrastá-lo para um novo local.

[Uma lista completa de modificadores de teclado](#) para trabalhar com extensões de interpolação na linha de tempo disponível em [Flashthusiast.com](#).

Movimentação, duplicação ou exclusão de extensões de interpolação

- Para mover uma extensão para um novo local na mesma camada, arraste a extensão.

observação: O bloqueio de uma camada impede a edição no Palco, mas não na Linha de tempo. Mover uma extensão para cima de outra consome os quadros sobrepostos da segunda extensão.

- Para mover uma extensão de interpolação para uma camada diferente, arraste a extensão para a camada ou copie e cole a extensão na

nova camada..

Você pode arrastar uma extensão de interpolação para cima de uma camada normal existente, de uma camada de interpolação, de uma camada de máscara ou de uma camada com máscara. Se a nova camada for uma camada vazia normal, torna-se uma camada de interpolação.

- Para duplicar uma extensão, arraste-a com a tecla Alt (Windows) pressionada ou com a tecla Command (Macintosh) pressionada, para um novo local na Linha do tempo, ou copie e cole a extensão.
- Para excluir uma extensão, selecione-a e escolha Remover quadros ou Limpar quadros do menu de contexto da extensão.

Editar extensões de interpolação adjacentes

- Para mover a linha divisória entre duas extensões de interpolação contíguas, arraste a linha divisória.
Cada interpolação é recalculada.
- Para separar os quadros iniciais e finais adjacentes de duas extensões de interpolação contíguas, arraste, com a tecla Alt (Windows) pressionada ou a tecla Command (Macintosh) pressionada, o quadro inicial da segunda extensão.
Isso permite criar espaço para os quadros entre as duas extensões.
- Para dividir uma extensão de interpolação em duas extensões separadas, mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Macintosh) enquanto clica em um único quadro na extensão e, depois, escolha Dividir movimento, no menu de contexto da extensão.
As duas extensões de interpolação têm a mesma ocorrência de destino.

observação: Não é possível dividir o movimento se houver mais de um quadro selecionado. Se a interpolação que foi dividida tiver a atenuação aplicada, as duas interpolações menores poderão não apresentar o mesmo movimento que o original.

- Para juntar duas extensões contínuas de interpolação, selecione as duas extensões e escolha Unir movimentos no menu de contexto da extensão.

Editar o comprimento de uma extensão de interpolação

- Para alterar o comprimento de uma animação, arraste a borda esquerda ou direita da extensão de interpolação.
Arrastar a borda de uma extensão para os quadros de outra extensão substitui os quadros da segunda extensão.
 - Para ampliar a presença de um objeto interpolado no Palco além de uma das extremidades de sua interpolação, arraste um dos quadros finais da extensão de interpolação usando a tecla Shift. O Flash Pro adiciona quadros ao final da extensão sem interpolar esses quadros.
Você também pode selecionar um quadro após a extensão de interpolação na mesma camada e pressionar F6. O Flash Pro estende a extensão de interpolação e adiciona um quadro-chave de propriedade de todas as propriedades ao quadro selecionado. Se você pressionar F5, o Flash Pro adicionará quadros, mas não adicionará um quadro-chave de propriedade ao quadro selecionado.
- observação:** Para adicionar quadros estáticos ao final de uma extensão imediatamente adjacente a outra extensão, primeiramente mova a extensão adjacente para criar espaço para os novos quadros.

Adição ou remoção de quadros em uma extensão de interpolação

- Para remover os quadros dentro de uma extensão, mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Macintosh) enquanto arrasta para selecionar os quadros e escolha Remover quadros no menu de contexto da extensão.
- Para cortar os quadros dentro de uma extensão, arraste para selecionar os quadros, mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Macintosh) enquanto arrasta para selecionar os quadros e escolha Recortar quadros no menu de contexto da extensão.
- Para colar quadros em uma extensão de interpolação existente, mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Macintosh) enquanto arrasta para selecionar os quadros a substituir e escolha Colar quadros no menu de contexto da extensão.
Simplesmente colar uma extensão inteira sobre outra substitui toda a segunda extensão.

Substituir ou remover a instância de destino de uma interpolação

Para substituir a instância de destino de uma extensão de interpolação, faça uma das seguintes opções:

- Selecione a extensão e, depois, arraste o novo símbolo do painel da Biblioteca no Palco.
- Selecione o novo símbolo no painel da Biblioteca e a ocorrência de destino da interpolação no Palco e selecione Modificar > Símbolo > Trocar símbolo.
- Selecione a extensão e cole uma ocorrência de símbolo ou texto da área de transferência.

Para remover a ocorrência de destino de uma extensão de interpolação sem remover a interpolação, selecione-a e pressione a tecla Delete.

Exibir e editar quadros-chave de propriedade de uma extensão de interpolação

- Para visualizar os quadros que contêm quadros-chave de propriedade em uma extensão para propriedades diferentes, selecione a extensão e escolha a opção Exibir quadros-chave, no menu de contexto da extensão; depois, escolha o tipo de propriedade no submenu.
- Para remover um quadro-chave de propriedade de uma extensão, clique com a tecla Ctrl pressionada (Windows) ou com a tecla Command (Macintosh) no quadro-chave de propriedade para selecioná-lo e, em seguida, clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada no quadro-chave de propriedade e selecione Limpar quadro-chave para o tipo de propriedade que deseja excluir do quadro-chave.
- Para adicionar quadros-chave de propriedade de um tipo de propriedade específico a uma extensão, mantendo a tecla Ctrl (Windows) ou tecla Command (Macintosh) pressionada, clique em um ou mais quadros para selecioná-los na extensão. Em seguida, clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) e selecione Inserir quadro-chave > *Tipo de propriedade* no menu de contexto da extensão. O Flash Pro adiciona quadros-chave de propriedade aos quadros selecionados. Você também pode definir uma propriedade da ocorrência de destino em um quadro selecionado para adicionar um quadro-chave de propriedade.
- Para adicionar um quadro-chave de propriedade para todos os tipos de propriedade para uma extensão, coloque o indicador de reprodução no quadro em que deseja adicionar o quadro-chave e selecione Inserir > Linha de tempo > Quadro-chave, ou pressione F6.
- Para reverter a direção de movimento de uma interpolação, selecione Caminho de movimento > Reverter caminho no menu de contexto da extensão.
- Para alterar uma extensão de interpolação para quadros estáticos, selecione a extensão e escolha Remover interpolação no menu de contexto da extensão.
- Para converter uma extensão de interpolação em uma animação quadro-por-quadro, selecione a extensão e escolha Converter para animação quadro-por-quadro no menu de contexto da extensão.
- Para mover um quadro-chave de propriedade para um quadro diferente na mesma extensão de interpolação ou para uma extensão de interpolação diferente, clique com a tecla Ctrl (Windows) pressionada ou a tecla Command (Macintosh) pressionada no quadro-chave de propriedade para selecioná-lo e, em seguida, arraste o quadro-chave de propriedade para um novo local.
- Para copiar um quadro-chave de propriedade para outro local na extensão de interpolação, clique com a tecla Ctrl (Windows) pressionada ou a tecla Command (Macintosh) pressionada no quadro-chave de propriedade para selecioná-lo e, em seguida, arraste, com a tecla Alt (Windows) pressionada ou a tecla Option (Macintosh) pressionada, o quadro-chave de propriedade para o novo local.

Adicionar ou remover quadros-chave da propriedade 3D em uma interpolação

- Siga um destes procedimentos:
 - Adicione propriedades 3D usando as ferramentas 3D no painel Ferramentas.
 - Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) a extensão de interpolação na Linha de tempo e escolha a interpolação 3D no menu de contexto.
 - Se a extensão de interpolação não possuir quadros-chave de propriedade 3D, o Flash Pro os adiciona a cada posição X e Y existente e quadro-chave de propriedade de rotação. Se a extensão de interpolação já continha quadros-chave de propriedade 3D, o Flash Pro os remove.

Mover ou duplicar uma extensão de interpolação

Você pode duplicar ou mover as extensões de interpolação e partes de extensões de interpolação arrastando-as no painel da Linha de tempo.

- Arraste uma extensão de interpolação para movê-la para um local diferente na Linha de tempo.
- Mantendo a tecla Alt pressionada, arraste uma extensão de interpolação para duplicá-la em um novo local na Linha de Tempo.

Cópia e colagem de uma interpolação de movimento

Você pode copiar as propriedades interpoladas de uma extensão de interpolação para outra. As propriedades interpoladas são aplicadas ao novo objeto de destino, mas o local desse objeto não é alterado. Isso permite que você aplique uma interpolação de uma área do Palco a um objeto em outra área, sem reposicionar o novo objeto de destino.

1. Selecione a extensão de interpolação que contém as propriedades interpoladas que você deseja copiar.
2. Selecione Editar > Linha de tempo > Copiar movimento.
3. Selecione a extensão de interpolação para receber a interpolação copiada.
4. Selecione Editar > Linha de tempo > Colar movimento.

O Flash aplica as propriedades interpoladas à extensão de interpolação de destino e ajusta o comprimento da extensão de modo que corresponda à extensão de interpolação copiada.

Para copiar uma interpolação de movimento para o painel de Ações ou usá-la em outro projeto como ActionScript®, use o comando Copiar movimento como ActionScript 3.0.

Copiar e colar propriedades de interpolação de movimento

Você pode copiar as propriedades de um quadro selecionado em outro quadro na mesma extensão de interpolação ou em uma extensão de interpolação diferente. Os valores da propriedade são adicionados apenas ao quadro selecionado quando as propriedades são coladas. Os valores de propriedade copiados de efeitos de cor, filtros e propriedades 3D só são colados se o objeto interpolado naquele quadro tiver o efeito de cor, filtro ou propriedade 3D já aplicado. As propriedades de posição 2D não podem ser coladas em interpolações 3D.

Essas instruções pressupõem que a Seleção por Extensão esteja ativada nas preferências (Editar > Preferências).

1. Para selecionar um quadro único em uma extensão de interpolação, clique no quadro, mantendo pressionadas as teclas Ctrl+Alt (Windows) ou Command+Option (Macintosh).
2. Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Command (Macintosh) o quadro selecionado e escolha Copiar propriedades no menu de contexto.
3. Selecione um quadro único para receber as propriedades copiadas, clicando no quadro enquanto mantém pressionadas as teclas Ctrl+Alt (Windows) ou Command+Option (Macintosh).

O quadro de destino deve estar em uma extensão de interpolação.

4. Para colar as propriedades copiadas no quadro selecionado, siga um destes procedimentos:
 - Para colar todas as propriedades copiadas, clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Command (Macintosh) o quadro selecionado da extensão de interpolação de destino e escolha Colar propriedades no menu de contexto.
 - Para colar somente algumas propriedades copiadas, clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Command (Macintosh) o quadro selecionado da extensão de interpolação de destino e escolha Colar propriedades Especial no menu de contexto. Na caixa de diálogo que aparecer, selecione as propriedades para colar e clique em OK.

O-Flash Pro cria um quadro-chave de propriedade para cada uma das propriedades coladas no quadro selecionado e interpola novamente a interpolação de movimento.

Converter uma extensão de interpolação em uma animação quadro a quadro

Você pode converter uma extensão clássica ou de interpolação de movimento em uma animação quadro a quadro. Na animação quadro a quadro, cada quadro contém quadros-chave distintos (não quadros-chave de propriedade), contendo cada um ocorrências separadas do símbolo animado. A animação quadro a quadro não contém valores de propriedade interpolados. Para obter mais informações, consulte [Animação quadro a quadro](#).

- Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) a extensão de interpolação que deseja converter e escolha Converter para Animação quadro-por-quadro no menu de contexto.

(Depreciado com o Flash Professional CC) Copiar movimento como ActionScript 3.0

Copie as propriedades que definem uma interpolação de movimento na Linha de tempo como ActionScript 3.0 e aplique esse movimento a outro símbolo, no painel de Ações ou nos arquivos fonte (tais como arquivos de classe) para um documento Flash Pro que use ActionScript 3.0.

Use as classes `fl.motion` para personalizar o ActionScript gerado pelo Flash Pro para seu projeto específico. Para obter mais informações, consulte as classes `fl.motion` na *Referência de componentes e linguagem do ActionScript 3.0*.

A opção Copiar movimento como ActionScript 3.0 pode capturar as propriedades a seguir de uma interpolação de movimento:

- Posição
- Dimensionamento
- Inclinar
- Rotação
- Ponto de transformação
- Cor
- Modo de mesclagem
- Orientação a um caminho
- Configurar cache de bitmap
- Atenuação
- Filtros
- Rotação e posição 3D.

1. Selecione a extensão de interpolação na Linha de tempo ou o objeto no Palco que contenha a interpolação de movimento para copiar.

Somente é possível selecionar uma extensão de interpolação ou um objeto interpolado para copiar como ActionScript 3.0.

2. Siga um destes procedimentos:

- Selecione Editar > Linha de tempo > Copiar movimento como ActionScript 3.0.
- Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) a extensão de interpolação ou a ocorrência interpolada no Palco e escolha Copiar movimento como ActionScript 3.0.

O Flash Pro copia para a área de transferência do seu sistema o código do ActionScript 3.0 que descreve a interpolação de movimento selecionada. O código descreve a interpolação como uma animação quadro a quadro.

Para usar o código copiado, cole-o no painel de Ações de um documento Flash Pro que contenha uma ocorrência de símbolo que você deseja que receba a interpolação copiada. Exclua os comentários da linha que chama a função `addTarget()` e substitua o texto `<instance name goes here>` nessa linha pelo nome da ocorrência de símbolo que deseja animar.

Para nomear a ocorrência de símbolo que deseja animar com o ActionScript colado, selecione a ocorrência no Palco e digite o nome no Inspetor de Propriedades.

Você também pode nomear uma ocorrência de interpolação de movimento selecionando a extensão de interpolação na Linha de tempo e digitando um nome para a interpolação de movimento no Inspetor de Propriedades. Em seguida, você poderá fazer referência à extensão de interpolação no código do ActionScript 3.0.

Para obter mais informações sobre animações com o ActionScript 3.0, consulte as classes `fl.motion` na *Referência de componentes e linguagem do ActionScript 3.0*.

Trabalhar com interpolações de movimento salvas como arquivos XML

[Para o topo](#)

O Flash Pro permite que você trabalhe com interpolações de movimento como arquivos XML. O Flash Pro permite de forma nativa que você aplique os seguintes comandos em qualquer interpolação de movimento:

- Copiar movimento como XML
- Exportar movimento como XML
- Importar movimento como XML

Copiar movimento como XML

Permite que você copie as propriedades de movimento aplicadas a qualquer objeto no palco em determinado quadro.

1. Criar uma interpolação de movimento.
2. Selecione qualquer quadro chave na linha do tempo.
3. Vá até Comandos > Copiar movimento como XML.

As propriedades de movimento são copiadas para a área de transferência como dados XML e, em seguida, você pode usar qualquer editor de texto para trabalhar com o arquivo XML.

Exportar movimento como XML

Permite que você exporte propriedades de movimento aplicadas a qualquer objeto no palco para um arquivo XML que pode ser salvo.

1. Criar uma interpolação de movimento.
2. Vá até Comandos > Exportar movimento como XML.
3. Navegue até um local adequado onde você deseja salvar o arquivo.
4. Forneça um nome para o arquivo XML e clique em Salvar.

A interpolação de movimento é exportada como um arquivo XML no local especificado.

Importar movimento como XML

Permite que você importe um arquivo XML existente que tem propriedades de movimento definidas.

1. Selecione um objeto no palco.
2. Vá até comandos > Importar movimento como XML.
3. Navegue até o local e selecione o arquivo XML. Clique em OK.
4. Na caixa de diálogo Colar movimento especial, selecione as propriedades que você deseja aplicar no objeto selecionado.
5. Clique em OK.

[Para o topo](#)

Os seguintes **vídeos e artigos** demonstram como usar o Editor de Movimento:

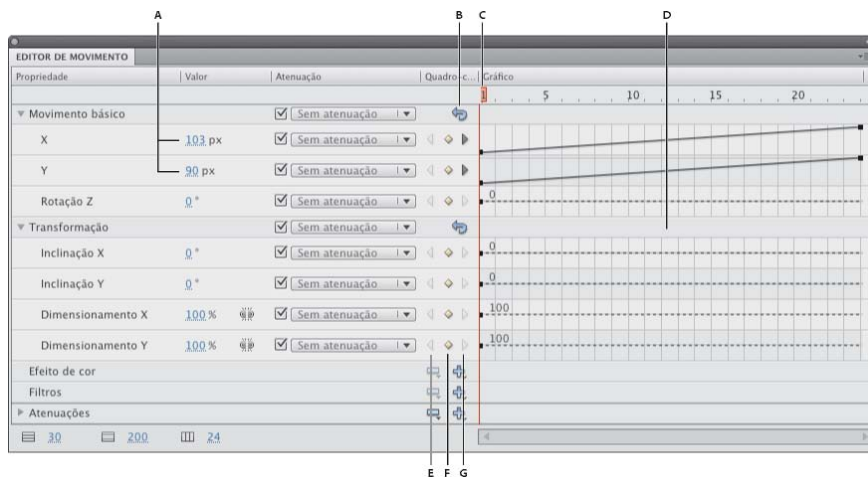
- Vídeo: Controle das propriedades de uma animação. Ajuste dos valores X e Y e dos quadros-chave de propriedade. Adicione efeitos usando filtros. [Introdução: utilização do Editor de movimento \(3:40\)](#)
- Vídeo: Controle suave da interpolação de propriedades individuais. Aplique com facilidade curvas para interpolação de propriedades individuais. [Utilização do Editor de movimento \(6:08\)](#)
- Vídeo: [Uso do Editor de movimento](#) (Duração = 7:42, Peachpit.com)
- Artigo: [List of keyboard modifiers for working with motion tweens](#) (Flashthusiast.com)

O painel Editor de movimento permite que você visualize e altere todas as propriedades de interpolação e seus quadros-chave de propriedade. Ele também oferece ferramentas para adicionar precisão e detalhes a interpolações. O Editor de movimento exibe as propriedades da interpolação selecionada no momento. Ao criar uma interpolação na Linha de tempo, o Editor de movimento permite que você controle a interpolação de muitas e diferentes maneiras.

Observação: Usar o Editor de movimento é opcional para muitos tipos de interpolações de movimento simples comuns. O Editor de movimento destina-se a facilitar a criação de interpolações de movimento mais complexas. Ele não é usado com interpolações clássicas.

O painel do Editor de movimento permite que você:

- Definir o valor dos quadros-chave de propriedades individuais.
- Adicionar ou remover quadros-chave de propriedades de propriedades individuais.
- Mover quadros-chave de propriedade para quadros diferentes na interpolação.
- Copiar e colar uma curva de propriedade de uma propriedade em outra.
- Inverter os quadros-chave de propriedades individuais.
- Redefinir propriedades individuais ou categorias de propriedades.
- Exercer um controle fino sobre o formato das curvas de interpolação de maioria das propriedades individuais usando controles de Bezier. (As propriedades X, Y, e Z não possuem controles de Bezier.)
- Adicionar ou remover filtros ou efeitos de cor e ajustar suas configurações.
- Editar o caminho de movimento de uma interpolação.
- Adicionar atenuações predefinidas diferentes a propriedades individuais e categorias de propriedade.
- Criar curvas de atenuação personalizadas.
- Adicionar atenuação personalizada a propriedades interpoladas individuais e grupos de propriedades.
- Ativar a movimentação dos quadros-chave de propriedade para as propriedades X, Y e Z. A movimentação permite ao quadro-chave de propriedade se mover para quadros distintos ou entre quadros individuais para criar um movimento mais suave.
- (Somente CS5.5) Reproduza, retroceda, salte adiante ou para trás e gire animações usando os botões de Reprodução na parte inferior do painel de controle.



O Editor de movimento.

A. Valores de propriedade **B.** Botão Redefinir valores **C.** Indicador de reprodução **D.** Área da curva de propriedade **E.** Botão Quadro-chave anterior **F.** Botão Adicionar ou remover quadro-chave **G.** Botão Quadro-chave seguinte

Ao selecionar uma extensão de interpolação na Linha de tempo ou um objeto interpolado ou caminho de movimento no Palco, o Editor de movimento exibirá as curvas de propriedade da interpolação. O Editor de movimento exibe as curvas de propriedade em uma grade que

representa os quadros da Linha de tempo em que a interpolação selecionada ocorre. O indicador de reprodução aparece na Linha de tempo e no Editor de movimento, sempre no mesmo número de quadro.

O Editor de movimento representa valores de propriedade interpolados usando um gráfico bidimensional para cada propriedade. Cada propriedade tem seu próprio gráfico. Cada gráfico representa o tempo horizontalmente (da esquerda para direita) e, verticalmente, a alteração no valor da propriedade. Cada quadro-chave de propriedade de uma propriedade específica é exibido como um ponto de controle na curva de propriedade dessa propriedade. Se uma curva de atenuação for aplicada a uma curva de propriedade, a segunda curva será exibida como uma linha tracejada na área da curva de propriedade. A curva em linha tracejada mostra o efeito da atenuação sobre os valores da propriedade.

Algumas propriedades não podem ser interpoladas porque não podem ter somente um valor para a vida útil de um objeto na Linha de tempo. Um exemplo é a propriedade Qualidade do filtroBisel de gradiente. Essas propriedades podem ser definidas no Editor de movimento, mas não possuem gráficos.

Você pode controlar com precisão a forma da maioria das curvas de propriedade no Editor de movimento adicionando os quadros-chave de propriedade e manipulando a curva com os controles de Bezier padrão. Para as propriedades X, Y e Z, poderá adicionar e remover os pontos de controle nas curvas de propriedade, mas não poderá usar os controles de Bezier. Quando você alterar os pontos de controle de uma curva de propriedade, as alterações aparecerão no Palco imediatamente.

O Editor de movimento também permite que você aplique atenuação em toda curva de propriedade. Aplicar atenuação no Editor de movimento permite que você crie determinados tipos de efeitos de animação complexos sem criar caminhos de movimento complexos. As curvas de atenuação são gráficos que mostram como os valores de uma propriedade interpolada são mescladas com o tempo. Aplicando uma curva de atenuação a uma curva de propriedade, você pode criar movimentos complexos com pouco esforço.

Algumas propriedades possuem valores mínimos e máximos que não podem ser ultrapassados, tais como Transparência alfa (0-100%). Os gráficos dessas propriedades não podem aplicar valores fora do intervalo aceitável.

Controlar a exibição do Editor de movimento

No Editor de movimento, você pode controlar que curvas de propriedade serão exibidas, e o tamanho da exibição de cada propriedade de curva. As curvas de propriedade exibidas em um tamanho grande são mais fáceis de editar.

- Para ajustar quais propriedades aparecem no Editor de movimento, clique no triângulo perto de uma categoria de propriedade para expandir ou reduzir a categoria.
- Para controlar o número de quadros de uma interpolação exibida no Editor de movimento, digite o número de quadros que deseja exibir no campo Quadros visualizáveis no final do Editor de movimento. O número máximo de quadros corresponde o número total de quadros na extensão de interpolação selecionada.
- Para alternar uma curva de propriedade entre as visualizações expandidas e reduzidas, clique no nome da propriedade. A visualização expandida fornece muito mais espaço para editar a curva de propriedade. Você pode ajustar o tamanho das visualizações expandidas e reduzidas com os campos Tamanho do gráfico e Tamanho expandido do gráfico no final do Editor de movimento.
- Para ativar ou desativar dicas de ferramentas na área do gráfico, selecione Mostrar dicas de ferramentas, no menu de opções do painel.
- Para adicionar um novo efeito de cor ou filtro a uma interpolação, clique no botão Adicionar em uma linha de categoria de propriedade e escolha o item que deseja adicionar. O novo item aparecerá no Editor de movimento imediatamente.

Editar a forma de curvas de propriedade

O Editor de movimento permite controlar com precisão a forma de cada curva de propriedade de uma interpolação, exceto de X, Y e Z. Em todas as outras propriedades, você pode editar a curva de cada gráfico com os controles de Bezier padrão. O uso desses controles é semelhante ao modo como você edita traçados com as ferramentas Seleção ou Caneta. Mova um segmento de curva ou ponto de controle para cima a fim de aumentar o valor de propriedade e mova-o para baixo para diminuir o valor.

Trabalhando com as curvas de propriedade diretamente, você pode:

- Criar curvas complexas para efeitos interpolados complexos.
- Ajustar os valores de propriedades nos quadros-chave de propriedade.
- Aumentar ou diminuir os valores de propriedade ao longo de toda a curva de propriedade.
- Adicionar outros quadros-chave de propriedade a uma interpolação.
- Ajustar quadros-chave individuais de propriedade para movimentação ou não movimentação.

No Editor de movimento, as propriedades de movimento básicas X, Y, e Z são diferentes das outras propriedades. Essas três propriedades estão vinculadas. Um quadro em uma extensão de interpolação, que é um quadro-chave de propriedade de uma dessas propriedades, deve ser um quadro-chave de propriedade para todos os 3. Além disso, os pontos de controle nas curvas de propriedade X, Y, e Z não podem ser editadas com os controles de Bezier.

Os pontos de controle de curvas de propriedade podem ser pontos suaves ou pontos de canto. Quando uma curva de propriedade passa por um ponto de canto, ela forma um ângulo. Quando uma curva de propriedade passa por um ponto suave, ele forma uma curva suave. Em X, Y e Z, o tipo do ponto de controle na curva de propriedade depende do tipo de ponto de controle correspondente no caminho de movimento no Palco.

Em geral, é melhor editar as propriedades X, Y e Z de uma interpolação editando o caminho de movimento no Palco. Use o Editor de movimento

para ajustes menores nos valores de propriedade ou para mover os quadros-chave de propriedade para quadros diferentes da extensão de interpolação.

- Para alterar a forma de um segmento de curva entre dois pontos de controle, arraste o segmento. Ao arrastar um segmento de curva, os pontos de controle em cada extremidade do segmento ficam selecionados. Se os pontos de controle selecionados são pontos suaves, as respectivas alças de Bezier são exibidas.
- Para redefinir uma curva de propriedade para um valor de propriedade estático não interpolado, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou mantenha pressionada a tecla Command enquanto clica (Macintosh) na área do gráfico de propriedade; escolha Redefinir propriedade.
- Para redefinir uma categoria inteira de propriedades para valores de propriedade estáticos não interpolados, clique no botão Redefinir valores para a categoria.
- Para inverter a direção de uma interpolação de propriedade, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou mantenha pressionada a tecla Command enquanto clica (Macintosh) na área do gráfico de propriedade e escolha Reverter quadros-chave.
- Para copiar a curva de uma propriedade em outra, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou mantenha a tecla Command selecionada e clique (Macintosh) na área do gráfico da curva e selecione Copiar curva. Para colar a curva para outra propriedade, a área do gráfico da propriedade e selecione Colar curva. Também é possível copiar curvas entre atenuações personalizadas, e entre atenuações personalizadas e propriedades.

Trabalhar com quadros-chave de propriedade

Você pode editar a forma de uma curva de propriedade adicionando, removendo e editando quadros-chave de propriedade ao longo de cada gráfico.

- Para adicionar um quadro-chave de propriedade a uma curva de propriedade, coloque o indicador de reprodução no quadro desejado e clique no botão Adicionar ou Remover quadro-chave para a propriedade no Editor de movimento.

Você também pode manter pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou a tecla Option (Macintosh) e clicar no gráfico no quadro em que deseja adicionar o quadro-chave de propriedade.

Você também pode clicar com o botão direito do mouse (Windows) ou manter pressionada a tecla Command (Macintosh) enquanto clica na curva de propriedade e escolher Adicionar quadro-chave.

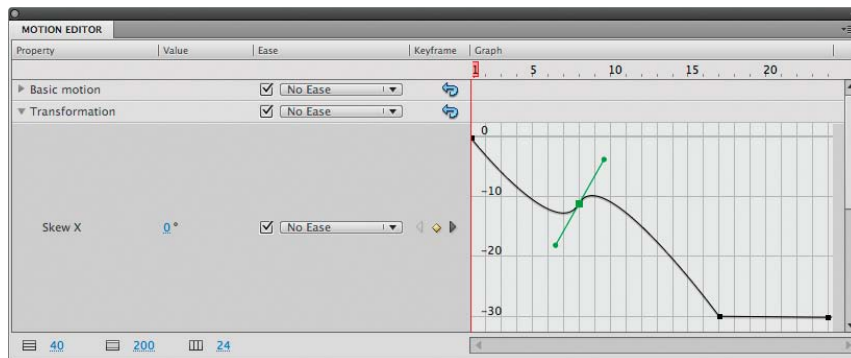
- Para remover um quadro-chave de propriedade em uma curva de propriedade, mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Option (Macintosh) enquanto clica no ponto de controle do quadro-chave de propriedade, na curva de propriedade.

Você também pode clicar com o botão direito do mouse (Windows) ou manter pressionada a tecla Command (Macintosh) enquanto clica no ponto de controle e escolher Remover quadro-chave.

- Para alternar um ponto de controle entre os modos de ponto de canto e de ponto suave, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou Command (Macintosh) enquanto clica no ponto de controle.

Quando um ponto de controle está no modo de ponto suave, suas alças de Bezier ficam expostas e a curva de propriedade passa pelo ponto como curva suave. Quando o ponto de controle for um ponto de canto, a curva de propriedade formará um ângulo quando passar pelo ponto de controle. As alças de Bezier não ficarão expostas em pontos de canto.

Para definir o ponto como modo de ponto suave você também pode clicar com o botão direito do mouse (Windows) ou manter a tecla Command (Macintosh) pressionada enquanto clica no ponto de controle e selecionar Ponto suave, Suavizar à direita ou Suavizar à esquerda. Para definir o ponto como modo de ponto de canto, escolha Ponto de canto.



Curva de propriedade mostrando um ponto suave (quadro 8) e um ponto de canto (quadro 17).

- Para mover um quadro-chave de propriedade para um quadro diferente, arraste o respectivo ponto de controle. Não é possível arrastar um quadro-chave de propriedades após os quadros-chave que o seguem ou precedem.
- Para alternar um quadro-chave de propriedade para propriedades espaciais X, Y e Z entre movimentação e não movimentação, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou mantenha pressionada a tecla Command enquanto clica (Macintosh) no quadro-chave de propriedade, no Editor de movimento. Para obter mais informações sobre os quadros-chave de movimentação, consulte [Edição do caminho](#)

de movimento de uma interpolação.

Você também pode desativar a movimentação de um quadro-chave de propriedade individual no Editor de movimento arrastando o quadro-chave de movimentação para um divisor de quadro vertical.

- Para vincular os pares associados das propriedades X e Y, clique no botão Vincular valores da propriedade X e Y para uma das propriedades que deseja vincular. Quando as propriedades são vinculadas, seus valores são restringidas para que a relação entre elas seja preservada quando você especificar um valor para uma das propriedades vinculadas. Exemplos de propriedades X e Y associadas incluem as propriedades da Escala X e da Escala Y e as propriedades de Desfoque X e Desfoque Y do filtro Sombra projetada.

Tutoriais e exemplos

Os vídeos e artigos a seguir fornecem informações detalhadas adicionais sobre o trabalho com o Editor de movimento.

- Vídeo: [O Editor de movimento no Flash CS4 \(5:08, Adobe TV\)](#)
- Vídeo: [Introdução: 14 Uso do Editor de movimento \(3:40, Adobe TV\)](#)
- Vídeo: [Uso do Editor de movimento \(6:08, Adobe TV\)](#)
- Vídeo: [Acesso rápido às propriedades da animação \(4:17, Adobe TV\)](#)

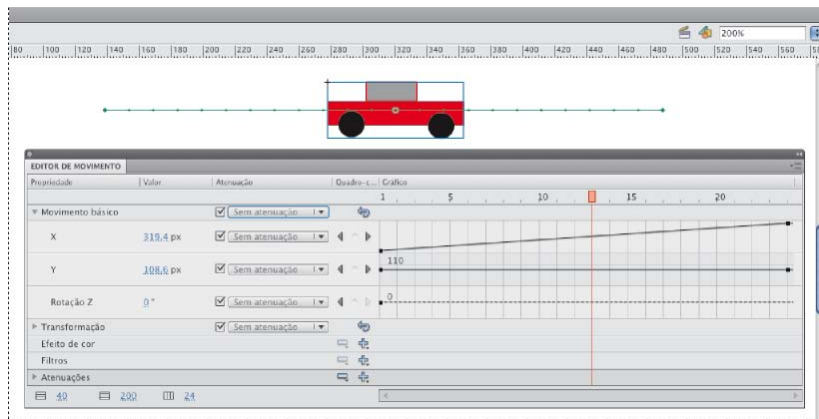
(Desaprovado com o Flash Professional CC) Flexibilização de interpolação de movimento

[Para o topo](#)

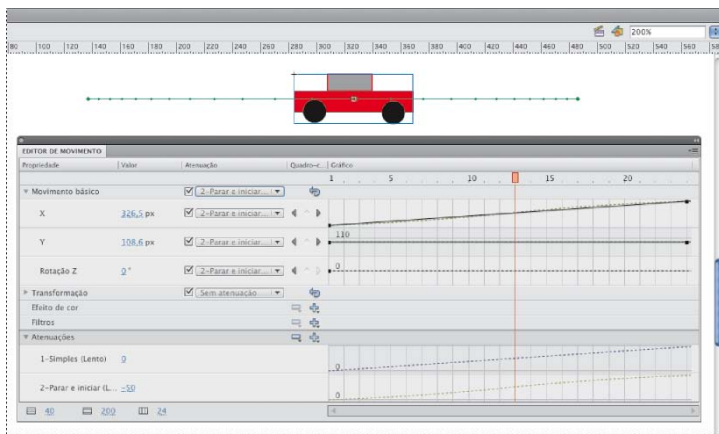
A atenuação permite acelerar ou retardar o início ou fim de uma animação para movimento mais realista ou efeitos mais agradáveis. É uma técnica que modifica a maneira como o Flash calcula os valores de propriedade entre os quadros-chave de propriedade de uma interpolação. Sem a atenuação, o Flash calcula esses valores de forma que a alteração feita no valor seja igual em todos os quadros. Com a atenuação, você pode ajustar a taxa de alteração feita nos valores para uma animação mais natural ou mais complexa.

A atenuação é uma curva matemática que é aplicada aos valores de propriedade de uma interpolação. O efeito final da interpolação é o resultado da combinação do intervalo dos valores de propriedade na interpolação e na curva de atenuação.

Por exemplo, se você animar a imagem de um carro no Palco, o movimento será mais realista se o carro começar a andar, lentamente ganhar velocidade e depois parar lentamente no outro lado do Palco. Sem a atenuação, o carro começaria a andar, atingiria a velocidade máxima instantaneamente e depois pararia também instantaneamente no outro lado do Palco. Com a atenuação, você pode aplicar uma interpolação de movimento ao carro e fazer com que a interpolação comece e termine lentamente.



Um caminho de movimento sem atenuação aplicada. Observe a distribuição uniforme dos quadros ao longo do caminho.



O mesmo caminho de movimento com a atenuação Parar e Iniciar (Média) aplicada. Observe a concentração de quadros próxima às extremidades do caminho, que resultam em aceleração e desaceleração mais realistas do carro.

Você pode aplicar a atenuação no Inspetor de Propriedades ou no Editor de movimento. Atenuações aplicadas no Inspetor de propriedade afetam todas as propriedades que estão incluídas em uma interpolação. As atenuações aplicadas no Editor de movimento podem afetar uma única propriedade, um grupo de propriedades ou todas as propriedades de uma interpolação.

A atenuação pode ser simples ou complexa. O Flash inclui um intervalo de atenuações predefinidas que você pode aplicar para obter efeitos simples ou complexos. No Editor de movimento, você também pode criar suas próprias curvas de atenuação personalizadas.

Uma das formas de atenuação muito utilizadas é quando você edita um caminho de movimento no Palco e permite que os quadros-chave de movimentação tornem a velocidade do movimento consistente em cada segmento do caminho. Você pode usar a atenuação para adicionar uma aceleração e uma desaceleração mais realistas nas extremidades do caminho.

Ao aplicar uma curva de atenuação a uma curva de propriedade, uma sobreposição visual da curva de atenuação aparecerá na área do gráfico da curva de propriedade. Com a exibição das curvas de propriedade e atenuação na mesma área do gráfico, a sobreposição facilita a identificação do efeito final da interpolação que será visto no Palco no teste da animação.

Como as curvas de atenuação no Editor de movimento podem ser complexas, use-as para criar um movimento complexo no Palco sem criar caminhos complexos de movimento no Palco. Você também pode usar as curvas de atenuação para criar interpolações complexas de quaisquer outras propriedades além das propriedades espaciais X, Y, e Z.

Tutoriais e artigos:

- Tutorial: [Modificação e aplicação de atenuação personalizada](#) (Flashthusiast.com)
- Tutorial: [Atenuação entre quadros-chave](#) (Flashthusiast.com)
- Tutorial: [Criação e aplicação uma atenuação personalizada](#) (Kirupa.com)
- Vídeo: [Atenuação de movimento em Flash](#) (Duração = 7:40, LayersMagazine.com)
- Vídeo: [Definição da propriedade de atenuação de uma animação](#) (Duração = 5:10, Peachpit.com)

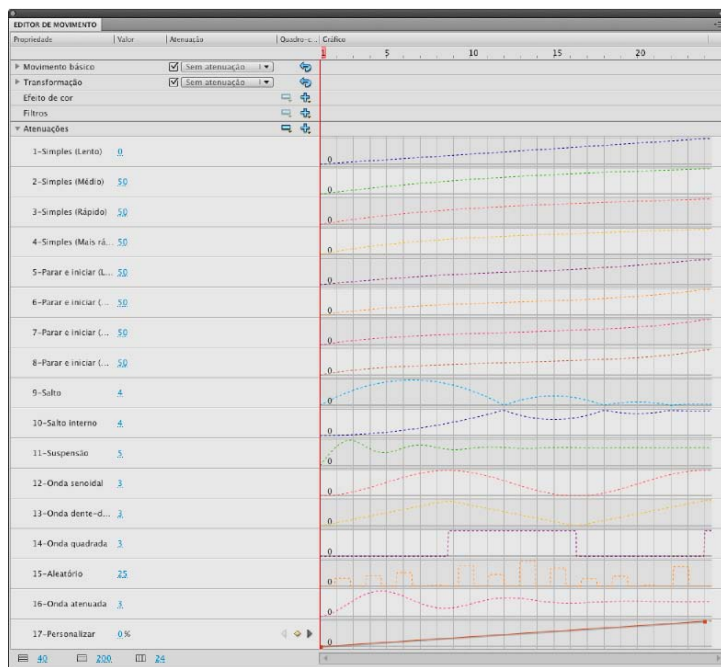
Atenuação de todas as propriedades de uma interpolação no Inspetor de propriedades

Ao aplicar uma atenuação em uma interpolação com o Inspetor de Propriedades, a atenuação afeta todas as propriedades que estão incluídas na interpolação. O Inspetor de propriedades aplica a curva de atenuação Simples (Lento), também disponível no Editor de movimento.

1. Selecione a interpolação na Linha de tempo ou o caminho de movimento no Palco.
2. No Inspetor de Propriedades, selecione a atenuação para aplicar no menu Atenuação.
3. Insira um valor para a intensidade da atenuação no campo Valor da atenuação.

Atenuação das propriedades individuais no Editor de movimento

Você pode aplicar uma atenuação predefinida a determinada propriedade individual ou uma categoria de propriedades no Editor de movimento.



As formas das curvas de atenuação incluídas no Flash.

Para usar atenuações no Editor de movimento, adicione uma curva de atenuação à lista de atenuações disponíveis para a interpolação selecionada e aplique a atenuação às propriedades de sua preferência. Ao aplicar uma atenuação a determinada propriedade, uma curva de linha tracejada aparecerá sobreposta na área do gráfico da propriedade. A curva da linha tracejada mostra o efeito da curva de atenuação sobre os valores reais dessa propriedade da interpolação.

- Para adicionar uma atenuação para a lista de atenuações disponível para a interpolação selecionada, clique no botão Adicionar na seção Atenuação do Editor de movimento e, em seguida, selecione a atenuação para adicionar.
- Para adicionar uma atenuação a uma única propriedade, selecione a atenuação no menu Atenuação selecionada para a propriedade.
- Para adicionar uma atenuação a uma categoria de propriedades, como movimento, transformação, efeito de cor ou filtros, selecione um tipo de atenuação no menu Atenuação selecionada da categoria da propriedade.
- Para ativar ou desativar o efeito da atenuação para uma propriedade ou categoria de propriedades, clique na checkbox Ativar/Desativar atenuação para a propriedade ou categoria de propriedades. Isso permite a visualização rápida do efeito de atenuação nas curvas de propriedade.
- Para remover uma atenuação da lista de interpolações disponíveis, clique no botão Remover atenuação, na seção Atenuações do Editor de movimento e, em seguida, selecione a atenuação no menu pop-up.

Edição das curvas de atenuação no Editor de movimento

No Editor de movimento, você pode editar as propriedades das curvas de atenuação predefinidas e criar as suas próprias curvas de atenuação personalizadas.

- Para editar uma curva de atenuação predefinida, ajuste o valor da atenuação no campo ao lado do nome da atenuação.

Para obter curvas de atenuação simples, o valor é uma porcentagem que representa a intensidade da aplicação da curva de atenuação à curva de propriedade. Valores positivos aumentam a atenuação no final da curva. Valores negativos aumentam a atenuação no começo da curva.

Para atenuar curvas que são ondas, como a onda senoidal ou a onda dente-de-serra, o valor representa o número de meios-ciclos na onda.

Para editar uma atenuação predefinida, primeiro adicione-a à lista de atenuações disponíveis com o botão Adicionar, na seção Atenuação do Editor de movimento.

- Para editar uma curva de atenuação personalizada, adicione uma ocorrência da Curva de atenuação personalizada à lista de atenuações e edite a curva usando as mesmas técnicas que usaria para editar qualquer outra curva de Bezier no Flash. O valor inicial da curva de atenuação deve ser sempre 0%.

Você também pode copiar e colar a curva de uma atenuação personalizada em outra, incluindo atenuações personalizadas de interpolações movimento separadas.

As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Traçados, preenchimentos e gradientes

[Criar ou editar preenchimento de gradiente](#)
[Ajustar cores de traçados e preenchimentos](#)
[Modificação de áreas pintadas](#)
[Transformar gradiente e preenchimentos de bitmap](#)
[Bloquear o gradiente ou o bitmap para preencher o Palco](#)

[Para o topo](#)

Criar ou editar preenchimento de gradiente

Um gradiente é um preenchimento multicolorido no qual uma cor gradualmente muda para outra cor. O Flash Pro permite que você aplique até 15 transições de cor em um gradiente. A criação de gradiente é uma boa maneira de criar uma gradação suave de cores em um ou mais objetos. Você pode salvar um gradiente como amostra para facilitar a sua aplicação a vários objetos. O Flash Pro pode criar dois tipos de gradientes:

Os *gradientes lineares* mudam de cor ao longo de um único eixo (horizontal ou vertical).

Os *gradientes radiais* mudam de cor numa direção para fora, com início em um ponto focal central. Você pode ajustar a direção do gradiente, assim como suas cores, a localização do ponto focal e muitas outras de suas propriedades.

O oferece mais controle sobre os gradientes linear e radial para uso com Flash Player. Esses controles, chamados de modos de estouro, permitem-lhe especificar como as cores são aplicadas além do gradiente.

Para obter uma amostra de gradientes, consulte a página Amostras de Flash em www.adobe.com/go/learn_fl_samples_br. Faça o download e descomprima o arquivo zipado Amostras e navegue até a pasta Graphics\AnimationAndGradients para acessar a amostra.

1. Para aplicar um preenchimento gradiente em arte existente, selecione um objeto ou objetos do Palco.
2. Se o painel Cor não estiver visível, selecione Janela > Cor.
3. Para selecionar a tela do modo cores, selecione RGB (configuração padrão) ou HSB no menu do painel.
4. Selecione o tipo de gradiente no menu Tipo:

Linear Crie um gradiente que matize do ponto inicial ao final numa linha reta.

Radial Produz um gradiente que se mistura para fora em um caminho circular a partir de um ponto focal central.

observação: Quando você seleciona um gradiente linear ou radial, o painel Cores inclui também duas outras opções, se você estiver publicando material para o Flash Player 8 ou posterior. Primeiro, o menu Estouro é ativado abaixo do menu Tipo. Use o menu Estouro para controlar as cores aplicadas além dos limites do gradiente. Segundo, aparece a barra de definição do gradiente, com ponteiros abaixo da barra indicando as cores do gradiente.

5. (Opcional) No menu Estouro, selecione um modo de estouro a ser aplicado no gradiente: Estender (modo padrão), Refletir ou Repetir.
6. (Opcional) Para criar um gradiente linear ou radial compatível com SVG (Gráfico vetorial escalonável), clique na caixa de seleção RGB Linear. Isso permitirá que o gradiente pareça suave quando for alterado para diferentes tamanhos depois da primeira aplicação.
7. Para alterar uma cor no gradiente, selecione um dos ponteiros de cor abaixo da barra de definição de gradiente (o triângulo na parte superior do ponteiro de cor selecionado ficará preto). Clique no painel de espaço de cor que aparece acima da barra de gradiente. Arraste o controle deslizante Brilho para ajustar a luminosidade da cor.
8. Para incluir um ponteiro no gradiente, clique na barra de definição de gradiente ou abaixo dela. Selecione uma cor para o novo ponteiro, conforme descrito na etapa anterior.
Pode-se incluir até 15 ponteiros de cor, o que permitirá a criação de um gradiente com até 15 transições de cores.
9. Para reposicionar um ponteiro no gradiente, arraste o ponteiro ao longo da barra de definição do gradiente. Arraste o ponteiro para baixo e para fora da barra de definição do gradiente para removê-lo.
10. Para gravar o gradiente, clique no triângulo no canto superior direito do painel Cores e selecione Incluir amostras no menu.
O gradiente é incluído no painel Amostras para o presente documento.

11. Para transformar o gradiente, como para fazer um gradiente vertical, em vez de horizontal, use a ferramenta Transformação de gradiente. Consulte [Transformar gradiente e preenchimentos de bitmap](#) para obter mais informações.

[Para o topo](#)

Ajustar cores de traçados e preenchimentos

Você pode especificar o traçado e a cor de preenchimento de objetos gráficos e formas usando os controles Cor de preenchimento e Cor do traçado, no painel Ferramentas, ou controles Cor do traçado e Cor de preenchimento, no Inspetor de propriedades.

A seção Cor do traçado e Cor de preenchimento do painel Ferramentas contém controles para ativação das caixas Cor do traçado e Cor de preenchimento, que, por sua vez, determinam se os traçados ou preenchimentos dos objetos selecionados são afetados pelas opções de cor. Além disso, a seção Cores tem controles para redefinir rapidamente as cores para o padrão, definir as configurações de cor de traçado ou de preenchimento para Nenhuma e trocar as cores de preenchimento e traçado.

Além de permitir selecionar a cor do traçado e preenchimento de um objeto gráfico ou forma, o Inspetor de propriedades oferece controles para especificar a largura e o estilo do traçado.

Para usar esses controles com o fim de modificar atributos de pintura de objetos existentes, primeiro selecione os objetos no Palco.

Consulte também: Visualização de cores do Live.

Ajuste de cores de traçados e preenchimentos usando o painel Ferramentas

Os controles Cor de preenchimento ou Cor do traçado no painel Ferramentas define os atributos da pintura de novos objetos criados com as ferramentas de pintura e de desenho. Para usar esses controles com o fim de modificar atributos de pintura de objetos existentes, primeiro selecione os objetos no Palco.

- Clique no controle de cor Traçado ou Preenchimento e selecione uma amostra de cor.
- Clique no botão do Seletor de cores do sistema na janela pop-up e selecione uma cor. Você também pode passar o mouse sobre diferentes cores para visualizar o efeito da cor sobre a forma.
- Digite o valor hexadecimal da cor na caixa.
- Para voltar para as configurações de cor padrão (preenchimento branco e traçado preto), clique no botão Preto e branco, no painel Ferramentas.
- Para remover qualquer traçado ou preenchimento, clique no botão Sem cor.
***Observação:** O botão Sem cor aparece apenas quando você está criando um oval ou um retângulo. Pode-se criar um objeto sem traçado ou preenchimento, mas você não pode usar o botão Sem cor com um objeto existente. Em vez disso, selecione o traçado ou preenchimento existente e exclua.*
- Para trocar as cores entre o preenchimento e o traçado, clique no botão Trocar cores no painel Ferramentas.

O Flash Professional CC permite que você visualizar Traço ou Preenchimento de cores ao alterá-los da amostra de cor. Para obter mais informações, consulte Visualização de cores do Live.

Aplicação de preenchimento de cor sólido usando o Inspetor de propriedades

1. Selecione um objeto ou objetos fechados no Palco.
2. Selecione Janela > Propriedades.
3. Para selecionar uma cor, clique em cor de Preenchimento e faça o seguinte:
 - Selecione a amostra de cor da paleta.
 - Digite o valor hexadecimal da cor na caixa.

Selecione cor, estilo e espessura do traçado usando o Inspetor de propriedades

Para mudar a cor, o estilo e o peso do traçado de um objeto selecionado, use o controle Cor do traçado no inspetor de Propriedades. Para usar o estilo do traçado, escolha entre os estilos pré-carregados com o Flash Pro ou crie um estilo personalizado. Para selecionar um preenchimento de cor sólida, use o controle de Cor de preenchimento no inspetor de Propriedades.

1. Selecione um objeto ou objetos no Palco (para símbolos, primeiro clique duas vezes para entrar no modo de edição de símbolo).
2. Selecione Janela > Propriedades.
3. Para selecionar um estilo de traçado, clique no menu Estilo e selecione uma opção. Para criar um estilo personalizado, clique em Personalizar, no Inspetor de propriedades, selecione Opções, na caixa de diálogo Estilo de traçado, e clique em OK.

***Observação:** A seleção de estilo de traçado exceto Sólido pode aumentar o tamanho do arquivo.*

4. Para selecionar uma espessura de traçado, defina o controle deslizante Traçado ou insira um valor na caixa de texto.
5. Para ativar as dicas de traçado, selecione a caixa de seleção Dicas de traçado. Dicas de traçado ajusta as âncoras de curva e de linha em

pixels totais, evitando linhas horizontais e verticais borradas.

6. Para definir o estilo de um fim de caminho, selecione a opção Finalização:

Nenhum É esvaziado com fim do caminho.

Redondo Adiciona uma finalização redonda que se estende além do caminho em metade da largura do traçado.

Quadrado Adiciona uma finalização quadrada que se estende além do caminho em metade da largura do traçado.

7. (Opcional) Se você estiver desenhando linhas com as ferramentas Lápis ou Pincel, com o modo desenho configurado para Suavizar, use o controle deslizante Suavidade para especificar o grau em que o Flash Pro suaviza as linhas que está desenhando.

Por padrão, o valor de Suavização é definido em 50, mas você pode especificar valores de 0 a 100. Quanto maior o valor da suavização, mas suave a linha resultante.

Observação: Se o modo desenho for configurado para Correção ou Tinta, o controle deslizante Suavização fica desativado.

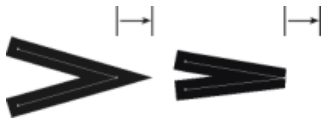
8. Para definir como dois segmentos caminhos se encontram, selecione a opção Unir. Para mudar os cantos em caminhos abertos ou fechados, selecione um caminho e outra opção unir.



União em diagonal, redonda e em bisel.

9. Para evitar o efeito de bisel em uma união em diagonal, digite o limite da diagonal.

Os comprimentos de linha que excedam esse valor são quadrados em vez de pontudos. Por exemplo, um limite de diagonal de 2 para um traçado de 3 pontos significa que quando o comprimento do ponto for duas vezes o peso do traçado, o Flash Pro remove o ponto limite.



Aplicação de limite em diagonal.

Ajustar traçados de várias linhas ou formas

Para alterar a cor, a largura e o estilo de uma ou mais linhas do traçado ou contornos da forma, use a ferramenta Tinteiro. Você pode aplicar apenas cores sólidas, não gradientes ou bitmaps, nas linhas ou nos contornos das formas.

O uso da ferramenta Vidro de tinta, em vez da seleção de linhas individuais, facilita mudar os atributos do traçado de múltiplos objetos de uma só vez.

1. Selecione a ferramenta Vidro de tinta no painel Ferramentas.
2. Selecione uma cor de traçado.
3. Selecione um estilo e uma largura do traçado no inspetor de Propriedades.
4. Para aplicar as modificações do traçado, clique num objeto do Palco.

Copiar traçados e preenchimentos

Use a ferramenta Conta-gotas para copiar atributos de preenchimento e de traçado de um objeto e aplicar imediatamente em outro objeto. A ferramenta Conta-gotas permite também visualizar uma amostra da imagem em um bitmap para usar como preenchimento.

1. Para aplicar os atributos de uma área preenchida ou com traçado para outra área preenchida ou com traçado, selecione a ferramenta Conta-gotas e clique na área preenchida ou com traçado cujos atributos deseja aplicar.

Quando se clica num traçado, a ferramenta automaticamente muda a ferramenta Vidro de tinta. Quando se clica em área preenchida, a ferramenta automaticamente muda para a ferramenta Lata de tinta com o modificador Bloquear preenchimento ativado.

2. Clique em outra área preenchida ou com traçado para aplicar os novos atributos.

Modificação de áreas pintadas

[Para o topo](#)

A ferramenta Lata de tinta preenche com cor as áreas fechadas. Esta ferramenta permite o seguinte:

- Preenchimento das áreas vazias e mudança da cor de áreas já pintadas.
- Pintar com cores sólidas e preenchimentos de gradientes e bitmaps.

Use a ferramenta Lata de tinta para preencher áreas não totalmente fechadas.

- Faça o Flash Pro fechar as lacunas nos contornos da forma enquanto você usa a ferramenta Lata de tinta.
1. Selecione a ferramenta Lata de tinta no painel Ferramentas.
 2. Selecione a cor e o estilo do preenchimento.
 3. Clique no modificador Tamanho do espaço que aparece na parte inferior do painel Ferramentas e selecione uma opção de tamanho de espaço:
 - Não Fechar lacunas para fechar lacunas manualmente antes de preencher a forma. Fechar as lacunas manualmente pode ser mais rápido em desenhos complexos.
 - A opção Fechar para fazer o Flash Pro preencher a forma que apresente lacunas.

Observação: Se as lacunas forem muito grandes, pode ser necessário fechá-las manualmente.

4. Clique na forma ou na área fechada para preenchê-la.

Transformar gradiente e preenchimentos de bitmap

[Para o topo](#)

Você pode transformar um preenchimento gradiente ou com bitmap ajustando o tamanho, a direção ou o centro do preenchimento.

1. Selecione a ferramenta Transformar gradiente do  no painel Ferramentas. Caso não seja possível visualizar a ferramenta Transformar gradiente no painel Ferramentas, clique e mantenha pressionado o botão do mouse sobre a ferramenta Transformação livre e selecione a ferramenta Transformar gradiente no menu.
2. Clique na área preenchida com gradiente ou bitmap. Aparece uma caixa delimitadora com alças de edição. Quando o ponteiro está sobre qualquer uma dessas alças, ele muda para indicar a função da alça.

Ponto central O ícone de rolagem da alça do ponto central é uma seta de quatro pontas.

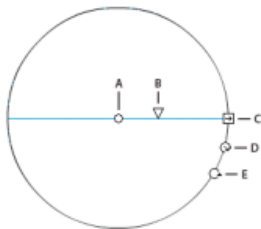
Ponto focal A alça do ponto focal aparece apenas quando o gradiente radial está selecionado. O ícone de rolagem da alça do ponto focal é um triângulo invertido.

Tamanho O ícone de rolagem da alça de tamanho (ícone médio da alça na borda da caixa delimitadora) é um círculo com uma seta no seu interior.

Rotação Ajusta a rotação do gradiente. O ícone de rolagem da alça de rotação (o ícone inferior da alça na borda da caixa delimitadora) é um círculo formado por quatro alças.

Largura Ajusta a largura do gradiente. O ícone de rolagem para a alça de largura (a alça quadrada) é uma seta de ponta dupla.

Pressione Shift para restringir a direção do preenchimento gradiente linear para múltiplos de 45°.



Controles de gradiente radial

A. Ponto central **B.** Largura **C.** Rotação **D.** Tamanho **E.** Ponto focal.

3. Dê outra forma ao gradiente ou ao preenchimento da seguinte forma:
 - Para reposicionar o ponto central do gradiente ou do preenchimento com bitmap, arraste o ponto central.



- Para mudar a largura do gradiente ou do preenchimento com bitmap, arraste a alça quadrada sobre o lado da caixa delimitadora. (Essa opção redimensiona apenas o preenchimento, não o objeto que contém o preenchimento).



- Para mudar a altura do gradiente ou do preenchimento com bitmap, arraste a alça quadrada na parte inferior da caixa delimitadora.



- Para girar o gradiente ou o preenchimento com bitmap, arraste a alça de rotação circular no canto. Você pode arrastar também a alça mais abaixo do círculo delimitador de um gradiente ou preenchimento circular.



- Para dimensionar um gradiente linear ou um preenchimento, arraste a alça quadrada no centro da caixa delimitadora.



- Para mudar o ponto focal de um gradiente circular, arraste a alça média circular do círculo delimitador.



- Para inclinar ou colocar em oblíquo um preenchimento numa forma, arraste uma das alças circulares na parte superior ou no lado direito da caixa delimitadora.



- Para cobrir um bitmap dentro de uma forma, dimensione o preenchimento.



Observação: Para ver todas as alças enquanto você trabalha com preenchimentos grandes ou preenchimentos próximos à borda do Palco, selecione *Visualizar > Área de trabalho*.

[Para o topo](#)

Bloqueie o gradiente ou o bitmap para preencher o Palco

Você pode bloquear um gradiente ou o preenchimento com bitmap para dar a impressão que o preenchimento cobre todo o Palco e de que os objetos pintados com o preenchimento são máscaras revelando o gradiente ou bitmap subjacente.

Quando você seleciona o modificador Bloquear preenchimento com a ferramenta Pincel ou Lata de tinta e usa essa ferramenta para pintar, o preenchimento gradiente ou com bitmap se estende através dos objetos pintados no Palco.



O uso do modificador *Bloquear preenchimento* cria a aparência de um único preenchimento gradiente ou com bitmap aplicado a objetos separados no Palco.

Use preenchimento gradiente bloqueado

1. Selecione a ferramenta Pincel ou Lata de tinta e gradiente ou bitmap como preenchimento.
2. Selecione linear ou radial do menu Tipo no painel Cores.
3. Clique no modificador Bloquear preenchimento do .
4. Primeiro pinte as áreas onde deseja colocar o centro do preenchimento e depois mova para as outras áreas.

Use preenchimento com bitmap bloqueado

1. Selecione o bitmap que vai usar.
2. Selecione bitmap do menu Tipo no painel Cores.
3. Selecione a ferramenta Pincel ou Lata de tinta.
4. Clique no modificador Bloquear preenchimento do .
5. Primeiro pinte as áreas onde deseja colocar o centro do preenchimento e depois mova para as outras áreas.

- [Desmontar grupos e objetos](#)
- [Trabalhar com bitmaps importados](#)



As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

Filtros gráficos

[Sobre os filtros](#)
[Trabalho com filtros](#)
[Aplicação de filtros](#)

Sobre filtros

[Para o topo](#)

Visão geral de filtro

Os filtros (efeitos gráficos) do permitem adicionar efeitos visuais enriquecedores ao texto, aos botões e cliques de filme. Um recurso exclusivo do Flash Pro é que você pode animar os filtros aplicados usando interpolações de movimento.

Os modos de mesclagem do Flash Pro permitem criar imagens compostas. *Composição* é o processo de variação da transparência ou interação de cor entre dois ou mais objetos sobrepostos. Os modos de mesclagem também incluem o controle da opacidade de objetos e imagens. Você pode usar os modos de mesclagem do Flash Pro para criar realces ou sombras, que permitem exibir os detalhes de uma imagem, ou para colorir uma imagem.

Sobre filtros animados

Anime os filtros na linha do tempo. Os objetos em quadros principais separados, mas unidos por uma interpolação, terão os parâmetros dos filtros interpolados em quadros intermediários. Se na extremidade oposta da interpolação, o filtro não tiver um correspondente (do mesmo tipo), este será adicionado automaticamente, para assegurar que o efeito ocorra no final da sequência de animação.

Para evitar que interpolações de movimento funcionem de maneira incorreta, se um filtro estiver ausente de uma extremidade da interpolação ou se filtros forem aplicados em uma ordem diferente a cada extremidade, o Flash Pro faz o seguinte:

- Se você aplicar uma interpolação de movimento a um clipe de filme com filtros aplicados a ele, quando inserir um quadro principal na extremidade oposta da interpolação, o clipe de filme terá automaticamente os mesmos filtros, na mesma ordem de empilhamento, no último quadro da interpolação, conforme tinha no início da interpolação.
- Se você colocar cliques de filme em dois quadros diferentes com filtros diferentes aplicados a cada um deles e aplicar um movimento de interpolação entre os quadros, o Flash Pro processará primeiro o clipe de filme com a maioria dos filtros. O Flash Pro, em seguida, compara os filtros aplicados ao primeiro clipe de vídeo em relação aos filtros que o segundo clipe de filme utiliza. Se não for encontrado nenhum filtro correspondente no segundo clipe de vídeo, o Flash Pro gerará um filtro simulado sem parâmetros e com a cor dos filtros existentes.
- Se existir uma interpolação de movimento entre dois quadros principais e você adicionar um filtro ao objeto de um quadro principal, o Flash Pro adicionará automaticamente um filtro simulado ao clipe de filme quando alcançar o quadro principal na outra extremidade da interpolação.
- Se existir uma interpolação de movimento entre dois quadros principais e você remover o filtro de um objeto de um quadro principal, o Flash Pro removerá automaticamente o filtro correspondente do clipe de filme quando alcançar o quadro principal na outra extremidade da interpolação.
- Se você definir de maneira inconsistente os parâmetros do filtro entre o início e o final de uma interpolação de movimento, o Flash Pro aplicará as configurações de filtro do quadro inicial aos quadros interpolados. Configurações inconsistentes ocorrem quando os seguintes parâmetros são definidos diferentemente entre o início e o fim da interpolação: vazado, sombra interna, brilho interno e tipo de brilho de gradiente e bisel de gradiente.

Por exemplo, se você criar uma interpolação de movimento usando o filtro de sombra projetada e aplicar uma sombra projetada com um vazado ao primeiro quadro da interpolação, e uma sombra interna ao último quadro da interpolação, o Flash Pro corrigirá o uso inconsistente do filtro na interpolação de movimento. Nesse caso, o Flash Pro aplica as configurações de filtro usadas no primeiro quadro da interpolação, uma sombra projetada com vazado.

Sobre o desempenho dos filtros e do Flash Player

O tipo, a quantidade e a qualidade dos filtros aplicados aos objetos pode afetar o desempenho dos arquivos SWF conforme você os executa. Quanto mais filtros você aplicar ao objeto, maior o número de cálculos que o Adobe® Flash® Player deverá processar para exibir corretamente os efeitos visuais que você criou. A Adobe® recomenda aplicar um número limitado de filtros a um determinado objeto.

Todos os filtros incluem controles que permitem ajustar a intensidade e a qualidade do filtro aplicado. O uso de configurações mais baixas melhora o desempenho em computadores mais lentos. Se você estiver criando conteúdo para reprodução em uma ampla gama de computadores ou se não tem certeza sobre a capacidade disponível dos computadores do seu público, defina o nível de qualidade como Baixo para maximizar o desempenho de reprodução.

Sobre os filtros do Pixel Bender

Adobe Pixel Bender™ é uma linguagem de programação desenvolvida pela Adobe que permite que os usuários criem filtros personalizados, efeitos e modos de mesclagem para utilizar no Flash e no After Effects. O Pixel Bender é independente de hardware e foi desenvolvido para ter uma execução eficiente em uma variedade de arquiteturas de GPU e CPU automaticamente.

Os desenvolvedores do Pixel Bender criam filtros por meio da gravação do código do Pixel Bender, que é salvo posteriormente em um arquivo de texto com a extensão de arquivo pbj. Uma vez gravado, um filtro do Pixel Bender pode ser usado por qualquer documento do Flash. Use o ActionScript® 3.0 para carregar o filtro e utilizar seus controles.

Para obter mais informações sobre o trabalho com o Pixel Bender no ActionScript, consulte o [Guia do desenvolvedor do ActionScript 3.0](#).

Lee Brimelow publicou vários exemplos úteis do Pixel Bender em seu blog: <http://theflashblog.com/?cat=44>.

Os tutoriais em vídeo a seguir demonstram o uso dos filtros do Pixel Bender no Flash Pro:

- [Pixel Bender: filtros personalizados \(9:20\)](#)
- [Flash Downunder – Filtros Pixel Bender\(15:07\)](#)

Trabalho com filtros

[Para o topo](#)

Novidades do Flash Professional CC

Toda vez que você adiciona um novo filtro ao objeto, ele é adicionado à lista de filtros aplicados a esse objeto no Inspetor de propriedades. Você pode aplicar vários filtros ao objeto e remover filtros aplicados anteriormente. Você pode aplicar filtros apenas no texto, botão, clipe de filme, componentes e objetos de clipe compilados.

Você pode criar uma biblioteca de configurações de filtro que permite aplicar facilmente o mesmo filtro ou conjuntos de filtros ao objeto. O Flash Pro armazena as predefinições de filtro criadas na seção Filtros do Inspetor de propriedades, no menu Filtros > Predefinições.

Com o Flash Professional CS6 e versões anteriores, a aplicação de filtros se restringiu apenas ao clipe de filme e aos símbolos de botão. Com o Flash Professional CC, agora você pode aplicar filtros para cliques compilados e componentes clipe de filme. Isso permite que você adicione vários efeitos diretamente nos componentes, com o clique de um botão (ou dois), tornando a aparência de suas aplicações muito melhor. Com o Flash Pro CS6, para adicionar filtros ou outros componentes, "envolva-o" dentro de um símbolo de clipe de filme. Isto é:

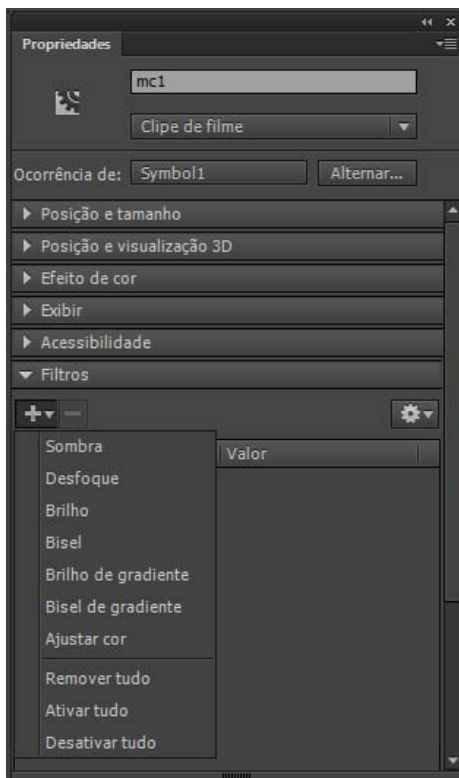
1. Criar ou adicionar um componente ao palco.
2. Clique com o botão direito no componente e selecione Converter para símbolo.

Com o Flash Professional CS6 (e versões anteriores), você pode adicionar filtros ou vários outros tipos de efeitos após envolver o componente dentro de um símbolo. Entretanto, isso foi apenas uma solução alternativa, e não a melhor prática sugerida.

Com o Flash Professional CC, você pode adicionar vários filtros diretamente para os componentes usando os filtros, efeitos de cor e as opções de exibir as configurações disponíveis no Painel de propriedades. Para entender melhor este aprimoramento chave, considere o seguinte exemplo:

Adição do filtro Bisel a um componente de botão

1. Criar ou adicionar um botão do Painel componentes no palco e selecionar o botão subsequente.
2. No Painel de propriedades, clique no botão  na lista suspensa na seção Filtros e selecione o filtro Bisel. São exibidas as propriedades e valores para o filtro Bisel.
3. Modifique ou ajuste os valores apropriados para cada propriedade desejada. Por exemplo, Desfocar X, Desfocar Y, Energia, Sombra, etc. Você vai notar os efeitos refletindo sobre o botão selecionado simultaneamente.



O menu Adicionar filtro do Inspetor de propriedades

Aplicar ou remover filtro

1. Selecione um objeto de clipe de filme, texto ou botão para aplicar ou remover o filtro.
2. Na seção Filtros do Painel de propriedades, siga um destes procedimentos:
 - Para adicionar um filtro, clique no botão  e selecione um filtro. Teste as configurações até obter a aparência desejada.
 - Para remover um filtro, selecione o filtro que deseja remover na lista de filtros aplicados e clique no botão Remover filtro . Você pode excluir ou renomear qualquer predefinição.

Cópia e colagem de filtro

1. Selecione o objeto cujo filtro deseja copiar e selecione o painel Filtros.
2. Selecione o filtro para copiar e clique no botão . No menu suspenso, clique em Copiar filtro selecionado. Para copiar todos os filtros, selecione Copiar todos os filtros.
3. Selecione o objeto para aplicar o filtro e clique no botão . No menu suspenso, clique em Colar filtros.

Aplicação de filtro predefinido a um objeto

1. Selecione o objeto cuja predefinição de filtro deseja aplicar e selecione a aba Filtro.
2. Clique no botão  para abrir o menu suspenso.
3. Selecione a predefinição de filtro para aplicar na lista de predefinições disponíveis, na parte inferior da lista suspensa.

Observação: Quando você aplica um filtro predefinido ao objeto, o Flash Pro substitui qualquer filtro aplicado atualmente aos objetos selecionados pelos filtros usados na predefinição.

Ativação ou desativação de filtro aplicado a objeto

- Por padrão, todos os filtros permanecem ativos. Clique no ícone  próximo ao nome do filtro para desativar o filtro na lista de filtros. Clique no botão X próximo ao nome do filtro para ativar um filtro

Observação: Para alternar o estado de ativação dos outros filtros da lista, clique com a tecla Alt pressionada (Windows) ou com a tecla Option pressionada (Macintosh) no ícone de ativação na lista Filtro. Se você clicar com a tecla Alt pressionada no ícone  o filtro selecionado será ativado e todos os outros filtros da lista serão desativados.

Ativação ou desativação de todos os filtros aplicados ao objeto

- Clique no botão  e selecione Ativar tudo ou Desativar tudo no menu suspenso.

Observação: Para ativar ou desativar todos os filtros da lista, clique com a tecla *Ctrl* pressionada no ícone de ativação ou desativação, na lista Filtro.

Criação de bibliotecas de filtros predefinidos

Salve configurações de filtro como bibliotecas predefinidas que podem ser facilmente aplicadas a clipes de filme e objetos de texto. Compartilhe suas predefinições de filtro com outros usuários fornecendo a eles o arquivo de configuração de filtro. O arquivo de configuração de filtro é um arquivo XML salvo na pasta Configuração do Flash Pro, no seguinte local:

- Windows 7 e 8: C:\Users*nome do usuário*\AppData\Local\Adobe\Flash CC*idioma*\Configuration
- **(Apenas para o Flash Professional CS6 ou versões anteriores)** Windows XP: C:\Documents and Settings*nome do usuário*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS6*idioma*\Configuration\Filters*filtername.xml*
- **(Apenas para o Flash Professional CS6 ou versões anteriores)** Windows Vista: C:\Users*nome do usuário*\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS6*idioma*\Configuration\Filters*filtername.xml*
- Macintosh: Macintosh HD/Users/*nome do usuário*/Library/Application Support/Adobe/Flash CC/*idioma*/Configuration/Filters/*filtername.xml*

Criar uma biblioteca de filtros com configurações predefinidas

1. Aplique o filtro ou os filtros a qualquer objeto selecionado.
2. Clique no botão  para adicionar um novo filtro.
3. Selecione o filtro, clique no botão  e selecione Salvar como Predefinição.
4. Digite um nome para as configurações de filtro na caixa de diálogo Salvar predefinição como; clique em OK.

Renomear predefinição de filtro

1. Clique no botão  e adicione um novo filtro.
2. Selecione o filtro e clique no botão . Clique em Editar predefinições.
3. Clique duas vezes no nome da predefinido para modificá-lo.
4. Digite um novo nome de predefinição e clique em OK.

Excluir uma predefinição de filtro

1. Clique no botão  e adicione um novo filtro.
2. Selecione o filtro e clique no botão .
3. Clique em Editar predefinições.
4. Na caixa de diálogo Editar predefinições, selecione a predefinição para remover e clique em Excluir.

Aplicação de filtros

[Para o topo](#)

Aplicação de sombra projetada

O filtro Sombra simula a aparência do objeto projetando uma sombra sobre uma superfície.

Text ...

Texto com o filtro Sombra aplicado

Para obter uma amostra de sombra com interpolação clássica, consulte a página Amostras do Flash, em www.adobe.com/go/learn_fl_samples. Baixe e descompacte o arquivo zip Amostras e navegue até o diretório Graphics\AnimatedDropShadow.

1. Selecione o objeto a que deseja aplicar a sombra projetada.
2. Na seção Filtros do Inspetor de propriedades, clique no botão  e selecione Sombra.

3. Edite as configurações de filtro:

- Para definir a largura e a altura da sombra projetada, defina os valores de desfoque X e Y.
- Para definir o escurecimento da sombra, defina o valor Intensidade. Quanto maior o valor numérico, mais escura será a sombra.
- Selecione o nível de qualidade da sombra projetada. Alto aproxima-se da sombra do Desfoque gaussiano. Baixo maximiza o desempenho da reprodução.
- Para definir o ângulo da sombra, insira um valor.
- Para definir a distância da sombra a partir do objeto, defina o valor Distância.
- Selecione Supressão para ocultar visualmente o objeto de origem e exibir apenas a sombra projetada pela imagem suprimida.
- Para aplicar a sombra aos limites do objeto, selecione Sombra interna.
- Para ocultar o objeto e exibir apenas a sombra dele, selecione Ocultar objeto. A opção Ocultar objeto permite criar mais facilmente uma sombra realista.
- Para abrir o Seletor de cores e definir a cor da sombra, clique no controle Cor.

Criar uma sombra projetada inclinada



Inclinação do filtro Sombra para criar uma aparência de sombra mais realista

1. Selecione o objeto com a sombra que deseja inclinar.
2. Duplique (selecione Editar > Duplicar) o objeto de origem.
3. Selecione o objeto duplicado e incline-o usando a ferramenta Transformação livre (Modificar > Transformar > Girar e inclinar).
4. Aplique o filtro Sombra projetada ao clipe de filme ou objeto de texto duplicado. (O filtro já estará aplicado se o objeto duplicado já tiver uma sombra projetada.)
5. No painel Filtros, selecione Ocultar objeto para ocultar o objeto duplicado enquanto deixa sua sombra visível.
6. Selecione Modificar > Organizar > Enviar para trás para posicionar o objeto duplicado e sua sombra atrás do objeto original duplicado.
7. Ajuste as configurações do filtro Sombra projetada e do ângulo da sombra projetada inclinada até alcançar a aparência desejada.

Aplicação de desfoque

O filtro Desfoque suaviza as arestas e os detalhes de objetos. Aplicar um desfoque ao objeto faz com que ele pareça como se estivesse atrás de outros objetos ou faz com que pareça que o objeto está em movimento.

Text ...

Texto com o filtro Desfoque aplicado

1. Selecione o objeto em que deseja aplicar o desfoque e selecione Filtros.
2. Clique no botão  e selecione Desfoque.
3. Edite as configurações de filtro na aba Filtro:
 - Para definir a largura e altura do desfoque, defina os valores de Desfoque X e Y.
 - Selecione o nível de qualidade do desfoque. Alto aproxima-se da sombra do Desfoque gaussiano. Baixo maximiza o desempenho da reprodução.

Aplicação de brilho

O filtro Brilho permite aplicar uma cor ao redor das arestas do objeto.

Text ...

Texto com o filtro Brilho aplicado

1. Selecione o objeto em que deseja aplicar o brilho e selecione Filtros.
2. Clique no botão  e selecione Brilho.

3. Edite as configurações de filtro na aba Filtro:

- Para definir a largura e altura do brilho, defina os valores de Desfoque X e Y.
- Para abrir o Seletor de cores e definir a cor de brilho, clique no controle Cor.
- Para definir a nitidez do brilho, defina o valor Intensidade.
- Para suprimir (ou ocultar visualmente) o objeto de origem e exibir apenas o brilho na imagem vazada, selecione Vazado.



Uso do filtro Brilho com a opção Supressão

- Para aplicar o brilho nos limites do objeto, selecione Brilho interno.
- Selecione o nível de qualidade do brilho. Alto aproxima-se da sombra do Desfoque gaussiano. Baixo maximiza o desempenho da reprodução.

Aplicar bisel

O bisel aplica um realce ao objeto que faz com que ele pareça estar projetado acima da superfície do plano de fundo.



Texto com bisel aplicado

1. Selecione o objeto a que deseja aplicar o bisel e selecione Filtros.
2. Clique no botão  e selecione Bisel.
3. Edite as configurações de filtro na aba Filtro:
 - Para definir o tipo de bisel, selecione um bisel no menu Tipo.
 - Para definir a largura e altura do bisel, defina os valores de Desfoque X e Y.
 - Selecione a sombra e a cor de realce do bisel na paleta pop-up de cores.
 - Para definir a opacidade do bisel sem afetar a largura, defina o valor Intensidade.
 - Para alterar o ângulo da sombra que a aresta chanfrada projeta, defina o valor Ângulo.
 - Para definir a largura do bis, digite um valor em Distância.
 - Para vaziar (ou ocultar visualmente) o objeto de origem e exibir apenas o bisel na imagem vazada, selecione Vazado.

Aplicar brilho de gradiente

A aplicação do brilho de gradiente produz uma aparência de brilho com cor de gradiente na superfície do brilho. O brilho de gradiente requer uma cor no início do gradiente com valor de Alfa igual a 0. Você não pode mover a posição dessa cor, mas pode alterar a cor.



Text com brilho de gradiente aplicado

1. Selecione um objeto em que deseja aplicar o brilho de gradiente.
2. Na seção Filtros do Inspetor de propriedades, clique no botão  e selecione Brilho de gradiente.
3. Edite as configurações de filtro na aba Filtro:
 - Selecione o tipo de brilho que deseja aplicar ao objeto no menu pop-up Tipo.
 - Para definir a largura e altura do brilho, defina os valores de Desfoque X e Y.
 - Para definir a opacidade do brilho sem afetar a largura, defina o valor Intensidade.
 - Para alterar o ângulo da sombra que o brilho projeta, defina o valor Ângulo.
 - Para definir a distância da sombra a partir do objeto, defina o valor Distância.
 - Para vaziar (ou ocultar visualmente) o objeto de origem e exibir apenas o brilho de gradiente na imagem vazada, selecione Vazado.
 - Especifique a cor de gradiente do brilho. O gradiente contém duas ou mais cores que são atenuadas ou mescladas entre si. A cor que

você seleciona no início do gradiente é referida como a cor *alfa*.

- Para alterar uma cor no gradiente, selecione um dos ponteiros de cor abaixo da barra de definição de gradiente e clique no espaço de cor que aparece logo abaixo da barra de gradiente para exibir o Seletor de cores. Deslizar esses ponteiros ajusta o nível e a posição dessa cor no gradiente.
- Para incluir um ponteiro no gradiente, clique na barra de definição de gradiente ou abaixo dela. Para criar um gradiente com até 15 transições de cor, adicione até 15 ponteiros de cor. Para reposicionar um ponteiro no gradiente, arraste o ponteiro ao longo da barra de definição do gradiente. Para remover um ponteiro, arraste-o para baixo e fora da barra de definição de gradiente.
- Selecione o nível de qualidade do brilho de gradiente. Alto aproxima-se da sombra do Desfoque gaussiano. Baixo maximiza o desempenho da reprodução.

Aplicação de bisel de gradiente

A aplicação do bisel de gradiente produz uma aparência de elevação que faz com que o objeto pareça elevado acima do plano de fundo, com uma cor de gradiente na superfície do bisel. O bisel de gradiente requer uma cor no meio do gradiente com valor de alfa igual a 0.

1. Selecione um objeto em que deseja aplicar o bisel de gradiente.
2. Na seção Filtros do Inspetor de propriedades, clique no botão  e selecione Bisel de gradiente.
3. Edite as configurações de filtro na aba Filtro:
 - Selecione o tipo de bisel que deseja aplicar ao objeto no menu pop-up Tipo.
 - Para definir a largura e altura do bisel, defina os valores de Desfoque X e Y.
 - Para afetar a suavidade do bisel sem afetar a largura, digite um valor Intensidade.
 - Para definir o ângulo da fonte de luz, insira um valor em Ângulo.
 - Para vaziar (ou ocultar visualmente) o objeto de origem e exibir apenas o bisel de gradiente na imagem vazada, selecione Vazado.
 - Especifique a cor de gradiente do bisel. O gradiente contém duas ou mais cores que são atenuadas ou mescladas entre si. O ponteiro do meio controla a cor alfa do gradiente. Você pode alterar a cor do ponteiro alfa, mas não pode reposicionar essa cor no gradiente.

Para alterar uma cor no gradiente, selecione um dos ponteiros de cor abaixo da barra de definição de gradiente e clique no espaço de cor que aparece logo abaixo da barra de gradiente para exibir o Seletor de cores. Para ajustar o nível e a posição da cor no gradiente, deslize esses ponteiros.

Para incluir um ponteiro no gradiente, clique na barra de definição de gradiente ou abaixo dela. Para criar um gradiente com até 15 transições de cor, adicione até 15 ponteiros de cor. Para reposicionar um ponteiro no gradiente, arraste o ponteiro ao longo da barra de definição do gradiente. Para remover um ponteiro, arraste-o para baixo e fora da barra de definição de gradiente.

Aplicação do filtro Ajustar cor

O filtro Ajustar cor permite controlar melhor os atributos de cor do objeto selecionado, incluindo contraste, brilho, saturação e matiz.

1. Selecione o objeto em que deseja ajustar a cor.
 2. Na seção Filtros do Inspetor de propriedades, clique no botão  Adicionar filtro e selecione Ajustar cor
 3. Insira valores para os atributos de cor. Os atributos e seus valores correspondentes são os seguintes:
 - Contraste** Ajusta os realces, as sombras e os tons médios de uma imagem.
 - Brilho** Ajusta o brilho da imagem.
 - Saturação** Ajusta a intensidade da cor.
 - Matiz** Ajusta o sombreamento da cor.
 4. Para redefinir todos os ajustes de cor como 0 e retornar o objeto ao respectivo estado original, clique em Restaurar filtro.
- [Trabalhar com shaders do Pixel Bender](#)
 - [Alterar a cor e a transparência da instância](#)

Criar uma planilha de entidades gráficas

Criação de planilhas de entidades gráficas

Uma planilha de entidades gráficas é um arquivo de imagem bitmap que contém vários gráficos menores organizados em uma grade lado a lado. Ao compilar vários gráficos em apenas um arquivo, você permite que o Flash Professional e outros aplicativos usem os gráficos carregando apenas um arquivo. Essa eficiência de carregamento pode ser muito útil em situações em que o desempenho é especialmente importante, como o desenvolvimento de jogos.



Uma planilha de entidades gráficas com entidades gráficas em animação quadro a quadro.

Você pode criar uma planilha de entidades gráficas a partir de uma seleção de qualquer combinação de clipes de filme, símbolos de botões, símbolos de gráficos ou bitmaps. Você pode selecionar itens no painel Biblioteca ou no Palco, mas não nos dois. Cada bitmap e cada quadro dos símbolos selecionados aparecem como um gráfico separado na planilha de entidades gráficas. Se você exportar do Palco, qualquer transformação (dimensionamento, inclinação etc.) aplicada à ocorrência do símbolo será preservada na imagem de saída.

Para criar uma planilha de entidades gráficas:

1. Selecione um ou mais símbolos na Biblioteca ou ocorrências de símbolos no Palco. A seleção também pode conter bitmaps.
2. Clique com o botão direito do mouse na seleção e escolha Gerar planilha de entidades gráficas.
3. Na caixa de diálogo Gerar planilha de entidades gráficas, selecione opções e clique em Exportar.

As seguintes opções de exportação estão disponíveis:

Dimensões da imagem O tamanho total em pixels da planilha de entidades gráficas. A configuração padrão é Dimensionamento automático, que dimensiona a planilha para caber todas as entidades gráficas que você incluir.

Formato de imagem O formato de arquivo da planilha de entidades gráficas exportada. PNG 8 bits e PNG 32 bits suportam o uso de plano de fundo transparente (canal alfa). PNG 24 bits e JPG não suportam planos de fundo transparentes. Normalmente, a diferença visual entre PNG 8 bits e PNG 32 bits é pequena. Arquivos PNG de 32 bits são quatro vezes maiores que os arquivos PNG de 8 bits.

Preenchimento de borda Preenchimento em volta da borda da planilha de entidades gráficas, em pixels

Preenchimento de forma Preenchimento entre cada imagem dentro da planilha de entidades gráficas, em pixels.

Algoritmo A técnica para colocar as imagens na planilha de entidades gráficas. Há duas opções:

- Básico (padrão)
- MaxRects

Formato de dados O formato interno usado para os dados da imagem. Escolha o formato que melhor se adapte ao fluxo de trabalho pretendido para a planilha de entidades gráficas depois de exportada. O padrão é o formato Starling.

Girar Gira as entidades gráficas 90 graus. Esta opção está disponível apenas para alguns formatos de dados.

Aparar Esta opção economiza espaço na planilha de entidades gráficas aparando pixels não usados de cada quadro de símbolo acrescentado à planilha.

Empilhar quadros Selecionar esta opção evita que quadros duplicados nos símbolos selecionados sejam duplicados na planilha de entidades

gráficas resultante.

Palavras-chave: planilha de entidades gráficas, flash profissional, cs6, starling, easeljs, criar uma planilha de entidades gráficas, criação de uma planilha de entidades gráficas, exportar uma planilha de entidades gráficas

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Animação quadro a quadro

[Criar animações quadro a quadro](#)

[Criar animações quadro a quadro convertendo interpolações clássicas ou de movimento](#)

[Usar sequência em papel transparente](#)

Criar animações quadro a quadro

[Para o início](#)

A animação quadro a quadro altera o conteúdo do Palco em todos os quadros, e é indicada para animações complexas, em que uma imagem é alterada em todos os quadros, em vez de simplesmente se movimentar pelo Palco. Esse tipo de animação aumenta mais o tamanho do arquivo do que a animação interpolada, porque o Flash Professional armazena os valores de cada quadro completo.

Para criar uma animação quadro a quadro, defina todos os quadros como principais e crie uma imagem diferente para cada um deles. Cada quadro-chave novo contém, inicialmente, o mesmo conteúdo que o quadro-chave que o preceder, assim você pode modificar os quadros na animação aceleradamente.

1. Clique no nome de uma camada para torná-la a camada ativa e selecione um quadro na camada em que a animação deve iniciar.
2. Se o quadro não for um quadro-chave, selecione Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave.
3. Crie a arte para o primeiro quadro da sequência. Use as ferramentas de desenho, cole o gráfico da Área de transferência ou importe um arquivo.
4. Para adicionar um novo quadro-chave cujo conteúdo seja igual àquele do primeiro quadro, clique no próximo quadro à direita na mesma linha e selecione Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave, ou clique com o botão direito (no Windows) ou com o botão Control (no Macintosh) e selecione Inserir quadro-chave.
5. Para desenvolver o próximo incremento da animação, altere o conteúdo deste quadro no Palco.
6. Para completar sua sequência de animação quadro a quadro, repita as etapas 4 e 5 até montar o movimento desejado.
7. Para testar a sequência de animação, selecione Controlar > Reproduzir ou clique no botão Reproduzir, no Controlador (Janela > Barras de ferramentas > Controlador).

Criar animações quadro a quadro convertendo interpolações clássicas ou de movimento

[Para o início](#)

É possível converter uma interpolação clássica ou extensão da interpolação de movimento em animação quadro a quadro. Na animação quadro a quadro, cada quadro contém quadros-chave distintos (não quadros-chave de propriedade), contendo cada um ocorrências separadas do símbolo animado. A animação quadro a quadro não contém valores de propriedade interpolados.

❖ Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) na extensão de interpolação que deseja converter e escolha Converter em animação quadro a quadro, no menu de contexto.

Usar sequência em papel transparente

[Para o início](#)

Geralmente, só um quadro da sequência de imagem aparece no Palco. Para ajudar a posicionar e editar uma animação quadro a quadro, visualize dois ou mais quadros no Palco de uma só vez. O quadro na posição de reprodução aparece totalmente colorido, ao passo que os quadros vizinhos ficam mais claros, como se cada quadro fosse desenhado em uma folha de papel transparente, com as folhas presas umas às outras pela parte superior. Não é possível editar esses quadros mais claros.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Alinhamento de objetos com Cascas de cebola e Grade](#) (Duração = 8:34, Adobe Press)

Visualize simultaneamente vários quadros de uma animação no Palco

❖ Clique no botão Papel transparente . Todos os quadros entre os marcadores Iniciar e Terminar papel transparente (no cabeçalho da Linha de tempo) ficarão superpostos, como um único quadro na janela do documento.

Controlar exibição de papel transparente

- Para exibir os quadros de papel transparente como contornos, clique no botão Contornos de papel transparente .
- Para alterar a posição do marcador de transparência, arraste o ponteiro para um novo local. (Normalmente, os marcadores de transparência se movem em conjunto com o ponteiro do quadro atual.)
- Para ativar a edição de todos os quadros entre os marcadores de transparência, clique no botão Editar múltiplos quadros . Geralmente, as

sequências em papel transparente permitem editar apenas o quadro atual. No entanto, você pode exibir o conteúdo de cada quadro entre os marcadores de transparência, e disponibilizar cada um deles para edição, independentemente de qual seja o quadro atual.

Nota: As camadas bloqueadas (as que têm um ícone de cadeado) não são exibidas quando está ativada a opção de papel transparente. Para evitar uma grande quantidade de imagens confusas, bloqueie ou oculte as camadas que você não quer ver como papel transparente.

Alterar a exibição dos marcadores de transparência

❖ Clique no botão Modificar marcadores de transparência e selecione um dos seguintes itens:

Sempre mostrar marcadores Exibe os marcadores de transparência no cabeçalho da Linha de tempo, estando a opção de papel transparente ativada ou não.

Ancorar transparência Bloqueia os marcadores de transparência na posição atual no cabeçalho de Linha de tempo. Em geral, o intervalo de transparência se refere ao ponteiro atual do quadro e aos marcadores de transparência. A ancoragem dos marcadores impede que eles se movam do ponteiro atual do quadro.

Transparência 2 Exibe dois quadros em cada lado do quadro atual.

Transparência 5 Exibe cinco quadros em cada lado do quadro atual.

Transparência para todos Exibe todos os quadros em cada lado do quadro atual.



Quadros e quadros-chave

[Inserir quadros na Linha do tempo](#)
[Selecionar quadros na Linha do tempo](#)
[Rotular quadros na Linha do tempo](#)
[Ativar seleção de quadro com base em extensão](#)
[\(Somente Flash Professional CC\) Distribuir para quadros-chave](#)
[Copiar ou colar um quadro ou uma sequência de quadros](#)
[Excluir um quadro ou uma sequência de quadros](#)
[Mova um quadro-chave ou uma sequência de quadros-chave.](#)
[Alterar o comprimento de uma sequência de quadro estático](#)
[Converter um quadro-chave em um quadro](#)
[Exiba uma visualização do conteúdo do quadro na Linha do tempo](#)

Como os filmes, os documentos Adobe® Flash® Professional dividem espaços de tempo em quadros. Na Linha do tempo, você trabalha com esses quadros para organizar e controlar o conteúdo do documento. Os quadros na Linha do tempo devem ser colocados na ordem em que você deseja que os objetos apareçam nos quadros em seu conteúdo finalizado.

O quadro-chave é um quadro em que aparece uma nova ocorrência de símbolo na Linha do tempo. O quadro-chave também pode ser o quadro que inclui o código ActionScript® para controlar algum aspecto do seu documento. Você também pode adicionar um quadro-chave em branco à Linha do tempo como alocador de espaço dos símbolos que planeja adicionar posteriormente ou para deixar explicitamente o quadro em branco.

O quadro-chave de propriedade é aquele em que você define uma mudança nas propriedades de um objeto para uma animação. O Flash Professional pode interpolar ou preencher automaticamente os valores de propriedade entre os quadros-chave de propriedade a fim de produzir animações fluentes. Como os quadros-chave de propriedade permitem que você produza uma animação sem desenhar cada quadro individualmente, eles facilitam a criação da animação. Uma série de quadros contendo animação interpolada é chamada de interpolação de movimento.

Um quadro interpolado é qualquer quadro que faça parte de uma interpolação de movimento.

Um quadro estático é qualquer quadro que não faça parte de uma interpolação de movimento.

Você organiza quadros-chave e quadros-chave de propriedade na Linha do tempo para controlar a sequência de eventos no seu documento e na animação correspondente.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Edição de quadros na Linha do tempo](#) (Duração = 9:27, Peachpit.com)

Inserir quadros na Linha do tempo

[Para o início](#)

- Para inserir um novo quadro, selecione Inserir > Linha do tempo > Quadro (F5).
- Para criar um novo quadro-chave, selecione Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave (F6) ou clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no quadro em que você deseja colocar um quadro-chave e, no menu de contexto, selecione Inserir quadro-chave.
- Para criar um novo quadro-chave em branco, selecione Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave em branco ou clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no quadro em que você deseja colocar um quadro-chave e selecione Inserir quadro-chave em branco, no menu de contexto.

Selecionar quadros na Linha do tempo

[Para o início](#)

O Flash Professional oferece dois diferentes métodos de seleção de quadros na Linha do tempo. Na seleção baseada no quadro (o padrão), você seleciona quadros individuais na Linha do tempo. Na seleção com base em extensão, a sequência inteira de quadros, de um quadro-chave para o próximo, é selecionada quando você clica em qualquer quadro na sequência. É possível especificar a seleção com base em extensão em Preferências do Flash Professional .

- Para selecionar um quadro, clique nele. Se a opção Seleção com base em extensão estiver ativada, clique no quadro com a tecla Control (Windows) ou Command (Macintosh) pressionada.
- Para selecionar vários quadros adjacentes, arraste o cursor sobre os quadros ou pressione Shift e clique nos quadros adicionais.
- Para selecionar vários quadros não contíguos, clique com a tecla Control pressionada (Windows) ou clique com a tecla Command pressionada (Macintosh) nos quadros adicionais.

- Para selecionar todos os quadros na Linha do tempo, selecione Editar > Linha do tempo > Selecionar todos os quadros.
- Para selecionar uma extensão inteira de quadros estáticos, clique duas vezes em um quadro entre dois quadros-chave. Se a opção Seleção com base em extensão estiver ativada, clique em qualquer quadro na sequência.
- Para selecionar uma sequência completa de quadros (interpolação de movimento ou cinemática invertida) clique nele se você tiver a Seleção por Extensão habilitada em Preferências. Se a Seleção por Sequência estiver desabilitada, clique duas vezes na sequência. Para selecionar várias extensões, clique em cada um enquanto pressiona a tecla Shift.

Rotular quadros na Linha do tempo

[Para o início](#)

Você pode rotular quadros na Linha do Tempo como uma forma de organizar seus conteúdos. Você também pode rotular um quadro para poder fazer referência a ele no ActionScript por seu rótulo. Desta forma, se você reorganizar a Linha do Tempo e mover o rótulo para um número de quadro diferente, o ActionScript ainda fará referência ao mesmo rótulo e não terá que ser atualizado.

Os rótulos dos quadros só podem ser aplicados a quadros-chave. É recomendável criar uma camada separada na Linha do Tempo para conter seus rótulos de quadros.

Para adicionar um rótulo de quadro:

1. Selecione o quadro que você deseja rotular na Linha do Tempo.
2. Com o quadro selecionado, insira o nome do rótulo na seção Rótulo do Inspetor de Propriedades. Pressione Enter ou Retornar.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Utilização de rótulos de quadros](#) (Comprimento = 8:29, Peachpit.com)

Ativar seleção de quadro com base em extensão

[Para o início](#)

A seleção de quadro com base em extensão permite selecionar um intervalo de quadros entre 2 quadros-chaves com um único clique.

1. Selecione Editar > Preferências.
2. Selecione a categoria Geral.
3. Na seção Linha do tempo, selecione Seleção com base em extensão.
4. Clique em OK.

(Somente Flash Professional CC) Distribuir para quadros-chave

[Para o início](#)

A opção Distribuir para quadros-chave permite que você distribua vários objetos (símbolos e bitmaps) no palco para quadros-chave individuais.

1. Selecione vários objetos de qualquer camada do palco.
2. Clique com o botão direito do mouse e selecione Distribuir para quadros-chave.

Copiar ou colar um quadro ou uma sequência de quadros

[Para o início](#)

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione o quadro ou a sequência e selecione Editar > Linha do tempo > Copiar quadros. Selecione o quadro ou a sequência que você deseja substituir e selecione Editar > Linha do tempo > Colar quadros.
 - Efetue a ação Alt-arrastar (Windows) ou Option-arrastar (Macintosh) para arrastar um quadro-chave para o local em que deseja copiá-lo.

Excluir um quadro ou uma sequência de quadros

[Para o início](#)

❖ Selecione o quadro ou a sequência e selecione Editar > Linha do tempo > Remover quadro ou clique com o botão direito (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no quadro ou na sequência e selecione Remover quadro no menu de contexto.

Os quadros circundantes permanecem inalterados.

Mova um quadro-chave ou uma sequência de quadros-chave.

[Para o início](#)

❖ Selecione um quadro-chave ou uma extensão de quadros-chave e, em seguida, arraste o quadro chave ou a extensão para o local desejado.

Alterar o comprimento de uma sequência de quadro estático

[Para o início](#)

❖ Mantenha pressionada a tecla Control (Windows) ou Command (Macintosh) enquanto arrasta no quadro inicial ou final da extensão para a

esquerda ou para a direita.

Para alterar a duração de uma sequência de animação quadro-a-quadro, consulte [Criar animações quadro a quadro](#).

Converter um quadro-chave em um quadro

[Para o início](#)

❖ Selecione o quadro-chave e selecione **Editar > Linha do tempo > Limpar quadro-chave** ou clique com o botão direito (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no quadro-chave e selecione **Limpar quadro-chave** no menu de contexto.

O conteúdo do Palco do quadro-chave limpo e todos os quadros até o quadro-chave subsequente são substituídos pelo conteúdo do Palco do quadro precedente ao quadro-chave limpo.

Exiba uma visualização do conteúdo do quadro na Linha do tempo

[Para o início](#)

Em cada quadro-chave da Linha do Tempo, você pode previsualizar os itens do quadro-chave em miniaturas.

❖ Escolha **Previsualização** do menu **Opções** do painel **Linha de Tempo** no canto superior direito do painel **Linha do Tempo**

Mais tópicos da Ajuda

[Princípios básicos da animação](#)

[Interpolações de movimento](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Interpolação de formas

[Sobre interpolações de formas](#)

[Criar uma interpolação de formas](#)

[Controlar alterações de forma com as referências correspondentes](#)

Sobre interpolações de formas

[Para o início](#)

Na interpolação de forma, você desenha uma forma vetorial em um quadro específico na Linha do tempo e altera essa forma ou desenha outra forma em outro quadro específico. O Flash Professional então interpola as formas intermediárias para os quadros intermediários, criando a animação de uma forma se transformando em outra.

As interpolações de forma funcionam melhor com formas simples. Evite formas com recortes ou espaços negativos nelas. Teste as formas que deseja usar para determinar os resultados. Você pode usar referências de forma para informar ao Flash Professional que pontos da forma inicial devem corresponder a pontos específicos na forma final.

Você também pode interpolar a posição e a cor das formas em uma interpolação de formas.

Para aplicar a interpolação de forma a grupos, ocorrências ou imagens de bitmap, separe esses elementos. Consulte [Separar uma ocorrência do seu símbolo](#)

Para aplicar a interpolação de forma ao texto, separe o texto duas vezes para convertê-lo em objetos. Consulte [Separar uma ocorrência do seu símbolo](#)

Os seguintes tutoriais em vídeo demonstram como criar interpolações de formas. Alguns vídeos podem mostrar a área de trabalho do Flash Professional CS3 ou CS4, mas também valem para o Flash Professional CS5.

- Vídeo [Criação de animações com interpolações de formas \(5:36\)](#)
- Vídeo: [Criação de interpolações de formas\(3:47\)](#)

Criar uma interpolação de formas

[Para o início](#)

As etapas a seguir mostram como criar uma interpolação de formas do quadro 1 ao quadro 30 da Linha do tempo. No entanto, você pode criar interpolações em qualquer parte da Linha do tempo que escolher.

1. No quadro 1, desenhe um quadrado com a ferramenta Retângulo.
2. Selecione o quadro 30 da mesma camada e adicione um quadro-chave em branco, escolhendo Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave em branco, ou pressionando F7.
3. No Palco, desenhe um círculo com a ferramenta Oval no quadro 30.

Agora você deve ter um quadro-chave no quadro 1 com um quadrado e um quadro-chave no quadro 30 com um círculo.

4. Na Linha do tempo, selecione um dos quadros entre os dois quadros-chave na camada que contém as duas formas.
5. Escolha Inserir > Interpolação de formas.

O Flash interpola as formas de todos os quadros entre os dois quadros-chave.

6. Para visualizar a interpolação, movimente o indicador de reprodução nos quadros na Linha do tempo ou pressione a tecla Enter.
7. Para interpolar movimento além de forma, mova a forma no quadro 30 para um local no Palco que seja diferente do local da forma no quadro 1.

Visualize a animação pressionando a tecla Enter.

8. Para interpolar a cor da forma, crie uma cor para a forma no quadro 1 diferente da cor da forma no quadro 30.
9. Para adicionar atenuação à interpolação, selecione um dos quadros entre os dois quadros-chave e digite um valor no campo Atenuação, no Inspetor de propriedades.

Digite um valor negativo para atenuar o início da interpolação. Digite um valor positivo para atenuar o final da interpolação.

Controlar alterações de forma com as referências correspondentes

[Para o início](#)

Para controlar alterações de forma mais complexas ou improváveis, você pode usar as referências de forma. As referências de forma identificam os pontos que devem corresponder nas formas de início e fim. Por exemplo, se você estiver interpolando o desenho de um rosto à medida que ele muda de expressão, é possível usar uma referência de forma para marcar cada olho. Então, em vez do rosto se tornar uma massa amorfa

enquanto ocorre a mudança de forma, os dois olhos permanecem reconhecíveis e mudam separadamente durante a alteração.

As referências de forma contêm letras (de "a" a "z") para identificar quais pontos correspondem nas formas inicial e final. Você pode usar até 26 referências de forma.

As referências de forma são amarelas em um quadro-chave inicial, verde em um quadro-chave final e vermelho quando não estão em uma curva.

Para obter melhores resultados ao interpolar as formas, siga estas orientações:

- Na interpolação de forma complexa, crie formas intermediárias e interpole-as, em vez de simplesmente definir uma forma inicial e final.
- Certifique-se de que as referências de forma sejam idênticas. Por exemplo, se você estiver usando três referências de forma para um triângulo, elas devem estar na mesma ordem no triângulo original e no triângulo a ser interpolado. A ordem não pode ser abc no primeiro quadro-chave e acb no segundo.
- As referências de forma funcionam melhor se você as colocar em sentido anti-horário, começando no canto superior esquerdo da forma.

Usar referências de forma

1. Selecione o primeiro quadro-chave em uma sequência interpolada de forma.
2. Selecione Modificar > Forma > Adicionar referência de forma. A referência de forma inicial aparece como um círculo vermelho, com a letra a em algum lugar na forma.
3. Mova a referência de forma para um ponto a ser marcado.
4. Selecione o último quadro-chave em uma sequência de interpolação. A referência de forma final aparece em algum lugar na forma como um círculo verde, com a letra a.
5. Mova a referência para o ponto na forma final que deve corresponder ao primeiro ponto marcado.
6. Para ver como as referências de forma mudam a interpolação de forma, reproduza novamente a animação. Para refinar a interpolação, mova as referências de forma.
7. Repita este processo para adicionar outras referências de forma. Aparecem novas referências com as próximas letras (b, c etc).

Ver todas as referências de forma

❖ Selecione Visualizar > Mostrar referências de forma. A camada e o quadro-chave que contêm as referências de forma devem estar ativos para que a opção Mostrar referências de forma esteja disponível.

Remover uma referência de forma

❖ Arraste a referência para fora do Palco.

Remover todas as referências de forma

❖ Selecione Modificar > Forma > Remover todas as referências.



Trabalho com animação de interpolação clássica

[Sobre a animação de interpolação clássica](#)

[Criar e editar quadros-chave para animação de interpolações clássicas](#)

[Adicionar animação de interpolação clássica em uma ocorrência, um grupo ou texto](#)

[Criar uma camada de guia de movimento](#)

[Criar animação de interpolação clássica ao longo de um caminho](#)

[Colar propriedades da animações de interpolação clássica](#)

[Aplicar atenuação personalizada para mais/para menos a animação de interpolações clássicas](#)

Sobre a animação de interpolação clássica

[Para o início](#)

Nota: Como a maioria das coisas em Flash, a animação não exige nenhum ActionScript. Contudo, você pode criar a animação com o ActionScript se quiser.

[Interpolações clássicas](#) são um modo antigo de criar animação em Flash Professional. Estas interpolações são parecidas com interpolações de movimento, mas são um pouco mais complicadas para criar e menos flexíveis. Entretanto, as interpolações clássicas proporcionam mais tipos de controle sobre a animação do que as interpolações de movimento. A maioria dos usuários vai escolher para trabalhar com interpolações de movimento mais recentes, mas outros ainda vão querer as clássicas. Para obter mais informações sobre as diferenças, consulte [Diferenças entre interpolações de movimento e interpolações clássicas](#).

Para obter informações sobre a migração de animações de interpolações clássicas para interpolações de movimento, consulte o [Manual de migração de movimento para Flash Professional](#) no Adobe Flash Developer Center.

Antes de começar:

Antes de trabalhar com interpolações clássicas, tenha em mente os seguintes pontos:

- As interpolações clássicas são o modo mais antigo de criar uma animação interpolada em Flash. A forma mais nova e fácil é usar interpolações de movimento. Consulte [Animação de interpolação de movimento](#).
- Em algumas situações, como sincronização de lábios, interpolações clássicas ainda são a melhor opção. Para uma lista destas situações, consulte [Quando usar interpolações clássicas](#) e este tutorial de vídeo [Interpolação de movimento Flash](#).
- Você não pode interpolar propriedades 3D com interpolações clássicas.
- Para um guia completo para fazer a transição do fluxo de trabalho de interpolação clássica para o de interpolação de movimento, consulte o [Guia de migração de movimento para Flash](#).

Para ver exemplos de animação de interpolação clássica, consulte a página de exemplos do Flash Professional no endereço www.adobe.com/go/learn_fl_samples_br. Estão disponíveis os seguintes exemplos:

- Sombra Projetada Animada: faça download e descompacte o arquivo ZIP de exemplo, e vá até a pasta Graphics\AnimatedDropShadow para acessar o exemplo.
- Animação e Gradientes: faça download e descompacte o arquivo ZIP de exemplo, e vá até a pasta Graphics\AnimationAndGradients para acessar o exemplo.

O tutorial a seguir demonstra quando usar interpolações clássicas, em vez de interpolações de movimento:

- Vídeo: [Interpolação de movimento Flash](#) (10:13, Layers Magazine. Quando usar interpolações de movimento e interpolações clássicas.)

Criar e editar quadros-chave para animação de interpolações clássicas

[Para o início](#)

Nota: Este tópico é sobre a criação de quadros-chave para interpolações clássicas mais antigas. Para obter ajuda com quadros-chave de propriedade, consulte [Criar animação de interpolação](#).

Alterações em uma animação de [interpolação clássica](#) são definidas em um [quadro-chave](#). Por outro lado, na animação interpolada, você define os quadros-chave em pontos significativos da animação e o Flash Professional cria o conteúdo dos quadros entre eles. Os quadros interpolados de uma animação aparecem em azul claro ou verde claro, com uma seta entre os quadros-chave. Como os documentos do Flash Professional salvam as formas em todos os quadros-chave, crie-os apenas naqueles pontos em que alguma coisa muda na arte.

Os quadros-chave são indicados na Linha do Tempo: um círculo sólido representa um quadro-chave com conteúdo, e um círculo vazio antes do quadro representa um quadro-chave vazio. Os quadros subsequentes acrescentados à mesma camada têm o mesmo conteúdo que o quadro-chave.

Somente quadros-chave podem ser editados em interpolações clássicas. Você pode visualizar os quadros interpolados, mas não pode editá-los diretamente. Para editar os quadros interpolados, altere um dos quadros-chave definidos, ou insira um novo quadro-chave entre os quadros-

chave de início e fim da interpolação. Para adicionar itens ao quadro-chave atual, arraste os itens do painel Biblioteca para o Palco.

Usar sequência em papel transparente Use as sequências em papel transparente.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Understanding the Timeline Icons in a Classic Tween](#) (7:49, Peachpit.com)
- Vídeo: [Modifying Classic Tween Properties](#) (3:03, Peachpit.com)

Criar quadros-chave

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione um quadro na Linha do Tempo e selecione Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave.
- Clique com o botão direito (no Windows) ou clique com o botão Control (no Macintosh) no quadro-chave na Linha de tempo e selecione Inserir quadro-chave.

Inserir quadros na Linha do tempo

- Para inserir um novo quadro, selecione Inserir > Linha do tempo > Quadro.
- Para criar um novo quadro-chave, selecione Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave, ou clique com o botão direito (no Windows) ou com o botão Control (no Macintosh) no quadro em que você deseja colocar um quadro-chave, e selecione Inserir quadro-chave.
- Para criar um novo quadro-chave, selecione Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave em branco, ou clique com o botão direito (no Windows) ou com o botão Control (no Macintosh) no quadro em que você deseja colocar um quadro-chave, e selecione Inserir quadro-chave em branco.

Excluir ou modificar um quadro ou quadro-chave

- Para excluir um quadro, quadro-chave ou sequência de quadros, selecione-os e clique com o botão direito (no Windows) ou com o botão Control (no Macintosh) e selecione Remover quadros. Os quadros circundantes permanecem inalterados.
- Para mover um quadro-chave ou sequência de quadros e seu conteúdo, selecione-os e arraste para o local desejado.
- Para estender a duração de um quadro-chave, pressione Alt (no Windows) ou Option (no Macintosh) e arraste-o até o quadro final da nova sequência.
- Para copiar e colar um quadro ou sequência de quadros, selecione-os e escolha Editar > Linha de tempo > Copiar quadros. Selecione um quadro ou uma sequência para substituir e selecione Editar > Linha do tempo > Colar quadros.
- Para converter um quadro-chave em um quadro, selecione o quadro-chave e depois Modificar > Linha do tempo > Limpar quadro-chave, ou clique com o botão direito (no Windows) ou com o botão Control (no Macintosh) no quadro-chave e selecione Limpar quadro-chave. O quadro-chave limpo e todos os quadros até o quadro-chave subsequente são substituídos pelo conteúdo do quadro que precede o quadro-chave limpo.
- Para copiar um quadro-chave ou sequência de quadros arrastando, selecione-os, pressione a tecla Alt (no Windows) ou a tecla Option (no Macintosh) e arraste-os até o novo local.
- Para alterar a extensão de uma sequência interpolada, arraste o quadro-chave de início e fim para a direita ou para a esquerda.
- Para adicionar um item de biblioteca para o quadro-chave atual, arraste o item do painel da Biblioteca para o Palco.
- Para inverter uma sequência de animação, selecione os quadros apropriados em uma ou mais camadas e selecione Modificar > Linha do tempo > Inverter quadros. Os quadros-chave devem estar no começo e no final da sequência.

Adicionar animação de interpolação clássica em uma ocorrência, um grupo ou texto

[Para o início](#)

Nota: Este tópico é sobre a criação de [interpolações clássicas](#) mais antigas. Para obter ajuda na criação das interpolações de movimento mais recentes, consulte [Criar animação de interpolação](#).

Para interpolar alterações em propriedades de ocorrências, você pode usar uma [interpolação clássica](#). O Flash Professional pode interpolar a posição, o tamanho, a rotação e a inclinação de ocorrências, grupos e textos. Além disso, o Flash Professional pode interpolar a cor de ocorrências e do texto, criando alterações graduais de cor ou fazendo o aparecimento ou o desaparecimento da ocorrência.

Para interpolar a cor dos grupos ou do texto, transforme-os em símbolos. Antes de animar caracteres individuais em um bloco de texto separadamente, coloque cada caractere em um bloco de texto separado.

Se você aplicar uma interpolação clássica e depois mudar o número de quadros entre os dois quadros-chave, ou mover o grupo ou símbolo em um dos dois quadros-chave, o Flash Professional irá interpolar automaticamente os quadros outra vez.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Criação de uma interpolação simples e clássica](#) (Duração = 4:28, Peachpit.com)

Vídeo: [Modificação de propriedades de interpolação clássica](#) (Duração = 3:03, Peachpit.com)

- Vídeo: [Criação de animações usando interpolações](#). Observe que este vídeo é mais antigo e refere-se a interpolações clássicas como "interpolações de movimento". Isso ocorre porque em versões antigas do Flash, as interpolações clássicas eram a única forma de criar movimento interpolado.
- Vídeo: [Noções básicas os ícones da Linha de tempo em uma interpolação clássica](#) (Duração = 7:49, Peachpit.com)

Criar interpolação clássica animação

1. Clique no nome de uma camada para torná-la a camada ativa e selecione um quadro-chave vazio na camada em que a animação deve iniciar. Esse será o primeiro quadro da interpolação clássica.
2. Para adicionar conteúdo ao primeiro quadro da interpolação clássica, execute um dos seguintes procedimentos:
 - Crie um objeto gráfico com a ferramenta Caneta, Oval, Retângulo, Lápis ou Pincel e depois converta-o para um símbolo.
 - Crie uma ocorrência, grupo ou bloco de texto no Palco.
 - Arraste uma ocorrência de um símbolo do painel Biblioteca.

Nota: Para criar uma interpolação, você deve ter apenas um item na camada.

3. Crie um segundo quadro-chave onde você deseja que a animação termine, e deixe o novo quadro-chave selecionado.
4. Para modificar o item no quadro final, realize um dos procedimentos a seguir:
 - Mova o item para a nova posição.
 - Modifique o tamanho, a rotação ou a inclinação do item.
 - Modifique a cor do item (apenas em ocorrência ou bloco de texto). Para interpolar a cor dos elementos que não sejam ocorrências ou blocos de texto, use a interpolação de forma.
5. Para criar a interpolação clássica, siga um destes procedimentos:
 - Clique em um quadro na extensão de quadros da interpolação e selecione Inserir > Interpolação clássica.
 - Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique mantendo a tecla Control pressionada (Macintosh) em cada quadro selecionado e selecione Criar interpolação clássica no menu de contexto.

Se você criou um objeto gráfico na etapa 2, o Flash Professional irá converter automaticamente o objeto em um símbolo e o denominará tween1.

6. Se você modificou o tamanho do item na etapa 4, selecione Escala na seção Interpolação do Inspetor de propriedades para interpolar o tamanho do item selecionado.
7. Para produzir um movimento mais realista, aplique uma atenuação à interpolação clássica. Para aplicar a atenuação a uma interpolação clássica, use o campo Atenuação da seção Interpolação do Inspetor de propriedades para especificar um valor de atenuação para cada interpolação clássica criada. Use a caixa de diálogo Atenuação personalizada para mais/para menos para controlar a velocidade da interpolação clássica com mais precisão.

Arraste o valor do campo Atenuação ou insira um valor para ajustar a taxa de alteração entre os quadros interpolados:

- Para começar a interpolação clássica lentamente e acelerá-la até o final da animação, insira um valor negativo entre -1 e -100.
- Para começar a interpolação clássica rapidamente e desacelerá-la até o final da animação, insira um valor positivo entre 1 e 100.
- Para produzir uma alteração de velocidade mais complexa dentro da extensão de quadros da interpolação, clique no botão Editar ao lado do campo Atenuação para abrir a caixa de diálogo Atenuação personalizada para mais/para menos.

Por padrão, a taxa de alteração entre os quadros interpolados é constante. A atenuação cria uma aparência mais natural de aceleração ou desaceleração ajustando gradualmente a taxa de mudança.

8. Para girar o item selecionado durante a interpolação, selecione uma opção do menu Girar no Inspetor de propriedades:
 - Para impedir a rotação, selecione Nenhum (a configuração padrão).
 - Para girar o objeto uma vez na direção que exige o menor movimento, selecione Automático.
 - Para girar o objeto conforme indicado e depois inserir o número de rotações, selecione sentido horário ou sentido anti-horário.

Nota: A rotação na etapa 8 será acrescentada a qualquer rotação que você tenha aplicado ao quadro final na etapa 4.

9. Se estiver usando um caminho de movimento, selecione Orientar para o caminho, no Inspetor de propriedades, para orientar a linha de base do elemento interpolado para o caminho de movimento.
10. Para sincronizar a animação das ocorrências do símbolo gráfico com a Linha do tempo principal, selecione a opção Sincronizar no Inspetor de propriedades.

Nota: Modificar > Linha do tempo > Sincronizar símbolos e a opção Sincronizar recalculam o número de quadros em uma interpolação para corresponder ao número de quadros alocados a ele na Linha do tempo. Use a opção Sincronizar se o número de quadros na sequência de animação dentro do símbolo não for um múltiplo par do número de quadros que a ocorrência gráfica ocupa no documento.
11. Se você estiver usando um caminho de movimento, selecione Ajustar para segurar o elemento interpolado ao caminho de movimento

através do seu ponto de registro.

Trabalhar com interpolações clássicas salvas como arquivos XML

O Flash Pro permite que você trabalhe com interpolações clássicas como arquivos XML. O Flash Pro permite de forma nativa que você aplique os seguintes comandos em qualquer interpolação clássica:

- Copiar movimento como XML
- Exportar movimento como XML
- Importar movimento como XML

Copiar movimento como XML

Permite que você copie as propriedades de movimento aplicadas a qualquer objeto no palco em determinado quadro.

1. Criar uma interpolação clássica.
2. Selecione qualquer quadro chave na linha do tempo.
3. Vá até Comandos > Copiar movimento como XML.

As propriedades de movimento são copiadas para a área de transferência como dados XML e, em seguida, você pode usar qualquer editor de texto para trabalhar com o arquivo XML.

Exportar movimento como XML

Permite que você exporte propriedades de movimento aplicadas a qualquer objeto no palco para um arquivo XML que pode ser salvo.

1. Criar uma interpolação clássica.
2. Vá até Comandos > Exportar movimento como XML.
3. Navegue até um local adequado onde você deseja salvar o arquivo.
4. Forneça um nome para o arquivo XML e clique em Salvar.

A interpolação clássica é exportada como um arquivo XML no local especificado.

Importar movimento como XML

Permite que você importe um arquivo XML existente que tem propriedades de movimento definidas.

1. Selecione um objeto no palco.
2. Vá até comandos > Importar movimento como XML.
3. Navegue até o local e selecione o arquivo XML. Clique em OK.
4. Na caixa de diálogo Colar movimento especial, selecione as propriedades que você deseja aplicar no objeto selecionado.
5. Clique em OK.

Criar uma camada de guia de movimento

[Para o início](#)

Para controlar o movimento de objetos em uma animação com interpolação clássica, crie uma camada de guia de movimento.

Não é possível arrastar uma camada de interpolação de movimento ou uma camada de pose de cinemática inversa em uma camada de guia.

❖ Arrastar uma camada normal para uma camada de guia. Isso converte a camada de guia em uma camada de guia de movimento e vincula a camada normal à nova camada de guia de movimento.

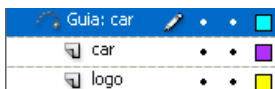
Nota: Para impedir a conversão acidental de uma camada de guia, coloque todas as camadas de guia na parte inferior da ordem de camadas.

Criar animação de interpolação clássica ao longo de um caminho

[Para o início](#)

Nota: Este tópico é sobre o trabalho com interpolações *mais antigas*. Para obter ajuda para usar as interpolações de movimento mais recentes com caminhos de movimento, consulte [Edite o caminho de movimento de uma animação de interpolação](#).

As camadas da guia de movimento permitem desenhar caminhos ao longo dos quais podem ser animadas as ocorrências interpoladas, os grupos ou blocos de texto. Você pode vincular múltiplas camadas a uma camada de guia de movimento para fazer com que vários objetos sigam o mesmo caminho. Uma camada normal que é vinculada a uma camada de guia de movimento torna-se uma camada guiada.



Neste exemplo, dois objetos em camadas separadas são vinculados ao mesmo caminho de movimento.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Uso de um guia de movimento com uma interpolação clássica](#) (Duração = 5:19, Peachpit.com)
- www.adobe.com/go/vid0125_br. Observe que este vídeo é mais antigo e refere-se a interpolações clássicas como "interpolações de movimento". Isso ocorre porque em versões antigas do Flash, as interpolações clássicas eram a única forma de criar movimento interpolado.

Criar um caminho de movimento para uma animação interpolada clássica

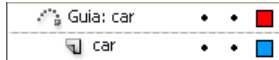
1. Crie uma sequência de animação interpolada clássica.

Se você selecionar Orientar para o caminho no Inspetor de propriedades, a linha de base do elemento interpolado será orientada para o caminho de movimento. Se você selecionar Encaixar, o ponto de registro do elemento interpolado se ajusta ao caminho de movimento.

2. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no nome da camada que contém a interpolação clássica e selecione Adicionar guia de movimento clássico.

O Flash Professional adicione uma camada de guia de movimento acima da camada de interpolação clássica e recua o nome da camada de interpolação clássica para indicar que está ligada à camada de guia de movimento.

Nota: Se você já tem uma camada de guia na Linha do tempo, poderá arrastar uma camada que contém a interpolação clássica para baixo da camada de guia para converter essa camada em um guia de movimento e ligar a interpolação clássica a ela.



Uma camada de guia de movimento acima da camada que contém a interpolação clássica.

3. Para adicionar um caminho à camada de guia de movimento para guiar a interpolação clássica, selecione a camada de guia de movimento e use a ferramenta Caneta, Lápis, Linha, Círculo, Retângulo ou Pincel para desenhar o caminho desejado.

Também é possível copiar um traçado na camada de guia de movimento.

4. Arraste o objeto que estiver interpolando para encaixá-lo no começo da linha do primeiro quadro e no final da linha do último quadro.



Gráfico de um carro encaixado no início do traçado de uma guia.

Nota: Para obter melhores resultados de encaixe, arraste o símbolo por seu ponto de transformação.

5. Para ocultar a camada de guia de movimento e o caminho, de forma que apenas o movimento do objeto seja visível enquanto você trabalha, clique na coluna Olho na camada de guia de movimento.

O grupo ou o símbolo segue o caminho de movimento quando você reproduz a animação.

Vincular camadas a uma camada de guia de movimento

❖ Siga um destes procedimentos:

- Arraste uma camada existente abaixo da camada da guia de movimento. A camada é recuada abaixo da camada da guia de movimento. Todos os objetos nesta camada automaticamente se ajustam ao caminho de movimento.
- Crie uma nova camada abaixo da camada da guia de movimento. Os objetos que você interpola nesta camada são automaticamente interpolados ao longo do caminho de movimento.
- Selecione uma camada abaixo da camada da guia de movimento. Selecione Modificar > Linha do tempo > Propriedades da camada e selecione Guia.

Desvincular camadas de uma camada de guia de movimento

❖ Selecione a camada a ser desvinculada e siga um destes procedimentos:

- Arraste a camada acima da camada da guia de movimento.
- Selecione Modificar > Linha do tempo > Propriedades da camada e selecione Normal como tipo de camada.

Colar propriedades da animações de interpolação clássica

[Para o início](#)

Nota: Este tópico é sobre colagem de propriedades de [interpolações clássicas](#) mais antigas. Para obter ajuda para colar as propriedades das interpolações de movimento mais recentes, consulte [Copiar e colar propriedades de interpolação de movimento](#).

O comando Colar movimento permite copiar uma [interpolação clássica](#), e colar apenas propriedades específicas aplicáveis a outro objeto.

1. Selecione os quadros na Linha do tempo que contém a interpolação clássica a ser copiada. Os quadros que você seleciona devem estar na mesma camada. No entanto, a seleção não precisa se restringir a uma única interpolação clássica; ela pode transpor uma interpolação, quadros vazios, ou duas ou mais interpolações.

2. Selecione Editar > Linha de tempo > Copiar movimento.
3. Selecione a ocorrência de símbolo para receber a interpolação clássica copiada.
4. Selecione Editar > Linha do tempo > Colar movimento especial. Selecione as propriedades específicas da interpolação clássica para colar na ocorrência do símbolo. As propriedades de interpolação clássica são as seguintes:

Posição X Até que distância um objeto se move na direção x.

Posição Y Até que distância um objeto se move na direção y.

Escala horizontal A relação entre o tamanho atual do objeto e seu tamanho natural na direção horizontal (X).

Escala vertical Especifica a relação entre o tamanho atual do objeto e seu tamanho natural na direção vertical (Y).

Girar e inclinar A rotação e a inclinação do objeto. Essas propriedades devem ser aplicadas conjuntamente a um objeto. A inclinação é uma medida de rotação em graus e, quando você gira e inclina, cada propriedade afeta a outra.

Cor Todos os valores de cor, como Tonalidade, Brilho e Alfa, são aplicados ao objeto.

Filtros Todos os valores e alterações de filtro para o intervalo selecionado. Caso sejam aplicados filtros a um objeto, o filtro é colado com todos os valores intactos, e seu estado (ativado ou desativado) também se aplica ao novo objeto.

Modo de mesclagem Aplica o modo de mesclagem do objeto.

Substituir propriedades da escala de destino Quando está desmarcada, especifica que todas as propriedades sejam coladas em relação ao objeto de destino. Quando marcada, essa opção substitui as propriedades de escala do destino.

Substituir propriedades de rotação de destino e inclinação Quando está desmarcada, especifica que todas as propriedades sejam coladas em relação ao objeto de destino. Quando marcada, as propriedades coladas substituem as propriedades existentes de rotação e escala do objeto.

As informações necessárias de quadros, interpolação e símbolo são inseridas para corresponder à interpolação original copiada.

Para copiar a interpolação clássica de um símbolo para o painel Ações ou usá-la em outro projeto como ActionScript, use o comando Copiar movimento como ActionScript 3.0.

Aplicar atenuação personalizada para mais/para menos a animação de interpolações clássicas

[Para o início](#)

Nota: Este tópico é sobre incluir atenuação para [interpolações clássicas](#) mais antigas. Para obter ajuda para adicionar suavização às interpolações de movimento mais recentes, consulte [Suavização de animações de interpolação](#).

A caixa de diálogo Atenuação personalizada para mais/para menos exibe um gráfico que representa a variação do movimento com o tempo. O eixo horizontal representa os quadros, e o eixo vertical representa a percentagem da mudança. O primeiro quadro-chave é representado como 0%, e o último é representado como 100%.

A inclinação da curva do gráfico representa a taxa de mudança do objeto. Quando a curva for horizontal (sem inclinação), a velocidade é zero; quando a curva for vertical, ocorre uma taxa instantânea de mudança.

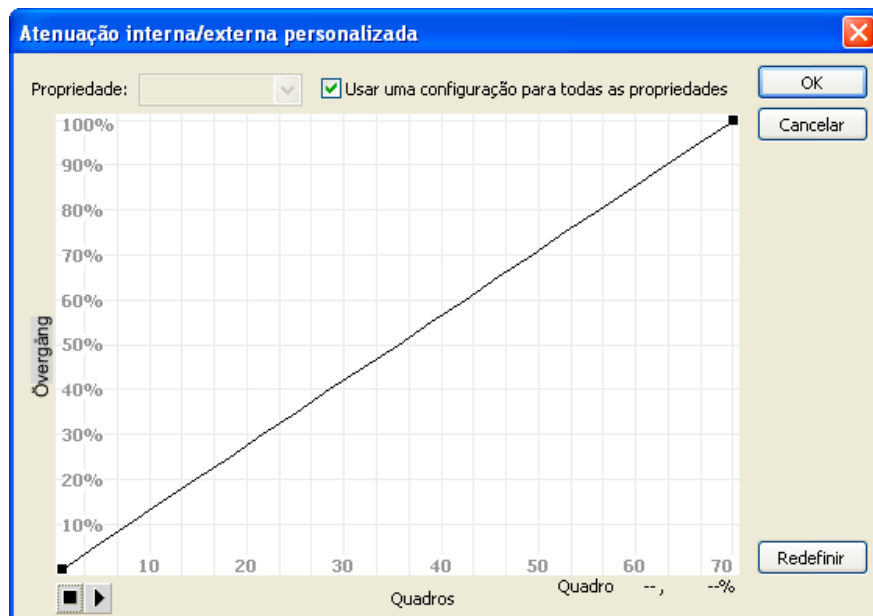


Gráfico de Atenuação interna/atenuação externa atualizada mostrando velocidade constante. Abra esta caixa de diálogo selecionando um quadro em uma interpolação clássica e clicando no botão Editar na seção Atenuação do Inspetor de propriedades.

Controles adicionais para a caixa de diálogo Atenuação interna/atenuação externa atualizada

Marcar Uma configuração para todas as propriedades Seleciona o padrão. A curva exibida será utilizada para todas as propriedades, e o

menu pop-up Propriedades será desativado. Quando a caixa de seleção for desmarcada, o menu pop-up Propriedades será ativado, e cada propriedade terá uma curva separada de velocidade.

Menu pop-up Propriedade Ativado apenas quando a caixa de marcação Usar uma configuração para todas as propriedades não estiver selecionada. Quando ativado, é mantida uma curva separada para cada uma das cinco propriedades que aparecem no menu. A seleção de uma propriedade no menu exibe a curva para aquela propriedade. As propriedades são as seguintes:

Posição Especifica as configurações personalizadas de atenuação para a posição de um objeto animado no Palco.

Rotação Especifica as configurações personalizadas de atenuação para a rotação de um objeto animado. Por exemplo, você pode ajustar o grau de rapidez ou lentidão com que um caractere animado se vira para ficar de frente para o usuário no Palco.

Dimensionamento Especifica as configurações personalizadas de atenuação para as dimensões de um objeto animado. Por exemplo, você pode personalizar com mais facilidade a escala de um objeto, para que ele pareça estar se afastando do observador, depois se aproximando, e depois se afastando novamente.

Cor Especifica as configurações personalizadas de atenuação para as transições de cor aplicadas a um objeto animado.

Filtros Especifica as configurações personalizadas de atenuação para os filtros aplicados a um objeto animado. Por exemplo, você pode controlar a configuração de atenuação de uma sombra projetada que simula uma alteração na direção de uma fonte de luz.

Botões Reproduzir e Parar Permitem visualizar uma animação no Palco usando todas as curvas atuais de velocidade definidas na caixa de diálogo Atenuação personalizada para mais/para menos.

Botão Redefinir Permite redefinir a velocidade para a curva linear padrão.

Posição do ponto de controle selecionado No canto inferior direito da caixa de diálogo, um valor numérico exibe o quadro-chave e a posição do ponto de controle selecionado. Caso não seja selecionado um ponto de controle, não aparece nenhum valor.

Para adicionar um ponto de controle à linha, clique na linha diagonal uma vez. Para obter um grau preciso de controle sobre o movimento de um objeto, arraste as posições dos pontos de controle.

Usando os indicadores de quadro (representados por alças quadradas), clique no ponto em que você deseja que um objeto aumente a velocidade ou diminua. Quando se clica na alça quadrada de um ponto de controle, esse ponto de controle é selecionado, sendo exibidos os pontos tangentes nos dois lados dele. Os círculos vazios representam pontos tangentes. Arraste o ponto de controle ou seus pontos tangentes com o mouse, ou use as teclas de seta do teclado para posicioná-los.

 *Por padrão, os pontos de controle se ajustam a uma grade. Você pode desativar o ajuste pressionando a tecla X enquanto arrasta o ponto de controle.*

Ao clicar em uma área da curva distante dos pontos de controle, é acrescentado um novo ponto de controle à curva naquele ponto, sem alterar a forma da curva. Quando se clica longe da curva e dos pontos de controle, o ponto de controle atualmente selecionado é desmarcado.

Adicionar uma atenuação personalizada

1. Selecione uma camada na Linha do tempo que tenha uma [interpolação clássica](#) aplicada.
2. Clique no botão Editar próximo ao controle deslizante Atenuação no inspetor de Propriedade do quadro.
3. (Opcional) Para exibir a curva para uma única propriedade interpolada, desmarque a opção Uma configuração para todas as propriedades e selecione uma propriedade no menu.
4. Para adicionar um ponto de controle, clique com o botão Ctrl (no Windows) ou Command (Macintosh) na linha diagonal.
5. Para aumentar a velocidade do objeto, arraste o ponto de controle para cima; para diminuir a velocidade do objeto, arraste-o para baixo.
6. Para ajustar mais a curva de atenuação, e refinar o valor de atenuação da interpolação, arraste as alças do vértice.
7. Para ver a animação no Palco, clique no botão reproduzir no canto inferior esquerdo.
8. Ajuste os controles até atingir o efeito desejado.

Nota: Se você usar a caixa de diálogo Atenuação interna/atenuação externa atualizada para aplicar uma atenuação personalizada em um quadro, a caixa de edição que mostra o valor de atenuação exibirá "--". Se usar a caixa Editar ou o controle deslizante pop-up para aplicar um valor de atenuação a um quadro, o gráfico Atenuação personalizada será ajustado para a curva equivalente, e a caixa de seleção Usar uma configuração para todas as propriedades estará marcada.

Copiar e colar uma curva de atenuação

- Para copiar a curva atual de atenuação, pressione Ctrl+C (Windows) ou Command+C (Macintosh).
- Para colar a curva copiada em outra curva de atenuação, pressione Ctrl+V (Windows) ou Command+V (Macintosh).

Você pode copiar e colar a curva de atenuação. A curva copiada permanece disponível até você sair do aplicativo Flash Professional.

Curvas de atenuação não suportadas

Certos tipos de curvas de atenuação não recebem suporte. Nenhuma parte do gráfico pode representar uma curva não linear (como um círculo).

A caixa de diálogo Atenuação personalizada impede automaticamente que se mova um ponto de controle ou uma alça tangente para uma posição que geraria uma curva inválida:

- Todos os pontos devem existir no gráfico. Os pontos de controle não podem ser movidos além dos limites do gráfico.
- Todos os segmentos da curva devem existir no gráfico. A forma da curva é achatada para impedir que ela se estenda além dos limites do gráfico.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Modifying Classic Tween Properties](#) (3:03, Peachpit.com)

Mais tópicos da Ajuda

[Sobre animação de interpolação](#)



[Separar o texto TLF](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Trabalho com múltiplas linhas do tempo

[Sobre as múltiplas linhas do tempo e níveis](#)

[Sobre clipes de filme aninhados e hierarquia pai-filho](#)

Sobre as múltiplas linhas do tempo e níveis

[Para o início](#)

O Flash® Player possui uma ordem de pilha de níveis. Cada documento Flash Professional tem uma Linha do tempo localizada no nível 0 no Flash Player. É possível usar o comando `loadMovie` para carregar outros documentos Flash Professional (arquivos SWF) no Flash Player em diferentes níveis.

Se você carregar documentos em níveis acima do nível 0, os documentos ficam empilhados no topo de um outro, como desenhos em papel transparente; quando não há conteúdo no Palco, é possível ver através do conteúdo nos níveis inferiores. Se você carregar um documento no nível 0, ele substituirá a linha do tempo principal. Cada documento carregado em um nível do Flash Player tem sua própria linha do tempo.

As Linhas do tempo podem enviar mensagens a cada uma das outras com o ActionScript. Por exemplo, uma ação no último quadro de um clipe de filme pode determinar que outro clipe de filme seja reproduzido. Para usar o ActionScript para controlar uma linha do tempo, é necessário usar um caminho de destino para especificar o local da linha do tempo.

Para obter mais informações, consulte o método `MovieClip.loadMovie`, em [Referência de linguagem do ActionScript 2.0](#).

Sobre clipes de filme aninhados e hierarquia pai-filho

[Para o início](#)

Ao criar uma ocorrência de clipe de filme em um documento do Flash Professional, ele terá sua própria linha do tempo. Cada símbolo de clipe de filme tem sua própria linha do tempo. A linha do tempo do clipe de filme está aninhada dentro da Linha do tempo principal do documento. Também é possível aninhar uma ocorrência de clipe de filme em outro símbolo de clipe de filme.

Quando um clipe de filme é criado em um documento do Flash Professional ou aninhado dentro de outro clipe de filme, ele se torna filho daquele clipe de filme ou documento, que se torna pai. Os relacionamentos entre os clipes de filme aninhados são hierárquicos: as modificações feitas ao pai afetam o filho. A Linha do tempo raiz de cada nível é o pai de todos os clipes de filme em seu nível e, por ser a mais alta Linha do tempo, não tem pai. No painel Explorador de filmes, você pode visualizar a hierarquia de clipes de filmes aninhados em um documento, selecionando **Mostrar definições de símbolo**, no menu do painel.

Para entender a hierarquia do clipe de filme, considere a hierarquia em um computador: o disco rígido tem um diretório raiz (ou pasta) e subdiretórios. O diretório raiz é análogo à Linha do tempo principal (ou raiz) de um documento Flash Professional: ele é pai de todo o restante. Os subdiretórios são análogos aos clipes de filme.

É possível usar a hierarquia do clipe de filme no Flash Professional para organizar os objetos relacionados. Por exemplo, você pode criar um documento Flash Professional que contém um carro que se move pelo Palco. É possível usar um símbolo de clipe de filme para representar o carro e definir uma interpolação de movimento para movê-lo pelo Palco.

Para adicionar rodas que giram, você pode criar um clipe de filme para uma roda de carro e criar duas ocorrências desse clipe de filme, chamadas `frontWheel` e `backWheel`. Então você pode colocar as rodas na Linha do tempo do clipe de filme do carro — não na Linha do tempo principal. Como filho do carro, `frontWheel` e `backWheel` são afetados por quaisquer alterações feitas ao carro; eles se movem com o carro conforme ele faz a interpolação pelo Palco.

Para fazer as ocorrências da roda girarem, você pode configurar uma interpolação de movimento que gira o símbolo da roda. Mesmo após alterar `frontWheel` e `backWheel`, eles continuam a serem afetados pela interpolação em seu clipe de filme pai, o carro; as rodas giram, mas também se movem com o clipe de filme pai carro pelo Palco.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Aplicação de modos de mesclagem

- Sobre modos de mesclagem
- Exemplos de modo de mesclagem
- Aplicação de modo de mesclagem
- Recursos adicionais

Sobre modos de mesclagem

[Para o início](#)

Os modos de mesclagem permitem criar imagens compostas. Composição é o processo de variação da transparência ou interação de cor entre dois ou mais objetos sobrepostos. A mesclagem permite criar efeitos exclusivos, mesclando as cores em cliques de filme sobrepostos.

O modo de mesclagem contém os seguintes elementos:

- Cor de mesclagem** A cor aplicada ao modo de mesclagem.
- Opacidade** O grau de transparência aplicado ao modo de mesclagem.
- Cor de base** A cor de pixels por baixo da cor de mesclagem.
- Cor do resultado** O resultado do efeito de mesclagem na cor de base.

Modos de mesclagem dependem da cor do objeto a que a mesclagem está sendo aplicada, além da cor subjacente. A Adobe® recomenda testar os modos diferentes de mesclagem para alcançar o efeito desejado.

- Normal** Aplica normalmente a cor, sem nenhuma interação com as cores de base.
- Camada** Permite empilhar cliques de filme um por cima do outro, sem afetar as cores.
- Escurecer** Substitui apenas as áreas mais claras do que a cor de mesclagem. As áreas mais escuras do que a cor de mesclagem não são alteradas.
- Multiplicar** Multiplica a cor de base pela cor de mesclagem, resultando em cores mais escuras.
- Clarear** Substitui apenas os pixels mais escuros do que a cor de mesclagem. As áreas mais claras do que a cor de mesclagem não são alteradas.
- Tela** Multiplica o inverso da cor de mesclagem pela cor de base, resultando em um efeito de branqueamento.
- Sobrepor** Multiplica ou reticula as cores, dependendo das cores de base.
- Luz Direta** Multiplica ou reticula as cores, dependendo da cor do modo de mesclagem. O efeito é semelhante ao de iluminar com uma luz de spot o objeto.
- Diferença** Subtrai a cor de mistura da cor de base ou a cor de base da cor de mistura, dependendo da que tiver maior valor de brilho. O efeito é semelhante a um negativo em cores.
- Adicionar** Normalmente usado para criar um efeito animado de dissolução de iluminação entre duas imagens.
- Subtrair** Normalmente usado para criar um efeito animado de dissolução de escurecimento entre duas imagens.
- Inverter** Inverte a cor de base.
- Alfa** Aplica uma máscara alfa.
- Apagar** Remove todos os pixels da cor de base, incluindo os da imagem de plano de fundo.

Nota: Os modos de mesclagem de apagar e alfa exigem que o modo de mesclagem de camada seja aplicado ao clipe de filme pai. Você não pode alterar o clipe de plano de fundo para Apagar e aplicá-lo, pois o objeto ficaria invisível.

Exemplos de modo de mesclagem

[Para o início](#)

Os seguintes exemplos ilustram como os modos diferentes de mesclagem afetam a aparência da imagem. O efeito resultante do modo de mesclagem poderá ser consideravelmente diferente, dependendo da cor da imagem especificada e do tipo de modo de mesclagem aplicado.

 Imagem original	 Camada	 Escurecer



Multiplicar



Clarear



Tela



Sobrepor



Luz Direta



Adicionar



Subtrair



Diferença



Inverter

Aplicação de modo de mesclagem

[Para o início](#)

Para aplicar mesclagens aos cliques de filme selecionados, use o Inspetor de propriedades.

Nota: Você não pode aplicar modos distintos de mesclagem a símbolos gráficos diferentes, porque vários símbolos gráficos são mesclados como uma forma única quando você publica o arquivo SWF.

1. Selecione a ocorrência de clipe de filme (no palco) a que deseja aplicar o modo de mesclagem.
2. Para ajustar a cor e a transparência da ocorrência de clipe de filme, use o menu pop-up Cor, no painel Propriedades.
3. Selecione um modo de mesclagem para cliques de filme no menu pop-up Mesclagem do painel Propriedades. O modo de mesclagem é aplicado à ocorrência de clipe de filme selecionada.
4. Verifique se o modo de mesclagem selecionado é apropriado para o efeito que você está tentando alcançar.

Teste as configurações de cor e transparência do clipe de filme e os modos diferentes de mesclagem para alcançar o efeito desejado.

Recursos adicionais

[Para o início](#)

Os recursos a seguir fornecem informações detalhadas adicionais sobre o trabalho com mesclagens no Flash Professional:

- [Manual didático de efeitos gráficos para Flash CS4 Professional](#) (Adobe.com)

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

(Desaprovado com o Flash Professional CC) Cinemática inversa

[Sobre a cinemática inversa](#)

[Adicionar bones a símbolos](#)

[Adicionar bones a formas](#)

[Editar armaduras IK e objetos](#)

[Ligar bones a pontos de forma](#)

[Restringir movimento de bones IK](#)

[Adicionar Elasticidade aos ossos](#)

[Animar uma armadura](#)

[Adicionar atenuação à animação IK](#)

Sobre a cinemática inversa

[Para o início](#)

Nota: A cinemática inversa foi desaprovada com o Flash Professional CC. Se você abrir um arquivo salvo com uma versão mais antiga do Flash Professional no Flash Professional CC, a cinemática inversa é convertida em animação quadro a quadro. Para obter mais informações, consulte [este artigo](#).

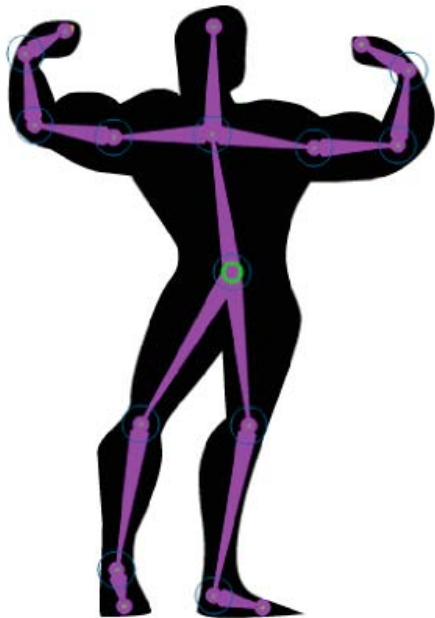
Cinemática inversa (IK) é uma forma de animar objetos usando bones encadeados em armaduras lineares ou ramificadas em relacionamentos pai-filho. Quando um bone se move, os bones conectados se movem em relação a ele.

A cinemática inversa permite criar movimentos naturais com facilidade. Para animar usando cinemática inversa, basta especificar as posições de início e fim dos bones da Linha do tempo. O Flash interpola automaticamente as posições dos bones na armadura entre os quadros inicial e final.

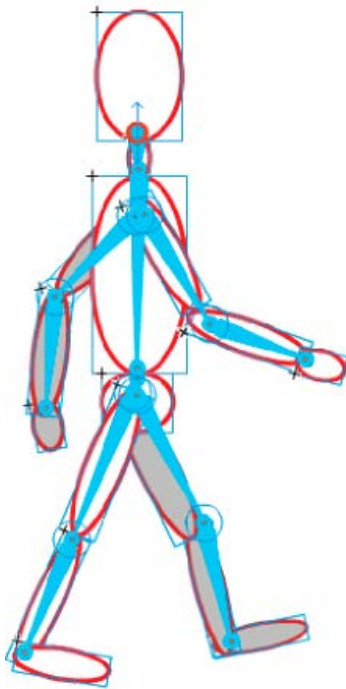
Você pode usar IK de 2 maneiras:

- Usando uma forma como um container para múltiplos bones. Por exemplo, você pode adicionar bones para um desenho de uma cobra de modo que deslize de forma realista. Você pode desenhar estas formas no modo Desenho de objeto.
- Encadeando ocorrências de símbolo. Por exemplo, você pode ligar cliques de filme mostrando um tronco, braço, antebraço e mão de modo que se movam de forma realista em relação uns aos outros. Cada ocorrência tem apenas um bone.

Nota: Você pode animar armaduras não só na Linha do tempo mas também com o ActionScript 3.0. Para obter mais informações, consulte as classes `fl.ik` na linguagem do ActionScript 3.0 e [Referência dos componentes](#).



Forma com armadura bone IK adicionada. Note-se que a parte superior de cada bone é redonda e a inferior, pontiaguda. O primeiro bone adicionado, o bone raiz, tem um círculo na parte superior.



Um grupo de vários símbolos com uma armadura bone IK anexada. Os ombros e quadris da figura são pontos de ramificação na armadura. Os pontos de transformação padrão são a parte superior do bone raiz, articulações do interior, e a parte inferior do último bone em uma ramificação.

Nota: Para usar a cinemática inversa, seu arquivo FLA deve especificar ActionScript 3.0 como a configuração de Script na aba Flash da caixa de diálogo Configurações de publicação.

Estilos de estruturas

O Flash pode arrastar bones para o palco de quatro maneiras:

- Sólido. Esse é o estilo padrão.
- Com fio. Útil quando o estilo sólido escurece muito a arte-final sob a estrutura.
- Linha. Útil para armaduras menores.
- Nada. Oculta os bones para mostrar somente as artes-finais sob eles.

Para selecionar o Estilo da Estrutura, selecione a extensão IK na Linha do Tempo e, em seguida, selecione o estilo no menu Estilo da seção Opções do painel Propriedades.

Nota: Se você salvar um documento com um Estilo de Estrutura definido como Nenhum, o Flash irá automaticamente alterar o estilo do bone para Linha na próxima vez que você abrir o documento.

Camadas de pose

Quando você adiciona bones para ocorrências de símbolos ou de formas, o Flash cria uma nova camada para eles na Linha do tempo. Essa nova camada é chamada de camada de pose. O Flash adiciona a camada de pose à Linha do tempo entre camadas existentes para manter a ordem de empilhamento anterior de objetos no Palco.

No Flash Pro CS5, cada camada de pose só pode conter uma armadura e as respectivas formas ou instâncias. No Flash CS5.5, a camada de pose pode conter outros objetos além de uma ou mais armaduras de estrutura.

Tutoriais e vídeos

Os seguintes tutoriais em vídeo demonstram como usar cinemática inversa. Alguns vídeos podem mostrar a área de trabalho do Flash Professional CS3 ou CS4, mas também valem para o Flash Professional CS5.

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Suporte a IK \(5:45\)](#) (Adobe TV)
- Vídeo: [Uso de cinemática inversa \(7:30\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Flash Downunder – A ferramenta Osso e a ferramenta Deco \(22:00\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Animação de ossos \(cinemática inversa\) \(2:41\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Como usar a ferramenta Osso \(5:12\)](#) (YouTube.com)
- Vídeo: [Como animar símbolos com a ferramenta Osso \(3:26\)](#) (YouTube.com)

Você pode adicionar bones IK às ocorrências de clipe de filme, gráfico e botão. Para usar texto, primeiro converta-o em símbolo. As ocorrências de símbolo podem estar em camadas diferentes antes de adicionar bones. O Flash adiciona-as à cama de pose.

Nota: Também é possível separar o texto (Modificar > Separar) em formas distintas e usar bones com as formas individuais.

Como objetos de cadeia, considere os relacionamentos pai-filho que pretende criar, por exemplo, do ombro ao cotovelo e ao pulso.

1. Criar ocorrências de símbolo no Palco. Para economizar tempo depois, organize as ocorrências para que se aproximem de configuração espacial desejada.
2. No painel Ferramentas, selecione a ferramenta Bone .
3. Clique na ocorrência de símbolo que você deseja definir como o bone raiz da armadura. Clique no ponto que deseja anexar o bone ao símbolo.

Por padrão, o Flash cria o bone no local do clique do mouse. Para obter uma forma mais precisa de adicionar um bone, desative a Definir Automaticamente o Ponto de Transformação nas Preferências de Desenho (Editar > Preferências). Com Definir Automaticamente Ponto de Transformação desligado, o bone salta para o ponto de transformação do símbolo quando você clica de um símbolo para o seguinte.

4. Arraste para outra ocorrência de símbolo e solte o botão do mouse no ponto onde você quer anexá-lo.
5. Para adicionar outro bone à armadura, arraste a partir da parte inferior do primeiro bone para a próxima ocorrência de símbolo.
É mais fácil colocar a parte inferior de modo preciso se desligar Encaixar nos objetos (Visualizar > Encaixar > Encaixar nos objetos).
6. Para criar uma armadura ramificada, clique na parte superior de um bone existente, onde deseja que a ramificação comece. Arraste para criar o primeiro bone do novo ramificação.

A armadura pode ter várias ramificações, conforme necessário.

Nota: Uma ramificação não pode se conectar a outra ramificação, exceto na respectiva raiz.

7. Para reposicionar os elementos da armadura concluída arraste os bones ou as próprias ocorrências.
 - Arrastar um bone move a respectiva ocorrência associada sem permitir que ela gire em relação ao próprio bone.
 - Arrastar uma ocorrência permite que ela se mova, bem como gire em relação ao respectivo bone.
 - Arrastar uma ocorrência no meio de uma ramificação faz com que os bones pai se articulem com rotação articulada. Os bones filho se movem sem nenhuma rotação articulada.

Após criar uma armadura é possível ainda incluir novas ocorrências de diferentes camadas à armadura. Arraste um novo bone para a nova ocorrência e o Flash move a ocorrência para a camada de pose da armadura.

Vídeos e tutoriais:

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Suporte a IK \(5:45\)](#) (Adobe TV)
- Vídeo: [Elasticidade para os ossos](#) (Duração: 4:29, Inclui: adicionar ossos, limitar movimento das articulações, adicionar poses, animar com propriedades de elasticidade. Adobe TV)

Adicionar bones a formas

[Para o início](#)

Os bones podem ser adicionados a uma forma individual ou a um grupo de formas que estão na mesma camada. Em ambos os casos, você deve selecionar todas as formas antes de adicionar o primeiro bone. Depois de adicionar bones, o Flash converte todas as formas e bones em um objeto de forma IK e move o objeto para uma nova camada de pose.

Depois de adicionar bones a uma forma, a forma terá as seguintes limitações:

- Não é possível mesclar uma forma IK com outras formas fora dela.
- Não é possível girar, escalar ou inclinar a forma com a ferramenta Transformação Livre.
- Não é aconselhável editar os pontos de controle da forma.

1. Crie uma forma ou formas de preenchimento no Palco.

A forma pode conter várias cores e traçados. Edite as formas para que fiquem o mais próximo possível do formato final. Após adicionar bones a uma forma, as opções de edição da forma se tornam mais limitadas.

Se a forma for muito complexa, o Flash solicitará sua conversão em um clipe de filme antes de adicionar bones.

2. Selecione a forma inteira no Palco.

Se a forma contiver vários traçados ou áreas de cor, arraste um retângulo de seleção ao redor da forma para garantir que toda a forma é selecionada.

3. No painel Ferramentas, selecione a ferramenta Bone .
4. Com a ferramenta Bone, clique dentro da forma e arraste para outro local dentro da forma.
5. Para adicionar outro bone, arraste da parte inferior do primeiro bone para outro local dentro da forma.

O segundo bone se torna filho do bone raiz. Vincule áreas da forma a bones na ordem dos relacionamentos de pai-filho que deseja criar.

Por exemplo, vincule do ombro ao cotovelo e ao pulso.

6. Para criar uma armadura ramificada, clique na parte superior de um bone existente, onde deseja que a ramificação comece. Arraste para criar o primeiro bone do novo ramificação.

A armadura pode ter várias ramificações, conforme necessário.

Nota: Uma ramificação não pode se conectar a outra ramificação, exceto na respectiva raiz.

7. Para mover a armadura, selecione o objeto Shape IK com a ferramenta Seleção e, em seguida, arraste qualquer um dos bones para movê-los

Depois que a forma se tornar uma forma IK, terá as seguintes limitações:

- Não será mais possível transformar (escalar ou inclinar) a forma.
- Não será mais possível adicionar novos traçados à forma. Você ainda pode adicionar ou remover pontos de controle dos traçados existentes da forma.
- Não será possível editar a forma no local (clcando nela no Palco).
- O Shape tem seu próprio ponto de registro, ponto de transformação e caixa delimitadora.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Suporte a IK \(5:45\)](#) (Adobe TV)

Editar armaduras IK e objetos

[Para o início](#)

Você não pode editar armaduras IK se a camada de pose inclui poses após o primeiro quadro da Linha do tempo. Antes de editar exclua todas as poses adicionais após o primeiro quadro da armadura na Linha do tempo.

Se você está simplesmente reposicionando uma armadura para fins de animação, é possível alterar posições de qualquer quadro da camada de pose. O Flash converte o quadro em um quadro de pose.

Selecionar bones e objetos associados

- Para selecionar um bone individual, clique no bone com a ferramenta Seleção. Clique com a tecla Shift pressionada para selecionar vários bones.
- Para mover a seleção para bones adjacentes, clique nos botões Pai, Filho ou Irmão Próximo/Anterior, no Inspetor de propriedades.
- Para selecionar todos os bones na armadura, clique duas vezes em um bone.
- Para selecionar uma armadura inteira e exibir as respectivas propriedades e a camada de pose, clique em um quadro na camada de pose que contém a armadura.
- Para selecionar um Shape IK, clique na forma.
- Para selecionar uma ocorrência de símbolo conectada a um bone, clique na ocorrência.

Reposicionar bones e objetos associados

- Para reposicionar uma armadura linear, arraste qualquer bone na armadura.

Se a armadura contiver ocorrências de símbolos conectadas, você também poderá arrastar uma ocorrência. Desta maneira você pode girar a ocorrência relativa ao bone.

- Para reposicionar uma ramificação de uma armadura, arraste qualquer bone na ramificação.

Todos os bones na ramificação se movem. Os bones de outras ramificações da armadura não se movem.

- Para girar um bone com os respectivos bones-filho sem mover o bone pai, arraste o bone com a tecla Shift pressionada.
- Para mover um Shape IK para um novo local no Palco, selecione a forma e altere suas propriedades X e Y no Inspetor de propriedades. Também é possível arrastar a forma mantendo a tecla Alt (Windows) ou Option (Macintosh) pressionada.

Excluir bones

Siga um destes procedimentos:

- Para excluir um bone individual e todos os respectivos filhos, clique no bone e pressione a tecla Delete.

Você pode selecionar vários bones para excluir, clicando com a tecla Shift pressionada em cada bone.

- Para excluir todos os bones de uma forma IK ou de uma armadura de símbolo da Linha do Tempo, clique com o botão direito na extensão da armadura IK na Linha do Tempo e escolher Remover Armadura no menu de contexto.
- Para excluir do Palco todos os bones de uma forma IK ou de uma armadura de símbolo, clique duas vezes com o botão direito do mouse

na armadura para selecionar todos os bones. Em seguida, pressione Excluir.

Os Shapes IK reverterem para formas normais.

Mover bones em relação à forma ou ao símbolo associado

- Para mover o local de uma das extremidades de um bone em um Shape IK, arraste a extremidade do bone com a ferramenta Subseleção.

Nota: A ferramenta Subseleção não funcionará se houver várias poses na extensão IK. Antes de editar exclua todas as poses adicionais após o primeiro quadro da armadura na Linha do tempo.

- Para mover o local de uma junção, parte superior ou inferior do bone em uma ocorrência de símbolo, mova o ponto de transformação da ocorrência. Use a ferramenta Transformação livre.

O bone se move juntamente com o ponto de transformação.

- Para mover uma ocorrência de símbolo individual sem mover nenhuma outra ocorrência vinculada, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou mantenha pressionada a tecla Command (Macintosh) e arraste a ocorrência ou arraste com a ferramenta Transformação livre.

Os bones conectados à ocorrência são alongados ou reduzidos para acomodar o novo local da ocorrência.

Editar um Shape IK

Você pode adicionar, excluir e editar pontos de controle dos contornos em um Shape IK usando a ferramenta Subseleção.

- Para mover a posição de um bone sem alterar o Shape IK, arraste o ponto de extremidade do bone.
- Para exibir os pontos de controle do limite do Shape IK, clique no traçado da forma.
- Para mover um ponto de controle, arraste-o.
- Para adicionar um novo ponto de controle, clique em uma parte do traçado sem pontos de controle.
- Para excluir um ponto de controle existente, clique nele para selecioná-lo e, em seguida, pressione a tecla Delete.

Nota: Uma forma IK não pode ser transformada (escalada ou inclinada).

Ligar bones a pontos de forma

[Para o início](#)

Por padrão, os pontos de controle de uma forma estão conectados ao bone mais próximo deles. Você pode usar a ferramenta Ligar para editar as conexões entre os bones individuais e os pontos de controle de formas. Desta forma você pode controlar como o traçado é distorcido durante o movimento de cada bone, para obter melhores resultados. Essa técnica é útil quando o traçado de uma forma não distorce como você quer, quando a armadura se movimenta.

Você pode ligar vários pontos de controle a um bone e vários bones a um ponto de controle.

- Para realçar os pontos de controle conectados ao bone, clique no bone com a ferramenta Ligar .
Os pontos conectados são realçados em amarelo enquanto o bone selecionado é realçado em vermelho. Os pontos de controle conectados a um bone apenas são exibidos como quadrados. Os pontos de controle conectados a mais de um bone são exibidos como triângulos.
- Para adicionar pontos de controle para um bone selecionado, pressione shift e clique em um ponto de controle que não esteja em destaque.
Você também pode manter pressionada a tecla Shift e arrastar para selecionar vários pontos de controle a fim de adicionar ao bone selecionado.

- Para remover pontos de controle do bone, mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Option (Macintosh) enquanto clica no ponto de controle realçado em amarelo.

Você também pode manter pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Option (Macintosh) enquanto arrasta para remover vários pontos de controle do bone selecionado.

- Para realçar os bones conectados a um ponto de controle, clique no ponto de controle com a ferramenta Ligar .
Os bones conectados são realçados em amarelo enquanto o ponto de controle selecionado é realçado em vermelho.
- Para adicionar outros bones ao ponto de controle selecionado, clique no bone com a tecla Shift pressionada.
- Para remover um bone de um ponto de controle selecionado, mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Option (Macintosh) enquanto clica no bone realçado em amarelo.

Restringir movimento de bones IK

[Para o início](#)

Para criar movimentos mais realistas de armaduras IK, você pode controlar a liberdade de movimento de bones específicos. Por exemplo, você pode restringir dois bones de um braço de modo que o cotovelo não possa dobrar na direção errada.

Por padrão, é atribuído para cada bone IK um comprimento fixo quando o bone é criado. Os bones podem girar em torno de sua junção pai e ao

longo do eixo x e y. Contudo, eles não podem se mover de maneiras que exijam que o comprimento de do bone pai mude a menos que você permita o movimento do eixo x e y. Por padrão, a rotação do bone está ativada e o movimento do eixo x e y está desativado.

Você também pode limitar a velocidade de movimento do bone para criar nele um efeito de peso.

Em armaduras com strings de bones conectados, não é possível restringir o movimento da última junção em qualquer ramificação da armadura. Para dar a aparência de restrição da última junção, use bones com cliques de filme e conecte o último bone a um clipe de filme que tem sua propriedade alfa definida para zero. Restrinja o bone próximo ao último lugar em vez do último.

Exemplos:

- No caso de um braço, você poderia restringir os graus da rotação do cotovelo para que ele não girasse além da faixa normal de movimento do antebraço.
- Para habilitar um caractere a se mover pelo Palco, ative a conversão X ou Y no bone raiz. Desative a rotação ao usar as conversões X e Y para obter um movimento mais preciso.

Você define essas propriedades no Inspetor de propriedades, quando um ou mais bones são selecionados.

- Para permitir que um bone selecionado se mova ao longo do eixo x ou y e alterar o comprimento do respectivo bone pai, selecione Ativar, na seção Junção: Translação X ou Junção: Translação Y, do Inspetor de propriedades.

Uma seta de duas pontas é exibida perpendicularmente ao bone na junção, para indicar que o movimento do eixo x está ativado. Uma seta de duas pontas é exibida paralela ao bone na junção, para indicar que o movimento do eixo y está ativado. A ativação da tradução x e y de um bone simplifica a tarefa do posicionamento do bone quando a rotação está desabilitada para este.

- Para limitar a quantidade de movimentos ativados ao longo dos eixos X ou Y, selecione Restringir, na seção Junção: Translação X ou Junção: Translação Y, do Inspetor de propriedades, e insira um valor para as distâncias mínima e máxima que o bone pode se mover.
- Para desativar a rotação do bone selecionado ao redor da junção, desmarque a caixa de seleção Ativar, na seção Junção: Rotação, do Inspetor de propriedades.

Por padrão, essa caixa de seleção está marcada.

- Para restringir a rotação de um bone, insira os graus mínimo e máximo da rotação na seção Junção: Rotação, do Inspetor de propriedades. Os graus de rotação são relativos ao bone pai. Um arco é exibido na parte superior da junção do bone, indicando os graus de liberdade da rotação.

- Para tornar um bone selecionado estacionário em relação a seu bone pai, desative a rotação e a translação dos eixos x e y.

O bone se torna rígido e segue o movimento do pai.

- Para limitar a velocidade de movimento de um bone selecionado, insira um valor no campo Velocidade de união, no Inspetor de propriedades.

A velocidade de união dá ao bone o efeito de peso. O valor máximo de 100% equivale a velocidade ilimitada.

A restrição do movimento do bone com a fixação (CS5.5 apenas)

Você pode evitar que os bones específicos se movimentem fixando-os no Palco. Os bones fixos são fixados no local, enquanto os outros bones ligados a eles continuam a circular livremente. Um exemplo disso seria o uso de uma figura humana com os bones dos pés fixados de modo que não possam se mover acima e abaixo do piso em que a figura está em pé.

Para fixar um ou mais bones no Palco:

1. Selecione o bone(s) no Palco clicando nele.
 2. Siga um destes procedimentos:
 - Coloque o cursor do mouse sobre uma junta de bone até o cursor Fixar ser exibido. Em seguida, clique na junta.
 - Na seção Local do Inspetor de propriedades, marque a caixa Fixação.
- O bone selecionado não pode se mover em qualquer direção.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Suporte à fixação para IK](#) (2:35, Adobe TV)
- Vídeo: [Elasticidade para os ossos](#) (Duração: 4:29, Inclui: adicionar ossos, limitar movimento das articulações, adicionar poses, animar com propriedades de elasticidade. AdobeTV.com)
- TechNote: [Não é possível restringir um movimento IK no último bone em uma junção](#)

Adicionar Elasticidade aos ossos

[Para o início](#)

Duas propriedades de ossos podem ser usadas para adicionar elasticidades a ossos IK. As propriedades Resistência e Amortecimento dos ossos proporcionam movimento físico real a Ossos IK por integrarem física dinâmica ao sistema IK de ossos. Essas propriedades facilitam a criação de animação com física aprimorada. As propriedades Resistência e Amortecimento proporcionam movimento semelhante ao da vida real altamente

configurável à animação de ossos. É melhor definir essas propriedades antes de adicionar poses a uma camada de pose.

Resistência A rigidez da elasticidade. Valores mais altos criam um efeito de elasticidade mais rígido.

Amortecimento A taxa de dissolução do efeito de elasticidade. Valores mais altos fazem com que a elasticidade diminua mais rapidamente. O valor 0 faz com que a elasticidade mantenha toda a sua resistência durante os quadros da camada de pose.

Para permitir a elasticidade, selecione um ou mais ossos e defina os valores de Resistência e Amortecimento na seção Elasticidade do Inspetor de propriedades. Quanto maior a Resistência, mais rígida a elasticidade se torna. O Amortecimento determina a taxa de dissolução do efeito elástico e portanto, quanto mais alto o valor, mais rápido a animação terminará.

Para desativar as propriedades Resistência e Amortecimento, selecione a camada de pose na Linha de tempo e desmarque a caixa de seleção Ativar na seção Elasticidade do Inspetor de propriedades. Isso permite ver no Palco as poses que você definiu na camada de pose sem o efeito das propriedades de Elasticidade.

Os fatores a seguir afetam o aspecto final da animação de ossos quando se trabalha com as propriedades de elasticidade. Experimente ajustar cada um deles para obter a aparência final desejada.

- O valor da propriedade Resistência.
- O valor da propriedade Amortecimento.
- O número de quadros entre poses na camada de pose.
- O número total de quadros na camada de pose.
- O número de quadros entre a pose final e o último quadro da pose posteriormente.

Recursos adicionais

- Vídeo: [Trabalho com propriedades de suspensão IK](#) (7:50, Adobe TV)
- Vídeo: Duração: 4:29, Inclui: Adicionar bones, restringir movimento de junção, adicionar poses, animar com propriedades de suspensão. AdobeTV.com) [Suspensão para Bones](#)
- Artigo: [Exploração da ferramenta Suspensão em Flash Professional CS5](#) (Adobe.com)

Animar uma armadura

[Para o início](#)

Você anima armaduras IK diferentemente de outros objetos no Flash. Nas armaduras, basta adicionar quadros à camada de pose e reposicionar a armadura no Palco para criar um quadro-chave. Quadros-chave em camadas de pose são chamados de poses. Como as armaduras IK são normalmente usadas para fins de animação, cada camada de pose atua automaticamente como uma camada de interpolação.

No entanto, camadas de pose IK são diferentes de camadas de interpolação porque você não pode interpolar outras propriedades além da posição do bone na camada de pose. Para interpolar outras propriedades de um objeto IK, como local, transformação, efeitos de cor ou filtros, coloque a armadura e seus objetos associados em um clipe de filme ou símbolo gráfico. Você então pode animar as propriedades do símbolo usando o comando Inserir > Interpolação de movimento e o painel Editor de movimento.

Você também pode animar as armaduras IK com o ActionScript 3.0 no tempo de execução. Se você planeja animar uma armadura com o ActionScript, não poderá animá-la na Linha do tempo. A armadura só pode ter uma pose na camada de pose. Essa pose deve estar no primeiro quadro em que a armadura aparece na camada de pose.

Os recursos adicionais a seguir demonstram como animar uma armadura:

- Vídeo: [Animação de bones \(cinemática inversa\)](#) (2:41) (Adobe TV)
- Vídeo: Duração: 4:29, Inclui: Adicionar bones, restringir movimento de junção, adicionar poses, animar com propriedades de suspensão. AdobeTV.com) [Suspensão para Bones](#)
- Artigo: [Animação de personagem com a ferramenta Bone em Flash](#) (Adobe.com)
- [Como usar a ferramenta Bone](#) (5:12) (YouTube.com)
- [Como animar símbolos com a ferramenta Bone](#) (3:26) (YouTube.com)

Animar uma armadura na Linha do tempo

As armaduras IK localizam-se nas camadas de pose na Linha do tempo. Para animar armaduras na Linha do tempo, insira poses clicando com o botão direito do mouse no quadro em uma camada de pose e selecionando Inserir pose. Use a ferramenta Seleção para alterar a configuração da armadura. O Flash Professional interpola automaticamente as posições dos bones nos quadros entre poses.

1. Na Linha do Tempo, se necessário, adicione quadros à camada de pose da armadura para deixar espaço para a animação que desejar criar.

Adicione quadros clicando com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Option (Macintosh) em um quadro na camada de pose, à direita de qualquer quadro existente, e selecionando Inserir quadro. Você pode adicionar ou excluir quadros posteriormente, a qualquer momento.

2. Para adicionar uma pose a um quadro na camada de pose, siga um destes procedimentos:

- Coloque o indicador de reprodução no quadro a que deseja adicionar a pose e, em seguida, reposicione a armadura no Palco.
- Clique com o botão direito (Windows) ou clique com o botão Option (Macintosh) no quadro na camada de pose e selecione Inserir pose.
- Coloque o indicador de reprodução no quadro a que deseja adicionar a pose e, em seguida, pressione a tecla F6.

O Flash insere uma pose na camada de pose do quadro atual. Um marcador de pose na forma de losango no quadro indica a nova pose.

3. Para sua satisfação, acrescente poses adicionais em quadros distintos para concluir a animação.
4. Para alterar o comprimento da animação na Linha do Tempo, passe o cursor do mouse sobre o último quadro da armadura até o cursor Redimensionar ser exibido. Em seguida, arraste o último quadro da camada de pose para a direita para adicionar ou remover quadros.

O Flash reposiciona os quadros de pose em proporção à alteração de duração da camada e interpola novamente entre os quadros. Para redimensionar a extensão da armadura na Linha do Tempo sem afetar o local dos quadros de pose, mantenha Shift pressionada e arraste o último quadro da extensão da armadura.

Quando terminar, movimente o indicador de reprodução na Linha de tempo para visualizar a animação. Você pode ver as posições da armadura interpoladas entre os quadros de pose.

Você pode reposicionar a armadura nos quadros de pose ou adicionar novos quadros de pose a qualquer momento.

Edite o local das poses numa armadura.

É possível editar o local das poses das seguintes maneiras:

- Para mover uma pose para um novo local, clique numa pose mantendo a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Macintosh) pressionada e arraste-a para um novo local na armadura.
- Para copiar uma pose para um novo local, clique numa pose mantendo a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Macintosh) pressionada e arraste a pose para um novo local na armadura mantendo a tecla Alt (Windows) ou Option (Macintosh) pressionada.
- Recortar, copiar e colar. Clique na pose que você deseja recortar ou colar, mantendo a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Macintosh) pressionada, e escolha Recortar Pose ou Copiar Pose no menu de contexto.

Em seguida, mantendo a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Macintosh) pressionada, clique no quadro na extensão do quadro em que você deseja colar e escolha Colar Pose no menu de contexto.

Aplice efeitos interpolados adicionais para propriedades de objeto IK.

Para aplicar efeitos interpolados a outras propriedades de objeto IK além de posição do bone, delimite o objeto em um clipe de filme ou símbolo gráfico.

1. Selecione a armadura IK e todos os objetos a ela associados.

Em um Shape IK, você pode simplesmente clicar na forma. Em conjuntos vinculados de ocorrências de símbolos, você pode clicar na camada de pose na Linha do tempo ou arrastar o marcador de seleção em torno de todos os símbolos vinculados no Palco.

2. Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) na seleção e escolha Converter em símbolo, no menu de contexto.
3. Na caixa de diálogo Converter em símbolo, insira um nome para o símbolo e selecione Clipe de filme ou Gráfico, no menu Tipo. Clique em OK.

O Flash cria um símbolo com sua própria Linha do tempo contendo a camada de pose da armadura.

4. Para usar o novo símbolo na Linha do tempo principal do arquivo FLA, arraste o símbolo da Biblioteca para o Palco.

Agora você pode adicionar efeitos de interpolação de movimento à nova ocorrência de símbolo no Palco.

Você pode aninhar símbolos contendo armaduras IK dentro de tantas camadas quantas forem necessárias de outros símbolos aninhados para criar o efeito desejado.

Preparar uma armadura para animação em tempo de execução com o ActionScript 3.0

Você pode usar o ActionScript 3.0 para controlar armaduras IK ligados a ocorrências de clipe de filme ou formas. Contudo, você não pode controlar armaduras conectadas à ocorrências de símbolo de botão ou de gráfico com o ActionScript.

Somente armaduras com uma única pose podem ser controladas com o ActionScript. Armaduras com mais de uma pose só podem ser controladas na Linha do tempo.

1. Com a ferramenta Seleção, selecione um quadro em uma camada de pose contendo uma armadura.
2. No Inspetor de propriedades, selecione Tempo de execução, no menu Tipo.

A hierarquia agora pode ser manipulada com o ActionScript 3.0 no tempo de execução.

Por padrão, o nome da armadura no Inspetor de propriedades é o mesmo da camada de pose. Use esse nome para consultar a armadura no ActionScript. Você pode alterar o nome no Inspetor de propriedades.

Adicionar atenuação à animação IK

Atenuação está ajustando a velocidade de animação nos quadros em torno de cada pose para criar movimentos mais realistas.

1. Selecione um quadro entre dois quadros de pose na camada de pose ou um quadro de pose.

Divisão de quadro A atenuação afeta os quadros entre os quadros de pose à esquerda e à direita do quadro selecionado.

Quadro de pose A atenuação afeta os quadros entre a pose selecionada e a próximo pose na camada.

2. No Inspetor de propriedades, selecione um tipo de atenuação no menu Atenuação.

Atenuação simples Quatro atenuações que retardam o movimento nos quadros ou imediatamente antes ou depois do quadro selecionado.

Iniciar ou parar atenuações Retarde o movimento nos quadros imediatamente após o quadro de pose anterior e os quadros antes do próximo quadro de pose.

Nota: Esses mesmos tipos de atenuações estão disponíveis no Editor de movimento quando interpolações de movimento são usadas. Você pode exibir a curva de cada tipo de atenuação no Editor de movimento quando uma interpolação de movimento for selecionada na Linha do tempo.

3. No Inspetor de propriedades, insira um valor para a intensidade da atenuação.

A intensidade padrão é 0, o que equivale a nenhuma atenuação. O valor máximo é 100, que aplica o efeito de atenuação mais significativo aos quadros que antecedem o quadro de pose. O valor mínimo é -100, que aplica o efeito de atenuação mais significativo aos quadros imediatamente após o quadro de pose anterior.

Quando terminar visualize o movimento atenuado no Palco. Movimente rapidamente o indicador de reprodução na Linha do tempo entre os dois quadros de pose, onde você aplicou a atenuação.

Mais tópicos da Ajuda

[Interpolações de movimento](#)



Camadas de linha do tempo

Criar e organizar camadas

Exibir camadas e pastas de camadas

(Somente Flash Professional CC) Configurar propriedades para várias camadas

[Para o início](#)

Criar e organizar camadas

As camadas ajudam a organizar a arte-final do documento. É possível desenhar e editar objetos em uma camada, sem afetar os objetos em outra camada. Em áreas do Palco sem nada em uma camada, é possível visualizar através dessa camada as camadas abaixo.

Para desenhar, pintar, ou modificar uma camada ou pasta, selecione a camada na Linha do tempo para torná-la ativa. Um ícone de caneta, ao lado do nome de uma camada ou pasta na Linha do tempo indica que a camada ou pasta está ativa. Apenas uma camada pode ficar ativa por vez (embora mais de uma camada possa ser selecionada por vez).

Ao ser criado, um documento Flash Professional contém apenas uma camada. Para organizar a arte-final, a animação e outros elementos no documento, adicione mais camadas. Também é possível ocultar, bloquear ou reorganizar as camadas. O número de camadas que podem ser criadas limita-se apenas pela memória do computador, e as camadas não aumentam o tamanho de arquivo do arquivo SWF publicado. Apenas os objetos colocados em camadas são adicionados ao tamanho do arquivo.

Para organizar e gerenciar as camadas, crie pastas de camada e coloque as camadas nessas pastas. É possível expandir ou contrair as pastas de camada na Linha do tempo, sem afetar o que é visualizado no Palco. Use camadas ou pastas separadas para arquivos de som, ActionScript, rótulos e comentários de quadros. Isso ajuda a localizar esses itens rapidamente para editá-los.

Para ajudar a criar efeitos sofisticados, use camadas de guias especiais para facilitar o desenho e a edição e para criar camadas de máscara.

Há cinco tipos de camadas que você pode usar no Flash:

- Camadas normais contêm a maior parte da arte-final de um arquivo FLA.
- As camadas de máscara contêm objetos usados como máscaras para ocultar partes selecionadas de camadas abaixo delas. Para obter mais informações, consulte [Uso de camadas de máscara](#).
- Camadas com máscara são camadas abaixo de uma camada de máscara que você associa à camada de máscara. Apenas a parte da camada de máscara não coberta pela máscara estará visível. Para obter mais informações, consulte [Uso de camadas de máscara](#).
- As camadas de guia contêm traçados que podem ser usados para guiar a organização de objetos em outras camadas ou o movimento de animações de interpolação clássica em outras camadas. Para obter mais informações, consulte [Guia de layers](#) e [Criar animação de interpolação clássica ao longo de um caminho](#).
- Camadas com guia são camadas associadas a uma camada de guia. Os objetos na camada com guia podem ser organizados ou animados ao longo dos traçados na camada de guia. Camadas com guia podem conter arte-final estática e interpolações clássicas, mas não interpolações de movimento.
- As camadas de interpolação de movimento contêm objetos animados com interpolações de movimento. Para obter mais informações, consulte [Sobre animação com interpolação](#).
- As camadas de armadura contêm objetos com bones cinemáticos invertidos anexados. Para mais informações, consulte [Sobre a cinemática inversa](#).

Camadas normais, de máscara, com máscara e com guia podem conter interpolações de movimento ou de bones de cinemática inversa. Quando esses itens estão presentes em uma dessas camadas, existem limitações para os tipos de conteúdo que podem ser adicionados à camada. Para obter mais informações, consulte [Interpolações de movimento](#) e [Desaprovado com o Flash Professional CC](#) Cinemática inversa.

Criar uma camada

Quando você cria uma camada, ela é exibida acima da camada selecionada. A camada recém-adicionada torna-se a camada ativa.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique no botão Nova camada  na parte inferior da Linha do tempo.
- Selecione Inserir > Linha do tempo > Camada.
- Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) em um nome de camada na Linha do tempo e selecione Inserir camada, no menu de contexto.

Criar uma pasta de camadas

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione uma camada ou pasta na Linha do tempo e selecione Inserir > Linha do tempo > Pasta de camada.
- Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) em um nome de camada na Linha do tempo e selecione Inserir pasta, no menu de contexto. A nova pasta é exibida acima da camada ou pasta selecionada.
- Clique no ícone Nova pasta , na parte inferior da Linha do tempo. A nova pasta é exibida acima da camada ou pasta selecionada.

Organizar camadas e pastas de camadas

Para organizar o documento, reorganize as camadas e pastas na Linha do tempo.

As pastas de camadas ajudam a organizar o fluxo de trabalho permitindo posicionar camadas em uma estrutura em árvore. Para visualizar as camadas contidas em uma pasta sem afetar as camadas visíveis no Palco, expanda ou contraia a pasta. As pastas podem conter camadas e outras pastas, permitindo organizar as camadas de maneira muito semelhante à organização de arquivos no computador.

Os controles de camada na Linha do tempo afetam todas as camadas em uma pasta. Por exemplo, bloquear uma pasta de camadas bloqueia todas as camadas nessa pasta.

- Para mover uma camada ou pasta de camadas para uma pasta de camadas, arraste o nome da camada ou da pasta de camadas até o nome da pasta de camadas de destino.
- Para alterar a ordem das camadas ou das pastas, arraste uma ou mais camadas ou pastas na Linha do tempo até a posição desejada.
- Para expandir ou contrair uma pasta, clique no triângulo azul à esquerda do nome da pasta.
- Para expandir ou contrair todas as pastas, clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl (Macintosh) pressionada e selecione Expandir todas as pastas ou Contrair todas as pastas.

Renomear uma camada ou pasta

Por padrão, as novas camadas são nomeadas pela ordem em que são criadas: Camada 1, Camada 2, etc. Para refletir melhor o conteúdo, renomeie as camadas.

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique duas vezes no nome da camada ou pasta na Linha do tempo e digite um novo nome.
- Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) no nome da camada ou da pasta e selecione Propriedades no menu de contexto. Digite o novo nome na caixa Nome e clique em OK.
- Selecione a camada ou pasta na Linha do tempo e selecione Modificar > Linha do tempo > Propriedades da camada. Digite o novo nome na caixa Nome e clique em OK.

Selecionar uma camada ou pasta

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique no nome de uma camada ou pasta na Linha do tempo.
- Clique em qualquer quadro na Linha do tempo da camada a ser selecionada.
- Selecione um objeto no Palco, que esteja localizado na camada a ser selecionada.
- Para selecionar camadas ou pastas adjacentes, clique com a tecla Shift pressionada em seus nomes na Linha do tempo.
- Para selecionar camadas ou pastas não contíguas, clique com a tecla Ctrl (Windows) ou a tecla Command (Macintosh) pressionada em seus nomes na Linha do tempo.

Copiar quadros de uma única camada

1. Selecionar um intervalo de quadros em uma camada. Para selecionar toda a camada, clique no nome da camada na Linha do tempo.
2. Selecione Editar > Linha do tempo > Copiar quadros.
3. Clique no quadro no qual deseja iniciar a colagem e selecione Editar > Linha do Tempo > Colar Quadros.

Copiar quadros de uma pasta de camadas

1. Contraia a pasta (clique no triângulo à esquerda do nome da pasta na Linha do tempo) e clique no nome da pasta para selecionar a pasta inteira.
2. Selecione Editar > Linha do tempo > Copiar quadros.
3. Para criar uma pasta, selecione Inserir > Linha do tempo > Pasta de camadas.
4. Clique na nova pasta e selecione Editar > Linha do tempo > Colar quadros.

Excluir uma camada ou pasta

1. Para selecionar a camada ou pasta, clique em seu nome na Linha do tempo ou em qualquer quadro na camada.
2. Siga um destes procedimentos:

- Clique no botão Excluir camada na Linha do tempo.
- Arraste a camada ou pasta para o botão Excluir camada.
- Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) no nome da camada ou da pasta e selecione Excluir camada no menu de contexto.

Nota: Quando uma pasta de camadas é excluída, todas as camadas incluídas e seus conteúdos também serão excluídos.

Bloquear ou desbloquear uma ou mais camadas ou pastas

- Para bloquear uma camada ou pasta, clique na coluna Bloquear, à direita do nome. Para desbloquear a camada ou pasta, clique na coluna Bloquear novamente.
- Para bloquear todas as camadas e pastas, clique no ícone de cadeado. Para desbloquear todas as camadas e pastas, clique nesse ícone novamente.
- Para bloquear ou desbloquear várias camadas ou pastas, arraste pela coluna Bloquear.
- Para bloquear todas as outras camadas ou pastas, clique com a tecla Alt (Windows) ou com a tecla Option (Macintosh) pressionada na coluna Bloquear, à direita do nome da camada ou da pasta. Para desbloquear todas as camadas ou pastas, clique novamente com a tecla Alt ou Option pressionada na coluna Bloquear.

Copiar e colar camadas (CS5.5 apenas)

É possível copiar camadas inteiras e pastas de camadas na linha do tempo e colá-las na mesma linha do tempo ou em linhas do tempo distintas. Qualquer tipo de camada pode ser copiado.

Ao copiar e colar camadas, o bone da pasta de camadas das camadas copiadas é mantido.

1. Selecione uma ou mais camadas na Linha do Tempo clicando no nome da camada. Pressione Shift e clique para selecionar camadas adjacentes. Pressione Control e clique (Windows) ou Command e clique (Macintosh) para selecionar camadas não adjacentes.
2. Selecione Editar > Linha do Tempo > Copiar Camadas ou Recortar Camadas. Também é possível clicar com o botão direito do mouse nas camadas e escolher Copiar Camadas ou Recorta Camadas no menu de contexto.
3. Na linha do tempo que receberá a colagem, selecione a camada imediatamente abaixo da qual você deseja inserir as camadas a serem coladas.
4. Escolha Editar > Linha do Tempo > Colar Camadas.

As camadas são exigidas na Linha do Tempo acima da camada que você selecionou. Se uma pasta de camadas tiver sido selecionada, as camadas coladas serão exibidas dentro da pasta.

Para colar uma camada numa camada de máscara ou numa camada de guia, primeiro selecione uma camada sob a máscara ou sob a guia e cole a camada desejada. Não é possível colar uma máscara, uma guia ou uma pasta de camadas sob uma camada de máscara ou de guia.

Também é possível duplicar as camadas selecionando as camadas e escolhendo Editar > Linha do Tempo > Duplicar Camadas. As novas camadas terão a palavra "copiada" acrescida aos respectivos nomes.

Exibir camadas e pastas de camadas

[Para o início](#)

Mostrar ou ocultar uma camada ou pasta

Um X vermelho ao lado do nome de uma camada ou pasta na Linha do tempo indica que a camada ou pasta está oculta. Em Configurações de publicação, escolha se as camadas ocultas são incluídas durante a publicação de um arquivo SWF.

- Para ocultar uma camada ou pasta, clique na coluna Olho, à direita do nome da camada ou da pasta na Linha do tempo. Para mostrar a camada ou pasta, clique nela novamente.
- Para ocultar todas as camadas e pastas na Linha do tempo, clique no ícone de olho. Para mostrar todas as camadas e pastas, clique no ícone novamente.
- Para mostrar ou ocultar várias camadas ou pastas, arraste pela coluna Olho.
- Para ocultar todas as camadas e pastas diferentes da camada ou da pasta atual, Clique com a tecla Alt (Windows) ou com a tecla Option (Macintosh) pressionada na coluna Olho, à direita do nome de uma camada ou pasta. Para mostrar todas as camadas e pastas, clique com a tecla Alt ou Option pressionada novamente.

Exibir o conteúdo de uma camada como contorno

Para distinguir a qual camada um objeto pertence, exiba todos os objetos em uma camada como contornos coloridos.

- Para exibir todos os objetos nessa camada como contorno, clique na coluna Contorno, à direita do nome da camada. Para desativar a exibição do contorno, clique na coluna novamente.

- Para exibir objetos em todas as camadas como contornos, clique no ícone de contorno. Para desativar a exibição do contorno em todas as camadas, clique no ícone novamente.
- Para exibir objetos em todas as camadas diferentes da camada atual como contornos, clique com a tecla Alt (Windows) ou com a tecla Option (Macintosh) pressionada na coluna Contorno, à direita do nome da camada. Para desativar a exibição do contorno para todas as camadas, clique com a tecla Alt ou Option pressionada na coluna novamente.

Alterar a cor de contorno de uma camada

1. Siga um destes procedimentos:
 - Clique duas vezes no ícone da camada (o ícone à esquerda do nome da camada) na Linha do tempo.
 - Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) no nome da camada e selecione Propriedades no menu de contexto.
 - Selecione a camada na Linha do tempo e selecione Modificar > Linha do tempo > Propriedades da camada.
2. Na caixa de diálogo Propriedades da camada, clique na caixa Cor de contorno, selecione uma nova cor e clique em OK.

Nota: Os caminhos de movimento na camada também usam a cor de contorno da camada.

(Somente Flash Professional CC) Configurar propriedades para várias camadas

[Para o início](#)

1. No Flash Professional CC, crie um arquivo FLA ou abra um existente.
2. Caso não tenha feito isso ainda, adicione pelo menos duas camadas.
3. Selecione as camadas cujas propriedades deseja modificar, clique com o botão direito e selecione Propriedades.
4. Na caixa de diálogo Propriedades da camada, modifique as propriedades desejadas.
5. Clique em OK

Mostrar ou ocultar uma camada ou pasta

Um X vermelho ao lado do nome de uma camada ou pasta na Linha do tempo indica que a camada ou pasta está oculta. Em Configurações de publicação, escolha se as camadas ocultas são incluídas durante a publicação de um arquivo SWF.

- Para ocultar uma camada ou pasta, clique na coluna Olho, à direita do nome da camada ou da pasta na Linha do tempo. Para mostrar a camada ou pasta, clique nela novamente.
- Para ocultar todas as camadas e pastas na Linha do tempo, clique no ícone de olho. Para mostrar todas as camadas e pastas, clique no ícone novamente.
- Para mostrar ou ocultar várias camadas ou pastas, arraste pela coluna Olho.
- Para ocultar todas as camadas e pastas diferentes da camada ou da pasta atual, Clique com a tecla Alt (Windows) ou com a tecla Option (Macintosh) pressionada na coluna Olho, à direita do nome de uma camada ou pasta. Para mostrar todas as camadas e pastas, clique com a tecla Alt ou Option pressionada novamente.

Exibir o conteúdo de uma camada como contorno

Para distinguir a qual camada um objeto pertence, exiba todos os objetos em uma camada como contornos coloridos.

- Para exibir todos os objetos nessa camada como contorno, clique na coluna Contorno, à direita do nome da camada. Para desativar a exibição do contorno, clique na coluna novamente.
- Para exibir objetos em todas as camadas como contornos, clique no ícone de contorno. Para desativar a exibição do contorno em todas as camadas, clique no ícone novamente.
- Para exibir objetos em todas as camadas diferentes da camada atual como contornos, clique com a tecla Alt (Windows) ou com a tecla Option (Macintosh) pressionada na coluna Contorno, à direita do nome da camada. Para desativar a exibição do contorno para todas as camadas, clique com a tecla Alt ou Option pressionada na coluna novamente.

Alterar a cor de contorno de uma camada

1. Siga um destes procedimentos:
 - Clique duas vezes no ícone da camada (o ícone à esquerda do nome da camada) na Linha do tempo.
 - Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) no nome da camada e selecione Propriedades no menu de contexto.
 - Selecione a camada na Linha do tempo e selecione Modificar > Linha do tempo > Propriedades da camada.
2. Na caixa de diálogo Propriedades da camada, clique na caixa Cor de contorno, selecione uma nova cor e clique em OK.

Nota: Os caminhos de movimento na camada também usam a cor de contorno da camada.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Linhas de tempo e ActionScript

Caminhos absolutos

Caminhos relativos

Utilização de caminhos de destino absoluto e relativo

Especificação dos caminhos de destino

Com o ActionScript®, você pode controlar a Linha do tempo no tempo de execução. O uso do ActionScript permite criar interação e outros recursos nos arquivos FLA que não são possíveis apenas com a Linha do tempo.

Caminhos absolutos

[Para o início](#)

Um caminho absoluto começa com o nome do nível no qual o documento é carregado e continua por meio da lista de exibição até que ele alcança a ocorrência de destino. Você pode também usar o alias `_root` para se referir à Linha mais alta do nível atual. Por exemplo, uma ação no clipe de filme `california` que se refere ao clipe de filme `oregon` poderia usar o caminho absoluto `_root.westCoast.oregon`.

O primeiro documento a ser aberto no Flash Player é carregado no nível 0. É necessário atribuir a cada documento adicional carregado um número de nível. Quando você usa uma referência absoluta no ActionScript para se referir a um documento carregado, use o formulário `_levelX`, onde X é o número do nível no qual o documento é carregado. Por exemplo, o primeiro documento aberto no Flash Player é chamado de `_level0`; um documento carregado no nível 3 é chamado de `_level3`.

Para fazer a comunicação entre os documentos em diferentes níveis, é necessário usar o nome do nível no caminho de destino. O exemplo a seguir mostra como a ocorrência `portland` direcionaria a ocorrência `atlanta` localizada em um clipe de filme chamado `georgia` (`georgia` está no mesmo nível que `oregon`):

```
_level5.georgia.atlanta
```

Você pode usar o alias `_root` para se referir à Linha do tempo principal do nível atual. Para a Linha do tempo principal, o alias `_root` representa o `_level0` quando almejado por um clipe de filme também no `_level0`. Para um documento carregado no `_level5`, a `_root` é igual ao `_level5` quando almejado no clipe de filme também no nível 5. Por exemplo, se os clipes de filme `southcarolina` e `florida` forem carregados no mesmo nível, uma ação chamada na ocorrência `southcarolina` poderia usar o caminho absoluto a seguir para almejar a ocorrência `florida`:

```
_root.eastCoast.florida
```

Caminhos relativos

[Para o início](#)

Um caminho relativo depende do relacionamento entre a Linha do tempo de controle e a Linha do tempo de destino. Os caminhos relativos podem direcionar os destinos somente em seu próprio nível do Flash Player. Por exemplo, não é possível usar um caminho relativo em uma ação no `_level0` que almeja uma Linha do tempo no `_level5`.

Em um caminho relativo, use a palavra-chave `this` para se referir à Linha do tempo atual no nível atual; use o alias `_parent` para indicar a Linha do tempo pai da Linha do tempo atual. Você pode usar o alias `_parent` repetidamente para subir um nível na hierarquia do clipe de filme no mesmo nível do Flash Player. Por exemplo, `_parent._parent` controla um clipe de filme até dois níveis na hierarquia. A Linha do tempo mais alta em qualquer nível no Flash Player é a única Linha do tempo com um valor `_parent` que é indefinido.

Uma ação na Linha do tempo na ocorrência `charleston`, localizada um nível abaixo de `southcarolina`, poderia usar o caminho de destino a seguir para almejar a ocorrência `southcarolina`:

```
_parent
```

Para almejar a ocorrência `eastCoast` (um nível acima) em uma ação no `charleston`, você poderia usar o seguinte caminho relativo:

```
_parent._parent
```

Para almejar a ocorrência `atlanta` em uma ação na Linha do tempo de `charleston`, você poderia usar o seguinte caminho relativo:

```
_parent._parent.georgia.atlanta
```

Os caminhos relativos são úteis para reutilização dos scripts. Por exemplo, você pode anexar o seguinte script a um clipe de filme que amplia seu pai em 150%:

```
onClipEvent (load) { _parent._xscale
```

```
= 150;    _parent._yscale = 150;
}
```

É possível reutilizar esse script anexando-o a uma ocorrência de clipe de filme.

Nota: O Flash Lite 1.0 e o 1.1 suportam scripts anexados somente para botões. Anexar scripts aos clipes de filme não é suportado.

Ao usar um caminho absoluto ou relativo, você identifica uma variável em uma Linha do tempo ou uma propriedade de um objeto com um ponto (.) seguido pelo nome da variável ou da propriedade. Por exemplo, a instrução a seguir define a variável name na ocorrência form para o valor "Gilbert":

```
_root.form.name = "Gilbert";
```

Utilização de caminhos de destino absoluto e relativo

[Para o início](#)

Você pode usar o ActionScript para enviar mensagens de uma linha do tempo para a outra. A linha do tempo que contém a ação é chamada de linha do tempo de controle e a linha do tempo que recebe a ação é chamada de linha do tempo de destino. Por exemplo, poderia haver uma ação no último quadro de uma linha do tempo que determina que outra linha do tempo seja reproduzida. Para se referir a uma linha do tempo de destino, é necessário usar um caminho de destino, que indica um local de um clipe de filme na lista de exibição.

O exemplo a seguir mostra a hierarquia de um documento chamado westCoast no nível 0, que contém três clipes de filme: califórnia, oregon e washington. Cada um desses clipes de filme, por sua vez, contém dois clipes de filme.

```
_level0
  westCoast
    califórnia
      sanfrancisco
      bakersfield
    oregon
      portland
      ashland
  washington
    olympia
    ellensburg
```

Como em um servidor da Web, cada linha do tempo no Flash Professional pode ser direcionada de duas maneiras: com um caminho absoluto ou com um caminho relativo. O caminho absoluto de uma ocorrência é sempre um caminho completo de um nome de nível, independentemente de qual linha do tempo chama a ação; por exemplo, o caminho absoluto para a ocorrência califórnia é _level0.westCoast.califórnia. Um caminho relativo é diferente quando chamado de locais diferentes; por exemplo, o caminho relativo para califórnia de sanfrancisco é _parent, mas de portland, é _parent._parent.califórnia.

Especificação dos caminhos de destino

[Para o início](#)

Para mover um clipe de destino, o arquivo SWF ou o botão, é necessário especificar o caminho de destino. Você pode especificá-lo manualmente ou usando a caixa de diálogo Caminho de destino ou criando uma expressão que é avaliada para um caminho de destino. Para especificar um caminho de destino de um clipe de filme ou botão, é necessário atribuir um nome de ocorrência ao clipe de filme ou ao botão. Um documento carregado não requer um nome de ocorrência porque seu número de nível é usado como um nome de ocorrência (por exemplo, _level5).

Atribuir um nome de ocorrência a um clipe de filme ou botão

1. Selecione um clipe de filme ou botão no Palco.
2. Digite um nome de ocorrência no Inspetor de propriedades.

Especificar um caminho de destino usando a caixa de diálogo Inserir caminho de destino

1. Selecione a ocorrência do clipe de filme, quadro ou botão para a qual você deseja atribuir a ação.
Ela se tornará a Linha do tempo de controle.
2. No painel Ações (Janela > Ações), vá para a caixa de ferramentas Ações à esquerda e selecione uma ação ou um método que exija um caminho de destino.
3. Clique na caixa de parâmetro ou local no script onde você deseja inserir o caminho de destino.
4. Clique no botão Inserir caminho de destino  acima do painel Script.
5. Selecione Absoluto ou Relativo para o modo de caminho de destino.
6. Selecione um clipe de filme na lista de exibição de Inserir caminho de destino e clique em OK.

Especificar um caminho de destino manualmente

1. Selecione a ocorrência do clipe de filme, quadro ou botão para a qual você deseja atribuir a ação.

Ela se tornará a Linha do tempo de controle.

2. No painel Ações (Janela > Ações), vá para a caixa de ferramentas Ações à esquerda e selecione uma ação ou um método que exija um caminho de destino.
3. Clique na caixa de parâmetro ou local no script onde você deseja inserir o caminho de destino.
4. Digite um caminho de destino absoluto ou relativo no painel Ações.

Usar uma expressão como um caminho de destino

1. Selecione a ocorrência do clipe de filme, quadro ou botão para a qual você deseja atribuir a ação.

Ela se tornará a Linha do tempo de controle.

2. No painel Ações (Janela > Ações), vá para a caixa de ferramentas Ações à esquerda e selecione uma ação ou um método que exija um caminho de destino.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Digite uma expressão que seja avaliada para um caminho de destino em uma caixa de parâmetro.
 - Clique para colocar o ponto de inserção no script. Depois, na categoria Funções da caixa de ferramentas Ações, clique duas vezes na função targetPath. A função targetPath converte uma referência para um clipe de filme em uma string.
 - Clique para colocar o ponto de inserção no script. Depois, na categoria Funções da caixa de ferramentas Ações, selecione a função eval. A função eval converte uma string em uma referência de clipe de filme que pode ser usada para os métodos de chamada como play.

O script a seguir atribui o valor 1 à variável i. Ele usa então a função eval para criar uma referência para uma ocorrência de clipe de filme e a atribui à variável x. A variável x é agora uma referência à ocorrência de clipe de filme e pode chamar os métodos do objeto MovieClip.

```
i = 1;  
x = eval("mc"+i);  
x.play();  
// this is equivalent to mc1.play();
```

Você pode também usar a função eval para chamar os métodos diretamente, conforme mostrado no exemplo a seguir:

```
eval("mc" + i).play();
```

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Uso de camadas de máscara

[Sobre as camadas de máscara](#)
[Trabalhar com camadas de máscara](#)

Sobre as camadas de máscara

[Para o início](#)

Para usar efeitos e transições de luz de spot, use uma camada de máscara para criar um orifício através do qual as camadas subjacentes são visíveis. Um item de máscara pode ser uma forma de preenchimento, um objeto de texto, uma ocorrência de um símbolo gráfico ou um clipe de vídeo. Agrupe várias camadas em uma única camada de máscara para criar efeitos sofisticados.

Para criar efeitos dinâmicos, anime uma camada de máscara. Para que uma forma de preenchimento seja usada como máscara, use as formas de interpolação; para um objeto de texto, ocorrência gráfica ou clipe de vídeo, use a interpolação de movimento. Ao usar uma ocorrência de clipe de vídeo como máscara, anime a máscara ao longo de um caminho de movimento.

Para criar uma camada de máscara, coloque um item de máscara na camada para usar como máscara. Em vez de ter um preenchimento ou traçado, o item de máscara age como janela que revela a área das camadas vinculadas abaixo dela. O resto da camada de máscara oculta tudo, exceto o que aparece através do item de máscara. Uma camada de máscara pode conter apenas um item de máscara. Não é possível haver uma camada de máscara dentro de um botão, e você não pode aplicar uma máscara em outra máscara.

Para criar uma camada de máscara a partir de clipe de vídeo, use o ActionScript. Você só pode aplicar uma camada de máscara com o ActionScript a outro clipe de vídeo. Consulte [Uso de clipes de filme como máscaras em *Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash*](#).

Nota: *As ferramentas 3D não podem ser usadas em objetos sobre camadas de máscara e camadas que contêm objetos 3D não podem ser usadas como camadas de máscara. Para obter mais informações sobre as ferramentas 3D, consulte [Gráficos em 3D](#).*

Os seguintes tutoriais em vídeo demonstram a criação e a animação de camadas de máscaras. Alguns vídeos podem mostrar a área de trabalho do Flash Professional CS3 ou CS4, mas também valem para o Flash Professional CS5.

- [Layers TV – Episódio 21: máscaras em Flash \(9:25\)](#)
- [Criação e animação de máscaras \(CS3\) \(2:12\)](#)

Trabalhar com camadas de máscara

[Para o início](#)

Você pode usar as camadas de máscara para revelar as partes de uma imagem ou gráfico na camada a seguir. Para criar uma máscara, você especifica que uma camada é uma camada de máscara, e desenha ou coloca uma forma de preenchimento naquela camada. Você pode usar qualquer forma de preenchimento, incluindo grupos, texto e símbolos, como máscara. A camada de máscara revela a área de camadas vinculadas embaixo da forma de preenchimento.

Criar uma camada de máscara

1. Selecione ou crie uma camada contendo os objetos que aparecem dentro da máscara.
2. Selecione Inserir > Linha do tempo > Camada para criar uma nova camada acima dela. Uma camada de máscara sempre faz o mascaramento da camada imediatamente abaixo dela; crie a camada de máscara no local apropriado.
3. Coloque uma forma de preenchimento, texto ou ocorrência de um símbolo na camada de máscara. O Flash Professional ignora os bitmaps, os gradientes, a transparência, as cores e os estilos de linha em uma camada de máscara. Qualquer área de preenchimento é completamente transparente na máscara; qualquer área de não preenchimento é opaca.
4. Clique com o botão direito (no Windows) ou clique com o botão Control (no Macintosh) no nome da camada de máscara na Linha do tempo e selecione Máscara. Para indicar a camada de máscara, há um ícone de camada. A camada imediatamente abaixo está vinculada à camada de máscara, e seu conteúdo aparece através da área de preenchimento na máscara. O nome da camada com máscara fica recuado, e o ícone muda para uma camada com máscara.
5. Para exibir o efeito da máscara no Flash Professional, bloqueie a camada de máscara e a camada com máscara.

Mascarar camadas adicionais depois de criar uma camada de máscara

❖ Siga um destes procedimentos:

- Arraste uma camada existente diretamente abaixo da camada de máscara.
- Crie uma nova camada em qualquer lugar abaixo da camada de máscara.
- Selecione Modificar > Linha do tempo > Propriedades da camada e selecione Mascarada.

Desvincular camadas de uma camada de máscara

❖ Selecione a camada a ser desvinculada e siga um destes procedimentos:

- Arraste a camada acima da camada de máscara.
- Selecione Modificar > Linha do tempo > Propriedades da camada e selecione Normal.

Animar uma forma de preenchimento, objeto de texto ou ocorrência de símbolo gráfico em uma camada de máscara

1. Selecione a camada de máscara na Linha do tempo.
2. Para desbloquear a camada de máscara, clique na coluna Bloquear.
3. Siga um destes procedimentos:
 - Se o objeto de máscara for uma forma de preenchimento, aplique a interpolação de forma ao objeto.
 - Se o objeto de máscara for um objeto de texto ou uma ocorrência de símbolo gráfico, aplique a interpolação de movimento ao objeto.
4. Quando a operação de animação estiver concluída, clique na coluna Bloquear para que a camada de máscara bloqueie novamente a camada.

Animar um clipe de vídeo em uma camada de máscara

1. Selecione a camada de máscara na Linha do tempo.
2. Para editar o clipe de vídeo no local e exibir a Linha do tempo do clipe, clique duas vezes no clipe de vídeo no Palco.
3. Aplique a interpolação de movimento ao clipe de vídeo.
4. Quando o procedimento de animação estiver concluído, clique no botão Voltar para retornar ao modo de edição de documento.
5. Para bloquear a camada novamente, clique na coluna Bloquear para a camada de máscara.

Mais tópicos da Ajuda

[Interpolações de movimento](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Trabalho com cenas

[Exibir o painel Cenas](#)

[Adicionar uma cena](#)

[Excluir uma cena](#)

[Alterar o nome de uma cena](#)

[Duplicar uma cena](#)

[Alterar a ordem de uma cena no documento](#)

[Exibir uma cena específica](#)

Para organizar um documento conforme a temática, é possível usar cenas. Por exemplo, você pode usar cenas separadas para uma introdução, uma mensagem de carregamento e créditos. Embora o uso das cenas tenha algumas desvantagens, há situações em que algumas dessas desvantagens são usadas, como quando você cria animações longas. Ao usar as cenas, você não precisa gerenciar um grande número de arquivos FLA porque cada cena está contida em um único arquivo FLA.

Usar cenas é similar a usar vários arquivos FLA para criar uma apresentação maior. Cada cena tem uma linha do tempo. Os quadros no documento são numerados consecutivamente pelas cenas. Por exemplo, se um documento contiver duas cenas com 10 quadros cada uma, os quadros na Cena 2 terão a numeração 11 a 20. As cenas na reprodução do documento, na ordem em que são listadas no painel Cena. Quando o indicador de reprodução alcança o quadro final de uma cena, ele passa para a próxima cena.

Desvantagens de cenas

Ao publicar um arquivo SWF, a Linha do tempo de cada cena associa-se a uma única Linha do tempo no arquivo SWF. Depois da compilação do arquivo SWF, ele se comporta como se o arquivo FLA fosse criado usando uma cena. Em razão desse comportamento, as cenas apresentam algumas desvantagens:

- As cenas podem tornar os documentos confusos para editar, particularmente em ambientes de vários autores. Qualquer um que usar o documento FLA pode ter que procurar várias cenas em um arquivo FLA para localizar códigos e recursos. Em vez disso, pense em carregar o conteúdo SWF externo ou usar clipes de filme.
- As cenas normalmente resultam em arquivos SWF grandes. Usar as cenas o encoraja a colocar mais conteúdo em um único arquivo FLA, o que resulta em arquivos FLA e SWF maiores.
- As cenas obrigam os usuários a fazer o download progressivo do arquivo SWF inteiro, mesmo se eles não planejam ou não querem assistir ao arquivo todo. Se você evitar as cenas, os usuários podem controlar qual conteúdo baixar enquanto avançam pelo arquivo SWF.
- As cenas combinadas com o ActionScript podem produzir resultados inesperados. Como a Linha do tempo de cada cena é compactada em uma única Linha do tempo, você pode encontrar erros que envolvam seu ActionScript e as cenas, o que normalmente requer depuração extra e complicada.

Controle de reprodução de cena

A fim de parar ou pausar um documento após cada cena ou deixar que usuários naveguem pelo documento de maneira não linear, use o ActionScript. Para obter mais informações, consulte ActionScript.

Este tutorial em vídeo demonstra como criar e usar cenas:

- Vídeo: [Understanding Flash Scenes](#)

Exibir o painel Cenas

[Para o início](#)

❖ Selecione Janela > Outros painéis > Cena.

Adicionar uma cena

[Para o início](#)

❖ Selecione Inserir > Cena ou clique no botão Adicionar cena  no painel Cena.

Excluir uma cena

[Para o início](#)

❖ Clique no botão Excluir cena  no painel Cena.

Alterar o nome de uma cena

[Para o início](#)

❖ Clique duas vezes no nome da cena no painel Cena e digite o novo nome.

Duplicar uma cena

[Para o início](#)

❖ Clique no botão Duplicar cena  no painel Cena.

Alterar a ordem de uma cena no documento

[Para o início](#)

❖ Arraste o nome da cena para um local diferente no painel Cena.

Exibir uma cena específica

[Para o início](#)

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione Visualizar > Ir para e, em seguida, selecione o nome da cena no submenu.
- Clique no botão Editar Cena, no canto superior direito da janela do documento, e escolha o nome da cena no menu pop-up.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Fluxo de trabalho e espaço de trabalho

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Acessibilidade no espaço de trabalho do Flash

[Sobre o suporte à acessibilidade](#)

[Selecionar controles de painel usando atalhos de teclado](#)

[Navegar pelos controles de caixas de diálogo usando atalhos de teclado](#)

[Selecione o Palco ou objetos no Palco usando atalhos de teclado](#)

[Navegar em estruturas em árvore usando atalhos de teclado](#)

[Trabalhar com itens de biblioteca usando atalhos de teclado](#)

O espaço de trabalho do Adobe® Flash® Professional pode ser acessado pelo teclado para usuários que tenham dificuldade para usar o mouse.

Sobre o suporte à acessibilidade

[Para o início](#)

O suporte à acessibilidade no ambiente de criação oferece atalhos de teclado para navegação e uso de controles de interface, incluindo painéis, o Inspetor de propriedades, caixas de diálogo, o Palco e seus objetos, para que seja possível trabalhar com esses elementos de interface sem usar o mouse.

Nota: *Determinados controles de teclado e recursos de acessibilidade do ambiente de criação estão disponíveis apenas no Windows.*

Para personalizar os atalhos de teclado para a acessibilidade no ambiente de criação, use a seção Comandos de acessibilidade do espaço de trabalho da caixa de diálogo Atalhos de teclado.

- Para ocultar todos os painéis e o Inspetor de propriedades, pressione F4. Para exibir ocultar todos os painéis e o Inspetor de propriedades, pressione F4 novamente.

Selecionar controles de painel usando atalhos de teclado

[Para o início](#)

Para mover o foco pelos controles de painel quando um painel ou o Inspetor de propriedades tiver o foco atual, use a tecla de tabulação. Para ativar um menu atualmente em foco, use a barra de espaço (ou seja, pressionar a barra de espaço equivale a clicar em um menu no painel). O Flash Pro não suporta o movimento de painel em painel com a tecla Tab.

Quando o atalho de teclado é usado para controles de painel, o foco é aplicado a um controle, e o controle é ativado usando os seguintes critérios:

- Para selecionar um controle no painel com a tecla de tabulação, o painel com o foco atual deve ser expandido. Se o painel estiver contraído, pressionar a tecla de tabulação não tem efeitos.
- Para exibir os itens do menu Painel, quando o menu Painel estiver em foco, pressione a barra de espaço.
- É possível mover o foco para um controle do painel, apenas se o controle estiver ativo. Se o controle estiver esmaecido (inativo), não é possível aplicar foco ao controle.

Mover o foco pelos itens no menu Painel de um painel

1. Para exibir os itens do menu Painel com o foco atualmente aplicado ao menu Painel, pressione a barra de espaço.
2. Para mover pelos itens no menu Painel, pressione a Seta para baixo.
3. Para ativar o item do menu Painel selecionado atualmente, pressione Enter (Windows) ou Return (Macintosh).

Mover o foco pelos controles em um painel

1. Pressione a tecla de tabulação quando o foco estiver atualmente aplicado ao menu Painel. Para mover o foco pelos controles no painel, pressione a tecla de tabulação repetidamente.
2. Para ativar um menu selecionado atualmente num painel, pressione Enter ou Retornar.
3. Para editar um valor de Texto Sensível numérico, digite o número e pressione Enter ou Retornar.

Navegar pelos controles de caixas de diálogo usando atalhos de teclado

[Para o início](#)

- Para mover pelos controles na caixa de diálogo, pressione a tecla de tabulação.
- Para mover pelos controles em uma seção de uma caixa de diálogo, pressione a Seta para cima ou a Seta para baixo.
- Para ativar o botão (equivalente a clicar no botão), quando o foco estiver aplicado a um botão de controle da caixa de diálogo, pressione Enter.

- Para aplicar as configurações atuais e fechar a caixa de diálogo (equivalente a clicar em OK), quando o foco não estiver aplicado a nenhum botão de controle da caixa de diálogo, pressione Enter.
- Para fechar a caixa de diálogo sem aplicar as alterações (equivalente a clicar em Cancelar), pressione Escape.
- Para exibir o conteúdo da Ajuda para a caixa de diálogo (equivalente a clicar em Ajuda), quando o foco estiver aplicado ao botão Ajuda, pressione Enter ou a barra de espaço.

Selecione o Palco ou objetos no Palco usando atalhos de teclado

[Para o início](#)

Selecionar o Palco com um atalho de teclado é equivalente a clicar no Palco.

Depois de selecionar o Palco, use a tecla de tabulação para navegar por todos os objetos, em todas as camadas, uma por vez. É possível selecionar ocorrências (incluindo símbolos gráficos, botões, clipes de vídeo, bitmaps, vídeos ou sons), grupos ou caixas. Não é possível selecionar formas (como retângulos), a menos que essas formas sejam ocorrências de símbolos. Não é possível selecionar mais de um objeto por vez usando os atalhos de teclado.

Para selecionar objetos no palco, use as seguintes técnicas:

- Para selecionar um objeto no Palco, com o Palco selecionado, pressione a tecla de tabulação.
- Para selecionar o objeto anterior, quando um objeto está selecionado atualmente, pressione Shift + tecla de tabulação.
- Para selecionar o primeiro objeto que foi criado no quadro ativo na camada ativa, pressione a tecla de tabulação. Quando o último objeto na camada superior for selecionado, pressione a tecla de tabulação para mover para a próxima camada abaixo dessa, e selecione o primeiro objeto nessa camada e assim por diante.
- Quando o último objeto na última camada for selecionado, pressione a tecla de tabulação para mover para o próximo quadro, e selecione o primeiro objeto na camada superior nesse quadro e assim por diante.
- Os objetos em camadas que estão ocultas ou bloqueadas não podem ser selecionados com a tecla de tabulação.

Nota: Se estiver digitando um texto em uma caixa, você não poderá selecionar um objeto usando o foco de teclado. Primeiro, pressione a tecla Escape e, em seguida, selecione um objeto.

Navegar em estruturas em árvore usando atalhos de teclado

[Para o início](#)

Para navegar em estruturas em árvore, as exibições hierárquicas das estruturas de arquivo em determinados painéis do Flash Professional, use os atalhos de teclado.

- Para expandir uma pasta contraída, selecione a pasta e pressione a Seta para a direita.
- Para contrair uma pasta expandida, selecione a pasta e pressione a Seta para a esquerda.
- Para mover até a pasta pai de uma pasta expandida, pressione a Seta para a esquerda.
- Para mover até a pasta filho de uma pasta expandida, pressione a Seta para a direita.

Trabalhar com itens de biblioteca usando atalhos de teclado

[Para o início](#)

1. Para copiar ou colar um item de biblioteca selecionado, pressione Ctrl + X (Windows) ou Command + X (Macintosh) para recortar o item, ou pressione Ctrl + C (Windows) ou Command + C (Macintosh) para copiar o item.
2. Para colar um item recortado ou copiado, clique no Palco ou em outra biblioteca para definir o ponto de inserção e pressione Ctrl + V (Windows) ou Command + V (Macintosh) para colar no centro do Palco; ou pressione Ctrl + Shift + V (Windows) ou Command + Shift + V (Macintosh) para colar no local (no mesmo local do original).

Para recortar, copiar e colar itens, use as seguintes técnicas:

- Recortar ou copiar um item ou vários itens.
- Recortar ou copiar um item do painel Biblioteca e colá-lo no Palco ou em outra biblioteca, ou colar uma pasta em outra biblioteca.
- Não é possível colar uma forma do Palco na biblioteca.
- Não é possível colar um item da biblioteca em uma biblioteca comum, porque estas não podem ser modificadas. No entanto, é possível criar uma biblioteca comum.
- Quando um item da biblioteca é colado no Palco, este item fica centralizado.
- Se você colar uma pasta, cada item na pasta é incluído.
- Para colar um item de biblioteca em uma pasta na biblioteca de destino, clique na pasta antes de colar.
- É possível colar um item da biblioteca em um local diferente na mesma biblioteca que o originou.
- Se tentar colar um item da biblioteca em um local que contém outro item com o mesmo nome, selecione se deseja substituir o item

existente.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Automação de tarefas com o menu Comandos

[Criar e gerenciar comandos](#)

[Executar comandos](#)

[Obter mais comandos](#)

[Etapas que não podem ser usadas em comandos](#)

Criar e gerenciar comandos

[Para o início](#)

Para repetir a mesma tarefa, crie um comando no menu Comandos, a partir das etapas no painel Histórico e reutilize o comando. As etapas são reproduzidas exatamente como foram originalmente realizadas. Não é possível modificar as etapas enquanto são reproduzidas.

Para usar as etapas na próxima vez que o Flash Professional for iniciado, crie e salve um comando. Os comandos salvos são retidos permanentemente, a menos que você os exclua. As etapas copiadas com o uso do comando Copiar etapas do painel Histórico são descartadas quando outro item é copiado.

Criar um comando a partir das etapas selecionadas no painel Histórico. Renomeie ou exclua comandos na caixa de diálogo Gerenciar comandos salvos.

Criar um comando

1. Selecione uma etapa ou um conjunto de etapas no painel Histórico.
2. Selecione Salvar como comando no menu de opções do painel Histórico.
3. Digite um nome para o comando e clique em OK. O comando é exibido no menu Comandos.

Nota: O comando é salvo como um arquivo JavaScript (com a extensão .jsfl) na pasta Comandos. Essa pasta está nos seguintes locais:
Windows XP: unidade de inicialização\Documents and Settings\<user>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\<language>\Configuration\Commands; Mac OS® X: Macintosh HD/Users/<username>/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/<language>/Configuration/Commands.

Editar os nomes dos comandos no menu Comandos

1. Selecione Comandos > Gerenciar comandos salvos.
2. Selecione um comando a ser renomeado.
3. Clique no botão Renomear.
4. Digite o novo nome e clique em OK.

Excluir um nome no menu Comandos

1. Selecione Comandos > Gerenciar comandos salvos, e selecione um comando.
2. Clique em Excluir, clique em Sim na caixa de diálogo de aviso e clique em OK.

Executar comandos

[Para o início](#)

- Para usar um comando salvo, selecione o comando no menu Comandos.
- Para executar um comando JavaScript ou Flash JavaScript, selecione Comandos > Executar comando, navegue até o script a ser executado e clique em Abrir.

Obter mais comandos

[Para o início](#)

Use a opção Obter mais comandos no menu Comandos para estabelecer um link com o site do Flash Exchange na Web, em www.adobe.com/go/flash_exchange_br e baixe comandos publicados por outros usuários do Flash Professional. Para obter mais informações sobre os comandos publicados nesse site, consulte o site do Flash Exchange na Web.

1. Verifique se há uma conexão com a Internet.
2. Selecione Comandos > Obter mais comandos.

Etapas que não podem ser usadas em comandos

[Para o início](#)

Algumas tarefas não podem ser salvas como comandos nem repetidas usando o item de menu Editar > Repetir. Esses comandos podem ser desfeitos ou refeitos, mas não podem ser repetidos.

Os exemplos de ações que não podem ser salvas como comandos nem repetidas incluem selecionar um quadro ou modificar o tamanho de um documento. Se você tentar salvar uma ação que não pode ser repetida como um comando, o comando não é salvo.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Fluxo de trabalho e espaço de trabalho do Flash

[Fluxo de trabalho geral do Flash](#)

[Visão geral da área de trabalho](#)

[Gerenciamento de janelas e painéis](#)

[Salvamento e alternância de espaços de trabalho](#)

Adobe recomenda...

 [Você possui um tutorial que gostaria de compartilhar?](#)



Identificação de elementos da área de trabalho do Flash

Learn By Video da Adobe Press

Esta lição aproveita a interface de usuário do Flash Professional CS5.

Os tutoriais em vídeo adicionais a seguir descrevem a Flash Professional área de trabalho e o fluxo de trabalho.

- [Apresentação do Flash Professional \(4:00\)](#)
- [Entendendo o Flash \(1:17\)](#)
- [Entendendo os tipos de arquivos do Flash \(1:55\)](#)
- [Exploração da interface do Flash \(1:49\)](#)
- [Configuração de áreas de trabalho \(2:14\)](#)
- [Gerenciamento de Áreas de Trabalho na Design Suite \(7:44\)](#) (Esta demonstração está em Photoshop, mas também se aplica ao Flash Professional)

Nota: A maioria das coisas no Flash pode ser feito com ou sem o ActionScript. As coisas que realmente necessitam do ActionScript são a reprodução não linear, e qualquer situação na qual o autor prefira evitar o uso do Timeline.

Fluxo de trabalho geral do Flash

[Para o início](#)

Para criar um aplicativo Flash Professional, siga normalmente estas etapas básicas:

Planeje o aplicativo.

Decida as tarefas básicas a serem realizadas pelo aplicativo.

Adicione elementos de mídia.

Crie e importe elementos de mídia, como imagens, vídeo, som e texto.

Organize os elementos.

Organize os elementos de mídia no Palco e na Linha do tempo para definir quando e como eles são exibidos no aplicativo.

Aplique efeitos especiais.

Aplique filtros gráficos (como desfoques, brilhos e biseis), mesclagens e outros efeitos especiais como desejar.

Use o ActionScript para controlar o comportamento.

Grave o código do ActionScript® para controlar como os elementos de mídia se comportam, incluindo o modo como os elementos respondem às interações do usuário.

Teste e publique o aplicativo.

Teste o seu arquivo FLA (Controlar > Testar Filme) para verificar se o seu aplicativo está funcionando como você pretendia, e procure e corrija quaisquer erros que você encontrar. É recomendável testar o aplicativo em todo o processo de criação. Você pode testar seu arquivo no Flash Pro, nos AIR Debug Launchers e no dispositivo, usando a porta USB (somente Flash CS5.5).

Publique o arquivo FLA (Arquivo > Publicar) como um arquivo SWF que pode ser exibido em uma página da Web e reproduzido com o Flash® Player.

Dependendo do projeto e do estilo de trabalho, essas etapas podem ser usadas em uma ordem diferente.

Para obter mais ajuda sobre a introdução ao fluxo de trabalho do Flash Professional, consulte:

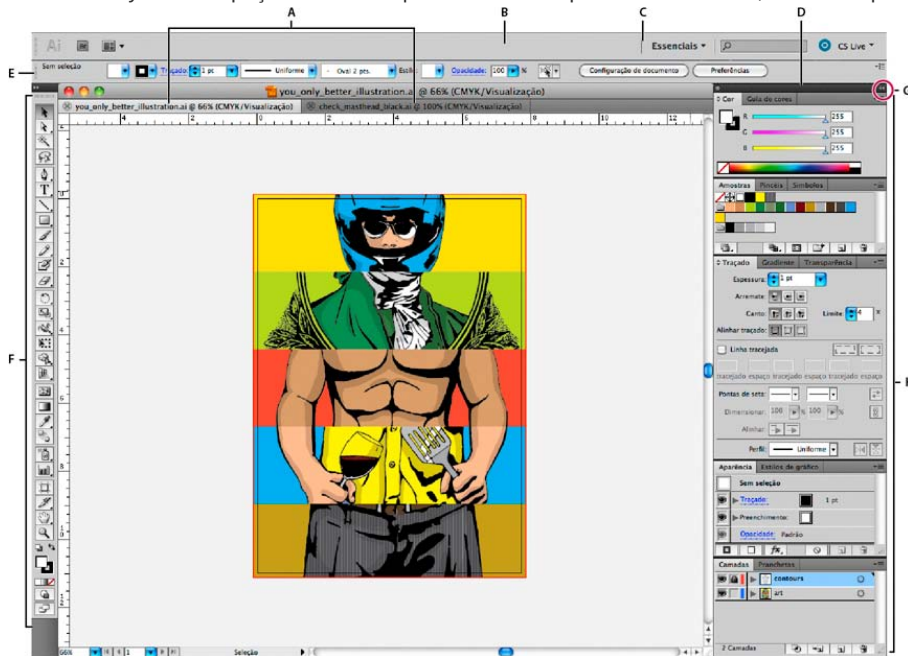
- Artigo: *Apresentação do Adobe Flash Professional*: http://www.adobe.com/devnet/logged_in/dwinnie_flcs4.html
- Artigo: *Criação de um documento simples no Flash Professional*: http://www.adobe.com/devnet/flash/articles/flash_cs4_createfla.html
- Vídeo: *Fundamentos do fluxo de trabalho do Flash* : http://www.adobe.com/go/lrvid4053_fl_br
- Visão geral do Flash: www.adobe.com/go/lrvid4053_fl_br
- Fluxo de trabalho no Flash: www.adobe.com/go/vid0132_br
- Criação do primeiro arquivo interativo Flash: www.adobe.com/go/vid0118_br

Visão geral da área de trabalho

Para o início

Crie e manipule documentos e arquivos usando vários elementos, como painéis, barras e janelas. Qualquer organização desses elementos é denominada área de trabalho. As áreas de trabalho dos diferentes aplicativos no Adobe® Creative Suite® 5 compartilham a mesma aparência para que você possa alternar facilmente entre aplicativos. Para adaptar cada aplicativo ao seu modo de trabalho, selecione uma das várias espaços de trabalho predefinidos ou crie seu próprio.

Embora o layout do espaço de trabalho padrão varie em produtos diferentes, você manipula os elementos da mesma maneira em todas.



Espaço de trabalho padrão do Illustrator

A. Janelas de Documento tabuladas **B.** Barra de aplicativos **C.** Alternador da área de trabalho **D.** Barra de título do painel **E.** Painel de controle **F.** Painel Ferramentas **G.** Botão Recolher em Ícones **H.** Quatro grupos de painel no encaixe vertical

- A Barra de aplicativos na parte superior contém um alternador de espaços de trabalho, menus (somente Windows) e outros controles de aplicativo. Em alguns produtos que usam o Mac, é possível usar o menu Janela para exibir ou ocultar a barra de aplicativos.
- O painel Ferramentas contém ferramentas para a criação e a edição de imagens, arte-final, elementos de página e assim por diante. As ferramentas relacionadas são agrupadas.
- O Painel de controle exibe as opções para a ferramenta atualmente selecionada. No Illustrator, o Painel de controle exibe as opções para o objeto atualmente selecionado. (No Adobe Photoshop® o painel de controle também é conhecido como a barra de opções. No Adobe Flash, Adobe Dreamweaver e no Adobe Fireworks isso é chamado Inspetor de Propriedades, e inclui as propriedades do elemento atualmente selecionado.
- A janela Documento exibe o arquivo em que você está trabalhando. Janelas de documento podem ser tabuladas e, em certos casos, agrupadas e encaixadas.
- Os Painéis ajudam a monitorar e modificar seu trabalho. Os exemplos incluem a Linha de tempo no Flash, o painel Pincel no Illustrator, o painel Camadas no Adobe Photoshop® e o painel Estilos CSS no Dreamweaver. Os painéis podem ser agrupados, empilhados ou encaixados.
- O Quadro do aplicativo agrupa todos os elementos do espaço de trabalho em uma única janela integrada que permite a você tratar o aplicativo como uma unidade única. Quando você move ou redimensiona o Quadro do aplicativo ou qualquer um de seus elementos, todos os elementos dentro dele respondem uns aos outros de modo que nenhum se sobrepõe. Os painéis não desaparecem quando você alterna os aplicativos ou quando clica acidentalmente fora do aplicativo. Se trabalhar com dois ou mais aplicativos, você poderá posicionar cada

aplicativo lado a lado na tela ou em vários monitores.

Se estiver utilizando um Mac e preferir a interface de usuário tradicional de forma livre, você poderá desativar o Quadro do aplicativo. Por exemplo, no Adobe Illustrator®, selecione Janela > Quadro do aplicativo para ligá-lo ou desligá-lo. (No Flash, o quadro de aplicativo está ativo permanentemente para Mac, e o Dreamweaver para Max não utiliza um quadro de aplicativo.)

Ocultar ou mostrar todos os painéis

- (Illustrator, Adobe InCopy®, Adobe InDesign®, Photoshop, Fireworks) Para ocultar ou mostrar todos os painéis, incluindo o painel Ferramentas e o Painel de controle, pressione Tab.
- (Illustrator, InCopy, InDesign, Photoshop) Para ocultar ou mostrar todos os painéis, exceto o painel Ferramentas e o painel de Controle, pressione Shift+Tab.
- 💡 *É possível exibir painéis ocultos temporariamente se a opção Mostrar automaticamente painéis ocultos estiver selecionada nas preferências de interface. Essa guia está sempre ativada no Illustrator. Mova o ponteiro do mouse até a borda da janela do aplicativo (Windows®) ou até a aresta do monitor (Mac OS®) e posicione-o na faixa exibida.*
- (Flash, Dreamweaver, Fireworks) Para ocultar ou mostrar todos os painéis, pressione F4.

Exibição das opções do painel

❖ Clique no ícone do menu do painel ≡ no canto superior direito do painel.

💡 *É possível abrir um menu do painel mesmo quando o painel está minimizado.*

💡 *No Photoshop, é possível alterar o tamanho da fonte do texto nos painéis e as dicas de ferramentas. Em preferências Interface, escolha um tamanho no menu Tamanho da fonte da UI.*

(Illustrator) Ajuste do brilho do painel

❖ Nas preferências de Interface do Usuário, mova o controle deslizante Brilho. Esse controle afeta todos os painéis, incluindo o painel de controle.

Reconfiguração do painel Ferramentas

É possível exibir as ferramentas no painel Ferramentas em uma única coluna, ou lado a lado em duas colunas. (Este recurso não está disponível no painel Ferramentas do Fireworks e do Flash.)

💡 *No InDesign e no InCopy, é possível alternar da exibição de coluna única para coluna dupla (ou linha única) configurando uma opção nas Preferências da interface.*

❖ Clique na seta dupla na parte superior do painel Ferramentas.

Gerenciamento de janelas e painéis

[Para o início](#)

É possível criar um espaço de trabalho personalizado movendo e manipulando janelas de Documento e painéis. Também é possível salvar espaços de trabalho e alternar entre eles. No Fireworks, renomear áreas de trabalho personalizadas pode levar a um comportamento inesperado.

Nota: os exemplos a seguir usam o Photoshop para fins demonstrativos. A área de trabalho funciona da mesma forma em todos os produtos.

Reorganizar, encaixar e flutuar as janelas de documentos

Quando você abre mais que um arquivo, as janelas de Documento são tabuladas.

- Para reorganizar a ordem das janelas de Documento tabuladas, arraste uma guia de janela para o novo local no grupo.
- Para desencaixar (flutuar ou separar a guia) uma janela de documento de um grupo de janelas, arraste a guia da janela para fora do grupo.

Nota: No Photoshop você também pode selecionar Janela > Organizar > Flutuar na janela para flutuar uma única janela de documento ou Janela > Organizar > Flutuar tudo nas janelas para flutuar tudo das janelas de documento de uma vez. Consulte as notas técnicas [kb405298](#) para obter mais informações.

Nota: o Dreamweaver não oferece suporte a encaixe e desencaixe de janelas de Documento. Use o botão Minimizar da janela do documento para criar janelas flutuantes (Windows) ou selecione Janela > Lado a Lado Verticalmente para criar janelas de documentos lado a lado. Pesquise “Lado a Lado Verticalmente” no Ajuda do Dreamweaver para obter mais informações sobre este tópico. O fluxo de trabalho para os usuários Macintosh difere ligeiramente.

- Para encaixar uma janela de Documento em um grupo separado de janelas de Documento, arraste a janela para o grupo.
- Para criar grupos de documentos empilhados ou lado a lado, arraste a janela para uma das zonas de destino nas partes superior, inferior ou laterais de qualquer janela. Você também pode selecionar um layout para o grupo usando o botão Layout na barra de aplicativos.

Nota: alguns produtos não têm suporte para essa funcionalidade. No entanto, seu produto pode conter os comandos Cascata ou Lado a lado no menu Janela para ajudá-lo na exibição de documentos.

- Para alternar para outro documento em um grupo tabulado, arraste a seleção sobre a guia do documento por alguns instantes.

Nota: alguns produtos não têm suporte para essa funcionalidade.

Encaixe e desencaixe de painéis

Um encaixe é um conjunto de painéis ou grupos de painéis exibidos juntos, geralmente em uma orientação vertical. Encaixe e desencaixe painéis movendo-os para dentro e para fora de um encaixe.

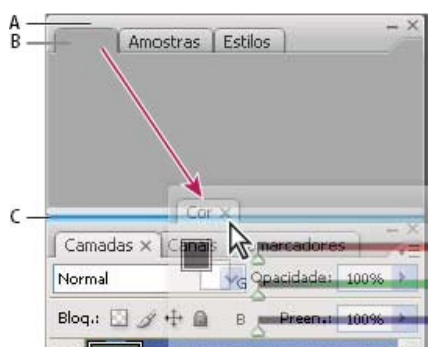
- Para encaixar um painel, arraste-o pela guia para dentro do encaixe, na parte superior, na parte inferior ou entre outros painéis.
- Para encaixar um grupo de painéis, arraste-o pela barra de título (a barra sólida vazia acima das guias) para dentro do encaixe.
- Para remover um painel ou grupo de painéis, arraste-o para fora do encaixe pela guia ou barra de título. É possível arrastá-lo para dentro de outro encaixe ou deixá-lo flutuando livremente.

Movimentação de painéis

Ao mover painéis, você visualizará zonas para soltar realçadas em azul, que são áreas nas quais é possível mover o painel. Por exemplo, é possível mover um painel para cima ou para baixo em um encaixe arrastando-o para a zona para soltar azul estreita, acima ou abaixo de outro painel. Se for arrastado para uma área que não é uma zona para soltar, o painel flutuará livremente na área de trabalho.

Nota: A posição do mouse (ao invés da posição do painel), ativa a área de destino. Se não puder visualizar a área de destino, tente arrastar o mouse para o lugar onde ela deveria estar.

- Para mover um painel, arraste-o pela guia.
- Para mover um grupo de painéis, arraste a barra de título (a área acima das guias).



A zona para soltar azul estreita indica que o painel Cor será encaixado acima do grupo de painéis Camadas.

A. Barra de título B. Guia C. Zona para soltar

💡 Pressione Ctrl (Windows) ou Command (Mac OS) enquanto estiver movendo um painel para não encaixá-lo. Pressione Esc enquanto estiver movendo o painel para cancelar a operação.

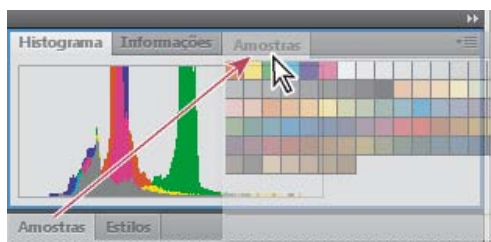
Adição e remoção de painéis

Se todos os painéis forem removidos de um encaixe, ele desaparecerá. É possível criar um encaixe movendo os painéis para a borda direita do espaço de trabalho até uma zona de destino aparecer.

- Para remover um painel, clique com o botão direito e selecione Fechar (Windows) ou, com a tecla Control pressionada, selecione Fechar (Mac), ou desmarque-o do menu de Janela.
- Para adicionar um painel, selecione-o no menu Janela e encaixe-o no local que desejado.

Manipulação de grupos de painéis

- Para mover um painel em um grupo, arraste a guia do painel para a zona para soltar realçada no grupo.



Adição de um painel a um grupo de painéis

- Para reorganizar painéis em um grupo, arraste a guia do painel para um novo local no grupo.
- Para remover um painel de um grupo para que ele flutue livremente, arraste o painel pela guia para fora do grupo.
- Para mover um grupo, arraste a barra de título (a área acima das guias).

Empilhamento de painéis flutuantes

Se for arrastado para um painel fora de seu encaixe mas não em uma zona para soltar, o painel flutuará livremente. O painel flutuante permite posicioná-lo em qualquer lugar no espaço de trabalho. É possível empilhar painéis flutuantes ou grupos de painéis para que eles sejam movidos como uma unidade quando a barra de título superior for arrastada.



Painéis empilhados de livre flutuação

- Para empilhar painéis flutuantes, arraste um painel pela guia para a zona para soltar na parte inferior de outro painel.
- Para alterar a ordem de empilhamento, arraste um painel para cima ou para baixo pela guia.

Nota: solte a guia sobre a zona para soltar azul estreita entre os painéis, em vez de sobre a zona para soltar abrangente em uma barra de título.

- Para remover um painel ou grupo de painéis da pilha para que ele flutue sozinho, arraste-o para fora pela guia ou pela barra de título.

Redimensionamento de painéis

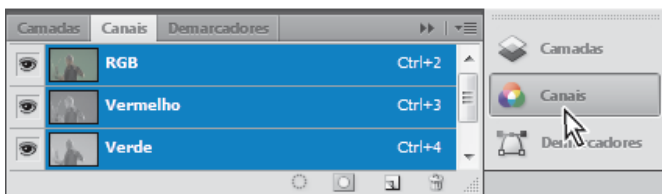
- Para minimizar ou maximizar um painel, grupo de painéis ou pilha de painéis, clique duas vezes na guia. Você também pode clicar duas vezes na área da guia (no espaço vazio próximo às guias).
- Para redimensionar um painel, arraste qualquer lado do painel. Alguns painéis, como o painel Cor no Photoshop, não podem ser redimensionados arrastando-os.

Contrair e expandir ícones do painel

É possível contrair painéis em ícones para reduzir a desordem no espaço de trabalho. Em alguns casos, os painéis são contraídos em ícones no espaço de trabalho padrão.



Painéis recolhidos em ícones



Painéis expandidos de ícones

- Para contrair ou expandir todos os ícones de painéis numa coluna, clique na seta dupla na parte superior do encaixe.
- Para expandir um único ícone do painel, clique nesse ícone.
- Se quiser redimensionar ícones de painéis para que você só veja os ícones (e não os rótulos), ajuste a largura do encaixe até o texto desaparecer. Para exibir um texto de ícone novamente, alargue o encaixe.
- Para contrair um painel estendido de volta ao ícone, clique na guia, no ícone ou na seta dupla na barra de título do painel.

💡 Em alguns produtos, se você selecionar Contrair painéis de ícone automaticamente nas preferências de Interface ou Opções de interface do usuário, um ícone de painel expandido será contraído automaticamente quando você clicar fora dele.

- Para adicionar um painel flutuante ou grupo de painéis em um encaixe de ícones, arraste-o por sua guia ou barra de título. (Os painéis são contraídos automaticamente em ícones ao serem adicionados a um encaixe de ícones.)
- Para mover um ícone de painel (ou grupo de ícones de painéis), arraste o ícone. Você pode arrastar ícones do painel para cima e para baixo no encaixe para outros encaixes (onde aparecem no estilo de painel desse encaixe), ou para fora do encaixe (onde aparecem como ícones flutuantes).

Salvamento e alternância de espaços de trabalho

[Para o início](#)

Salvando o tamanho e a posição atuais dos painéis como uma área de trabalho nomeado, é possível restaurar essa área de trabalho, caso você mova ou feche um painel. Os nomes dos espaços de trabalho salvos aparecem no alternador de espaços de trabalho na Barra de aplicativos.

Salvamento de uma área de trabalho personalizada

1. Com a área de trabalho na configuração que você deseja salvar, siga um destes procedimentos:
 - (Illustrator) Escolha Janela > Área de Trabalho > Salvar Área de Trabalho.
 - (Photoshop, InDesign, InCopy) Escolha Janela > Área de Trabalho > Nova Área de Trabalho.
 - (Dreamweaver) Escolha Janela > Layout da Área de Trabalho > Nova Área de Trabalho.
 - (Flash) Escolha Nova Área de Trabalho no alternador de áreas de trabalho na Barra de aplicativos.
 - (Fireworks) Escolha Salvar atual no alternador de áreas de trabalho na Barra de aplicativos.

2. Digite um nome para a área de trabalho.

3. (Photoshop, InDesign) Em Capturar, selecione uma ou mais opções:

Localizações do painel Salva as localizações atuais do painel. (somente no InDesign)

Atalhos de teclado Salva o conjunto atual de atalhos do teclado (somente para Photoshop).

Menus ou Personalização do menu Salva o conjunto atual de menus.

Exibição ou alternância entre espaços de trabalho

❖ Selecione um espaço de trabalho no alternador de espaços de trabalho na Barra de aplicativos.

💡 *No Photoshop, é possível atribuir atalhos de teclado para cada área de trabalho para navegar entre elas rapidamente.*

Exclusão de uma área de trabalho personalizada

- Selecione Gerenciar áreas de trabalho no alternador de áreas de trabalho na Barra de aplicativos, selecione a área de trabalho e, em seguida, clique em Excluir. (A opção não está disponível no Fireworks.)
- (Photoshop, InDesign, InCopy) Selecione Excluir área de trabalho no alternador de áreas de trabalho.
- (Illustrator) Escolha Janela > Área de trabalho > Gerenciar áreas de trabalho, selecione a área de trabalho e clique no ícone Excluir.
- (Photoshop, InDesign) Escolha Janela > Área de trabalho > Excluir áreas de trabalho, selecione a área de trabalho e clique no ícone Excluir.

Restauração do espaço de trabalho padrão

1. Selecione a área de trabalho Padrão ou Fundamentos no alternador de área de trabalho na barra de aplicativos. Para Fireworks, consulte o artigo http://www.adobe/devnet/fireworks/articles/workspace_manager_panel.html.

Nota: No Dreamweaver, Designer é a área de trabalho padrão.

2. Para Fireworks (Windows), exclua estas pastas:

Windows Vista \\Usuários\<nome de usuário>\AppData\Roaming\Adobe\Fireworks CS4\

Windows XP \\Documents and Settings\<nome de usuário>\Application Data\Adobe\Fireworks CS4

3. (Photoshop, InDesign, InCopy) Selecione Janela > Espaço de trabalho > Redefinir [Nome do espaço de trabalho].

(Photoshop) Restauração de uma organização de área de trabalho salva

No Photoshop, as áreas de trabalho aparecem automaticamente conforme você as organizou da última vez, mas é possível restaurar a organização de painéis original e salva.

- Para restaurar uma área de trabalho individual, selecione Janela > Área de Trabalho > Redefinir Nome da área de trabalho.
- Para restaurar todas as áreas de trabalho instaladas com o Photoshop, clique em Restaurar áreas de trabalho padrão nas preferências da interface.



 Para reorganizar a ordem das áreas de trabalho na barra de aplicativos, arraste-as.



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Atalhos do teclado

[Copiar a atual conjunto de atalhos para a área de transferência](#)
[Criar e modificar os atalhos de teclado personalizados](#)

Copiar a atual conjunto de atalhos para a área de transferência

[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Atalhos de teclado (Windows) ou Flash > Atalhos de teclado (Macintosh).
2. Clique no botão Copiar para área de transferência. Em seguida, é possível colar o conjunto de atalhos de teclado em qualquer editor de texto para referência ou impressão.

Criar e modificar os atalhos de teclado personalizados

[Para o início](#)

É possível criar e modificar atalhos de teclado em Flash Professional.

Personalizar atalhos de teclado

1. Selecione (Windows) Editar > Atalhos de teclado ou (Macintosh) Flash > Atalhos de teclado.

A caixa de diálogo Atalhos de teclado é exibida.

2. Use as opções a seguir para adicionar, excluir ou editar atalhos de teclado:

Predefinições do layout do teclado Permite que você escolha uma predefinição de atalhos predeterminados da lista suspensa ou qualquer conjunto personalizado que você tenha definido.

Pesquisar Permite que você pesquise por qualquer comando cujo atalho você deseja definir ou modificar. Como alternativa, você pode detalhar o comando na exibição de árvore dos comandos.

Diferenciar maiúsculas de minúsculas Permite que você realize uma pesquisa de comando que diferencie maiúsculas de minúsculas.

Adicionar Adiciona um novo atalho para o comando selecionado. Para adicionar um novo atalho de teclado para o comando selecionado, clique em Adicionar e insira uma nova combinação de teclas. Cada comando pode ter um atalho de teclado. Se o atalho já tiver sido atribuído a outro comando, o botão Adicionar é desativado.

Desfazer Desfazer o último atalho definido para um comando.

Copiar para área de transferência Copiar a lista completa de atalhos de teclado para a área de transferência do seu sistema operacional.

Ir para conflito Navega até o comando em conflito. Em caso de conflitos ao configurar um atalho, uma mensagem de aviso é exibida.

Salvar atalhos em uma predefinição  Salva todo o conjunto de atalhos em uma predefinição. As predefinições podem então ser selecionadas na lista suspensa Predefinições do layout do teclado.

Excluir atalho  Exclui um atalho selecionado.

Nota: Não é possível usar uma tecla única como delete ou page up, aquelas pré-definidas por tarefas genéricas, como por exemplo excluir conteúdo, rolagem de página etc.

3. Clique em OK.

Remover um atalho de um comando

1. No menu pop-up Comandos, selecione uma categoria de comando e um comando na lista Comandos.
2. Clique no X ao lado do atalho.

Adicionar um atalho a um comando

1. No menu pop-up Comandos, selecione uma categoria de comando e, em seguida, selecione um comando.
2. Clique no botão Adicionar.
3. Pressione uma combinação de teclas.

Nota: Caso ocorra um conflito de interesses com a combinação de teclas (por exemplo, se ela já tiver sido atribuída a outro comando), será exibida uma mensagem com uma aplicação abaixo da lista Comandos. Clique no botão Ir para conflito para navegar rapidamente até o comando em conflito e altere o atalho.

4. Clique em OK.

Editar um atalho existente

1. No menu pop-up Comandos, selecione uma categoria de comando e um comando na lista Comandos.
2. Clique duas vezes no atalho.
3. Pressione uma nova combinação de teclas.

Nota: Caso ocorra um conflito de interesses com a combinação de teclas (por exemplo, se ela já tiver sido atribuída a outro comando), será exibida uma mensagem com uma aplicação abaixo da lista Comandos. Clique no botão *Ir para conflito* para navegar rapidamente até o comando em conflito e altere o atalho.



Definir preferências no Flash

[Definir preferências da](#)

[Definir preferências gerais](#)

[Definir as preferências de Formato Automático para o ActionScript](#)

[Preferências da Área de transferência](#)

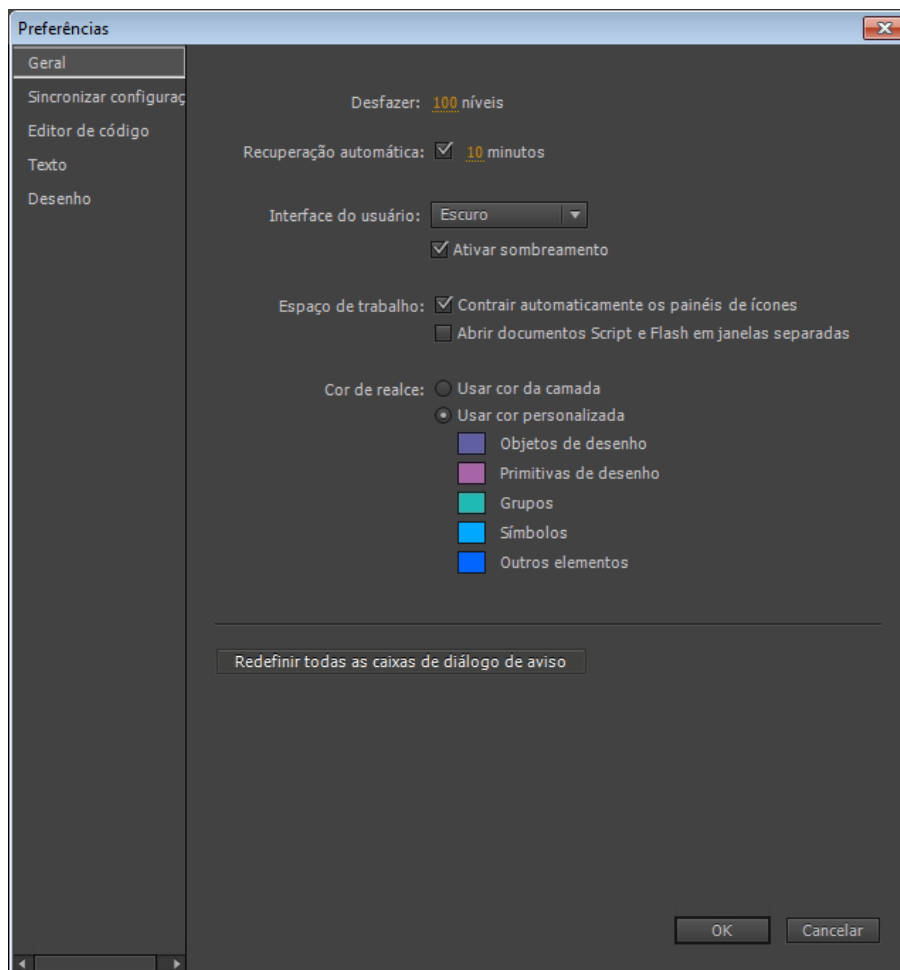
[Definir preferências de texto](#)

[Definir preferências de aviso](#)

[Defina as preferências para Publicar cache \(CS5.5 apenas\)](#)

[Restauração das configurações padrão para todas as preferências](#)

É possível definir preferências para operações de aplicação geral, operações de edição e operações da área de transferência.



A categoria Geral na caixa de diálogo Preferências.

Definir preferências da

[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh).
2. Faça uma seleção na lista Categoria e selecione uma das respectivas opções.

Definir preferências gerais

[Para o início](#)

Ao iniciar Especifique o documento a ser aberto quando o aplicativo é iniciado.

Desfazer no nível do documento ou do objeto Desfazer em nível de documento mantém uma única lista de todas as ações para todo o documento Flash Professional. Desfazer em nível de objeto mantém listas separadas das ações para cada objeto no documento. O nível do objeto permite desfazer uma ação em um objeto, sem a necessidade de também desfazer as ações em outros objetos que podem ter sido

modificados após o objeto de destino.

Nota: A opção de desfazer no nível do objeto foi desaprovaada com o Flash Professional CC.

Níveis de desfazer Para definir o número de níveis de desfazer ou refazer, digite um valor de 2 a 300. Os níveis de desfazer exigem mais memória; quanto mais níveis de desfazer existirem, mais memória do sistema é consumida. O padrão é 100.

Espaço de trabalho Para abrir uma nova guia de documento na janela do aplicativo ao selecionar Controle > Testar, selecione Abrir filme de teste em guias. O padrão é abrir o filme de teste em sua própria janela. Para apresentar os painéis contraídos automaticamente no modo de ícone quando clicar fora deles, selecione Contrair automaticamente painéis para ícones.

Seleção Para controlar a forma de seleção de vários elementos, faça/desfaça a Seleção de deslocamento. Quando **Seleção de deslocamento** está desativada, clicar em elementos adicionais acrescentará esses elementos à seleção atual. Quando a Seleção de Deslocamento estiver ativada, clicar em elementos adicionais desfaz a seleção de outros elementos, a menos que você mantenha a tecla Shift pressionada.

Mostrar Dicas de Ferramentas Mostra dicas de ferramentas quando o ponteiro pausa sobre um controle. Para ocultar as dicas de ferramentas, cancele a seleção dessa opção.

Sensível ao contato Seleciona objetos quando qualquer parte deles estiver incluída no retângulo do letreiro, durante a ação de arrastar com a ferramenta Seleção ou Laço. O padrão é que os objetos são selecionados apenas quando o retângulo do letreiro da ferramenta circunda completamente o objeto.

Mostrar eixos em 3D Exibe uma sobreposição dos eixos X, Y e Z em todos os cliques de filme 3D Isso torna mais fácil para identificá-los no Palco.

Linha do tempo Para usar uma seleção com base em extensão na Linha do tempo, em vez da seleção padrão com base em quadros, selecione Seleção com base em extensão.

Âncora com nome em cena Transforme o primeiro quadro em cada cena em um documento uma âncora com nome. As âncoras com nome permitem usar os botões Avançar e Voltar em um navegador, para saltar de cena em cena.

Cor de realce Para usar a cor do contorno da camada atual, selecione uma cor no painel ou selecione Usar cor da camada.

Impressão (apenas no Windows) Para desativar a saída PostScript® durante a impressão em uma impressora PostScript, selecione Desativar PostScript. Por padrão, esta opção fica desmarcada. Selecione essa opção se tiver problemas ao imprimir em uma impressora PostScript; no entanto, esta opção reduz a velocidade de impressão.

Recuperação automática (CS5.5 apenas) Quando ativada (configuração padrão), essa configuração salva uma cópia de cada arquivo aberto no intervalo de tempo especificado, na mesma pasta que os originais. Se você ainda não salvou o arquivo, o Flash salva-o e copia-o em sua pasta Temp. Os nomes dos arquivos são iguais aos dos originais, com "RECOVER_" adicionado ao início do nome. Se o Flash Pro fechar inesperadamente, uma caixa de diálogo aparece ao reiniciar para permitir que você abra o arquivo de autorrecuperação. Ao sair do Flash Pro normalmente, os arquivos de autorrecuperação são excluídos.

Escalar Conteúdo (somente CS5.5) Opções para escalar conteúdo ao redimensionar o palco com a caixa de diálogo Propriedades do Documento (Modificar > Documento). Para manter objetos alinhados ao canto superior esquerdo do palco, selecione **Alinhar ao Canto Superior Esquerdo**. Para redimensionar itens em camadas bloqueadas ou ocultas da linha de tempo, selecione **Incluir Camadas Bloqueadas e Ocultas**.

Definir as preferências de Formato Automático para o ActionScript

[Para o início](#)

❖ Selecione uma das opções a seguir. Para visualizar o efeito de cada seleção, observe o painel Visualizar.

Preferências da Área de transferência

[Para o início](#)

As Preferências da Área de Transferência controlam como o Flash processará as imagens em bitmap que foram copiadas para a área de transferência.

Profundidade de cores (Somente Windows) Especifica a profundidade máxima de cor dos dados de imagem copiados para a área de transferência. Imagens com maior profundidade são copiadas com a menor resolução. É melhor definir essa como a profundidade máxima das imagens com as quais você pretende trabalhar.

Tipo (Somente Macintosh) Especifica a profundidade máxima de cor dos dados de imagem copiados para a área de transferência. Imagens com maior profundidade são copiadas com a menor resolução. É melhor definir essa como a profundidade máxima das imagens com as quais você pretende trabalhar.

Resolução Indica a resolução a ser utilizada para os dados de imagem copiados para a área de transferência. É recomendável definir essa como a resolução máxima das imagens com as quais você pretende trabalhar.

Limite de Tamanho (Somente Windows) Para especificar a quantidade de RAM utilizada quando uma imagem de bitmap é colocada na área de transferência, digite um valor em kilobyte no campo de texto Limite de Tamanho. Aumente esse valor quando estiver trabalhando com imagens de bitmap grandes ou de alta resolução.

Definir preferências de texto

[Para o início](#)

- Para o Padrão de mapeamento de fontes, selecione uma fonte a ser usada durante a substituição de fontes ausentes em documentos abertos no Flash Professional.
- Para as opções de Texto vertical, selecione Orientação padrão do texto (desmarcada por padrão).
- Para inverter a direção de exibição de texto padrão, selecione a opção Fluxo de texto da direita para a esquerda (desmarcada por padrão).

- Para desativar o kerning para texto vertical, selecione a opção Sem kerning (desmarcada por padrão). A desativação do kerning é útil para aprimorar o espaçamento para algumas fontes que utilizam tabelas de kerning.
- Para o Método de entrada, selecione o idioma apropriado.

Definir preferências de aviso

[Para o início](#)

- Para receber um aviso ao tentar salvar documentos com conteúdo específico à ferramenta de criação do Adobe® Flash® Professional, como um arquivo Flash CS5/5.5, selecione "Avisar sobre gravação para compatibilidade com o Adobe Flash CS4" (padrão).
- Para receber um aviso se a URL para um documento tiver sido alterada desde a última vez que você a abriu e editou, selecione Avisar sobre alterações de URL ao iniciar e editar.
- Para receber um alerta quando o Flash Professional inserir quadros no documento para acomodar arquivos de áudio ou vídeo importados, selecione Avisar sobre a inserção de quadros ao importar conteúdo.
- Para receber um alerta ao selecionar a Codificação padrão que pode levar à perda potencial de dados ou à corrupção de caracteres, selecione Avisar sobre conflitos de codificação ao exportar arquivos do ActionScript. (Por exemplo, se você criar um arquivo com caracteres em inglês, japonês e coreano, e selecionar Codificação padrão em um sistema inglês, os caracteres japoneses e coreanos serão corrompidos.)
- Para receber um aviso ao tentar editar um símbolo com efeitos de linha do tempo aplicados a ele, selecione Avisar sobre a conversão de objetos gráficos de efeitos.
- Para receber um aviso ao criar um site no qual a pasta raiz local sobrepõe a pasta de outro site, selecione Avisar sobre sites com pasta raiz sobreposta.
- Para receber um aviso ao converter um símbolo com um comportamento anexado a um símbolo de tipo diferente — por exemplo, quando um clipe de vídeo é convertido em um botão — selecione Avisar sobre a conversão de símbolos de comportamento.
- Para receber um aviso ao converter um símbolo em um símbolo de um tipo diferente, selecione Avisar sobre a conversão de símbolos.
- Para receber um aviso quando o Flash Professional converte um objeto gráfico desenhado no modo de Desenho de objeto em um grupo, selecione Avisar sobre a conversão automática de objeto de desenho em grupo.
- Para exibir avisos em controles para recursos sem suporte pela versão do Flash Player, que é o objetivo do arquivo FLA atual nas Configurações de publicação, selecione Mostrar avisos de incompatibilidade em controles de recursos.
- Avisar sobre Salvamento Automático e Recuperação Automática (somente Flash Pro CS5.5). Se estiver selecionado, o Flash o lembrará de ativar o Salvamento Automático para qualquer documento que você salvar e modificar, se o Salvamento Automático ainda não estiver ativado. Esse lembrete ocorre uma vez para cada documento.

Defina as preferências para Publicar cache (CS5.5 apenas)

[Para o início](#)

A Cache de Publicação armazena fontes e sons MP3 para acelerar a criação de arquivos SWF quando você usa o comando Publicar ou Testar.

Durante uma sessão do Flash, na primeira vez que você cria um arquivo SWF de um arquivo FLA, o Flash Pro coloca na Cache de Publicação cópias compactadas de quaisquer fontes e sons MP3 que você está usando. Durante a operação Testar Filme ou Publicar subsequentes, se as fontes e os sons não foram alterados no FLA, as versões da cache serão usadas para criar o arquivo SWF.

Nota: Somente sons de eventos de MP3 aos quais o Flash adiciona compactação extra são incluídos na Cache de Publicação. Os sons de transmissões não são incluídos na cache.

As preferências da Cache de Publicação incluem as seguintes configurações:

Ativar cache de publicação Selecione essa opção para ativar ou desativar a Cache de Publicação.

Limite de tamanho do cache de disco A quantidade máxima de espaço em disco a ser usada para a Cache de Publicação.

Limite de tamanho do cache de memória A quantidade máxima de RAM a ser usada para a Cache de Publicação. Quando a cache excede essa quantidade, as entradas que não foram usadas recentemente são movidas para o disco.

Tamanho máximo da entrada do cache de memória O tamanho máximo de uma fonte compactada individual ou de um som MP3 que pode ser adicionado à Cache de Publicação na RAM. Os itens maiores são gravados em disco.

Para limpar a Cache de Publicação, escolher Controle > Limpar Cache de Publicação ou Controlar > Limpar Cache de Publicação e Testar Filme.

Restauração das configurações padrão para todas as preferências

[Para o início](#)

❖ Mantenha pressionadas as teclas Control+Alt+Shift (Windows) ou Command+Option+Shift (Mac OS) enquanto inicia o Flash.

Mais tópicos da Ajuda

 [Incorporar fontes para proporcionar uma aparência uniforme ao texto](#)

[Opções de importação de objeto do Illustrator](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Linha do tempo

Sobre a Linha do tempo

Alteração da aparência da linha de tempo

Redimensionar a Linha do tempo

Mover o indicador de reprodução

[Para o início](#)

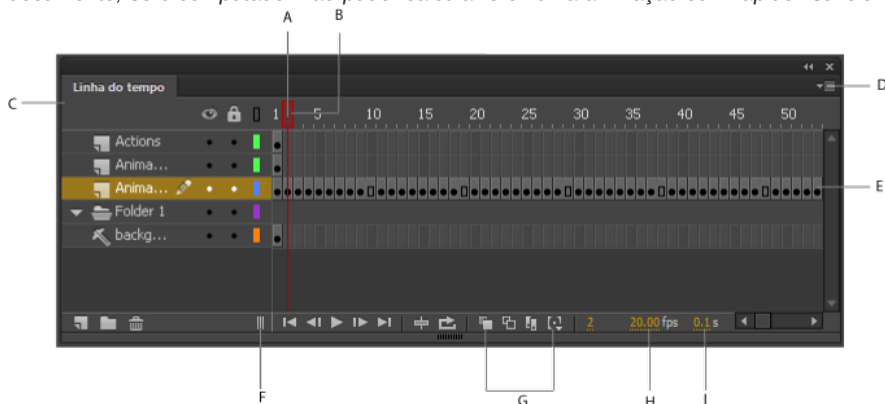
Sobre a Linha do tempo

A linha do tempo organiza e controla o conteúdo de um documento com o passar do tempo em camadas e quadros. Como os filmes, os documentos Flash Professional dividem espaços de tempo em quadros. As camadas são como várias faixas de filme empilhadas uma em cima da outra, cada uma contendo uma imagem diferente, que é exibida no Palco. Os principais componentes da Linha do tempo são camadas, quadros e o indicador de reprodução.

As camadas em um documento são listadas em uma coluna no lado esquerdo da Linha do tempo. Os quadros contidos em cada camada são exibidos em uma linha à direita do nome da camada. O cabeçalho da Linha do tempo, na parte superior da Linha do tempo, indica os números dos quadros. O indicador de reprodução indica o quadro atual exibido no Palco. Durante a reprodução de um documento, o indicador de reprodução é movido da esquerda para a direita em toda a Linha do tempo.

A exibição de status da Linha do tempo, na parte inferior da Linha do tempo, indica o número do quadro selecionado, a taxa de quadros atual e o tempo decorrido até o quadro atual.

Nota: Quando uma animação é reproduzida, é exibida a taxa de quadros real; esta pode ser diferente da configuração de taxa de quadros do documento, se o computador não puder calcular e exibir a animação com rapidez suficiente.



Partes da Linha do tempo

A. Indicador de reprodução **B.** Quadro-chave vazio **C.** Cabeçalho da Linha do tempo **D.** Ícone da camada de guia **E.** Menu pop-up Exibição de quadros **F.** Animação quadro a quadro **G.** Animação interpolada **H.** Botão Centralizar Quadro **I.** Botões de papel de transparência **J.** Indicador de quadro atual **K.** Indicador de taxa de quadros **L.** Indicador de tempo decorrido

A Linha do tempo mostra onde a animação ocorre em um documento, incluindo a animação quadro a quadro, a animação interpolada e os caminhos de movimento.

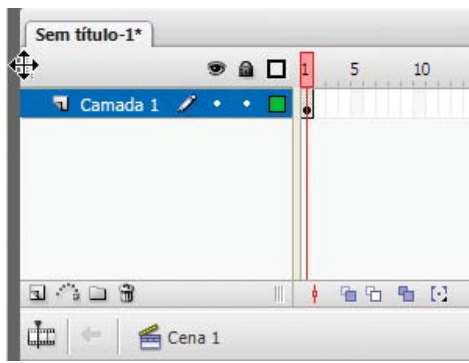
Os controles na seção de camadas da Linha do tempo permitem ocultar, mostrar, bloquear ou desbloquear camadas, bem como exibir o conteúdo das camadas como contornos. É possível arrastar um quadro na linha de tempo para um novo local na mesma camada, ou para uma camada diferente.

[Para o início](#)

Alteração da aparência da linha de tempo

Por padrão, a Linha do tempo aparece abaixo da janela do documento principal. Para alterar sua posição, desconecte a Linha do tempo da janela do documento e a faça flutuar na própria janela ou encaixe-a em outro painel selecionado. É possível também ocultar a Linha do tempo.

Para alterar o número de camadas e quadros visíveis, redimensione a Linha do tempo. Para exibir camadas adicionais, quando a Linha do tempo tiver mais camadas do que é possível exibir, use as barras de rolagem no lado direito da Linha do tempo.

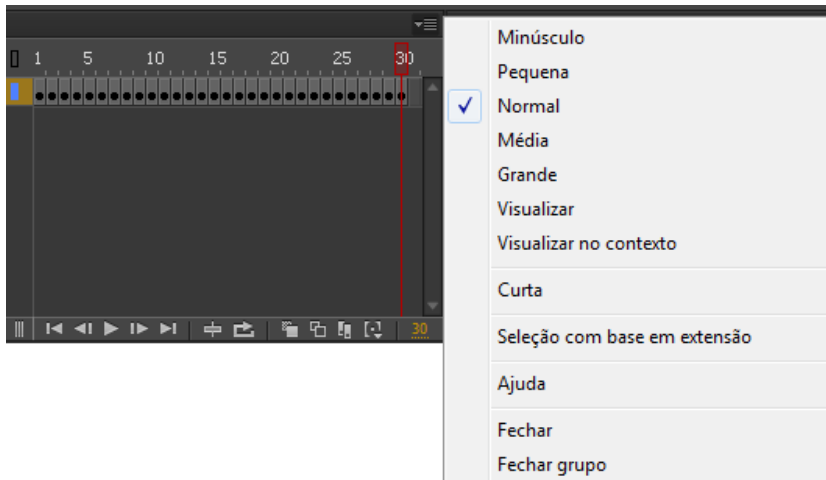


Arrastar a Linha do tempo

- Para mover a Linha do tempo quando ela estiver encaixada na janela do documento, arraste a aba da barra de título no canto superior esquerdo da Linha do tempo.
- Para encaixar uma Linha do tempo desencaixada na janela do aplicativo, arraste a aba da barra de título para a parte superior ou inferior da janela do documento.
- Para encaixar uma Linha do tempo desencaixada em outros painéis, arraste a aba da barra de título da Linha do tempo até o local escolhido. Para impedir que a Linha do tempo seja encaixada em outros painéis, pressione a tecla Ctrl enquanto arrasta. Uma barra azul é exibida para indicar o local em que a Linha do tempo será encaixada.
- Para estender ou encurtar campos de nome de camada no painel Linha do tempo, arraste a barra que separa os nomes de camada e as partes dos quadros da Linha do tempo.

Alterar a exibição de quadros na Linha do tempo

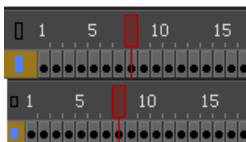
1. Para exibir o menu pop-up Exibição de quadros, clique em Exibição de quadros no canto superior direito da Linha do tempo.



Menu pop-up Exibição de quadros.

2. Selecione uma das seguintes opções:

- Para alterar a largura das células dos quadros, selecione Minúsculo, Pequeno, Normal, Média ou Grande. (A configuração de largura de quadro Grande é útil para a exibição de detalhes de formas de ondas sonoras.)
- Para diminuir a altura das linhas das células dos quadros, selecione Curto.



Opções de exibição de quadro Curto e Normal.

- Para ativar ou desativar a tonalidade das sequências, selecione Quadros coloridos.
- Para exibir miniaturas do conteúdo de cada quadro dimensionado para se ajustar aos quadros da Linha do tempo, selecione Visualizar. Isso pode levar o tamanho do conteúdo aparente a variar, e requer espaço de tela adicional.
- Para exibir miniaturas de cada quadro completo (incluindo o espaço vazio), selecione Visualizar no contexto. Isso é útil para exibir o modo como os elementos se movem em seus quadros, no decorrer da animação, mas as visualizações são geralmente menores do que com a opção Visualizar.

Alterar a altura da camada na Linha do tempo

1. Siga um destes procedimentos:
 - Clique duas vezes no ícone da camada (o ícone à esquerda do nome da camada) na Linha do tempo.
 - Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) no nome da camada e selecione Propriedades no menu de contexto.
 - Selecione a camada na Linha do tempo e selecione Modificar > Linha do tempo > Propriedades da camada.
2. Na caixa de diálogo Propriedades da camada, selecione uma opção para Altura da camada e clique em OK.

Redimensionar a Linha do tempo

[Para o início](#)

- Se a Linha do tempo estiver encaixada na janela principal do aplicativo, arraste a barra que separa a Linha do tempo da área do Palco.
- Se a Linha do tempo não estiver encaixada na janela principal do aplicativo, arraste o canto inferior direito (Windows) ou a caixa de tamanho no canto inferior direito (Macintosh).

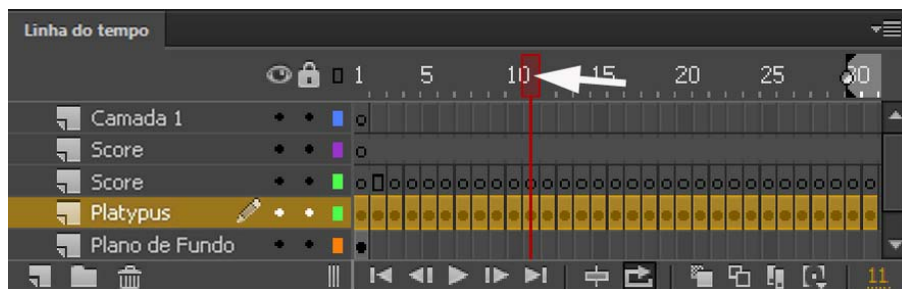
Mover o indicador de reprodução

[Para o início](#)

A cabeça de reprodução vermelha no alto da Linha de Tempo move-se à medida que o documento é exigido, indicando o quadro atual em exibição no palco. O cabeçalho da Linha do tempo mostra os números dos quadros da animação. Para exibir um quadro no Palco, mova o indicador de reprodução até o quadro na Linha do tempo.

Para exibir um quadro específico, quando você estiver trabalhando com um grande número de quadros, que não podem ser todos exibidos na Linha do tempo de uma vez, mova o indicador de reprodução ao longo da Linha do tempo.

- Para ir até um quadro, clique no local do quadro no cabeçalho da Linha do tempo, ou arraste o indicador de reprodução até a posição desejada.
- Para centralizar a linha do tempo no quadro atual, clique no botão Centralizar Quadro na parte inferior da linha de tempo.
- (Somente CS5.5) Para reproduzir, retroceder, saltar adiante ou para trás na linha de tempo, use os botões Reproduzir na parte inferior do painel Linha de Tempo.
- (Somente CS5.5) Para completar um ciclo de um intervalo de quadros específico, clique no botão Ciclo na parte inferior do painel Linha de Tempo. Em seguida, mova os marcadores de intervalos de quadros para o primeiro e o último quadro que você deseja incluir no ciclo.



Mover o indicador de reprodução

Mais tópicos da Ajuda

[Trabalho com linhas do tempo](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Desfazer, refazer e o painel de Histórico

[Comandos Desfazer, Refazer e Repetir](#)
[Uso do painel Histórico](#)
[Desfazer etapas com o painel Histórico](#)
[Reproduzir etapas com o painel Histórico](#)
[Copiar e colar etapas entre documentos](#)

Comandos Desfazer, Refazer e Repetir

[Para o início](#)

Para desfazer ou refazer ações em objetos individuais ou em todos os objetos no documento atual, especifique comandos Desfazer e Refazer em nível de objeto ou em nível de documento (Editar > Desfazer ou Editar > Refazer). O comportamento padrão é Desfazer e Refazer em nível de documento.

Não é possível desfazer algumas ações durante o uso de Desfazer em nível de objeto. Entre elas, estão entrar e sair do modo de edição; selecionar, editar e mover itens de biblioteca; e criar, excluir e mover cenas.

Nota: *(Apenas para o Flash Professional CC) Desfazer em nível de objeto foi desaprovação e não está disponível com o Flash Pro CC.*

Para reaplicar uma etapa ao mesmo objeto ou a um objeto diferente, use o comando Repetir. Por exemplo, se você mover uma forma nomeada como forma_A, selecione Editar > Repetir para mover a forma novamente, ou selecione outra forma, forma_B, e selecione Editar > Repetir para mover a segunda forma igualmente.

Por padrão, o Flash Professional oferece suporte a 100 níveis de desfazer para o comando de menu Desfazer. Selecione o número de níveis de desfazer e refazer, de 2 a 300, nas Preferências do Flash.

Por padrão, quando uma etapa é desfeita usando Editar > Desfazer ou o painel Histórico, o tamanho do arquivo do documento não é alterado, mesmo se um item for excluído do documento. Por exemplo, se você importar um arquivo de vídeo para um documento, e desfizer a importação, o tamanho do arquivo do documento ainda incluirá o tamanho do arquivo de vídeo. Quaisquer itens excluídos de um documento durante a execução de um comando Desfazer são preservados para que seja possível restaurar os itens com o comando Refazer.

Uso do painel Histórico

[Para o início](#)

O painel Histórico (Janela > Outros painéis > Histórico) mostra uma lista das etapas que você realizou no documento ativo, desde que criou ou abriu esse documento, até um número máximo especificado de etapas. (O painel Histórico não mostra as etapas realizadas em outros documentos.) O controle deslizante no painel Histórico aponta inicialmente para a última etapa realizada.

- Para desfazer ou refazer etapas individuais ou várias etapas de uma vez, use o painel Histórico. Aplique as etapas do painel Histórico ao mesmo objeto ou a um objeto diferente no documento. No entanto, não é possível reorganizar a ordem de etapas no painel Histórico. O painel Histórico é um registro de etapas, na ordem na qual foram realizados.

Nota: *Se você desfizer uma etapa ou uma série de etapas e, em seguida, fizer uma nova ação no documento, não será mais possível desfazer as etapas no painel Histórico; elas desaparecem do painel.*

- Por padrão, o Flash Professional oferece suporte para 100 níveis de desfazer para o painel Histórico. Selecione o número de níveis de desfazer e refazer, de 2 a 300, nas Preferências do Flash.
- Para apagar a lista do histórico para o documento atual, limpe o painel Histórico. Depois de limpar a lista do histórico, não é possível desfazer as etapas que foram limpas. Limpar a lista do histórico não desfaz etapas; ela remove o registro dessas etapas da memória do documento atual.

Fechar um documento limpa seu histórico. Para usar as etapas de um documento após o fechamento do documento, copie as etapas com o comando Copiar etapas ou salve as etapas como um comando.

Desfazer etapas com o painel Histórico

[Para o início](#)

Quando uma etapa é desfeita, ela fica esmaecida no painel Histórico.

- Para desfazer a última etapa realizada, arraste o controle deslizante do painel Histórico uma etapa acima na lista.
- Para desfazer várias etapas de uma vez, arraste o controle deslizante de modo que ele aponte para qualquer etapa, ou clique no lado esquerdo da etapa, ao longo do caminho do controle deslizante. Esse controle deslizante rola automaticamente até essa etapa, desfazendo todas as etapas subsequentes durante a rolagem.

Nota: *Rolar até uma etapa (e selecionar as etapas subsequentes) é diferente de selecionar uma etapa individual. Para rolar até uma etapa,*

Reproduzir etapas com o painel Histórico

Quando você reproduz etapas com o painel Histórico, as etapas reproduzidas são as etapas selecionadas (realçadas) no painel Histórico, e não necessariamente a etapa atual indicada pelo controle deslizante.

Aplice as etapas no painel Histórico a qualquer objeto selecionado no documento.

Reproduzir uma etapa

❖ No painel Histórico, selecione uma etapa e clique no botão Reproduzir.

Reproduzir uma série de etapas adjacentes

1. Selecione as etapas no painel Histórico seguindo um destes procedimentos:
 - Arraste de uma etapa para outra. (Não arraste o controle deslizante; arraste do rótulo de texto de uma etapa para o rótulo de texto de outra etapa.)
 - Selecione a primeira etapa e, em seguida, clique com a tecla Shift pressionada na última etapa; ou selecione a última etapa e clique com a tecla Shift pressionada na primeira etapa.
2. Clique em Reproduzir. As etapas são reproduzidas em ordem, e uma nova etapa, rotulada Reproduzir etapas, é exibida no painel Histórico.

Reproduzir etapas não adjacentes

1. Selecione uma etapa no painel Histórico e clique com a tecla Ctrl pressionada (Windows) ou com a tecla Command (Macintosh) pressionada em outras etapas. Para cancelar a seleção de uma etapa, clique com a tecla Ctrl ou a tecla Command pressionada.
2. Clique em Reproduzir.

Copiar e colar etapas entre documentos

Cada documento aberto tem seu próprio histórico de etapas. Para copiar etapas de um documento e colá-las em outro documento, use o comando Copiar etapas no menu de opções do painel Histórico. Se você copiar etapas em um editor de texto, elas serão coladas como código JavaScript™.

1. No documento que contém as etapas a serem reutilizadas, selecione as etapas no painel Histórico.
2. No menu de opções do painel Histórico, selecione Copiar etapas.
3. Abra o documento no qual as etapas serão coladas.
4. Selecione um objeto ao qual as etapas serão aplicadas.
5. Selecione Editar > Colar para colar as etapas. As etapas são reproduzidas conforme são coladas no painel Histórico do documento. O painel Histórico mostra as etapas como se fossem apenas uma, denominada Colar etapas.

Mais tópicos da Ajuda



Uso de painéis de criação do Flash

[Sobre o Inspetor de propriedades](#)

[Sobre o painel Biblioteca](#)

[Sobre o painel Ações](#)

[Usar o Explorador de filmes](#)

[Sobre os componentes do Flash e o painel Componentes](#)

[Sobre o painel Serviços da Web](#)

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Os Painéis](#) (Length = 11:15, Peachpit.com)

Sobre o Inspetor de propriedades

[Para o início](#)

O Inspetor de propriedades fornece fácil acesso aos atributos usados mais frequentemente da seleção atual, no Palco ou na Linha do tempo. É possível fazer alterações nos atributos do objeto ou do documento no Inspetor de propriedades, sem acessar menus ou painéis que também controlam esses atributos.

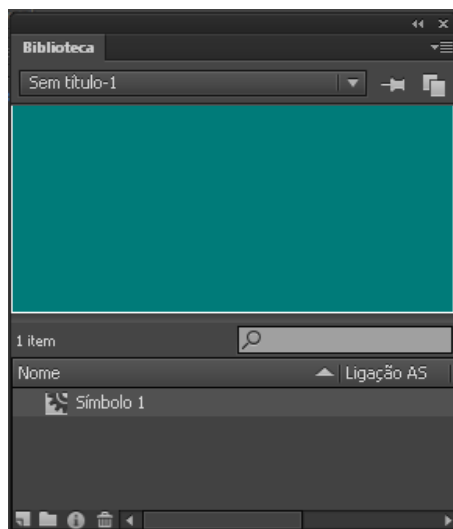
Dependendo da seleção atual, o Inspetor de propriedades exibe informações e configurações para o documento, o texto, o símbolo, a forma, o bitmap, o vídeo, o grupo, o quadro ou a ferramenta atual. Quando dois ou mais tipos diferentes de objetos são selecionados, o Inspetor de propriedades exibe o número total de objetos selecionados.

Para exibir o Inspetor de propriedades, selecione Janela > Propriedades ou pressione as teclas Ctrl + F3 (Windows) ou Command + F3 (Macintosh).

Sobre o painel Biblioteca

[Para o início](#)

O painel Biblioteca (Janela > Biblioteca) é o local em que são armazenados e organizados os símbolos criados no Flash Professional, bem como os arquivos importados, incluindo elementos gráficos de bitmap, arquivos de som e clipes de vídeo. O painel Biblioteca permite organizar os itens da Biblioteca em pastas, visualizar a frequência de uso de um item em um documento e classificar os itens por nome, tipo, data, contagem de uso ou identificador de ligação do ActionScript®. Você também pode pesquisar no painel Biblioteca com o campo de pesquisa e definir as propriedades de maioria das seleções de vários objetos.

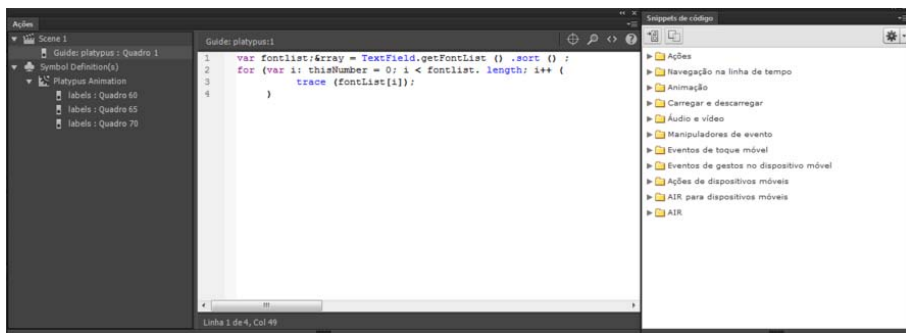


O painel Biblioteca mostrando um símbolo de clipe de vídeo.

Sobre o painel Ações

[Para o início](#)

O painel Ações permite criar e editar o código ActionScript para um objeto ou quadro. Selecionar um quadro, um botão ou uma ocorrência de clipe de vídeo ativa o painel Ações. O título do painel Ações é alterado para Ações de botão, Ações de clipe de vídeo ou Ações de quadro, dependendo da seleção.



O painel Ações mostrando uma ação stop() em um quadro.

Para exibir o painel Ações, selecione Janela > Ações ou pressione F9.

Usar o Explorador de filmes

[Para o início](#)

O Explorador de filmes permite exibir e organizar o conteúdo de um documento e selecionar elementos no documento para modificação. Ele contém uma lista de exibição dos elementos usados atualmente, organizados em uma árvore hierárquica navegável.

Use o Explorador de filmes para realizar uma destas ações:

- Filtre as categorias de itens no documento que são exibidas no Explorador de filmes.
- Exiba as categorias selecionadas, como cenas, definições de símbolos ou ambas.
- Expanda ou contraia a árvore de navegação.
- Pesquise um elemento em um documento pelo nome.
- Familiarize-se com a estrutura de um documento Flash Professional criado por outro desenvolvedor.
- Localize todas as ocorrências de um símbolo ou de uma ação particular.
- Imprima a lista de exibição navegável, exibida no Explorador de filmes.

O Explorador de filmes tem um menu de painel e um menu de contexto com opções para realizar operações em itens selecionados ou para modificar a exibição do Explorador de filmes. Uma marca de seleção com um triângulo em baixo, no painel Explorador de filmes, indica o menu de painel.

Nota: O Explorador de filmes tem uma funcionalidade ligeiramente diferente durante o trabalho com telas.

Exibir o Explorador de filmes

❖ Selecione Janela > Explorador de filmes.

Filtrar as categorias de itens exibidas no Explorador de filmes

- Para mostrar texto, símbolos, ActionScript, arquivos importados ou quadros e camadas, clique em um ou mais botões de filtragem, à direita da opção Mostrar. Para personalizar os itens a serem mostrados, clique no botão Personalizar. Selecione as opções na área Mostrar da caixa de diálogo Configurações do Explorador de filmes para exibir esses elementos.
- Para mostrar os itens nas cenas, selecione Mostrar elementos de filme no menu do painel Explorador de filmes.
- Para mostrar informações sobre símbolos, selecione Mostrar definições de símbolos no menu do painel Explorador de filmes.

Nota: A opção Elementos de filmes e a opção Definições de símbolos podem ficar ativas ao mesmo tempo.

Pesquisar um item usando a caixa Localizar

❖ Na caixa Localizar, digite o nome do item, o nome da fonte, a string ActionScript ou o número do quadro. O recurso Localizar pesquisa todos os itens exibidos no Explorador de filmes.

Selecione um item no Explorador de filmes

❖ Clique no item na árvore de navegação. Clique com a tecla Shift pressionada para selecionar mais de um item.

O caminho completo para o item selecionado é exibido na parte inferior do Explorador de filmes. Selecionar uma cena no Explorador de filmes mostra o primeiro quadro dessa cena no Palco. Selecionar um elemento no Explorador de filmes seleciona esse elemento no Palco se a camada contendo o elemento não estiver bloqueada.

Usar o menu do painel Explorador de filmes ou os comandos do menu de contexto

1. Siga um destes procedimentos:

- Para exibir o menu do painel, clique no controle do menu do painel no painel Explorador de filmes.
- Para exibir o menu de contexto, clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl (Macintosh) pressionada em um item na

árvore de navegação do Explorador de filmes.

2. Selecione uma opção no menu:

Ir para local Salta para a camada selecionada, a cena ou o quadro no documento.

Ir para definição de símbolo Salta para a definição do símbolo para um símbolo que está selecionado na área Elementos de filme do Explorador de filmes. A definição de símbolo lista todos os arquivos associados ao símbolo. (A opção Mostrar definições de símbolo deve estar selecionada. Consulte sua definição nesta lista.)

Selecionar ocorrências de símbolos Salta para a cena que contém as ocorrências de um símbolo que está selecionado na área Definições de símbolos do Explorador de filmes. (A opção Mostrar elementos de filme deve estar selecionada.)

Mostrar na biblioteca Realça o símbolo selecionado na biblioteca do documento. (O Flash Professional abre o painel Biblioteca, se ele ainda não estiver visível.)

Renomear Permite digitar um novo nome para o elemento selecionado.

Editar no local Permite editar um símbolo selecionado no Palco.

Editar em nova janela Permite editar um símbolo selecionado em uma nova janela.

Mostrar elementos de filme Mostra os elementos organizados em cenas no documento.

Mostrar definições de símbolos Mostra todos os elementos associados a um símbolo.

Copiar todo o texto para a área de transferência Copia o texto selecionado na área de transferência Para verificar a ortografia ou outra edição, cole o texto em um editor de texto externo.

Recortar, Copiar, Colar e Limpar Realiza essas funções comuns em um elemento selecionado. Modificar um item em uma lista de exibição modifica o item correspondente no documento.

Expandir ramificação Expande a árvore de navegação no elemento selecionado.

Contrair ramificação Contrai a árvore de navegação no elemento selecionado.

Contrair outros Contrai as ramificações na árvore de navegação que não contêm o elemento selecionado.

Imprimir Imprime a lista de exibição hierárquica, exibida no Explorador de filmes.

Sobre os componentes do Flash e o painel Componentes

[Para o início](#)

Um componente do Flash é um módulo reutilizável em pacotes que agrega uma característica em particular a um documento do Flash. Os componentes podem incluir gráficos e códigos, tratando-se de uma funcionalidade pré-construída que você pode incluir facilmente em seus projetos do Flash. Por exemplo, os componentes podem ser um botão de rádio, uma caixa de diálogo, uma barra pré-carregada ou mesmo alguma coisa que não tenha gráfico, como temporizador, utilitário de conexão de servidor ou um analisador XML personalizado.

Se tiver menos experiência em escrever ActionScript, você pode adicionar componentes a um documento, ajustar os parâmetros no Inspetor de propriedade ou componente, e usar o painel Comportamentos para manipular os eventos. Por exemplo, você poderia anexar um comportamento Ir para página da Web para um componente Botão que abre uma URL em um navegador quando se clica no botão sem escrever nenhum código ActionScript.

Se você for um programador que deseja criar aplicativos mais robustos, poderá criar os componentes dinamicamente, usar o ActionScript para ajustar as propriedades e métodos de chamada no momento da execução, e usar o modelo de ouvinte de evento para manipular os eventos.

Inserir um componente usando o painel Componente

Ao acrescentar primeiro um componente a um documento, o Flash o importa como clipe de filme para o painel Biblioteca. Você também pode arrastar um componente do painel Componente diretamente para o painel Biblioteca e depois acrescentar uma instância dele ao Palco. De qualquer forma, você deve adicionar um componente à biblioteca para poder acessar seus elementos de classe.

1. Selecione Janela > painel Componente.
2. Selecione uma instância de um documento no painel Componente, e arraste-a para o Palco ou para o painel Biblioteca. Depois que se acrescenta um componente à biblioteca, você pode arrastar várias ocorrências ao Palco.
3. Configure o componente conforme necessário usando o Inspetor de propriedades ou o Inspetor de componentes. Para obter informações sobre os parâmetros que o componente usa, consulte a documentação adequada do componente para a versão do ActionScript que você está usando no documento do Flash.

Inserir parâmetros para um componente usando o Inspetor de componentes

1. Selecione Janela > Inspetor de componentes.
2. Selecione uma ocorrência de um componente no Palco.
3. Clique na aba Parâmetros e insira os valores de qualquer um dos parâmetros listados.

[Para o início](#)

Sobre o painel Serviços da Web

É possível exibir uma lista de serviços da Web, atualizar serviços da Web e adicionar ou remover esses serviços no painel Serviços da Web (Janela > Outros painéis > Serviços da Web). Quando você adiciona um serviço da Web no painel Serviços da Web, o serviço da Web fica disponível para qualquer aplicativo criado.

É possível usar o painel Serviços da Web para atualizar todos os serviços da Web de uma vez, clicando no botão Atualizar serviços da Web. Se não estiver usando o Palco, mas estiver gravando o código ActionScript para a camada de conectividade do aplicativo, use o painel Serviços da Web para gerenciar seus serviços da Web.

Para obter informações detalhadas sobre o uso do painel Serviços da Web, consulte www.adobe.com/go/learn_fl_web_services_br.

Mais tópicos da Ajuda

 [Sobre componentes do ActionScript 3.0](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Uso do painel Palco e ferramentas

[Uso do palco](#)

[Usar réguas](#)

[Usar guias](#)

[Usar a grade](#)

[Sobre a barra de ferramentas principal e a barra de edição](#)

[Usar o painel Ferramentas](#)

[Usar menus contextuais](#)

Uso do palco

[Para o início](#)

O Palco é a área retangular na qual o conteúdo gráfico é colocado, durante a criação de documentos Flash Professional. O Palco no ambiente de criação representa o espaço retangular no Flash Player ou em uma janela do navegador da Web, na qual o documento é exibido durante a reprodução. Para alterar a exibição do Palco durante o trabalho, aplique mais zoom ou menos zoom. Para ajudá-lo a posicionar itens no Palco, use a grade, as guias e as réguas.



A linha do tempo e o palco com conteúdo.

Aplicar zoom no palco

Para exibir todo o Palco na tela, ou para exibir uma área particular do desenho com alta ampliação, altere o nível de ampliação. A ampliação máxima depende da resolução do monitor e do tamanho do documento. O valor mínimo para aplicação de menos zoom no Palco é 8%. O valor máximo para aplicação de mais zoom no Palco é 2.000%.

- Para aplicar mais zoom em um elementos, selecione a ferramenta Zoom  no painel Ferramentas, e clique no elemento. Para alternar a ferramenta Zoom entre a aplicação de mais zoom ou menos zoom, use os modificadores Ampliar  ou Reduzir  (na área de opções do painel Ferramentas, quando a ferramenta Zoom estiver selecionada), ou clique com a tecla Alt pressionada (Windows) ou com a tecla Option pressionada (Macintosh).
- Para aplicar mais zoom para que uma área específica do desenho preencha a janela, arraste uma seleção retangular no Palco com a ferramenta Zoom.
- Para aplicar mais zoom ou menos zoom em todo o Palco, selecione Exibir > Mais zoom ou Exibir > Menos zoom.
- Para aplicar mais zoom ou menos zoom a um percentual especificado, selecione Exibir > Ampliação e selecione um percentual no submenu, ou selecione um percentual no controle Zoom, no canto superior direito da janela do documento.
- Para dimensionar o Palco para que ele se ajuste completamente à janela do aplicativo, selecione Exibir > Ampliação > Ajustar à janela.
- Para mostrar o conteúdo do quadro atual, selecione Exibir > Ampliação > Mostrar tudo, ou selecione Mostrar tudo no controle Zoom, no lado superior direito da janela do aplicativo. Se a cena estiver vazia, todo o Palco é exibido.
- Para mostrar todo o Palco, selecione Exibir > Ampliação > Mostrar quadro, ou selecione Mostrar quadro, no controle Zoom, no canto superior direito da janela do documento.
- Para mostrar o espaço de trabalho ao redor do Palco, ou para exibir elementos em uma cena que estejam parcialmente ou completamente fora da área do Palco, selecione Exibir > Área de trabalho. O quadro de colagem é exibido em cinza claro. Por exemplo, para colocar um pássaro voando em um quadro, posicione inicialmente o pássaro fora do Palco no quadro de colagem, e anime-o na área do Palco.

Mover a exibição do Palco

Quando o Palco é ampliado, talvez não seja possível visualizá-lo completamente. Para alterar a exibição sem alterar a ampliação, use a ferramenta Mão para mover o Palco.

- No painel Ferramentas, selecione a ferramenta Mão e arraste o Palco. Para alternar temporariamente entre outra ferramenta e a ferramenta Mão, mantenha a barra de espaço pressionada e clique na ferramenta no painel Ferramentas.

[Para o início](#)

Usar réguas

Quando as réguas são mostradas, elas aparecem ao longo das laterais superior e esquerda do documento. É possível alterar a unidade de medida utilizada nas réguas do padrão de pixels para outra unidade. Quando um elemento é movido no Palco com as réguas exibidas, as linhas que indicam as dimensões do elemento são exibidas nas réguas.

- Para mostrar ou ocultar as réguas, escolha Exibir > Réguas.
- Para especificar a unidade de medida das réguas para um documento, selecione Modificar > Documento, e selecione uma unidade no menu Unidades da régua.

Usar guias

[Para o início](#)

Quando as réguas são mostradas (Exibir > Réguas), é possível arrastar as guias horizontal e vertical das réguas para o Palco.

Quando você cria linhas do tempo aninhadas, as guias arrastáveis são exibidas no Palco, apenas quando a Linha do tempo na qual elas foram criadas está ativa.

Para criar guias personalizadas ou irregulares, use as camadas de guia.

- Para exibir ou ocultar as guias de desenho, selecione Exibir > Guias > Mostrar guias.
Nota: Se a guia estiver visível e a opção Encaixar na grade estiver ativada durante a criação das guias, as guias serão encaixadas na grade.
- Para ativar ou desativar o encaixe nas guias, selecione Exibir > Encaixe > Encaixar nas guias.
Nota: O encaixe nas guias tem precedência sobre o encaixe na grade, onde as guias ficarem entre as linhas de grade.
- Para mover uma guia, clique em qualquer lugar na régua com a ferramenta Seleção e arraste a guia até o local desejado no Palco.
- Para remover uma guia, use a ferramenta Seleção com as guias desbloqueadas para arrastar a guia até a régua horizontal ou vertical.
- Para bloquear as guias, selecione Exibir > Guias > Bloquear guias, ou use a ação Bloquear guias na caixa de diálogo Editar guias (Exibir > Editar guias).
- Para limpar as guias, selecione Exibir > Guias > Limpar guias. Se você estiver no modo de edição de documentos, todas as guias no documento são limpas. Se você estiver no modo de edição de símbolo, todas as guias usadas em símbolos são limpas.

Definir preferências de guias

1. Selecione Exibir > Guias > Editar guias e siga um destes procedimentos:
 - Para definir a Cor, clique no triângulo na caixa de cores e selecione uma cor de linha de guia na paleta. A cor padrão da guia a é verde.
 - Para exibir ou ocultar guias, selecione ou cancele a seleção de Mostrar guias.
 - Para ativar ou desativar o encaixe nas guias, selecione ou cancele a seleção de Encaixar nas guias.
 - Selecione ou cancele a seleção de Bloquear guias.
 - Para definir a Precisão do encaixe, selecione uma opção no menu pop-up.
 - Para remover todas as guias, clique em Limpar todas. A opção Limpar todas remove todas as guias na cena atual.
 - Para salvar as configurações atuais como padrão, clique em Salvar padrão.
2. Clique em OK.

Usar a grade

[Para o início](#)

A grade é exibida em um documento como um conjunto de linhas atrás da arte-final em todas as cenas.

Mostrar ou ocultar uma grade de desenho

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione Exibir > Grade > Mostrar grade.
- Pressione a tecla Ctrl+' (aspas simples) no Windows ou pressione a tecla Command +' (aspas simples) no Macintosh.

Ativar ou desativar o encaixe nas linhas de grade

❖ Selecione Exibir > Encaixe > Encaixar na grade.

Definir preferências de grade

1. Selecione Exibir > Grade > Editar grade e selecione uma das opções.
2. Para salvar as configurações atuais como padrão, clique em Salvar padrão.

Sobre a barra de ferramentas principal e a barra de edição

[Para o início](#)

A barra de menus na parte superior da janela do aplicativo contém menus com comandos para controlar a funcionalidade.

A barra de edição, na parte superior do Palco, contém controles e informações para editar cenas e símbolos, e para alterar o nível de ampliação do Palco.

Usar o painel Ferramentas

[Para o início](#)

As ferramentas no painel Ferramentas permitem desenhar, pintar, selecionar e modificar a arte-final, bem como alterar a exibição do Palco. O painel Ferramentas está dividido em quatro seções:

- A área de ferramentas contém ferramentas de desenho, pintura e seleção.
- A área de exibição contém ferramentas para zoom e panorâmica na janela do aplicativo.
- A área de cores contém modificadores para cores de traçados e preenchimentos.
- A área de opções contém modificadores para a ferramenta selecionada atualmente. Os modificadores afetam as operações de pintura ou edição da ferramenta.

Para especificar as ferramentas a serem exibidas no ambiente de criação, use a caixa de diálogo Personalizar painel de ferramentas.

Para mostrar ou ocultar o painel Ferramentas, selecione Janela > Ferramentas.

Selecionar ferramentas

❖ Siga um destes procedimentos:

- Clique na ferramenta no painel Ferramentas. Dependendo da ferramenta selecionada, talvez um conjunto de modificadores seja exibido na área de opções, na parte inferior do painel Ferramentas.
- Pressione a tecla de atalho da ferramenta. Para exibir os atalhos de teclado, selecione Editar > Atalhos de teclado (Windows) ou Flash > Atalhos de teclado (Macintosh). No Macintosh, talvez seja necessário mover o mouse para visualizar o novo ponteiro.
- Para selecionar uma ferramenta localizada no menu pop-up para uma ferramenta visível, como a ferramenta Retângulo, pressione o ícone da ferramenta visível e selecione outra ferramenta no menu pop-up.

Personalizar o painel Ferramentas

Para especificar as ferramentas a serem exibidas no ambiente de criação, use a caixa de diálogo Personalizar painel de ferramentas para adicionar ou remover ferramentas no painel de ferramentas.

Quando mais de uma ferramenta é exibida em um local, a ferramenta superior no grupo (usada mais recentemente) é exibida com uma seta no canto inferior direito de seu ícone. Essa seta indica que as ferramentas adicionais são apresentadas em um menu pop-up. O mesmo atalho de teclado funciona para todas as ferramentas no menu pop-up. Quando o botão do mouse é mantido pressionado sobre um ícone, as outras ferramentas no grupo são exibidas em um menu pop-up.

1. Para mostrar a caixa de diálogo Personalizar painel de ferramentas, execute um dos seguintes procedimentos:

- (Windows) Selecione Editar > Personalizar painel de ferramentas.
- (Macintosh) Selecione Flash > Personalizar painel de ferramentas.

O menu Ferramentas disponíveis indica as ferramentas que estão disponíveis atualmente. O menu Seleção atual indica as ferramentas atribuídas atualmente ao local selecionado no painel de ferramentas.

2. Para navegar pelas ferramentas para especificar o local a ser atribuído a outra ferramenta, clique em uma ferramenta na imagem do painel Ferramentas ou use as setas.
3. Para adicionar uma ferramenta ao local selecionado, selecione a ferramenta na lista Ferramentas disponíveis e clique em Adicionar. É possível atribuir uma ferramenta a mais de um local.
4. Para remover uma ferramenta do local selecionado, selecione a ferramenta na lista de rolagem Seleção atual e clique em Remover.
5. Para restaurar o layout padrão do painel de ferramentas, clique em Restaurar padrão, na caixa de diálogo Personalizar painel de ferramentas.
6. Clique em OK para aplicar as alterações e feche a caixa de diálogo Personalizar painel de ferramentas.

Usar menus contextuais

Os menus de contexto contêm comandos relevantes para a seleção atual. Por exemplo, quando você seleciona um quadro na janela Linha do tempo, o menu de contexto contém comandos para a criação, exclusão e modificação de quadros e quadros-chave. Há menus de contexto para muitos itens e controles em diversos locais, incluindo o Palco, a Linha do tempo, o painel Biblioteca e o painel Ações.

❖ Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) em um item.

Mais tópicos da Ajuda



Design do aplicativo

[Manual didático de componentes para Flash](#)

Adobe (27 de fevereiro de 2012)

tutorial

O componentes do Adobe Flash Professional CS5 são blocos de criação pra criar aplicativos interativos e avançados na Web. Ao fornecer controles complexos que se comportam de maneira consistente e estão prontos para serem usados e personalizados, os componentes reduzem significativamente o tempo e o esforço necessários para desenvolver aplicativos a partir do zero.

[Uso de arquivos SWC para criar projetos grandes de Flash e AIR com vários arquivos SWF para iOS](#)

Tom Krcha (27 de fevereiro de 2012)

tutorial

Ao desenvolver jogos para Android ou Blackberry Tablet OS com Adobe AIR, é possível carregar arquivos SWF imediatamente no tempo de execução; com o AIR para iOS esta opção não existe. No SO Android ou Blackberry Tablet o código é interpretado do código de byte do ActionScript, enquanto no iOS, todos os códigos devem ser compilados de um código de bytes do ActionScript para um código de bytes nativo como um único arquivo IPA, que apenas pode ser criado de um único arquivo SWF.

[Como evitar erros comuns de criação no Flash Professional](#)

Tommi West (16 de janeiro de 2012)

tutorial

Esta série de artigos descreve erros comuns de criação que podem causar problemas em seus projetos do Adobe Flash Professional e fornece técnicas que podem ser aplicadas para evitar que eles ocorram. Estas orientações também mostram maneiras de trabalhar com mais eficiência e encontrar menos problemas de desempenho e erros de tempo de execução.

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Empacotamento de aplicativos do AIR for iOS.

Vídeos e tutoriais

[Implantar aplicativos AIR diretamente em dispositivos iOS](#)

[Teste e depuração de aplicativos AIR usando o simulador do iOS nativo](#)

[Publicação de aplicativos AIR para dispositivos com suporte a Retina Display de alta resolução](#)

[Testar e depurar usando o Modo intérprete](#)

[Teste e depuração no iOS via USB](#)

[Conectividade de vários dispositivos via USB](#)

[Resolução de problemas](#)

O Flash Professional inclui suporte à publicação de aplicativos do AIR for iOS. Os aplicativos AIR for iOS podem executar no iPhone e no iPad da Apple. Quando você publica para iOS, o Flash converte seu arquivos FLA em aplicativos iPhone nativos.

Para obter informações sobre requisitos de software e hardware para aplicativos AIR móveis e para desktops, consulte [Requisitos do sistema AIR](#).

Para obter instruções detalhadas sobre como compactar aplicativos do para o iPhone, consulte [Criando aplicativos Adobe AIR com o Packager for iPhone](#).

Vídeos e tutoriais

[Para o topo](#)

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Publicação de conteúdo em dispositivos iOS](#) (8:08, Adobe TV)
- Artigo: [Desenvolvimento para Apple iPhone usando Flash](#)
- Adobe Labs: [Aplicativos para iPhone](#)
- Blog/Vídeo: [One Application, Five Screens](#) (Christian Cantrell, Adobe blogs)
- Artigo: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (John Hattan, gamedev.net)
- Artigo: [Compilação de grandes projetos do Flash/AIR com muitos SWFs para iOS](#) (Tom Krcha, flashrealtime.com)
- Blog: [Exclusão de dispositivos do modo resolução de exibição solicitada](#)

Implantar aplicativos AIR diretamente e dispositivos iOS

[Para o topo](#)

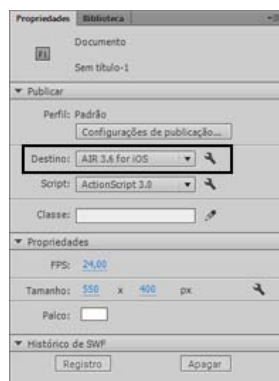
Uma importante alteração no fluxo de trabalho de implantação do aplicativo AIR permite que você implante aplicativos AIR diretamente em dispositivos iOS. Antes, para implantar aplicativos em dispositivos iOS, era necessário invocar aplicativos AIR do iTunes.

Entretanto, com o Flash Professional, você pode implantar aplicativos AIR diretamente no iOS, ignorando o uso do iTunes. Esse recurso reduz o tempo necessário para publicar um aplicativo AIR for iOS e melhora a produtividade e o desempenho de maneira significativa.

Observação: é necessário instalar o iTunes na máquina que tiver o Flash Professional instalado.

Para permitir a implantação direta em um dispositivo iOS, faça o seguinte:

1. Certifique-se de que o iTunes esteja instalado na máquina em que o Flash Professional está instalado.
2. No painel Propriedades do Flash Professional, clique no botão  ao lado do menu suspenso Destinodrop-down Configurações do AIR for iOS.



3. Na guia Implantação, selecione a opção Instalar aplicativo no dispositivo iOS conectado.



4. Clique em Publicar.

Teste e depuração de aplicativos AIR usando o simulador do iOS nativo

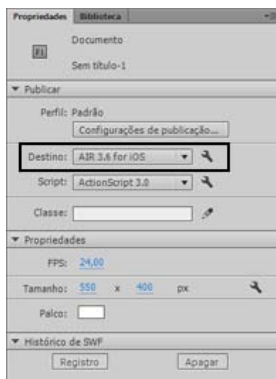
[Para o topo](#)

O Flash Professional pode ser integrado ao Apple Xcode para permitir que o simulador do iOS nativo teste e depure aplicativos AIR criados para iOS. O simulador do iOS é extremamente útil quando você não tem acesso aos dispositivos em si (iPhone ou iPad). Com o simulador do iOS nativo, também é possível testar e depurar aplicativos AIR em diversos dispositivos (iPhone e iPad). Entretanto, o simulador do iOS pode ser integrado ao Flash Professional CS6 executado somente em sistemas Macintosh.

Para usar o simulador do iOS, o Flash Professional exige que você baixe e instale o Xcode. Para obter mais informações, consulte [Configurar o Xcode para suporte ao simulador do iOS](#).

Configurar o Xcode para suporte ao simulador do iOS

1. Baixe e instale o Xcode de <http://developer.apple.com> ou faça o download pela App Store da Mac.
2. Inicie Flash Professional.
3. Crie ou abra um documento AIR for iOS existente.
4. No painel Propriedades, configure o Player de destino como AIR 3.6 for iOS.
5. Clique no botão  ao lado do menu suspenso Destino para abrir a caixa diálogo Configurações do AIR para iOS.



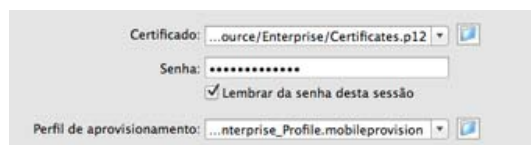
6. Na guia Geral, forneça o caminho totalmente qualificado do SDK do simulador do iOS manualmente ou navegue até o local. Por exemplo:

`Applications/Xcode.app/Contents/Developer/Platforms/iPhoneSimulator.platform/Developer/SDKs/iPhoneSimulator6.0`

Observação: O Flash Pro permite que você adicione o caminho ao iOS SDK apenas quando o aplicativo AIR incluir um arquivo ANE. Vá para Arquivo > Configurações do ActionScript > Caminho da biblioteca para incluir um arquivo ANE.



7. Na aba Implantação, forneça o Certificado e a Senha. Como opção, forneça o Perfil de provisionamento do aplicativo AIR.



8. Clique em OK para concluir.

Agora você pode usar o simulador do iOS para testar ou depurar seu aplicativo. Para obter informações, consulte [Testar aplicativos AIR usando o simulador do iOS nativo](#) e [Depurar aplicativos AIR usando o simulador do iOS nativo](#).

Testar aplicativos AIR usando o simulador do iOS nativo

Certifique-se de configurar o Xcod e definir o caminho para o SDK do iPhone antes de testar seu aplicativo. Para obter mais informações, consulte Configurar o XCode para o simulador do iOS.

1. No Flash Professional, selecione Controlar > Testar filme > no simulador iOS para exibir o simulador do iOS. Entretanto, se você não configurou o caminho do SDK do simulador do iOS na caixa de diálogo AIR para Configurações do iOS, será exibido um erro indicando esse fato.
2. Navegue até seu aplicativo no simulador do iOS e clique para iniciá-lo.

Depurar aplicativos AIR usando o simulador do iOS nativo

Certifique-se de configurar o Xcod e definir o caminho para o SDK do iPhone antes de depurar seu aplicativo. Para obter mais informações, consulte Configurar o XCode para o simulador do iOS.

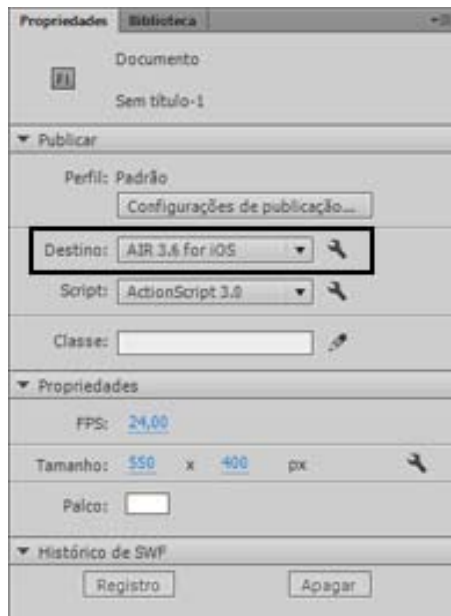
1. No Flash Professional, selecione Depurar > Depurar filme > no simulador do iOS para exibir o simulador do iOS. Entretanto, se você não configurou o caminho do SDK do simulador do iOS na caixa de diálogo Configurações do AIR for iOS, será exibido um erro indicando esse fato.
2. No Flash Professional, selecione Depurar > Iniciar sessão de depuração remota > ActionScript 3.0.
3. Navegue até seu aplicativo no simulador do iOS e clique para iniciá-lo.

Publicação de aplicativos AIR para dispositivos com suporte a Retina Display de alta resolução

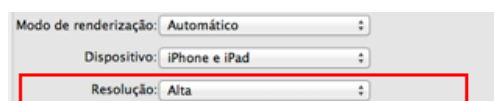
[Para o topo](#)

O Flash Professional permite que você crie aplicativos AIR avançados para iOS com um suporte estendido para o Retina Display de alta resolução. Você pode optar por selecionar o Retina Display de alta resolução ao publicar aplicativos AIR.

1. No Flash Professional, crie ou abra um documento existente do AIR for iOS.
2. No painel Propriedades, clique no botão  ao lado do menu suspenso Destino para selecionar a caixa de diálogo Configurações do AIR for iOS.



3. Na guia Geral, defina a Resolução como Alta.



4. Clique em Publicar.

Testar e depurar usando o Modo intérprete.

[Para o topo](#)

Novidades do Flash Professional CC

O Modo intérprete permite que você depure ou teste rapidamente seus aplicativos AIR criados para iOS. Quando o Modo intérprete é selecionado, os aplicativos AIR são instalados sem conversão para o código ARM.

Para ativar o Modo intérprete, faça o seguinte:

1. No painel Propriedades, clique no botão  ao lado do menu suspenso Destino para selecionar a caixa de diálogo Configurações do AIR for iOS.
2. Na guia Implantação, selecione **Teste** de dispositivo no Modo intérprete ou **Depuração** de dispositivo no Modo intérprete na opção do tipo de implantação do iOS.
3. Clique em OK para concluir.

Observação: É possível empacotar e carregar vários SWF que contenham código de bytes do ActionScript, usando os modos Intérprete e AOT (Ahead of Time). Para obter mais informações, consulte este blog .

Observação: O Modo intérprete deve ser utilizado somente para testes ou depuração. Os arquivos de instalação do AIR produzidos pelo Modo intérprete podem ser enviados para a Mac App Store.

Teste e depuração no iOS via USB

[Para o topo](#)

Novidades com o Flash Professional CC

Você pode testar e depurar aplicativos em dispositivos iOS conectados através de USB. Isso adiciona a funcionalidade de teste e depuração remota via wi-fi disponível no Flash Professional CC. No entanto, ao conectar dispositivos via USB os fluxos de trabalho de teste e depuração são simplificados pela redução do número de etapas manuais e, de fato, acelerando os processos de teste e depuração.

Para permitir o teste ou a depuração via USB, siga uma das etapas a seguir:

- **(Para depurar)** Selecione Depurar > Depurar filme > no Dispositivo via USB.
- **(Para testar)** Selecione Controle > Testar filme > no Dispositivo via USB.

Conectividade de vários dispositivos via USB

[Para o topo](#)

Novidades com o Flash Professional CC

O Flash Professional suporta o teste de aplicativos simultaneamente em vários dispositivos. Você pode se conectar e testar vários dispositivos através do USB.

Você pode aproveitar esse recurso para testar implantando em vários dispositivos com vários tamanhos de tela, versões de sistema operacional e configurações de hardware simultaneamente. Isso permite que você analise o desempenho de seu aplicativo no espectro de dispositivos de uma só vez.

1. No painel Propriedades, clique no botão  ao lado do menu suspenso Destino para selecionar a caixa de diálogo Configurações do AIR for iOS.
2. Na aba Implantação, uma lista de todos os dispositivos conectados é exibida. Selecione os dispositivos nos quais você deseja publicar o aplicativo.
3. Clique em Publicar.

Solução de problemas

[Para o topo](#)

- A publicação de um aplicativo AIR for iOS falha, se o nome do arquivo especificado for FLA ou o SWF contenha caracteres de bytes duplos.
- Ao publicar um aplicativo AIR for iOS, o Flash Pro trava se o dispositivo estiver desligado.

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

Criação de botões

[Etapas básicas para a criação de botões](#)
[Criar um botão com o símbolo de um botão](#)
[Ativar, editar e testar símbolos de botões](#)
[Solução de problemas de botões](#)
[Outros recursos de botão](#)

Etapas básicas para a criação de botões

[Para o topo](#)

1. Decida que tipo de botão melhor se adequa às suas necessidades.

Símbolo de botão A maioria das pessoas escolhe símbolos de botão pela sua flexibilidade. Os símbolos de botão contêm uma linha de tempo interna especializada para estados de botões. Você pode criar facilmente os estados Para cima, Para baixo e Sobre diferentes visualmente. Os símbolos de botão também mudam o seu estado automaticamente conforme reagem às ações do usuário.

Botão de clipe de filme Você pode usar um símbolo de clipe de filme para criar efeitos sofisticados de botão. Os símbolos de clipe de filme contêm quase todo tipo de conteúdo, inclusive animação. No entanto, os símbolos de clipe de filme não possuem os estados incorporados de Para cima, Para baixo e Sobre. Você mesmo cria esses estados usando ActionScript. Uma desvantagem é que os arquivos de clipe de filme são maiores que os arquivos de botão. Use estes recursos para aprender como criar um botão com um símbolo de clipe de filme:

- Tutorial: [Botões de clipe de filme](#) (ActionScript 3.0, Schoolofflash.com)

Componente de botão ActionScript Use um componente de botão se você requer apenas um botão padrão ou uma alternância e você não quer personalizá-lo extensivamente. Os componentes de botão ActionScript 2.0 e 3.0 vêm com um código incorporado que permite mudanças de estado. Portanto você não tem que definir a aparência e o comportamento dos estados de botão. Simplesmente arraste o componente para o Palco.

- **Os componentes de botão ActionScript 3.0 permitem alguma personalização.** Você pode ligar o botão a outros componentes, e compartilhar e exibir os dados do aplicativo. Eles possuem recursos incorporados, tais como suporte à acessibilidade. Os componentes Botão, Radiobutton e CheckBox estão disponíveis. Para obter detalhes, consulte [Uso do componente Botão](#) em *Uso dos componentes do Adobe ActionScript 3.0*. Para ver exemplos de uso dos componentes Botão, consulte [Introdução ao componente Botão AS3](#).
- **Os componentes de botão do ActionScript 2.0 não são personalizáveis.** O componente permite mudanças de estado. Para obter detalhes, consulte [Componente Botão](#).

2. Definição dos estados dos seus botões.

Quadro Para Cima A aparência do botão quando o usuário não está interagindo com ele.

Quadro Sobre A aparência do botão quando o usuário está para selecioná-lo.

Quadro Para Baixo A aparência do botão quando o usuário o seleciona.

Quadro Ocorrência A área que responde aos cliques do usuário. Definir este quadro Ocorrência é opcional. Se o seu botão é pequeno, ou se sua área gráfica não é contígua, pode ser útil definir este quadro.

- O conteúdo do quadro Ocorrência não é visível no Palco durante a reprodução.
- O gráfico para o quadro Ocorrência é uma área sólida grande o suficiente para abranger todos os elementos gráficos dos quadros Para cima, Para baixo e Sobre.
- Se você não especifica um quadro Ocorrência, a imagem de estado Para Cima é usada.

Você pode fazer um botão que responda quando uma área diferente do palco é clicada ou rolada (também chamada de rolagem separada) Coloque o gráfico do quadro Ocorrência em um local diferente do que outros gráficos do quadro do botão.

3. Associe uma ação com o botão.

Para fazer algo acontecer quando o usuário seleciona um botão, você adiciona um código ActionScript à Linha de Tempo. Insira o código ActionScript nos mesmos quadros que os botões. O painel de Snippets de Código tem código ActionScript 3.0 pré-gravado para muitos usos comuns do botão. Consulte [Adicionar interatividade com snippets de código](#).

Observação: O ActionScript 2.0 não é compatível com o ActionScript 3.0. Se sua versão do Flash usa ActionScript 3.0, você não pode colocar código ActionScript 2.0 no seu botão (e vice-versa). Antes de colar o ActionScript de uma outra origem em seus botões, verifique se a versão é compatível.

Criar um botão com o símbolo de um botão

[Para o topo](#)

Para fazer um botão ficar interativo, coloque uma ocorrência do símbolo de botão no Palco e atribua ações à ocorrência. Atribua as ações à linha de tempo raiz do arquivo Flash. Não adicione ações à linha de tempo do símbolo de botão. Para adicionar ações à linha de tempo do botão, use um botão de clipe de filme em seu lugar.

1. Selecione **Editar > Desmarcar tudo**, ou clique em uma área vazia do Palco para garantir que nada seja selecionado no Palco.
2. Selecione **Inserir > Novo símbolo**.
3. Na caixa de diálogo **Criar novo símbolo**, digite um nome. Em **Tipo de símbolo**, selecione **Botão**.
O Flash Pro alterna para o modo de edição de símbolo. A Linha do tempo é alterada para exibir quatro quadros consecutivos rotulados **Para cima**, **Sobre**, **Para baixo** e **Ocorrência**. O primeiro quadro, **Para cima**, é um quadro-chave em branco.
4. Para criar a imagem do botão do estado **Para cima**, selecione o quadro **Para cima** na Linha do tempo. Em seguida, use as ferramentas de desenho, importe um gráfico ou coloque uma ocorrência de outro símbolo no Palco.
Você pode usar os símbolos gráficos ou os símbolos de clipe de filme dentro de um botão, mas não pode usar outro símbolo de botão.
5. Na Linha do tempo, clique no quadro **Sobre** e, em seguida, selecione **Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave**.
O Flash Pro insere um quadro-chave que duplica o conteúdo do quadro **Para cima** precedente.
6. Com o quadro **Sobre** ainda selecionado, altere ou edite a imagem do botão no Palco para criar a aparência que deseja para o estado **Sobre**.
7. Repita as etapas 5 e 6 para o quadro **Para baixo** e o para o quadro **Ocorrência** opcional.
8. Para atribuir um som ao estado de um botão, selecione esse quadro de estado na Linha do tempo e selecione **Janela > Propriedades**. Em seguida, selecione um som do menu **Som** no **Inspetor de propriedades**. Apenas os sons que você já importou aparecerão no menu **Som**.
9. Quando terminar, selecione **Editar > Editar documento**. O Flash levará você de volta à linha de tempo principal do seu arquivo FLA. Para criar uma ocorrência do botão que você criou no Palco, arraste o símbolo do botão do painel **Biblioteca** para o Palco.
10. Para testar a funcionalidade de um botão, use o comando **Controle > Testar**. Você também pode visualizar os estados do símbolo de um botão no Palco escolhendo **Controlar > Ativar botões simples**. Este comando permite ver os estados para cima, sobre e para baixo de um símbolo de botão sem usar **Controle > Testar**.

Tutoriais e exemplos do símbolo de botão

Alguns desses itens mostram o Flash CS3 ou CS4, mas valem também para o Flash CS5.

- Vídeo: [Criação de botões](#) (Duração: 9:16, tv.adobe.com)
- Vídeo: [Símbolos de botões e interatividade no Flash CS4](#) (Inclui algum ActionScript 3.0, tv.adobe.com)
- Tutorial: [Símbolos de botões em Flash](#) (Inclui algum ActionScript 3.0, Kirupa.com)
- Exemplo: [ActionScript 3.0 para que um botão abra uma página da web](#) (Flashthusiast.com)
- Exemplo: [ActionScript 2.0 para que um botão abra uma página da web](#) (Adobe.com)
- Exemplo: [ActionScript 3.0 para que os botões saltem para diferentes cenas da ">Linha do tempoActionScript 3.0 para vários botões simultaneamente no Palco](#) (Flashthusiast.com)
- TechNote: [Como criar um botão simples](#) (Adobe.com)

Ativar, editar e testar símbolos de botões

[Para o topo](#)

Por padrão, o Flash Pro mantém os símbolos de botão desativados ao criá-los. Selecione e então ative um botão para vê-lo responder a eventos do mouse. A prática recomendada é desativar os botões enquanto trabalha e ativá-los para rapidamente testar seu comportamento.

- Para selecionar um botão, use a ferramenta **Selecionar** para arrastar um retângulo de seleção ao redor do botão.
- Para ativar ou desativar botões no Palco, escolha **Controlar > Ativar botões simples**. Este comando alterna entre os dois estados.

- Use as teclas de seta para mover um botão.
- Use o Inspetor de propriedades para editar um botão. Se não estiver visível, selecione Janela > Propriedades.
- Para testar o botão no ambiente de criação, selecione Controlar > Ativar botões simples.
- Para testar o botão no Flash Player, selecione Controlar > Testar filme [ou Testar Cena] > Testar. Este método é o único para testar botões de clipe de filme.
- Para testar o botão no painel Visualização da biblioteca, selecione o botão na Biblioteca e clique em Reproduzir.

Solução de problemas de botões

[Para o topo](#)

Use estes recursos para solucionar problemas comuns com os botões:

- TechNote: [Os hotspots dos botões estão ativos, embora os botões sejam cobertos com outros objetos](#) (Adobe.com)
- TechNote: [Adicionando ações para botões compartilhados](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Solução de problemas com símbolos de botão do ActionScript 2.0](#) (Kirupa.com)

Outros recursos de botão

[Para o topo](#)

Os TechNotes a seguir contêm instruções para alguns cenários de botões específicos:

- TechNote: [Como criar um novo botão](#) (Adobe.com)
- TechNote: [Criação de botões avançados](#) (Adobe.com)
- TechNote: [Como pode um botão de fazer coisas diferentes em momentos diferentes?](#) (Adobe.com)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Princípios básicos da animação

Tipos de animação

Sobre as taxas de quadros

Identificação de animações na Linha de tempo

Sobre as camadas na animação interpolada

Distribuição de objetos em camadas para animação interpolada

Criação de animações interpoladas distribuindo objetos em quadros-chave

Recursos adicionais

Observação: Como a maioria das coisas em Flash, a animação não exige nenhum ActionScript. Contudo, você pode criar a animação com o ActionScript se quiser.

Tipos de animação

[Para o topo](#)

O Flash oferece várias maneiras de criar animações e efeitos especiais. Cada método oferece diferentes possibilidades de criar um conteúdo envolvente e animado.

O Flash suporta os seguintes tipos de animação:

Interpolações de movimento Use interpolações de movimento para definir propriedades de um objeto, como posição e transparência alfa em um quadro e novamente em outro quadro. Em seguida, o Flash interpola os valores de propriedade entre os quadros. A interpolação de movimento é útil para a animação, que consiste em movimento ou transformação contínua de um objeto. As interpolações de movimento são exibidas na Linha do tempo como uma extensão contígua de quadros que, por padrão, podem ser selecionados como um único objeto. As Interpolações de movimento são eficientes e simples de criar.

Interpolações clássicas As interpolações clássicas são como as interpolações de movimento, mas mais complexas de criar. As Interpolações clássicas permitem alguns efeitos animados específicos que não são possíveis em interpolações com base em extensão.

Poses de cinemática inversa (desaprovado no Flash Professional CC) As poses cinemáticas inversas permitem alongar e curvar objetos Shape e vincular grupos de ocorrências de símbolos para fazer com que se movam juntos de forma natural. Depois de adicionar bones a uma forma ou a um grupo de símbolos, é possível alterar a posição dos bones ou dos símbolos em diferentes quadros-chave. O Flash interpola as posições nos quadros intermediários.

Interpolações de formas Na interpolação de forma, você desenha uma forma em um quadro específico na Linha do tempo e altera essa forma ou desenha outra forma em outro quadro específico. O Flash Pro então interpola as formas intermediárias para os quadros intermediários, criando a animação de uma forma se transformando em outra.

Animação quadro a quadro Esta técnica de animação permite especificar artes diferentes para cada quadro na Linha do tempo. Use esta técnica para criar um efeito parecido com os quadros de um filme reproduzido em rápida sucessão. Essa técnica é útil para animações complexas em que os elementos gráficos de cada quadro devem ser diferentes.

O tutorial em vídeo a seguir explica mais detalhadamente os diferentes tipos de animação: [Entendendo as interpolações \(2:36\)](#).

Sobre as taxas de quadro

[Para o topo](#)

A taxa de quadros, que é a velocidade com que uma animação é reproduzida, é medida pelo número de quadros por segundo (fps). Uma taxa de quadros muito lenta dá a impressão de que a animação está parando e começando novamente; uma taxa muito rápida borra os detalhes da animação. A taxa de quadros de 24 q/s é o padrão de novos documentos Flash e normalmente oferece os melhores resultados na Web. A taxa padrão de um filme de cinema também é de 24 q/s.

A complexidade da animação e a velocidade do computador que reproduz a animação afetam a suavidade da reprodução. Para determinar as taxas de quadro ideais, teste suas animações em vários computadores.

Como você especifica apenas uma taxa de quadros para todo o documento do Flash Pro, ajuste essa taxa antes de começar a criar a animação.

Identificação de animações na Linha de tempo

[Para o topo](#)

O Flash Pro diferencia a animação interpolada da animação quadro a quadro na Linha de tempo, exibindo indicadores diferentes em cada quadro que contém conteúdo.

Os seguintes indicadores de conteúdo do quadro aparecem na Linha de tempo:

- Uma extensão de quadros com um plano de fundo azul indica uma *interpolação de movimento*. Um ponto preto no primeiro quadro da extensão indica que a extensão interpolada tem um objeto de destino atribuído a ele. Losangos pretos indicam o último quadro e todos os outros quadros-chave de propriedade. Os quadros-chave de propriedade são quadros que contêm alterações de propriedade que você definiu de maneira explícita. Você pode selecionar que tipos de quadros-chave de propriedade devem ser exibidos, clicando com o botão direito do mouse (Windows) ou com o botão Command (Macintosh) na extensão da interpolação de movimento e selecionando Exibir quadros-chave > *tipo* no menu de contexto. Por padrão, o Flash exibe todos os tipos de quadros-chave de propriedade. Todos os outros quadros na extensão contêm valores interpolados para as propriedades de interpolação do objeto de destino.



- Um ponto vazio no primeiro quadro indica que o objeto de destino da interpolação de movimento foi removido. A extensão interpolada ainda contém seus quadros-chave de propriedade e pode ter um novo objeto de destino aplicado a ela.



- Uma extensão de quadros com plano de fundo verde indica uma *camada de pose* de cinemática inversa (IK). As camadas de pose contêm armaduras IK e *poses*. Cada pose é exibida na Linha do tempo como um losango preto. O Flash interpola as posições da armadura nos quadros entre as poses.



- Um ponto preto no quadro-chave inicial com uma seta preta e plano de fundo azul indica uma *interpolação clássica*.



- Uma linha tracejada indica que a interpolação clássica está quebrada ou incompleta, por exemplo, quando falta um quadro-chave no final.



- Um ponto preto no quadro-chave inicial com uma seta preta e plano de fundo verde claro indica uma *interpolação de forma*.



- Um ponto preto indica um único quadro-chave. Os quadros em cinza-claro depois de um quadro-chave único contêm o mesmo conteúdo sem alterações. Esses quadros têm uma linha preta vertical e um retângulo vazio no último quadro da extensão.



- Um pequeno *a* indica que é atribuído ao quadro o painel Ações.



- Um sinalizador vermelho indica que o quadro contém um rótulo.



- Uma barra dupla verde indica que o quadro contém um comentário.



- Uma âncora dourada indica que o quadro é uma âncora com nome.



Noções de camadas na animação

[Para o topo](#)

Cada cena em um documento do Flash Pro pode consistir em um número qualquer de camadas na Linha do tempo. Use camadas e pastas de camada para organizar o conteúdo de uma sequência de animação e separar objetos animados. Organizá-los em camadas e pastas evita que sejam apagados, conectados ou segmentados uns aos outros quando sobrepostos. Para criar uma animação que inclua o movimento interpolado de mais de um símbolo ou campo de texto no mesmo tempo, coloque cada objeto em uma camada separada. Você pode usar uma camada como camada de plano de fundo para a arte estática e usar camadas extras para um objeto animado separado.

Ao criar uma interpolação de movimento, o Flash Pro converte a camada que contém o objeto selecionado para interpolar em uma camada de interpolação. A camada de interpolação tem um ícone de interpolação perto do nome da camada na Linha do tempo.

Se houver outros objetos na mesma camada que o objeto interpolado, o Flash Pro acrescenta novas camadas acima ou abaixo da camada

original conforme necessário. Os objetos que existirem abaixo do objeto interpolado em sua camada original se movem para uma nova camada abaixo da camada original. Os objetos que estavam abaixo do objeto interpolado em sua camada original são movidos para uma nova camada acima da camada original. O Flash Pro insere essas novas camadas entre as camadas preexistentes na Linha do tempo. Dessa forma, o Flash Pro preserva a ordem de empilhamento original de todos os objetos gráficos no Palco.

Uma camada de interpolação só pode conter extensões de interpolação (grupos contíguos de quadros contendo uma interpolação), quadros estáticos, quadros-chave em branco ou quadros vazios. Cada extensão de interpolação contém apenas um objeto de destino único e um caminho opcional de movimento para o objeto destino. Como você não pode desenhar em uma camada de interpolação, crie interpolações adicionais ou estáticas em outras camadas e depois arraste-as para a camada de interpolação. Para colocar scripts de quadros em uma camada de interpolação, crie os scripts em outra camada e arraste-os para a camada de interpolação. O script de quadro só pode residir em um quadro fora da própria extensão de interpolação de movimento. Em geral, é melhor manter todos os scripts de quadro em uma camada separada contendo apenas o ActionScript.

Quando um documento contiver várias camadas, o controle e a edição dos objetos em uma ou mais camadas podem ser tarefas difíceis. Essa tarefa se mostra mais fácil se você trabalhar com o conteúdo de uma camada por vez. Para ocultar ou bloquear as camadas nas quais você não esteja trabalhando no momento, clique no ícone Olho ou Bloqueio próximo ao nome da camada na Linha do tempo. O uso das pastas de camada o ajuda a organizar as camadas em grupos gerenciáveis.

Distribuição de objetos em camadas para animação interpolada

[Para o topo](#)

O Flash Pro move automaticamente o objeto para a respectiva camada de interpolação, quando aplicada uma interpolação de movimento ao objeto. No entanto, você também pode distribuir objetos nas respectivas camadas distintas. Por exemplo, você mesmo pode optar por distribuir objetos quando estiver organizando o conteúdo. A distribuição manual também é útil para aplicar animação aos objetos, mantendo, ao mesmo tempo, o controle preciso sobre a forma como eles são transferidos de uma camada para outra.

Ao usar o comando Distribuir em camadas (Modificar > Linha do tempo > Distribuir em camadas), o Flash Pro distribui cada objeto selecionado em uma camada nova e separada. Todos os objetos que você não seleciona (incluindo objetos em outros quadros) são preservados em suas camadas originais.

Você pode aplicar o comando Distribuir em camadas a qualquer elemento no Palco, incluindo objetos gráficos, ocorrências, bitmaps, cliques de vídeo e blocos de texto separados.

Sobre as novas camadas criado com Distribuir em camadas

As novas camadas criadas durante a operação Distribuir em camadas são nomeadas de acordo com o nome do elemento que cada um contém:

- Uma nova camada contendo um ativo de biblioteca (como símbolo, bitmap ou clipe de vídeo) recebe o mesmo nome que o ativo.
- Uma nova camada contendo uma ocorrência com nome recebe o nome da ocorrência.
- Uma nova camada contendo um caractere de um bloco de texto separado recebe o nome do caractere.
- A camada nova que contém um objeto gráfico (que não tem nome) se chama Camada1 (ou Camada2 e assim por diante), pois os objetos gráficos não têm nomes.

O Flash Pro insere as novas camadas abaixo das camadas selecionadas. As novas camadas são organizadas de cima para baixo, na ordem em que os elementos selecionados foram originalmente criados. As camadas no texto separadas são organizadas na ordem dos caracteres, seja para esquerda para a direita, da direita para a esquerda, ou de cima para baixo. Por exemplo, suponhamos que você separe o texto *FLASH* e o distribua em camadas. As novas camadas, denominadas F, L, A, S e H, são organizadas de cima para baixo com a letra F na parte superior. Essas camadas são exibidas logo abaixo da camada que continha inicialmente o texto.

Distribuir objetos em camadas

1. Selecione os objetos que você deseja distribuir em camadas separadas. Os objetos podem estar em uma camada única, ou em várias camadas, incluindo camadas não contíguas.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione Modificar > Linha do tempo > Distribuir em camadas.
 - Clique com o botão direito (Windows) ou mantenha pressionada a tecla Control enquanto clica (Macintosh) nos objetos selecionados e escolha Distribuir em camadas.

Criação de animações interpoladas distribuindo objetos em quadros-chave

[Para o topo](#)

Novidades do Flash Professional CC

O Flash Pro permite que você distribua automaticamente objetos para cada quadro-chave separado. Você pode escolher distribuir objetos ao organizar o conteúdo no palco. Manualmente, o processo é tedioso e demorado. A distribuição é muito útil ao criar animações interpoladas, colocando objetos em quadros-chave individuais. Você pode atribuir objetos diferentes ou estados de objetos a quadros-chave individuais. Na verdade, quando o indicador de posicionamento é arrastado por esses quadros-chave, o efeito de uma animação interpolada é aparente.

Ao usar o comando Distribuir em quadros-chave, o Flash Pro distribui cada objeto selecionado para um novo quadro-chave separado. Todos os objetos que você não seleciona (incluindo objetos em outros quadros) são preservados em suas camadas originais.

Você pode aplicar o comando Distribuir em quadros-chave a qualquer elemento no Palco, incluindo objetos gráficos, instâncias, bitmaps, cliques de vídeo e blocos de texto.

Sobre novos quadros-chave criados com Distribuir em quadros-chave

- Os novos quadros-chave criados durante a operação Distribuir em quadros-chave são organizados de acordo com a sequência em que os objetos que foram selecionados.
- Se qualquer objeto na camada ficar desmarcado ao realizar a operação Distribuir em quadros-chave, os quadros originais não serão afetados por esses objetos. Os objetos selecionados para distribuição são atribuídos a quadros-chave, iniciando o próximo quadro imediatamente após o último quadro do conteúdo original. Por exemplo, Objeto1 e Objeto2 estão em uma camada que possui 50 quadros. Se Objeto1 for escolhido para distribuição, ele será colocado no 51º quadro-chave.

Distribuir objetos em quadros-chave

1. Selecione os objetos que você deseja distribuir em camadas separadas. Os objetos podem estar em uma camada única, ou em várias camadas, incluindo camadas não contíguas.
2. Clique com o botão direito (Windows) ou mantenha pressionada a tecla Control enquanto clica (Macintosh) nos objetos selecionados e escolha Distribuir em quadros-chave.

Recursos adicionais

[Para o topo](#)

Os seguintes artigos sobre o trabalho com animações no Flash Pro estão disponíveis em:

- [Criação de uma animação simples em Flash](#) (Adobe.com)
- [Manual didático de animação para Flash Professional](#) (Adobe.com)
- [Manual de migração de movimento para Flash Professional](#) (Adobe.com)
- [Criação de animação no ActionScript 3.0](#) (Adobe.com)
- [Como fazer sincronização de lábios de um personagem em Flash](#) (Duração = 2:30, YouTube.com)

Mais recursos de ajuda

- [Trabalho com animação de interpolação clássica](#)
- [Cinemática inversa](#)
- [Interpolação de formas](#)
- [Animação quadro a quadro](#)
- [Criar um novo documento](#)

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Utilização do Flash Professional com Adobe Scout

Agora o Flash Professional CC pode aproveitar os recursos de telemetria avançada fornecidos pelo Adobe Scout. Este recurso permite que você recupere e utilize os dados de perfil agrupados intuitivamente fornecidos pelo Scout.

O Scout é uma ferramenta de análise e perfil para o runtime do Flash que permite analisar o desempenho de aplicativos desenhados para dispositivos móveis, desktop ou web. O Scout foi projetado para fornecer dados precisos agregados de vários recursos do sistema. Os dados fornecidos são intuitivos o suficiente para medir, fazer o perfil e analisar facilmente o desempenho de aplicativos.

O Scout fornece dados de telemetria para qualquer SWF funcionando em seu computador. Para permitir e exibir dados avançados, o Flash Professional fornece opções na caixa de diálogo de configurações de publicação.

Para integrar o Flash Professional CC ao Scout, faça o download e instale o Scout no mesmo computador em que o Flash Professional CC foi instalado. Você também pode instalar o Adobe Scout em um sistema diferente e usar a funcionalidade de registro remoto para recuperar dados de telemetria para os SWFs executados remotamente.

Observação: certifique-se de que a conexão sem fio entre o sistema e o dispositivo que executa o aplicativo está estável e sem problemas.

Para fazer download e instalar o Adobe Scout, clique [aqui](#).

Permissão de dados de telemetria detalhados

[Para o início](#)

Para visualizar e analisar seu desempenho de aplicações com dados de telemetria detalhadas, faça o seguinte:

1. No Flash Professional CC, selecione Arquivo > Configurações de publicação para selecionar a caixa de diálogo Configurações de publicação.
2. Na caixa de diálogo Publicar configurações, busque detalhadamente nas opções Avançadas para selecionar a opção Permitir telemetria detalhada.
3. Você pode optar por fornecer uma senha para proteger o acesso aos dados detalhados de telemetria para sua aplicação. Se você optar por ativar a proteção por senha, é possível acessar dados detalhados de telemetria para o seu aplicativo somente depois de fornecer a senha no Scout.
4. Clique em OK.

Ativar dados detalhados de telemetria para publicação do Adobe AIR em dispositivos iOS

[Para o início](#)

Para ativar Dados de telemetria detalhada para aplicativos do Adobe AIR escritos para dispositivos iOS, faça o seguinte.

1. Certifique-se de selecionar a opção Ativar telemetria detalhada na caixa de diálogo Configurações de publicação. Para obter mais informações, consulte [Ativar dados detalhados de telemetria](#).
2. No painel Propriedades, clique no botão  ao lado do menu suspenso Destino para selecionar a caixa de diálogo Configurações do AIR for iOS.
3. Na caixa de diálogo Configurações do AIR for iOS, alterne para a guia Implantação e selecione a opção Ativar amostra na seção Opções de telemetria.
4. Clique em OK.

Ativar dados detalhados de telemetria para publicação do Adobe AIR em dispositivos Android

[Para o início](#)

Para ativar Dados de telemetria detalhada para aplicativos do Adobe AIR escritos para dispositivos Android, faça o seguinte.

1. Certifique-se de selecionar a opção Ativar telemetria detalhada na caixa de diálogo Configurações de publicação. Para obter mais informações, consulte [Ativar dados detalhados de telemetria](#).
2. No painel Propriedades, clique no botão  ao lado do menu suspenso Destino para selecionar a caixa de diálogo Configurações do AIR for Android.
3. Na caixa de diálogo Configurações do AIR for Android, alterne para a guia Implantação e selecione a opção Ativar amostra na seção Opções de telemetria.
4. Na guia Permissões selecione a opção Internet.
5. Clique em OK.

Abrir arquivos do Flash Professional CS6 com o Flash Professional CC

Como foi apresentado no Flash CS5, o Flash Pro CC continua a suportar o formato de arquivo XFL, tanto como os tipos de arquivos .fla compactado e .xfl descompactado. O Flash Pro também continua a suportar a abertura de arquivos salvos em qualquer versão anterior do Flash Professional. Os tipos de arquivos suportados incluem não só a abertura dos arquivos XFL salvos no Flash CS5 e CS6, mas também nos antigos arquivos .fla "binários" salvos no Flash CS4 e anteriores.

Ao salvar o arquivo, o Flash Pro CC continua a fornecer as opções de salvar um documento do Flash (.fla) ou documento descompactado (.xfl). O arquivo XFL resultante é marcado internamente com a versão do arquivo do Flash Professional CC. No entanto, desde que as versões do Flash CS5.5 e posteriores sejam capazes de abrir versões "futuras" de arquivos XFL, o Flash CS5.5 e o Flash CS6 também podem abrir os arquivos do Flash CC. Consequentemente, você não verá opções na lista suspensa Salvar Como Tipo para salvar explicitamente em uma versão antiga do Flash.

Entretanto, como será descrito a seguir, alguns recursos são desaprovados no Flash Professional CC. Isso pode afetar arquivos que foram criados em versões mais antigas do Flash. É importante que você faça as mudanças necessárias para esses arquivos com uma versão antiga do Flash, antes de abri-los no Flash Professional CC.

Conversão de conteúdo criado usando Recursos suspensos

[Para o início](#)

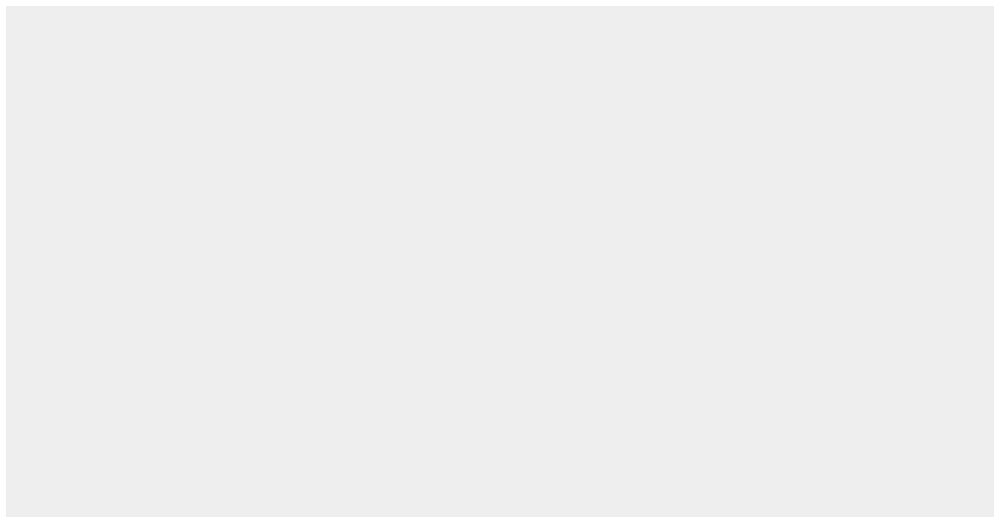
Se você abrir um arquivo salvo anteriormente em uma versão anterior do Flash Pro, você pode encontrar um recurso que não é mais suportado no Flash Professional CC. E é exibida uma mensagem de aviso indicando a mesma. Ao afirmar que pretende continuar com a conversão, o Flash Professional CC irá converter automaticamente o conteúdo desaprovado em um tipo de conteúdo suportado. Observe que o Flash Professional CC exibirá um aviso se isso ocorrer, de modo que você possa salvar com um nome de arquivo diferente. Isso permite que você mantenha uma cópia de arquivo do arquivo original com o conteúdo original intacto.

Na conversão dos recursos preteridos, o Flash Professional tenta preservar visualmente o conteúdo original. No entanto, após a conversão de algumas das funcionalidades disponíveis com o conteúdo original pode não estar disponível:

1. As cinemáticas inversas são convertidas para as animações quadro-a-quadro
2. O texto TLF é convertido em um texto clássico e estático. O texto TLF integrado em arquivos PSD e AI também são convertidos para texto clássico, quando importados para o Flash Pro CC.
3. ActionScript 1 / ActionScript 2:
 - a. A configuração de publicação é padrão para o ActionScript 3
 - b. O código AS2 anexado a qualquer instância no palco será removido (pois as ações em instâncias não são suportadas no AS3)
 - c. Os componentes AS2 serão transportados como espaços reservados, mas não pode ser usado para criar novos conteúdos no palco. Além disso, eles irão gerar erros de compilação no AS3.

Observação: Como o Flash Professional CC verifica e depois converte qualquer conteúdo desaprovado em arquivos mais antigos, você pode sentir atrasos ao abrir arquivos salvos anteriormente em uma versão anterior do Flash. Para resolver este atraso para futuras utilizações, salve novamente o arquivo usando o Flash Pro CC. Uma vez que o arquivo é sinalizado como CC, esta digitalização e conversão não ocorrerá mais no arquivo dito e, portanto, resulta em abertura mais rápida de arquivos.

Observação: O Flash Pro CC não suporta a importação de arquivos SWC.





As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Animação quadro a quadro

[Criar animações quadro a quadro](#)

[Criar animações quadro a quadro convertendo interpolações clássicas ou de movimento](#)

[Usar sequência em papel transparente](#)

Criar animações quadro a quadro

[Para o início](#)

A animação quadro a quadro altera o conteúdo do Palco em todos os quadros, e é indicada para animações complexas, em que uma imagem é alterada em todos os quadros, em vez de simplesmente se movimentar pelo Palco. Esse tipo de animação aumenta mais o tamanho do arquivo do que a animação interpolada, porque o Flash Professional armazena os valores de cada quadro completo.

Para criar uma animação quadro a quadro, defina todos os quadros como principais e crie uma imagem diferente para cada um deles. Cada quadro-chave novo contém, inicialmente, o mesmo conteúdo que o quadro-chave que o preceder, assim você pode modificar os quadros na animação aceleradamente.

1. Clique no nome de uma camada para torná-la a camada ativa e selecione um quadro na camada em que a animação deve iniciar.
2. Se o quadro não for um quadro-chave, selecione Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave.
3. Crie a arte para o primeiro quadro da sequência. Use as ferramentas de desenho, cole o gráfico da Área de transferência ou importe um arquivo.
4. Para adicionar um novo quadro-chave cujo conteúdo seja igual àquele do primeiro quadro, clique no próximo quadro à direita na mesma linha e selecione Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave, ou clique com o botão direito (no Windows) ou com o botão Control (no Macintosh) e selecione Inserir quadro-chave.
5. Para desenvolver o próximo incremento da animação, altere o conteúdo deste quadro no Palco.
6. Para completar sua sequência de animação quadro a quadro, repita as etapas 4 e 5 até montar o movimento desejado.
7. Para testar a sequência de animação, selecione Controlar > Reproduzir ou clique no botão Reproduzir, no Controlador (Janela > Barras de ferramentas > Controlador).

Criar animações quadro a quadro convertendo interpolações clássicas ou de movimento

[Para o início](#)

É possível converter uma interpolação clássica ou extensão da interpolação de movimento em animação quadro a quadro. Na animação quadro a quadro, cada quadro contém quadros-chave distintos (não quadros-chave de propriedade), contendo cada um ocorrências separadas do símbolo animado. A animação quadro a quadro não contém valores de propriedade interpolados.

❖ Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) na extensão de interpolação que deseja converter e escolha Converter em animação quadro a quadro, no menu de contexto.

Usar sequência em papel transparente

[Para o início](#)

Geralmente, só um quadro da sequência de imagem aparece no Palco. Para ajudar a posicionar e editar uma animação quadro a quadro, visualize dois ou mais quadros no Palco de uma só vez. O quadro na posição de reprodução aparece totalmente colorido, ao passo que os quadros vizinhos ficam mais claros, como se cada quadro fosse desenhado em uma folha de papel transparente, com as folhas presas umas às outras pela parte superior. Não é possível editar esses quadros mais claros.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Alinhamento de objetos com Cascas de cebola e Grade](#) (Duração = 8:34, Adobe Press)

Visualize simultaneamente vários quadros de uma animação no Palco

❖ Clique no botão Papel transparente . Todos os quadros entre os marcadores Iniciar e Terminar papel transparente (no cabeçalho da Linha de tempo) ficarão superpostos, como um único quadro na janela do documento.

Controlar exibição de papel transparente

- Para exibir os quadros de papel transparente como contornos, clique no botão Contornos de papel transparente .
- Para alterar a posição do marcador de transparência, arraste o ponteiro para um novo local. (Normalmente, os marcadores de transparência se movem em conjunto com o ponteiro do quadro atual.)
- Para ativar a edição de todos os quadros entre os marcadores de transparência, clique no botão Editar múltiplos quadros . Geralmente, as

sequências em papel transparente permitem editar apenas o quadro atual. No entanto, você pode exibir o conteúdo de cada quadro entre os marcadores de transparência, e disponibilizar cada um deles para edição, independentemente de qual seja o quadro atual.

Nota: As camadas bloqueadas (as que têm um ícone de cadeado) não são exibidas quando está ativada a opção de papel transparente. Para evitar uma grande quantidade de imagens confusas, bloqueie ou oculte as camadas que você não quer ver como papel transparente.

Alterar a exibição dos marcadores de transparência

❖ Clique no botão Modificar marcadores de transparência e selecione um dos seguintes itens:

Sempre mostrar marcadores Exibe os marcadores de transparência no cabeçalho da Linha de tempo, estando a opção de papel transparente ativada ou não.

Ancorar transparência Bloqueia os marcadores de transparência na posição atual no cabeçalho de Linha de tempo. Em geral, o intervalo de transparência se refere ao ponteiro atual do quadro e aos marcadores de transparência. A ancoragem dos marcadores impede que eles se movam do ponteiro atual do quadro.

Transparência 2 Exibe dois quadros em cada lado do quadro atual.

Transparência 5 Exibe cinco quadros em cada lado do quadro atual.

Transparência para todos Exibe todos os quadros em cada lado do quadro atual.



Quadros e quadros-chave

[Inserir quadros na Linha do tempo](#)
[Selecionar quadros na Linha do tempo](#)
[Rotular quadros na Linha do tempo](#)
[Ativar seleção de quadro com base em extensão](#)
[\(Somente Flash Professional CC\) Distribuir para quadros-chave](#)
[Copiar ou colar um quadro ou uma sequência de quadros](#)
[Excluir um quadro ou uma sequência de quadros](#)
[Mova um quadro-chave ou uma sequência de quadros-chave.](#)
[Alterar o comprimento de uma sequência de quadro estático](#)
[Converter um quadro-chave em um quadro](#)
[Exiba uma visualização do conteúdo do quadro na Linha do tempo](#)

Como os filmes, os documentos Adobe® Flash® Professional dividem espaços de tempo em quadros. Na Linha do tempo, você trabalha com esses quadros para organizar e controlar o conteúdo do documento. Os quadros na Linha do tempo devem ser colocados na ordem em que você deseja que os objetos apareçam nos quadros em seu conteúdo finalizado.

O quadro-chave é um quadro em que aparece uma nova ocorrência de símbolo na Linha do tempo. O quadro-chave também pode ser o quadro que inclui o código ActionScript® para controlar algum aspecto do seu documento. Você também pode adicionar um quadro-chave em branco à Linha do tempo como alocador de espaço dos símbolos que planeja adicionar posteriormente ou para deixar explicitamente o quadro em branco.

O quadro-chave de propriedade é aquele em que você define uma mudança nas propriedades de um objeto para uma animação. O Flash Professional pode interpolar ou preencher automaticamente os valores de propriedade entre os quadros-chave de propriedade a fim de produzir animações fluentes. Como os quadros-chave de propriedade permitem que você produza uma animação sem desenhar cada quadro individualmente, eles facilitam a criação da animação. Uma série de quadros contendo animação interpolada é chamada de interpolação de movimento.

Um quadro interpolado é qualquer quadro que faça parte de uma interpolação de movimento.

Um quadro estático é qualquer quadro que não faça parte de uma interpolação de movimento.

Você organiza quadros-chave e quadros-chave de propriedade na Linha do tempo para controlar a sequência de eventos no seu documento e na animação correspondente.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Edição de quadros na Linha do tempo](#) (Duração = 9:27, Peachpit.com)

Inserir quadros na Linha do tempo

[Para o início](#)

- Para inserir um novo quadro, selecione Inserir > Linha do tempo > Quadro (F5).
- Para criar um novo quadro-chave, selecione Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave (F6) ou clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no quadro em que você deseja colocar um quadro-chave e, no menu de contexto, selecione Inserir quadro-chave.
- Para criar um novo quadro-chave em branco, selecione Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave em branco ou clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no quadro em que você deseja colocar um quadro-chave e selecione Inserir quadro-chave em branco, no menu de contexto.

Selecionar quadros na Linha do tempo

[Para o início](#)

O Flash Professional oferece dois diferentes métodos de seleção de quadros na Linha do tempo. Na seleção baseada no quadro (o padrão), você seleciona quadros individuais na Linha do tempo. Na seleção com base em extensão, a sequência inteira de quadros, de um quadro-chave para o próximo, é selecionada quando você clica em qualquer quadro na sequência. É possível especificar a seleção com base em extensão em Preferências do Flash Professional .

- Para selecionar um quadro, clique nele. Se a opção Seleção com base em extensão estiver ativada, clique no quadro com a tecla Control (Windows) ou Command (Macintosh) pressionada.
- Para selecionar vários quadros adjacentes, arraste o cursor sobre os quadros ou pressione Shift e clique nos quadros adicionais.
- Para selecionar vários quadros não contíguos, clique com a tecla Control pressionada (Windows) ou clique com a tecla Command pressionada (Macintosh) nos quadros adicionais.

- Para selecionar todos os quadros na Linha do tempo, selecione Editar > Linha do tempo > Selecionar todos os quadros.
- Para selecionar uma extensão inteira de quadros estáticos, clique duas vezes em um quadro entre dois quadros-chave. Se a opção Seleção com base em extensão estiver ativada, clique em qualquer quadro na sequência.
- Para selecionar uma sequência completa de quadros (interpolação de movimento ou cinemática invertida) clique nele se você tiver a Seleção por Extensão habilitada em Preferências. Se a Seleção por Sequência estiver desabilitada, clique duas vezes na sequência. Para selecionar várias extensões, clique em cada um enquanto pressiona a tecla Shift.

Rotular quadros na Linha do tempo

[Para o início](#)

Você pode rotular quadros na Linha do Tempo como uma forma de organizar seus conteúdos. Você também pode rotular um quadro para poder fazer referência a ele no ActionScript por seu rótulo. Desta forma, se você reorganizar a Linha do Tempo e mover o rótulo para um número de quadro diferente, o ActionScript ainda fará referência ao mesmo rótulo e não terá que ser atualizado.

Os rótulos dos quadros só podem ser aplicados a quadros-chave. É recomendável criar uma camada separada na Linha do Tempo para conter seus rótulos de quadros.

Para adicionar um rótulo de quadro:

1. Selecione o quadro que você deseja rotular na Linha do Tempo.
2. Com o quadro selecionado, insira o nome do rótulo na seção Rótulo do Inspetor de Propriedades. Pressione Enter ou Retornar.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Utilização de rótulos de quadros](#) (Comprimento = 8:29, Peachpit.com)

Ativar seleção de quadro com base em extensão

[Para o início](#)

A seleção de quadro com base em extensão permite selecionar um intervalo de quadros entre 2 quadros-chaves com um único clique.

1. Selecione Editar > Preferências.
2. Selecione a categoria Geral.
3. Na seção Linha do tempo, selecione Seleção com base em extensão.
4. Clique em OK.

(Somente Flash Professional CC) Distribuir para quadros-chave

[Para o início](#)

A opção Distribuir para quadros-chave permite que você distribua vários objetos (símbolos e bitmaps) no palco para quadros-chave individuais.

1. Selecione vários objetos de qualquer camada do palco.
2. Clique com o botão direito do mouse e selecione Distribuir para quadros-chave.

Copiar ou colar um quadro ou uma sequência de quadros

[Para o início](#)

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione o quadro ou a sequência e selecione Editar > Linha do tempo > Copiar quadros. Selecione o quadro ou a sequência que você deseja substituir e selecione Editar > Linha do tempo > Colar quadros.
 - Efetue a ação Alt-arrastar (Windows) ou Option-arrastar (Macintosh) para arrastar um quadro-chave para o local em que deseja copiá-lo.

Excluir um quadro ou uma sequência de quadros

[Para o início](#)

❖ Selecione o quadro ou a sequência e selecione Editar > Linha do tempo > Remover quadro ou clique com o botão direito (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no quadro ou na sequência e selecione Remover quadro no menu de contexto.

Os quadros circundantes permanecem inalterados.

Mova um quadro-chave ou uma sequência de quadros-chave.

[Para o início](#)

❖ Selecione um quadro-chave ou uma extensão de quadros-chave e, em seguida, arraste o quadro chave ou a extensão para o local desejado.

Alterar o comprimento de uma sequência de quadro estático

[Para o início](#)

❖ Mantenha pressionada a tecla Control (Windows) ou Command (Macintosh) enquanto arrasta no quadro inicial ou final da extensão para a

esquerda ou para a direita.

Para alterar a duração de uma sequência de animação quadro-a-quadro, consulte [Criar animações quadro a quadro](#).

Converter um quadro-chave em um quadro

[Para o início](#)

❖ Selecione o quadro-chave e selecione **Editar > Linha do tempo > Limpar quadro-chave** ou clique com o botão direito (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no quadro-chave e selecione **Limpar quadro-chave** no menu de contexto.

O conteúdo do Palco do quadro-chave limpo e todos os quadros até o quadro-chave subsequente são substituídos pelo conteúdo do Palco do quadro precedente ao quadro-chave limpo.

Exiba uma visualização do conteúdo do quadro na Linha do tempo

[Para o início](#)

Em cada quadro-chave da Linha do Tempo, você pode previsualizar os itens do quadro-chave em miniaturas.

❖ Escolha **Previsualização** do menu **Opções** do painel **Linha de Tempo** no canto superior direito do painel **Linha do Tempo**

Mais tópicos da Ajuda

[Princípios básicos da animação](#)

[Interpolações de movimento](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Interpolação de formas

[Sobre interpolações de formas](#)

[Criar uma interpolação de formas](#)

[Controlar alterações de forma com as referências correspondentes](#)

Sobre interpolações de formas

[Para o início](#)

Na interpolação de forma, você desenha uma forma vetorial em um quadro específico na Linha do tempo e altera essa forma ou desenha outra forma em outro quadro específico. O Flash Professional então interpola as formas intermediárias para os quadros intermediários, criando a animação de uma forma se transformando em outra.

As interpolações de forma funcionam melhor com formas simples. Evite formas com recortes ou espaços negativos nelas. Teste as formas que deseja usar para determinar os resultados. Você pode usar referências de forma para informar ao Flash Professional que pontos da forma inicial devem corresponder a pontos específicos na forma final.

Você também pode interpolar a posição e a cor das formas em uma interpolação de formas.

Para aplicar a interpolação de forma a grupos, ocorrências ou imagens de bitmap, separe esses elementos. Consulte [Separar uma ocorrência do seu símbolo](#)

Para aplicar a interpolação de forma ao texto, separe o texto duas vezes para convertê-lo em objetos. Consulte [Separar uma ocorrência do seu símbolo](#)

Os seguintes tutoriais em vídeo demonstram como criar interpolações de formas. Alguns vídeos podem mostrar a área de trabalho do Flash Professional CS3 ou CS4, mas também valem para o Flash Professional CS5.

- Vídeo [Criação de animações com interpolações de formas \(5:36\)](#)
- Vídeo: [Criação de interpolações de formas\(3:47\)](#)

Criar uma interpolação de formas

[Para o início](#)

As etapas a seguir mostram como criar uma interpolação de formas do quadro 1 ao quadro 30 da Linha do tempo. No entanto, você pode criar interpolações em qualquer parte da Linha do tempo que escolher.

1. No quadro 1, desenhe um quadrado com a ferramenta Retângulo.
2. Selecione o quadro 30 da mesma camada e adicione um quadro-chave em branco, escolhendo Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave em branco, ou pressionando F7.
3. No Palco, desenhe um círculo com a ferramenta Oval no quadro 30.

Agora você deve ter um quadro-chave no quadro 1 com um quadrado e um quadro-chave no quadro 30 com um círculo.

4. Na Linha do tempo, selecione um dos quadros entre os dois quadros-chave na camada que contém as duas formas.
5. Escolha Inserir > Interpolação de formas.

O Flash interpola as formas de todos os quadros entre os dois quadros-chave.

6. Para visualizar a interpolação, movimente o indicador de reprodução nos quadros na Linha do tempo ou pressione a tecla Enter.
7. Para interpolar movimento além de forma, mova a forma no quadro 30 para um local no Palco que seja diferente do local da forma no quadro 1.

Visualize a animação pressionando a tecla Enter.

8. Para interpolar a cor da forma, crie uma cor para a forma no quadro 1 diferente da cor da forma no quadro 30.
9. Para adicionar atenuação à interpolação, selecione um dos quadros entre os dois quadros-chave e digite um valor no campo Atenuação, no Inspetor de propriedades.

Digite um valor negativo para atenuar o início da interpolação. Digite um valor positivo para atenuar o final da interpolação.

Controlar alterações de forma com as referências correspondentes

[Para o início](#)

Para controlar alterações de forma mais complexas ou improváveis, você pode usar as referências de forma. As referências de forma identificam os pontos que devem corresponder nas formas de início e fim. Por exemplo, se você estiver interpolando o desenho de um rosto à medida que ele muda de expressão, é possível usar uma referência de forma para marcar cada olho. Então, em vez do rosto se tornar uma massa amorfa

enquanto ocorre a mudança de forma, os dois olhos permanecem reconhecíveis e mudam separadamente durante a alteração.

As referências de forma contêm letras (de "a" a "z") para identificar quais pontos correspondem nas formas inicial e final. Você pode usar até 26 referências de forma.

As referências de forma são amarelas em um quadro-chave inicial, verde em um quadro-chave final e vermelho quando não estão em uma curva.

Para obter melhores resultados ao interpolar as formas, siga estas orientações:

- Na interpolação de forma complexa, crie formas intermediárias e interpole-as, em vez de simplesmente definir uma forma inicial e final.
- Certifique-se de que as referências de forma sejam idênticas. Por exemplo, se você estiver usando três referências de forma para um triângulo, elas devem estar na mesma ordem no triângulo original e no triângulo a ser interpolado. A ordem não pode ser abc no primeiro quadro-chave e acb no segundo.
- As referências de forma funcionam melhor se você as colocar em sentido anti-horário, começando no canto superior esquerdo da forma.

Usar referências de forma

1. Selecione o primeiro quadro-chave em uma sequência interpolada de forma.
2. Selecione Modificar > Forma > Adicionar referência de forma. A referência de forma inicial aparece como um círculo vermelho, com a letra a em algum lugar na forma.
3. Mova a referência de forma para um ponto a ser marcado.
4. Selecione o último quadro-chave em uma sequência de interpolação. A referência de forma final aparece em algum lugar na forma como um círculo verde, com a letra a.
5. Mova a referência para o ponto na forma final que deve corresponder ao primeiro ponto marcado.
6. Para ver como as referências de forma mudam a interpolação de forma, reproduza novamente a animação. Para refinar a interpolação, mova as referências de forma.
7. Repita este processo para adicionar outras referências de forma. Aparecem novas referências com as próximas letras (b, c etc).

Ver todas as referências de forma

❖ Selecione Visualizar > Mostrar referências de forma. A camada e o quadro-chave que contêm as referências de forma devem estar ativos para que a opção Mostrar referências de forma esteja disponível.

Remover uma referência de forma

❖ Arraste a referência para fora do Palco.

Remover todas as referências de forma

❖ Selecione Modificar > Forma > Remover todas as referências.



Trabalho com animação de interpolação clássica

[Sobre a animação de interpolação clássica](#)

[Criar e editar quadros-chave para animação de interpolações clássicas](#)

[Adicionar animação de interpolação clássica em uma ocorrência, um grupo ou texto](#)

[Criar uma camada de guia de movimento](#)

[Criar animação de interpolação clássica ao longo de um caminho](#)

[Colar propriedades da animações de interpolação clássica](#)

[Aplicar atenuação personalizada para mais/para menos a animação de interpolações clássicas](#)

Sobre a animação de interpolação clássica

[Para o início](#)

Nota: Como a maioria das coisas em Flash, a animação não exige nenhum ActionScript. Contudo, você pode criar a animação com o ActionScript se quiser.

[Interpolações clássicas](#) são um modo antigo de criar animação em Flash Professional. Estas interpolações são parecidas com interpolações de movimento, mas são um pouco mais complicadas para criar e menos flexíveis. Entretanto, as interpolações clássicas proporcionam mais tipos de controle sobre a animação do que as interpolações de movimento. A maioria dos usuários vai escolher para trabalhar com interpolações de movimento mais recentes, mas outros ainda vão querer as clássicas. Para obter mais informações sobre as diferenças, consulte [Diferenças entre interpolações de movimento e interpolações clássicas](#).

Para obter informações sobre a migração de animações de interpolações clássicas para interpolações de movimento, consulte o [Manual de migração de movimento para Flash Professional](#) no Adobe Flash Developer Center.

Antes de começar:

Antes de trabalhar com interpolações clássicas, tenha em mente os seguintes pontos:

- As interpolações clássicas são o modo mais antigo de criar uma animação interpolada em Flash. A forma mais nova e fácil é usar interpolações de movimento. Consulte [Animação de interpolação de movimento](#).
- Em algumas situações, como sincronização de lábios, interpolações clássicas ainda são a melhor opção. Para uma lista destas situações, consulte [Quando usar interpolações clássicas](#) e este tutorial de vídeo [Interpolação de movimento Flash](#).
- Você não pode interpolar propriedades 3D com interpolações clássicas.
- Para um guia completo para fazer a transição do fluxo de trabalho de interpolação clássica para o de interpolação de movimento, consulte o [Guia de migração de movimento para Flash](#).

Para ver exemplos de animação de interpolação clássica, consulte a página de exemplos do Flash Professional no endereço www.adobe.com/go/learn_fl_samples_br. Estão disponíveis os seguintes exemplos:

- Sombra Projetada Animada: faça download e descompacte o arquivo ZIP de exemplo, e vá até a pasta Graphics\AnimatedDropShadow para acessar o exemplo.
- Animação e Gradientes: faça download e descompacte o arquivo ZIP de exemplo, e vá até a pasta Graphics\AnimationAndGradients para acessar o exemplo.

O tutorial a seguir demonstra quando usar interpolações clássicas, em vez de interpolações de movimento:

- Vídeo: [Interpolação de movimento Flash](#) (10:13, Layers Magazine. Quando usar interpolações de movimento e interpolações clássicas.)

Criar e editar quadros-chave para animação de interpolações clássicas

[Para o início](#)

Nota: Este tópico é sobre a criação de quadros-chave para interpolações clássicas mais antigas. Para obter ajuda com quadros-chave de propriedade, consulte [Criar animação de interpolação](#).

Alterações em uma animação de [interpolação clássica](#) são definidas em um [quadro-chave](#). Por outro lado, na animação interpolada, você define os quadros-chave em pontos significativos da animação e o Flash Professional cria o conteúdo dos quadros entre eles. Os quadros interpolados de uma animação aparecem em azul claro ou verde claro, com uma seta entre os quadros-chave. Como os documentos do Flash Professional salvam as formas em todos os quadros-chave, crie-os apenas naqueles pontos em que alguma coisa muda na arte.

Os quadros-chave são indicados na Linha do Tempo: um círculo sólido representa um quadro-chave com conteúdo, e um círculo vazio antes do quadro representa um quadro-chave vazio. Os quadros subsequentes acrescentados à mesma camada têm o mesmo conteúdo que o quadro-chave.

Somente quadros-chave podem ser editados em interpolações clássicas. Você pode visualizar os quadros interpolados, mas não pode editá-los diretamente. Para editar os quadros interpolados, altere um dos quadros-chave definidos, ou insira um novo quadro-chave entre os quadros-

chave de início e fim da interpolação. Para adicionar itens ao quadro-chave atual, arraste os itens do painel Biblioteca para o Palco.

Usar sequência em papel transparente Use as sequências em papel transparente.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Understanding the Timeline Icons in a Classic Tween](#) (7:49, Peachpit.com)
- Vídeo: [Modifying Classic Tween Properties](#) (3:03, Peachpit.com)

Criar quadros-chave

❖ Siga um destes procedimentos:

- Selecione um quadro na Linha do Tempo e selecione Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave.
- Clique com o botão direito (no Windows) ou clique com o botão Control (no Macintosh) no quadro-chave na Linha de tempo e selecione Inserir quadro-chave.

Inserir quadros na Linha do tempo

- Para inserir um novo quadro, selecione Inserir > Linha do tempo > Quadro.
- Para criar um novo quadro-chave, selecione Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave, ou clique com o botão direito (no Windows) ou com o botão Control (no Macintosh) no quadro em que você deseja colocar um quadro-chave, e selecione Inserir quadro-chave.
- Para criar um novo quadro-chave, selecione Inserir > Linha do tempo > Quadro-chave em branco, ou clique com o botão direito (no Windows) ou com o botão Control (no Macintosh) no quadro em que você deseja colocar um quadro-chave, e selecione Inserir quadro-chave em branco.

Excluir ou modificar um quadro ou quadro-chave

- Para excluir um quadro, quadro-chave ou sequência de quadros, selecione-os e clique com o botão direito (no Windows) ou com o botão Control (no Macintosh) e selecione Remover quadros. Os quadros circundantes permanecem inalterados.
- Para mover um quadro-chave ou sequência de quadros e seu conteúdo, selecione-os e arraste para o local desejado.
- Para estender a duração de um quadro-chave, pressione Alt (no Windows) ou Option (no Macintosh) e arraste-o até o quadro final da nova sequência.
- Para copiar e colar um quadro ou sequência de quadros, selecione-os e escolha Editar > Linha de tempo > Copiar quadros. Selecione um quadro ou uma sequência para substituir e selecione Editar > Linha do tempo > Colar quadros.
- Para converter um quadro-chave em um quadro, selecione o quadro-chave e depois Modificar > Linha do tempo > Limpar quadro-chave, ou clique com o botão direito (no Windows) ou com o botão Control (no Macintosh) no quadro-chave e selecione Limpar quadro-chave. O quadro-chave limpo e todos os quadros até o quadro-chave subsequente são substituídos pelo conteúdo do quadro que precede o quadro-chave limpo.
- Para copiar um quadro-chave ou sequência de quadros arrastando, selecione-os, pressione a tecla Alt (no Windows) ou a tecla Option (no Macintosh) e arraste-os até o novo local.
- Para alterar a extensão de uma sequência interpolada, arraste o quadro-chave de início e fim para a direita ou para a esquerda.
- Para adicionar um item de biblioteca para o quadro-chave atual, arraste o item do painel da Biblioteca para o Palco.
- Para inverter uma sequência de animação, selecione os quadros apropriados em uma ou mais camadas e selecione Modificar > Linha do tempo > Inverter quadros. Os quadros-chave devem estar no começo e no final da sequência.

Adicionar animação de interpolação clássica em uma ocorrência, um grupo ou texto

[Para o início](#)

Nota: Este tópico é sobre a criação de [interpolações clássicas](#) mais antigas. Para obter ajuda na criação das interpolações de movimento mais recentes, consulte [Criar animação de interpolação](#).

Para interpolar alterações em propriedades de ocorrências, você pode usar uma [interpolação clássica](#). O Flash Professional pode interpolar a posição, o tamanho, a rotação e a inclinação de ocorrências, grupos e textos. Além disso, o Flash Professional pode interpolar a cor de ocorrências e do texto, criando alterações graduais de cor ou fazendo o aparecimento ou o desaparecimento da ocorrência.

Para interpolar a cor dos grupos ou do texto, transforme-os em símbolos. Antes de animar caracteres individuais em um bloco de texto separadamente, coloque cada caractere em um bloco de texto separado.

Se você aplicar uma interpolação clássica e depois mudar o número de quadros entre os dois quadros-chave, ou mover o grupo ou símbolo em um dos dois quadros-chave, o Flash Professional irá interpolar automaticamente os quadros outra vez.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Criação de uma interpolação simples e clássica](#) (Duração = 4:28, Peachpit.com)

Vídeo: [Modificação de propriedades de interpolação clássica](#) (Duração = 3:03, Peachpit.com)

- Vídeo: [Criação de animações usando interpolações](#). Observe que este vídeo é mais antigo e refere-se a interpolações clássicas como "interpolações de movimento". Isso ocorre porque em versões antigas do Flash, as interpolações clássicas eram a única forma de criar movimento interpolado.
- Vídeo: [Noções básicas os ícones da Linha de tempo em uma interpolação clássica](#) (Duração = 7:49, Peachpit.com)

Criar interpolação clássica animação

1. Clique no nome de uma camada para torná-la a camada ativa e selecione um quadro-chave vazio na camada em que a animação deve iniciar. Esse será o primeiro quadro da interpolação clássica.
2. Para adicionar conteúdo ao primeiro quadro da interpolação clássica, execute um dos seguintes procedimentos:
 - Crie um objeto gráfico com a ferramenta Caneta, Oval, Retângulo, Lápis ou Pincel e depois converta-o para um símbolo.
 - Crie uma ocorrência, grupo ou bloco de texto no Palco.
 - Arraste uma ocorrência de um símbolo do painel Biblioteca.

Nota: Para criar uma interpolação, você deve ter apenas um item na camada.

3. Crie um segundo quadro-chave onde você deseja que a animação termine, e deixe o novo quadro-chave selecionado.
4. Para modificar o item no quadro final, realize um dos procedimentos a seguir:
 - Mova o item para a nova posição.
 - Modifique o tamanho, a rotação ou a inclinação do item.
 - Modifique a cor do item (apenas em ocorrência ou bloco de texto). Para interpolar a cor dos elementos que não sejam ocorrências ou blocos de texto, use a interpolação de forma.
5. Para criar a interpolação clássica, siga um destes procedimentos:
 - Clique em um quadro na extensão de quadros da interpolação e selecione Inserir > Interpolação clássica.
 - Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique mantendo a tecla Control pressionada (Macintosh) em cada quadro selecionado e selecione Criar interpolação clássica no menu de contexto.

Se você criou um objeto gráfico na etapa 2, o Flash Professional irá converter automaticamente o objeto em um símbolo e o denominará tween1.

6. Se você modificou o tamanho do item na etapa 4, selecione Escala na seção Interpolação do Inspetor de propriedades para interpolar o tamanho do item selecionado.
7. Para produzir um movimento mais realista, aplique uma atenuação à interpolação clássica. Para aplicar a atenuação a uma interpolação clássica, use o campo Atenuação da seção Interpolação do Inspetor de propriedades para especificar um valor de atenuação para cada interpolação clássica criada. Use a caixa de diálogo Atenuação personalizada para mais/para menos para controlar a velocidade da interpolação clássica com mais precisão.

Arraste o valor do campo Atenuação ou insira um valor para ajustar a taxa de alteração entre os quadros interpolados:

- Para começar a interpolação clássica lentamente e acelerá-la até o final da animação, insira um valor negativo entre -1 e -100.
- Para começar a interpolação clássica rapidamente e desacelerá-la até o final da animação, insira um valor positivo entre 1 e 100.
- Para produzir uma alteração de velocidade mais complexa dentro da extensão de quadros da interpolação, clique no botão Editar ao lado do campo Atenuação para abrir a caixa de diálogo Atenuação personalizada para mais/para menos.

Por padrão, a taxa de alteração entre os quadros interpolados é constante. A atenuação cria uma aparência mais natural de aceleração ou desaceleração ajustando gradualmente a taxa de mudança.

8. Para girar o item selecionado durante a interpolação, selecione uma opção do menu Girar no Inspetor de propriedades:
 - Para impedir a rotação, selecione Nenhum (a configuração padrão).
 - Para girar o objeto uma vez na direção que exige o menor movimento, selecione Automático.
 - Para girar o objeto conforme indicado e depois inserir o número de rotações, selecione sentido horário ou sentido anti-horário.

Nota: A rotação na etapa 8 será acrescentada a qualquer rotação que você tenha aplicado ao quadro final na etapa 4.

9. Se estiver usando um caminho de movimento, selecione Orientar para o caminho, no Inspetor de propriedades, para orientar a linha de base do elemento interpolado para o caminho de movimento.
10. Para sincronizar a animação das ocorrências do símbolo gráfico com a Linha do tempo principal, selecione a opção Sincronizar no Inspetor de propriedades.

Nota: Modificar > Linha do tempo > Sincronizar símbolos e a opção Sincronizar recalculam o número de quadros em uma interpolação para corresponder ao número de quadros alocados a ele na Linha do tempo. Use a opção Sincronizar se o número de quadros na sequência de animação dentro do símbolo não for um múltiplo par do número de quadros que a ocorrência gráfica ocupa no documento.
11. Se você estiver usando um caminho de movimento, selecione Ajustar para segurar o elemento interpolado ao caminho de movimento

através do seu ponto de registro.

Trabalhar com interpolações clássicas salvas como arquivos XML

O Flash Pro permite que você trabalhe com interpolações clássicas como arquivos XML. O Flash Pro permite de forma nativa que você aplique os seguintes comandos em qualquer interpolação clássica:

- Copiar movimento como XML
- Exportar movimento como XML
- Importar movimento como XML

Copiar movimento como XML

Permite que você copie as propriedades de movimento aplicadas a qualquer objeto no palco em determinado quadro.

1. Criar uma interpolação clássica.
2. Selecione qualquer quadro chave na linha do tempo.
3. Vá até Comandos > Copiar movimento como XML.

As propriedades de movimento são copiadas para a área de transferência como dados XML e, em seguida, você pode usar qualquer editor de texto para trabalhar com o arquivo XML.

Exportar movimento como XML

Permite que você exporte propriedades de movimento aplicadas a qualquer objeto no palco para um arquivo XML que pode ser salvo.

1. Criar uma interpolação clássica.
2. Vá até Comandos > Exportar movimento como XML.
3. Navegue até um local adequado onde você deseja salvar o arquivo.
4. Forneça um nome para o arquivo XML e clique em Salvar.

A interpolação clássica é exportada como um arquivo XML no local especificado.

Importar movimento como XML

Permite que você importe um arquivo XML existente que tem propriedades de movimento definidas.

1. Selecione um objeto no palco.
2. Vá até comandos > Importar movimento como XML.
3. Navegue até o local e selecione o arquivo XML. Clique em OK.
4. Na caixa de diálogo Colar movimento especial, selecione as propriedades que você deseja aplicar no objeto selecionado.
5. Clique em OK.

Criar uma camada de guia de movimento

[Para o início](#)

Para controlar o movimento de objetos em uma animação com interpolação clássica, crie uma camada de guia de movimento.

Não é possível arrastar uma camada de interpolação de movimento ou uma camada de pose de cinemática inversa em uma camada de guia.

❖ Arrastar uma camada normal para uma camada de guia. Isso converte a camada de guia em uma camada de guia de movimento e vincula a camada normal à nova camada de guia de movimento.

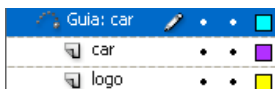
Nota: Para impedir a conversão acidental de uma camada de guia, coloque todas as camadas de guia na parte inferior da ordem de camadas.

Criar animação de interpolação clássica ao longo de um caminho

[Para o início](#)

Nota: Este tópico é sobre o trabalho com interpolações *mais antigas*. Para obter ajuda para usar as interpolações de movimento mais recentes com caminhos de movimento, consulte [Edite o caminho de movimento de uma animação de interpolação](#).

As camadas da guia de movimento permitem desenhar caminhos ao longo dos quais podem ser animadas as ocorrências interpoladas, os grupos ou blocos de texto. Você pode vincular múltiplas camadas a uma camada de guia de movimento para fazer com que vários objetos sigam o mesmo caminho. Uma camada normal que é vinculada a uma camada de guia de movimento torna-se uma camada guiada.



Neste exemplo, dois objetos em camadas separadas são vinculados ao mesmo caminho de movimento.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Uso de um guia de movimento com uma interpolação clássica](#) (Duração = 5:19, Peachpit.com)
- www.adobe.com/go/vid0125_br. Observe que este vídeo é mais antigo e refere-se a interpolações clássicas como "interpolações de movimento". Isso ocorre porque em versões antigas do Flash, as interpolações clássicas eram a única forma de criar movimento interpolado.

Criar um caminho de movimento para uma animação interpolada clássica

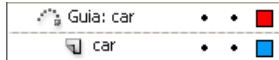
1. Crie uma sequência de animação interpolada clássica.

Se você selecionar Orientar para o caminho no Inspetor de propriedades, a linha de base do elemento interpolado será orientada para o caminho de movimento. Se você selecionar Encaixar, o ponto de registro do elemento interpolado se ajusta ao caminho de movimento.

2. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou clique com a tecla Control pressionada (Macintosh) no nome da camada que contém a interpolação clássica e selecione Adicionar guia de movimento clássico.

O Flash Professional adiciona uma camada de guia de movimento acima da camada de interpolação clássica e recua o nome da camada de interpolação clássica para indicar que está ligada à camada de guia de movimento.

Nota: Se você já tem uma camada de guia na Linha do tempo, poderá arrastar uma camada que contém a interpolação clássica para baixo da camada de guia para converter essa camada em um guia de movimento e ligar a interpolação clássica a ela.



Uma camada de guia de movimento acima da camada que contém a interpolação clássica.

3. Para adicionar um caminho à camada de guia de movimento para guiar a interpolação clássica, selecione a camada de guia de movimento e use a ferramenta Caneta, Lápis, Linha, Círculo, Retângulo ou Pincel para desenhar o caminho desejado.

Também é possível copiar um traçado na camada de guia de movimento.

4. Arraste o objeto que estiver interpolando para encaixá-lo no começo da linha do primeiro quadro e no final da linha do último quadro.



Gráfico de um carro encaixado no início do traçado de uma guia.

Nota: Para obter melhores resultados de encaixe, arraste o símbolo por seu ponto de transformação.

5. Para ocultar a camada de guia de movimento e o caminho, de forma que apenas o movimento do objeto seja visível enquanto você trabalha, clique na coluna Olho na camada de guia de movimento.

O grupo ou o símbolo segue o caminho de movimento quando você reproduz a animação.

Vincular camadas a uma camada de guia de movimento

❖ Siga um destes procedimentos:

- Arraste uma camada existente abaixo da camada da guia de movimento. A camada é recuada abaixo da camada da guia de movimento. Todos os objetos nesta camada automaticamente se ajustam ao caminho de movimento.
- Crie uma nova camada abaixo da camada da guia de movimento. Os objetos que você interpola nesta camada são automaticamente interpolados ao longo do caminho de movimento.
- Selecione uma camada abaixo da camada da guia de movimento. Selecione Modificar > Linha do tempo > Propriedades da camada e selecione Guia.

Desvincular camadas de uma camada de guia de movimento

❖ Selecione a camada a ser desvinculada e siga um destes procedimentos:

- Arraste a camada acima da camada da guia de movimento.
- Selecione Modificar > Linha do tempo > Propriedades da camada e selecione Normal como tipo de camada.

Colar propriedades da animações de interpolação clássica

[Para o início](#)

Nota: Este tópico é sobre colagem de propriedades de [interpolações clássicas](#) mais antigas. Para obter ajuda para colar as propriedades das interpolações de movimento mais recentes, consulte [Copiar e colar propriedades de interpolação de movimento](#).

O comando Colar movimento permite copiar uma [interpolação clássica](#), e colar apenas propriedades específicas aplicáveis a outro objeto.

1. Selecione os quadros na Linha do tempo que contém a interpolação clássica a ser copiada. Os quadros que você seleciona devem estar na mesma camada. No entanto, a seleção não precisa se restringir a uma única interpolação clássica; ela pode transpor uma interpolação, quadros vazios, ou duas ou mais interpolações.

2. Selecione Editar > Linha de tempo > Copiar movimento.
3. Selecione a ocorrência de símbolo para receber a interpolação clássica copiada.
4. Selecione Editar > Linha do tempo > Colar movimento especial. Selecione as propriedades específicas da interpolação clássica para colar na ocorrência do símbolo. As propriedades de interpolação clássica são as seguintes:

Posição X Até que distância um objeto se move na direção x.

Posição Y Até que distância um objeto se move na direção y.

Escala horizontal A relação entre o tamanho atual do objeto e seu tamanho natural na direção horizontal (X).

Escala vertical Especifica a relação entre o tamanho atual do objeto e seu tamanho natural na direção vertical (Y).

Girar e inclinar A rotação e a inclinação do objeto. Essas propriedades devem ser aplicadas conjuntamente a um objeto. A inclinação é uma medida de rotação em graus e, quando você gira e inclina, cada propriedade afeta a outra.

Cor Todos os valores de cor, como Tonalidade, Brilho e Alfa, são aplicados ao objeto.

Filtros Todos os valores e alterações de filtro para o intervalo selecionado. Caso sejam aplicados filtros a um objeto, o filtro é colado com todos os valores intactos, e seu estado (ativado ou desativado) também se aplica ao novo objeto.

Modo de mesclagem Aplica o modo de mesclagem do objeto.

Substituir propriedades da escala de destino Quando está desmarcada, especifica que todas as propriedades sejam coladas em relação ao objeto de destino. Quando marcada, essa opção substitui as propriedades de escala do destino.

Substituir propriedades de rotação de destino e inclinação Quando está desmarcada, especifica que todas as propriedades sejam coladas em relação ao objeto de destino. Quando marcada, as propriedades coladas substituem as propriedades existentes de rotação e escala do objeto.

As informações necessárias de quadros, interpolação e símbolo são inseridas para corresponder à interpolação original copiada.

Para copiar a interpolação clássica de um símbolo para o painel Ações ou usá-la em outro projeto como ActionScript, use o comando Copiar movimento como ActionScript 3.0.

Aplicar atenuação personalizada para mais/para menos a animação de interpolações clássicas

[Para o início](#)

Nota: Este tópico é sobre incluir atenuação para [interpolações clássicas](#) mais antigas. Para obter ajuda para adicionar suavização às interpolações de movimento mais recentes, consulte [Suavização de animações de interpolação](#).

A caixa de diálogo Atenuação personalizada para mais/para menos exibe um gráfico que representa a variação do movimento com o tempo. O eixo horizontal representa os quadros, e o eixo vertical representa a percentagem da mudança. O primeiro quadro-chave é representado como 0%, e o último é representado como 100%.

A inclinação da curva do gráfico representa a taxa de mudança do objeto. Quando a curva for horizontal (sem inclinação), a velocidade é zero; quando a curva for vertical, ocorre uma taxa instantânea de mudança.

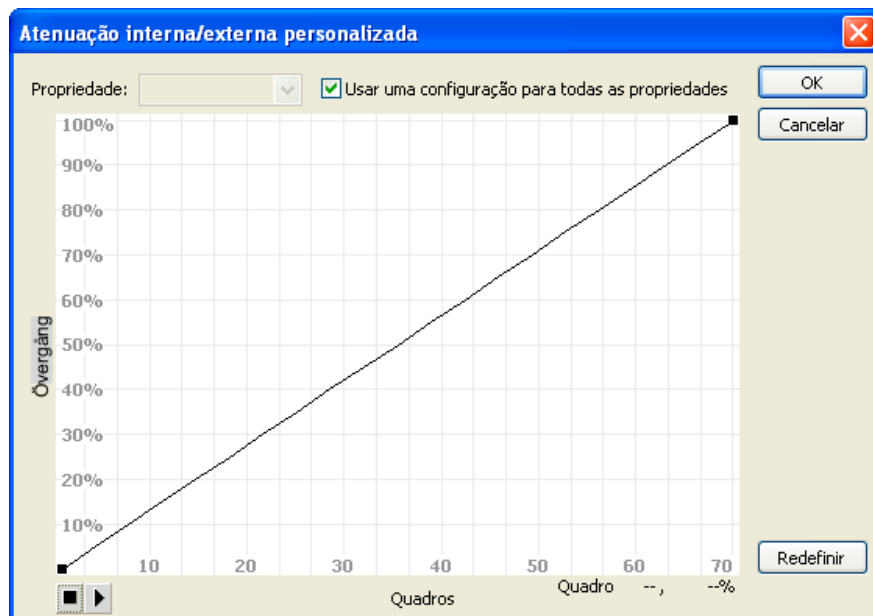


Gráfico de Atenuação interna/atenuação externa atualizada mostrando velocidade constante. Abra esta caixa de diálogo selecionando um quadro em uma interpolação clássica e clicando no botão Editar na seção Atenuação do Inspetor de propriedades.

Controles adicionais para a caixa de diálogo Atenuação interna/atenuação externa atualizada

Marcar Uma configuração para todas as propriedades Seleciona o padrão. A curva exibida será utilizada para todas as propriedades, e o

menu pop-up Propriedades será desativado. Quando a caixa de seleção for desmarcada, o menu pop-up Propriedades será ativado, e cada propriedade terá uma curva separada de velocidade.

Menu pop-up Propriedade Ativado apenas quando a caixa de marcação Usar uma configuração para todas as propriedades não estiver selecionada. Quando ativado, é mantida uma curva separada para cada uma das cinco propriedades que aparecem no menu. A seleção de uma propriedade no menu exibe a curva para aquela propriedade. As propriedades são as seguintes:

Posição Especifica as configurações personalizadas de atenuação para a posição de um objeto animado no Palco.

Rotação Especifica as configurações personalizadas de atenuação para a rotação de um objeto animado. Por exemplo, você pode ajustar o grau de rapidez ou lentidão com que um caractere animado se vira para ficar de frente para o usuário no Palco.

Dimensionamento Especifica as configurações personalizadas de atenuação para as dimensões de um objeto animado. Por exemplo, você pode personalizar com mais facilidade a escala de um objeto, para que ele pareça estar se afastando do observador, depois se aproximando, e depois se afastando novamente.

Cor Especifica as configurações personalizadas de atenuação para as transições de cor aplicadas a um objeto animado.

Filtros Especifica as configurações personalizadas de atenuação para os filtros aplicados a um objeto animado. Por exemplo, você pode controlar a configuração de atenuação de uma sombra projetada que simula uma alteração na direção de uma fonte de luz.

Botões Reproduzir e Parar Permitem visualizar uma animação no Palco usando todas as curvas atuais de velocidade definidas na caixa de diálogo Atenuação personalizada para mais/para menos.

Botão Redefinir Permite redefinir a velocidade para a curva linear padrão.

Posição do ponto de controle selecionado No canto inferior direito da caixa de diálogo, um valor numérico exibe o quadro-chave e a posição do ponto de controle selecionado. Caso não seja selecionado um ponto de controle, não aparece nenhum valor.

Para adicionar um ponto de controle à linha, clique na linha diagonal uma vez. Para obter um grau preciso de controle sobre o movimento de um objeto, arraste as posições dos pontos de controle.

Usando os indicadores de quadro (representados por alças quadradas), clique no ponto em que você deseja que um objeto aumente a velocidade ou diminua. Quando se clica na alça quadrada de um ponto de controle, esse ponto de controle é selecionado, sendo exibidos os pontos tangentes nos dois lados dele. Os círculos vazios representam pontos tangentes. Arraste o ponto de controle ou seus pontos tangentes com o mouse, ou use as teclas de seta do teclado para posicioná-los.

 Por padrão, os pontos de controle se ajustam a uma grade. Você pode desativar o ajuste pressionando a tecla X enquanto arrasta o ponto de controle.

Ao clicar em uma área da curva distante dos pontos de controle, é acrescentado um novo ponto de controle à curva naquele ponto, sem alterar a forma da curva. Quando se clica longe da curva e dos pontos de controle, o ponto de controle atualmente selecionado é desmarcado.

Adicionar uma atenuação personalizada

1. Selecione uma camada na Linha do tempo que tenha uma [interpolação clássica](#) aplicada.
2. Clique no botão Editar próximo ao controle deslizante Atenuação no inspetor de Propriedade do quadro.
3. (Opcional) Para exibir a curva para uma única propriedade interpolada, desmarque a opção Uma configuração para todas as propriedades e selecione uma propriedade no menu.
4. Para adicionar um ponto de controle, clique com o botão Ctrl (no Windows) ou Command (Macintosh) na linha diagonal.
5. Para aumentar a velocidade do objeto, arraste o ponto de controle para cima; para diminuir a velocidade do objeto, arraste-o para baixo.
6. Para ajustar mais a curva de atenuação, e refinar o valor de atenuação da interpolação, arraste as alças do vértice.
7. Para ver a animação no Palco, clique no botão reproduzir no canto inferior esquerdo.
8. Ajuste os controles até atingir o efeito desejado.

Nota: Se você usar a caixa de diálogo Atenuação interna/atenuação externa atualizada para aplicar uma atenuação personalizada em um quadro, a caixa de edição que mostra o valor de atenuação exibirá "--". Se usar a caixa Editar ou o controle deslizante pop-up para aplicar um valor de atenuação a um quadro, o gráfico Atenuação personalizada será ajustado para a curva equivalente, e a caixa de seleção Usar uma configuração para todas as propriedades estará marcada.

Copiar e colar uma curva de atenuação

- Para copiar a curva atual de atenuação, pressione Ctrl+C (Windows) ou Command+C (Macintosh).
- Para colar a curva copiada em outra curva de atenuação, pressione Ctrl+V (Windows) ou Command+V (Macintosh).

Você pode copiar e colar a curva de atenuação. A curva copiada permanece disponível até você sair do aplicativo Flash Professional.

Curvas de atenuação não suportadas

Certos tipos de curvas de atenuação não recebem suporte. Nenhuma parte do gráfico pode representar uma curva não linear (como um círculo).

A caixa de diálogo Atenuação personalizada impede automaticamente que se mova um ponto de controle ou uma alça tangente para uma posição que geraria uma curva inválida:

- Todos os pontos devem existir no gráfico. Os pontos de controle não podem ser movidos além dos limites do gráfico.
- Todos os segmentos da curva devem existir no gráfico. A forma da curva é achatada para impedir que ela se estenda além dos limites do gráfico.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Modifying Classic Tween Properties](#) (3:03, Peachpit.com)

Mais tópicos da Ajuda

[Sobre animação de interpolação](#)



[Separar o texto TLF](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Trabalho com múltiplas linhas do tempo

[Sobre as múltiplas linhas do tempo e níveis](#)

[Sobre clipes de filme aninhados e hierarquia pai-filho](#)

Sobre as múltiplas linhas do tempo e níveis

[Para o início](#)

O Flash® Player possui uma ordem de pilha de níveis. Cada documento Flash Professional tem uma Linha do tempo localizada no nível 0 no Flash Player. É possível usar o comando `loadMovie` para carregar outros documentos Flash Professional (arquivos SWF) no Flash Player em diferentes níveis.

Se você carregar documentos em níveis acima do nível 0, os documentos ficam empilhados no topo de um outro, como desenhos em papel transparente; quando não há conteúdo no Palco, é possível ver através do conteúdo nos níveis inferiores. Se você carregar um documento no nível 0, ele substituirá a linha do tempo principal. Cada documento carregado em um nível do Flash Player tem sua própria linha do tempo.

As Linhas do tempo podem enviar mensagens a cada uma das outras com o ActionScript. Por exemplo, uma ação no último quadro de um clipe de filme pode determinar que outro clipe de filme seja reproduzido. Para usar o ActionScript para controlar uma linha do tempo, é necessário usar um caminho de destino para especificar o local da linha do tempo.

Para obter mais informações, consulte o método `MovieClip.loadMovie`, em [Referência de linguagem do ActionScript 2.0](#).

Sobre clipes de filme aninhados e hierarquia pai-filho

[Para o início](#)

Ao criar uma ocorrência de clipe de filme em um documento do Flash Professional, ele terá sua própria linha do tempo. Cada símbolo de clipe de filme tem sua própria linha do tempo. A linha do tempo do clipe de filme está aninhada dentro da Linha do tempo principal do documento. Também é possível aninhar uma ocorrência de clipe de filme em outro símbolo de clipe de filme.

Quando um clipe de filme é criado em um documento do Flash Professional ou aninhado dentro de outro clipe de filme, ele se torna filho daquele clipe de filme ou documento, que se torna pai. Os relacionamentos entre os clipes de filme aninhados são hierárquicos: as modificações feitas ao pai afetam o filho. A Linha do tempo raiz de cada nível é o pai de todos os clipes de filme em seu nível e, por ser a mais alta Linha do tempo, não tem pai. No painel Explorador de filmes, você pode visualizar a hierarquia de clipes de filmes aninhados em um documento, selecionando **Mostrar definições de símbolo**, no menu do painel.

Para entender a hierarquia do clipe de filme, considere a hierarquia em um computador: o disco rígido tem um diretório raiz (ou pasta) e subdiretórios. O diretório raiz é análogo à Linha do tempo principal (ou raiz) de um documento Flash Professional: ele é pai de todo o restante. Os subdiretórios são análogos aos clipes de filme.

É possível usar a hierarquia do clipe de filme no Flash Professional para organizar os objetos relacionados. Por exemplo, você pode criar um documento Flash Professional que contém um carro que se move pelo Palco. É possível usar um símbolo de clipe de filme para representar o carro e definir uma interpolação de movimento para movê-lo pelo Palco.

Para adicionar rodas que giram, você pode criar um clipe de filme para uma roda de carro e criar duas ocorrências desse clipe de filme, chamadas `frontWheel` e `backWheel`. Então você pode colocar as rodas na Linha do tempo do clipe de filme do carro — não na Linha do tempo principal. Como filho do carro, `frontWheel` e `backWheel` são afetados por quaisquer alterações feitas ao carro; eles se movem com o carro conforme ele faz a interpolação pelo Palco.

Para fazer as ocorrências da roda girarem, você pode configurar uma interpolação de movimento que gira o símbolo da roda. Mesmo após alterar `frontWheel` e `backWheel`, eles continuam a serem afetados pela interpolação em seu clipe de filme pai, o carro; as rodas giram, mas também se movem com o clipe de filme pai carro pelo Palco.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Acessibilidade no espaço de trabalho do Flash

[Sobre o suporte à acessibilidade](#)

[Selecionar controles de painel usando atalhos de teclado](#)

[Navegar pelos controles de caixas de diálogo usando atalhos de teclado](#)

[Selecione o Palco ou objetos no Palco usando atalhos de teclado](#)

[Navegar em estruturas em árvore usando atalhos de teclado](#)

[Trabalhar com itens de biblioteca usando atalhos de teclado](#)

O espaço de trabalho do Adobe® Flash® Professional pode ser acessado pelo teclado para usuários que tenham dificuldade para usar o mouse.

Sobre o suporte à acessibilidade

[Para o início](#)

O suporte à acessibilidade no ambiente de criação oferece atalhos de teclado para navegação e uso de controles de interface, incluindo painéis, o Inspetor de propriedades, caixas de diálogo, o Palco e seus objetos, para que seja possível trabalhar com esses elementos de interface sem usar o mouse.

Nota: *Determinados controles de teclado e recursos de acessibilidade do ambiente de criação estão disponíveis apenas no Windows.*

Para personalizar os atalhos de teclado para a acessibilidade no ambiente de criação, use a seção Comandos de acessibilidade do espaço de trabalho da caixa de diálogo Atalhos de teclado.

- Para ocultar todos os painéis e o Inspetor de propriedades, pressione F4. Para exibir ocultar todos os painéis e o Inspetor de propriedades, pressione F4 novamente.

Selecionar controles de painel usando atalhos de teclado

[Para o início](#)

Para mover o foco pelos controles de painel quando um painel ou o Inspetor de propriedades tiver o foco atual, use a tecla de tabulação. Para ativar um menu atualmente em foco, use a barra de espaço (ou seja, pressionar a barra de espaço equivale a clicar em um menu no painel). O Flash Pro não suporta o movimento de painel em painel com a tecla Tab.

Quando o atalho de teclado é usado para controles de painel, o foco é aplicado a um controle, e o controle é ativado usando os seguintes critérios:

- Para selecionar um controle no painel com a tecla de tabulação, o painel com o foco atual deve ser expandido. Se o painel estiver contraído, pressionar a tecla de tabulação não tem efeitos.
- Para exibir os itens do menu Painel, quando o menu Painel estiver em foco, pressione a barra de espaço.
- É possível mover o foco para um controle do painel, apenas se o controle estiver ativo. Se o controle estiver esmaecido (inativo), não é possível aplicar foco ao controle.

Mover o foco pelos itens no menu Painel de um painel

1. Para exibir os itens do menu Painel com o foco atualmente aplicado ao menu Painel, pressione a barra de espaço.
2. Para mover pelos itens no menu Painel, pressione a Seta para baixo.
3. Para ativar o item do menu Painel selecionado atualmente, pressione Enter (Windows) ou Return (Macintosh).

Mover o foco pelos controles em um painel

1. Pressione a tecla de tabulação quando o foco estiver atualmente aplicado ao menu Painel. Para mover o foco pelos controles no painel, pressione a tecla de tabulação repetidamente.
2. Para ativar um menu selecionado atualmente num painel, pressione Enter ou Retornar.
3. Para editar um valor de Texto Sensível numérico, digite o número e pressione Enter ou Retornar.

Navegar pelos controles de caixas de diálogo usando atalhos de teclado

[Para o início](#)

- Para mover pelos controles na caixa de diálogo, pressione a tecla de tabulação.
- Para mover pelos controles em uma seção de uma caixa de diálogo, pressione a Seta para cima ou a Seta para baixo.
- Para ativar o botão (equivalente a clicar no botão), quando o foco estiver aplicado a um botão de controle da caixa de diálogo, pressione Enter.

- Para aplicar as configurações atuais e fechar a caixa de diálogo (equivalente a clicar em OK), quando o foco não estiver aplicado a nenhum botão de controle da caixa de diálogo, pressione Enter.
- Para fechar a caixa de diálogo sem aplicar as alterações (equivalente a clicar em Cancelar), pressione Escape.
- Para exibir o conteúdo da Ajuda para a caixa de diálogo (equivalente a clicar em Ajuda), quando o foco estiver aplicado ao botão Ajuda, pressione Enter ou a barra de espaço.

Selecione o Palco ou objetos no Palco usando atalhos de teclado

[Para o início](#)

Selecionar o Palco com um atalho de teclado é equivalente a clicar no Palco.

Depois de selecionar o Palco, use a tecla de tabulação para navegar por todos os objetos, em todas as camadas, uma por vez. É possível selecionar ocorrências (incluindo símbolos gráficos, botões, clipes de vídeo, bitmaps, vídeos ou sons), grupos ou caixas. Não é possível selecionar formas (como retângulos), a menos que essas formas sejam ocorrências de símbolos. Não é possível selecionar mais de um objeto por vez usando os atalhos de teclado.

Para selecionar objetos no palco, use as seguintes técnicas:

- Para selecionar um objeto no Palco, com o Palco selecionado, pressione a tecla de tabulação.
- Para selecionar o objeto anterior, quando um objeto está selecionado atualmente, pressione Shift + tecla de tabulação.
- Para selecionar o primeiro objeto que foi criado no quadro ativo na camada ativa, pressione a tecla de tabulação. Quando o último objeto na camada superior for selecionado, pressione a tecla de tabulação para mover para a próxima camada abaixo dessa, e selecione o primeiro objeto nessa camada e assim por diante.
- Quando o último objeto na última camada for selecionado, pressione a tecla de tabulação para mover para o próximo quadro, e selecione o primeiro objeto na camada superior nesse quadro e assim por diante.
- Os objetos em camadas que estão ocultas ou bloqueadas não podem ser selecionados com a tecla de tabulação.

Nota: Se estiver digitando um texto em uma caixa, você não poderá selecionar um objeto usando o foco de teclado. Primeiro, pressione a tecla Escape e, em seguida, selecione um objeto.

Navegar em estruturas em árvore usando atalhos de teclado

[Para o início](#)

Para navegar em estruturas em árvore, as exibições hierárquicas das estruturas de arquivo em determinados painéis do Flash Professional, use os atalhos de teclado.

- Para expandir uma pasta contraída, selecione a pasta e pressione a Seta para a direita.
- Para contrair uma pasta expandida, selecione a pasta e pressione a Seta para a esquerda.
- Para mover até a pasta pai de uma pasta expandida, pressione a Seta para a esquerda.
- Para mover até a pasta filho de uma pasta expandida, pressione a Seta para a direita.

Trabalhar com itens de biblioteca usando atalhos de teclado

[Para o início](#)

1. Para copiar ou colar um item de biblioteca selecionado, pressione Ctrl + X (Windows) ou Command + X (Macintosh) para recortar o item, ou pressione Ctrl + C (Windows) ou Command + C (Macintosh) para copiar o item.
2. Para colar um item recortado ou copiado, clique no Palco ou em outra biblioteca para definir o ponto de inserção e pressione Ctrl + V (Windows) ou Command + V (Macintosh) para colar no centro do Palco; ou pressione Ctrl + Shift + V (Windows) ou Command + Shift + V (Macintosh) para colar no local (no mesmo local do original).

Para recortar, copiar e colar itens, use as seguintes técnicas:

- Recortar ou copiar um item ou vários itens.
- Recortar ou copiar um item do painel Biblioteca e colá-lo no Palco ou em outra biblioteca, ou colar uma pasta em outra biblioteca.
- Não é possível colar uma forma do Palco na biblioteca.
- Não é possível colar um item da biblioteca em uma biblioteca comum, porque estas não podem ser modificadas. No entanto, é possível criar uma biblioteca comum.
- Quando um item da biblioteca é colado no Palco, este item fica centralizado.
- Se você colar uma pasta, cada item na pasta é incluído.
- Para colar um item de biblioteca em uma pasta na biblioteca de destino, clique na pasta antes de colar.
- É possível colar um item da biblioteca em um local diferente na mesma biblioteca que o originou.
- Se tentar colar um item da biblioteca em um local que contém outro item com o mesmo nome, selecione se deseja substituir o item

existente.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Automação de tarefas com o menu Comandos

[Criar e gerenciar comandos](#)

[Executar comandos](#)

[Obter mais comandos](#)

[Etapas que não podem ser usadas em comandos](#)

Criar e gerenciar comandos

[Para o início](#)

Para repetir a mesma tarefa, crie um comando no menu Comandos, a partir das etapas no painel Histórico e reutilize o comando. As etapas são reproduzidas exatamente como foram originalmente realizadas. Não é possível modificar as etapas enquanto são reproduzidas.

Para usar as etapas na próxima vez que o Flash Professional for iniciado, crie e salve um comando. Os comandos salvos são retidos permanentemente, a menos que você os exclua. As etapas copiadas com o uso do comando Copiar etapas do painel Histórico são descartadas quando outro item é copiado.

Criar um comando a partir das etapas selecionadas no painel Histórico. Renomeie ou exclua comandos na caixa de diálogo Gerenciar comandos salvos.

Criar um comando

1. Selecione uma etapa ou um conjunto de etapas no painel Histórico.
2. Selecione Salvar como comando no menu de opções do painel Histórico.
3. Digite um nome para o comando e clique em OK. O comando é exibido no menu Comandos.

Nota: O comando é salvo como um arquivo JavaScript (com a extensão .jsfl) na pasta Comandos. Essa pasta está nos seguintes locais:
Windows XP: unidade de inicialização\Documents and Settings\<user>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\<language>\Configuration\Commands; Mac OS® X: Macintosh HD/Users/<username>/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/<language>/Configuration/Commands.

Editar os nomes dos comandos no menu Comandos

1. Selecione Comandos > Gerenciar comandos salvos.
2. Selecione um comando a ser renomeado.
3. Clique no botão Renomear.
4. Digite o novo nome e clique em OK.

Excluir um nome no menu Comandos

1. Selecione Comandos > Gerenciar comandos salvos, e selecione um comando.
2. Clique em Excluir, clique em Sim na caixa de diálogo de aviso e clique em OK.

Executar comandos

[Para o início](#)

- Para usar um comando salvo, selecione o comando no menu Comandos.
- Para executar um comando JavaScript ou Flash JavaScript, selecione Comandos > Executar comando, navegue até o script a ser executado e clique em Abrir.

Obter mais comandos

[Para o início](#)

Use a opção Obter mais comandos no menu Comandos para estabelecer um link com o site do Flash Exchange na Web, em www.adobe.com/go/flash_exchange_br e baixe comandos publicados por outros usuários do Flash Professional. Para obter mais informações sobre os comandos publicados nesse site, consulte o site do Flash Exchange na Web.

1. Verifique se há uma conexão com a Internet.
2. Selecione Comandos > Obter mais comandos.

Etapas que não podem ser usadas em comandos

[Para o início](#)

Algumas tarefas não podem ser salvas como comandos nem repetidas usando o item de menu Editar > Repetir. Esses comandos podem ser desfeitos ou refeitos, mas não podem ser repetidos.

Os exemplos de ações que não podem ser salvas como comandos nem repetidas incluem selecionar um quadro ou modificar o tamanho de um documento. Se você tentar salvar uma ação que não pode ser repetida como um comando, o comando não é salvo.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Práticas recomendadas - Diretrizes de acessibilidade

[Sobre diretrizes de acessibilidade](#)
[Criação de sites acessíveis](#)
[Apresentação da navegação e da estrutura de arquivo SWF](#)
[Controle de descrições e de repetição](#)
[Uso da cor](#)
[Ordenação, tabulação e o teclado](#)
[Lidar com áudio, vídeo e animação](#)
[Acessibilidade e extensão do Flash](#)
[Teste de arquivos e alterações](#)

Sobre diretrizes de acessibilidade

[Para o início](#)

Os leitores de tela são complexos e você pode facilmente encontrar resultados inesperados em arquivos FLA, desenvolvidos para uso com leitores de tela, um software de leitura em voz alta de sites da web, executado por usuários com deficiência visual. O texto é lido em voz alta com o emprego de software projetado especificamente para isso. Um leitor de tela só pode interpretar conteúdo de texto. Entretanto, todas as descrições que você fornecer para o arquivo SWF global, clipes de filmes, imagens ou outros conteúdos gráficos são lidos em voz alta também. Escreva descrições para as imagens e animações importantes, de modo que o leitor de tela possa interpretar esses recursos do seu arquivo SWF. Este é o arquivo SWF equivalente ao texto alt em uma página da web em HTML.

Nota: Os aplicativos do Flash Professional precisam ser visualizados no Internet Explorer em Windows, pois o suporte Microsoft Active Accessibility (MSAA) está limitado a esse navegador.

O Flash Player usa o Microsoft Active Accessibility (MSAA) para apresentar o conteúdo do Flash Professional aos leitores de tela. O MSAA é uma tecnologia com base no Windows que oferece uma plataforma padronizada para troca de informações entre tecnologias de ajuda, como leitores de tela, e outros aplicativos. Os eventos (como mudança no aplicativo) e os objetos tornam-se visíveis aos leitores de tela com o uso do MSAA.

Nota: O Flash Player 7 (e posterior) não funciona com todas as tecnologias de leitores de tela. Os provedores de software de terceiros precisam manusear as informações fornecidas pelo MSAA.

Criação de sites acessíveis

[Para o início](#)

Tornar um site da web acessível envolve diversos critérios diferentes:

Abrir as informações para leitores de tela Tornar realizáveis texto ou imagens Alguns visitantes podem ter dificuldade na leitura de texto em tamanho pequeno ou visualizar gráficos pequenos. Permita que os usuários aumentem esses elementos, beneficiando-se dos gráficos vetoriais escalonáveis dos arquivos SWF.

Ofereça narração em áudio Considere apresentar narração em áudio para visitantes sem leitor de tela ou nos casos em que os leitores de tela possam não funcionar, como com conteúdo de vídeo.

Apresente legenda para narrações em áudio Alguns visitantes podem não ter condições de ouvir uma narração em áudio de um site ou vídeo. Considere apresentar legendas para esses visitantes.

Não confie nas cores para transmitir informações Muitos visitantes podem ser daltônicos. Se você apoiar-se nas cores para transmitir informações (como: clique no botão verde para ir para a página 1, clique no botão vermelho para ir para a página 2), forneça texto ou fala equivalentes.

Historicamente, muitas apresentações on-line (como vídeos) apresentam meios alternativos para visitantes com deficiência visual acessar o conteúdo, por exemplo, a descrição textual de um vídeo. Entretanto, o Flash Professional fornece informações textuais diretamente para o leitor de tela. Embora isso, em geral, signifique que você necessitará fazer novas configurações ou ActionScript em um arquivo FLA, não é necessário criar uma versão totalmente separada.

Partes do arquivo SWF podem ser apresentadas aos leitores de tela. Os elementos de texto (como campos de texto, texto estático e dinâmico), botões, clipes de filmes, componentes e todo o arquivo SWF podem ser interpretados por leitores de tela compatíveis com MSA.

A Seção 508 é a legislação dos Estados Unidos que apresenta as diretrizes para tornar acessíveis as informações a pessoas com deficiências. A Seção 508 trata especificamente da necessidade de tornar os sites da web acessíveis, em diversos modos. Alguns sites da web, inclusive todos os sites da web federais, devem obedecer a essas diretrizes. Se um arquivo SWF não transmite todas as informações para o leitor de tela, o arquivo SWF não está mais conforme com a Seção 508. Para obter mais informações, consulte o site da web da Seção 508.

Muitos países têm diretrizes específicas a serem seguidas sobre a criação de sites da web acessíveis ou seguem as diretrizes definidas por outras organizações. Para obter mais informações sobre acessibilidade e padrões da web, consulte o site da web World Wide Web Consortium (W3C) Web Accessibility Initiative. Esses padrões e diretrizes descrevem os fatores que precisam ser abrangidos quando se cria sites da web em HTML acessíveis e parte dessas informações se aplica ao Flash Professional.

Apresentação da navegação e da estrutura de arquivo SWF

Devido à natureza visual de alguns arquivos SWF, o layout e a navegação da página podem ser complexos e difíceis para que leitores de tela traduzam. Uma descrição global do arquivo SWF é importante para transmitir informações sobre sua estrutura e como navegar pela estrutura do site. Você pode apresentar essa descrição clicando em **Palco** e digitando a descrição no painel **Acessibilidade**. Você pode, também, criar uma área separada do site para apresentar essa descrição ou visão geral.

Nota: Se gravar uma descrição no arquivo SWF principal, essa descrição será lida todas as vezes que o arquivo SWF for atualizado. Você pode evitar essa redundância com a criação de uma página de informações separada.

Informe ao usuário todos os elementos de navegação que estão alterados no arquivo SWF. Talvez seja acrescentado um botão extra ou o texto na face do botão fique alterado e esta mudança será lida em voz alta pelo leitor de tela. O Flash Player 7 e posterior suporta a atualização dessas propriedades com o uso do **ActionScript**. Você pode atualizar as informações de acessibilidade em seus aplicativos se o conteúdo mudar durante a execução.

Controle de descrições e de repetição

Designers e desenvolvedores podem atribuir descrições para as animações, imagens e gráficos em um arquivo SWF. Apresente nomes para os gráficos de modo que o leitor de tela possa interpretá-los. Se um gráfico ou uma animação não apresentar informações vitais para o arquivo SWF (talvez seja decorativo ou repetitivo) ou você esboçou o elemento na descrição global do arquivo SWF, não apresente uma descrição separada para esse elemento. A apresentação de descrições desnecessárias pode confundir os usuários que usam leitores de tela.

Nota: Se você dividir o texto ou usar imagens para texto nos arquivos SWF, forneça o nome ou a descrição para esses elementos.

Se você tiver diversos cliques de filme aninhados para uma única finalidade ou para transmitir uma única ideia, certifique-se de fazer o seguinte:

- Agrupe esses elementos no arquivo SWF.
- Forneça a descrição para o clipe de filme pai.
- Torne inacessíveis todos os cliques de filme filhos.

Isso é extremamente importante pois o leitor de tela tentará descrever todos os cliques de filme aninhados irrelevantes, o que confundirá o usuário e pode fazer com que o usuário saia do site da web. Tome esta decisão sempre que tiver mais de um objeto, como muitos cliques de filme, em um arquivo SWF. Se a mensagem global for melhor transmitida com uma única descrição, apresente a descrição de um dos objetos e torne todos os demais objetos inacessíveis para o leitor de tela.

Arquivos SWF e aplicativos em repetição provocam a atualização constante do leitor de tela, pois este detecta conteúdo novo na página. Como o leitor pensa que o conteúdo foi atualizado, ele volta para a parte superior da página da web e começa a releitura do conteúdo. Torne inacessível aos leitores de tela todos os objetos em atualização ou repetição que não precisam ser relidos.

Nota: Não digite uma descrição no campo **Descrição do painel Acessibilidade** para ocorrências (como texto) que o leitor de tela lê em voz alta.

Uso da cor

Você precisa decidir sobre o uso de cores em um arquivo acessível. Não se pode confiar apenas na cor para transmitir informações ou diretrizes particulares aos usuários. Um usuário daltônico não pode operar uma página que lhe peça para clicar na área azul para lançar uma página nova ou na página vermelha para ouvir música. Ofereça textos equivalentes na página ou em uma versão alternativa para tornar seu site acessível. Também, verifique se existe contraste significativo entre as cores de fundo e de primeiro plano para melhorar a legibilidade. Se você colocar texto em cinza claro sobre fundo branco os usuários não poderão lê-lo facilmente. Igualmente, texto em letras miúdas é de difícil leitura para muitos visitantes. O uso de contraste elevado e texto grande ou redimensionável beneficia a maioria dos usuários, mesmo aqueles sem deficiências.

Ordenação, tabulação e o teclado

A ordem e a tabulação da leitura são considerações importantes para tornar acessíveis os sites da web do Flash Professional. Quando se projeta uma interface, a ordem em que ela aparece na página pode não estar compatível com a ordem em que o leitor de tela lê cada ocorrência. Você pode controlar e testar a ordem da leitura, bem como a tabulação no arquivo SWF.

Controle da ordem de leitura

A ordem de leitura padrão não é previsível e nem sempre está compatível com a localização dos recursos ou o layout visual da página. Manter um layout simples pode ajudar a criar uma ordem lógica de leitura, sem usar o **ActionScript**. No entanto, você tem mais controle sobre a ordem de leitura se usar o **ActionScript** e testar a ordem nos arquivos SWF.

Importante: Não perca a ordenação de uma única ocorrência no arquivo SWF ou a ordem de leitura reverte para a ordem de leitura padrão (ou imprevisível).

Controle de tabulação e de conteúdo

Os visitantes que se apoiam em leitores de tela para descrever o conteúdo do site, em geral usam os controles de tabulação e de teclado para navegar no sistema operacional e nas páginas da web, pois usar o mouse não é útil quando a tela não é visualizada. Use as propriedades

tabIndex e tabEnabled com ocorrências de clipe de filme, de botão, de campo de texto ou de componente para oferecer controle de tabulação inteligente em arquivos SWF acessíveis. Além da tabulação, você pode usar qualquer ação de pressionar tecla para navegar pelo arquivo SWF, mas precisa transmitir essa informação com o uso do painel Acessibilidade. Use a classe Tecla no ActionScript para incluir scripts de pressionar tecla no arquivo SWF. Selecione o objeto para o qual deseja usar o script de pressionar tecla e inclua a tecla de atalho no campo Atalho no painel Acessibilidade. Inclua atalhos de teclado para botões essenciais e de uso frequente no arquivo SWF.

Nota: No ActionScript 3.0, *tabIndex* e *tabEnabled* são propriedades da classe *InteractiveObject*. No ActionScript 2.0, não há necessidade de referência de classe.

Nota: Evite usar botões invisíveis nos arquivos SWF acessíveis, pois os leitores de tela não reconhecem esses botões. (Os botões invisíveis são aqueles para os quais são definidos apenas a área de ocorrência, a região onde clicar).

Muitos arquivos SWF têm uma sucessão rápida de informações e os leitores de tela, com frequência, não conseguem acompanhar esse ritmo. Apresente controles para o arquivo SWF que permitam que o usuário use os botões para navegar pelo arquivo em seu próprio ritmo e que deixem-nos fazer pausa no processo, se necessário.

Lidar com áudio, vídeo e animação

[Para o início](#)

Quando você apresenta narrações em áudio ou vídeo que contenha fala, coloque legendas para aqueles usuários que não podem ouvir. Você pode usar campos de texto no Flash Professional, importar vídeo que contenha legendas ou, mesmo, usar um arquivo de legendas em XML. Você pode usar pontos de sinalização de vídeo, se houver necessidade do campo de texto atualizar as informações de texto durante a execução.

Para obter mais informações sobre o uso de Hi-Caption SE e do componente Visualizador de Hi-Caption, consulte www.adobe.com/go/flash_extensions_br. Esta extensão de terceiros permite criar legendas para serem gravadas em um arquivo XML e carregar no arquivo SWF durante a execução, entre outros controles avançados. Por outro lado, você pode usar pontos de sinalização e campo de texto para exibir as informações de legenda.

Acessibilidade e extensão do Flash

[Para o início](#)

Com a camada de extensibilidade do Flash Professional, os desenvolvedores podem criar extensões que habilitam a criação avançada. Isso permite a empresas de terceiros desenvolver extensões que envolvem acessibilidade. Há diversas opções para a validação de arquivos SWF ou para a inclusão de legendas.

Por exemplo, uma ferramenta de validação pode analisar seus arquivos SWF quanto a descrições que estejam faltando. Ela verifica se uma descrição foi acrescentada para um grupo de ocorrências ou se o texto tem rótulo para a ocorrência e o informa sobre quaisquer problemas. A ferramenta analisa também a ordem de leitura do arquivo SWF e localiza todas as ocorrências que devem ser especificadas. Você pode especificar a ordem de leitura, com o uso de caixa de diálogo, após a análise do arquivo SWF.

Para obter mais informações sobre as extensões de terceiros, disponíveis atualmente, consulte www.adobe.com/go/flash_extensions_br.

Teste de arquivos e alterações

[Para o início](#)

Teste qualquer arquivo SWF que se pretende usar com leitores de tela. Teste os arquivos SWF no lançamento de cada nova versão do Flash Player, inclusive nas revisões secundárias, com os seguintes cenários:

- Uso do Window Eyes e JAWS para leitores de tela do Windows. Cada um deles trata os arquivos SWF de um modo diferenciado, portanto, será possível obter resultados diferentes.
- Em um navegador sem leitor de tela e navegue pelo seu site sem o uso do mouse.
- Desative seu monitor e use apenas o leitor de tela para navegar pelo site da web.
- Se você usa narração em áudio, teste seu site sem os alto-falantes.
- Com vários usuários que são representantes dos visitantes do site de destino.

Nota: Não há necessidade de testar navegadores diferentes, porque a tecnologia usada para mostrar os arquivos SWF para leitores de tela (MSAA) é suportada apenas pelo Internet Explorer no Windows.

Enquanto ouve o arquivo SWF usando o leitor de tela, verifique os seguintes pontos:

- A ordem de leitura está correta?
- Há descrições para atalhos no arquivo SWF?
- Há descrições adequadas e completas dos elementos da interface?
- Há descrições adequadas para navegar na estrutura do site?
- O conteúdo do arquivo SWF é lido quando é atualizado ou renovado?
- Se você mudar o contexto de quaisquer elementos do Palco (como um botão que muda de Reproduzir para Pausa), essa mudança é anunciada pelo leitor de tela?

Não há ferramenta oficial disponível para a validação de arquivos SWF, diferentemente da validação do HTML. Entretanto, existem algumas ferramentas de terceiros para ajudá-lo a validar o arquivo. Para obter mais informações sobre essas extensões, consulte

www.adobe.com/go/flash_extensions_br.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Práticas recomendadas - Publicidade com Flash

[Uso de dimensões recomendadas](#)

[Criação de publicidade de arquivos SWF](#)

[Rastreamento de anúncios](#)

[Teste dos anúncios](#)

Uso de dimensões recomendadas

[Para o início](#)

Use as diretrizes do Interactive Advertising Bureau (IAB - Escritório de publicidade interativa) para definir as dimensões da publicidade no Flash Professional. A tabela seguinte lista as medidas recomendadas dos formatos de anúncios da Interactive Marketing Unit (IMU - Unidade de marketing interativo)

Tipo de publicidade	Dimensões (pixels)
Arranha-céu largo	160 x 600
Arranha-céu	120 x 600
Publicidade de meia-página	300 x 600
Banner completo	468 x 60
Meio banner	234 x 60
Micro barra	88 x 31
Botão 1	120 x 90
Botão 2	120 x 60
Banner vertical	120 x 240
Botão quadrado	125 x 125
Marcador	728 x 90
Retângulo médio	300 x 250
Pop-up quadrado	250 x 250
Retângulo vertical	240 x 400
Retângulo grande	336 x 280
Retângulo	180 x 150

Quando você cria um arquivo FLA a partir de um modelo (Selecionar arquivo > Novo e clicar no aba Modelos), visualiza muitas dessas dimensões.

Criação de publicidade de arquivos SWF

[Para o início](#)

Use estas diretrizes para criar publicidade:

- Otimize seus gráficos. Faça as publicidades do arquivo SWF com banner com 15K ou menor.
- Crie uma publicidade com banner GIF no Flash Professional com 12K ou menor.
- Limite a repetição nas publicidades com banner a três repetições. Muitos sites da web adotam as recomendações padronizadas de tamanho de arquivo como especificações de publicidade.

- Use o comando GET para transmitir dados entre um anúncio e o servidor e não use o comando POST. Para obter mais informações sobre o GET e o POST, consulte a função `getURL` na *Referência de linguagem ActionScript 2.0*.

Nota: *Determine controle para o usuário Se incluir som em um anúncio, crie também um botão sem áudio. Se criar um anúncio transparente do Flash Professional que flutue sobre a página da web, crie um botão para fechar o anúncio durante sua duração.*

Rastreamento de anúncios

[Para o início](#)

Diversas redes publicitárias importantes suportam agora métodos de rastreamento padronizados nos arquivos SWF do Flash Professional. As diretrizes seguintes descrevem a metodologia de rastreamento suportada:

Crie um botão ou um botão de clipe de filme Use as dimensões padronizadas esboçadas pelo IAB. Para uma lista de dimensões padronizadas, consulte o site da web do IAB. Para obter mais informações sobre a criação de um botão em Flash Professional, consulte [Criação de botões](#).

Inclua um script no botão É executado quando o usuário clica no banner. Você poderia usar a função `getURL()` para abrir uma nova janela do navegador. Os fragmentos de código seguintes são dois exemplos de código do ActionScript 2.0 que podem ser acrescentados no Quadro 1 da Linha do tempo:

```
myButton_btn.onRelease = function(){
    getURL(clickTAG, "_blank");
};
```

Você pode incluir o seguinte código no Quadro 1 da Linha do tempo:

```
myButton_btn.onRelease = function() {
    if (clickTAG.substr(0, 5) == "http:") {
        getURL(clickTAG);
    }
};
```

A função `getURL()` inclui a variável transmitida nas tags objeto e incorporada e envia o navegador lançado para o local especificado. O servidor que hospeda o anúncio pode rastrear os cliques feitos nele. Para obter mais informações sobre o uso da função `getURL()`, consulte a *Referência de linguagem do ActionScript 2.0*.

Atribua o código clickTAG para rastreamento Rastreia o anúncio e ajuda a rede em que ele se encontra a rastrear onde o anúncio aparece e quando clicam nele.

Este processo é o modo padrão de criar uma campanha publicitária para um anúncio comum do Flash Professional. Se você atribuir a função `getURL()` ao banner, pode usar o processo seguinte para incluir rastreamento ao banner. O exemplo seguinte permite anexar uma variável à string de URL para transmitir dados, o que possibilita definir variáveis dinâmicas para cada banner, em vez de criar um banner separado para cada domínio. Você pode usar um único banner para toda a campanha e qualquer servidor que estiver hospedando o anúncio pode rastrear os cliques no banner.

Nas tags objeto e incorporada no HTML, você poderia incluir códigos semelhantes ao seguinte exemplo (em que `www.helpexamples.com` é a rede de anúncios e `adobe.com` é a empresa com um anúncio):

```
<EMBED src="your_ad.swf?clickTAG= http://helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Insira o seguinte código em seu HTML:

```
<PARAM NAME=movie VALUE="your_ad.swf?clickTAG =http: //helpexamples.com/tracking?http://www.adobe.com">
```

Para obter mais informações sobre técnicas avançadas de rastreamento, consulte o Centro de Publicidade de Mídia Rich em www.adobe.com/go/rich_media_ads_br.

Para fazer o download do Kit de Rastreamento de Mídia Rich, que inclui exemplos e documentação, consulte www.adobe.com/go/richmedia_tracking_br.

Para conhecer melhor e fazer o download do Kt de Anúncios do Flash, que o ajuda a apresentar anúncios integrados e sofisticados, consulte www.adobe.com/go/learn_fl_flash_ad_kit_br.

Teste dos anúncios

[Para o início](#)

Teste o anúncio do arquivo SWF nos navegadores mais comuns, principalmente aqueles usados pelo público-alvo. Alguns usuários podem não ter o Flash Player instalado ou o JavaScript pode estar desabilitado. Planeje prevendo essas circunstâncias, tendo uma imagem GIF de substituição (padrão) ou outros cenários para esses usuários. Para obter mais informações sobre detecção do Flash Player, consulte Especificar configurações de publicação para arquivos SWF (CS5). Dê ao usuário controle do arquivo SWF. Permita que o usuário controle o áudio do anúncio. Se o anúncio for um arquivo SWF sem limites, que flutua sobre a página da web, permita que o usuário feche o anúncio imediatamente e durante a duração do anúncio.

Para obter as informações mais atualizadas sobre a penetração da versão do Flash Player em regiões diferentes, vá para www.adobe.com/go/fp_version_penetration_br.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Práticas recomendadas - Convenções de comportamento

[Sobre convenções de comportamentos](#)

[Comparação do código da linha do tempo com o código de objeto](#)

[Quando usar comportamentos](#)

[Uso consistente de comportamentos](#)

[Compartilhamento de arquivos que usam comportamentos](#)

Sobre convenções de comportamentos

[Para o início](#)

Comportamentos são códigos pré-escritos do ActionScript 2.0 que você pode incluir em partes de um arquivo FLA. Muitos desenvolvedores inserem o código ActionScript em um ou mais quadros na Linha do tempo principal ou em arquivos ActionScript externos. Entretanto, quando você usa comportamentos, algumas vezes o código é colocado diretamente em ocorrências de símbolos (como botões, cliques de filme ou componentes) em vez de ser colocado na linha do tempo.

Os comportamentos não são suportados pelo ActionScript 3.0.

Comparação do código da linha do tempo com o código de objeto

[Para o início](#)

Para evitar problemas que o código ActionScript 2.0 descentralizado cria, planeje cuidadosamente o documento que usa comportamentos. Muitos desenvolvedores não colocam o ActionScript em ocorrências de símbolo, ao contrário colocam seu código na Linha do tempo (código da linha do tempo) ou em classes. Como os comportamentos incluem código em muitos locais de um arquivo FLA, o ActionScript não fica centralizado e pode ser difícil de localizar. Quando o código não está centralizado, é difícil compreender as interações entre os fragmentos de código e é impossível gravar um código elegante. O código descentralizado pode possivelmente levar a problemas para depurar o código ou editar os arquivos.

Se você usar comportamentos, tente os seguintes recursos para facilitar o trabalho com comportamentos e para descentralizar o ActionScript:

Navegador de scripts Torna o código da linha do tempo, ou o código em objetos individuais, fácil de encontrar e editar no painel Ações.

Localizar e substituir Permite a busca de strings e sua substituição em um arquivo FLA.

Fixação de script Permite a fixação de diversos scripts de vários objetos e o trabalho com eles simultaneamente no painel Ações. Esse método funciona melhor no navegador de scripts.

Explorador de filmes Permite que você visualize e organize os conteúdos do arquivo FLA e selecione elementos (inclusive scripts) para posterior modificação.

Quando usar comportamentos

[Para o início](#)

A principal diferença entre um arquivo FLA com comportamentos e um arquivo FLA sem comportamentos é o fluxo de trabalho que é necessário usar para a edição do projeto. Se você usar comportamentos, precisa selecionar cada ocorrência no Palco, ou selecionar o Palco, e abrir o painel Ações ou Comportamentos para fazer as modificações. Se gravar o seu próprio ActionScript e colocar todos os seus códigos na Linha do tempo principal, terá apenas que fazer as mudanças na Linha do tempo.

Se tiver um arquivo FLA com símbolos, você pode selecionar uma das ocorrências no Palco e usar o menu Adicionar no painel Comportamentos, para incluir um comportamento nessa ocorrência. O comportamento que você seleciona automaticamente inclui o código que se anexa à ocorrência, usando "código de objeto", como o manipulador on(). Você pode, também, selecionar um quadro na linha do tempo e incluir comportamentos diferentes em um quadro, usando o painel Comportamentos.

Decisão de como estruturar o arquivo FLA. Analise como e onde usar comportamentos e o ActionScript no arquivo FLA. Considere as seguintes perguntas:

- Que código os comportamentos contêm?
- Será necessário modificar o código de comportamento? Se precisar, em quanto? Para modificar o código de comportamento em qualquer extensão, não use comportamentos. Geralmente, você não pode editar comportamentos usando o painel Comportamentos, se fizer modificações no ActionScript. Para editar significativamente os comportamentos no painel Ações, em geral é mais fácil gravar, você mesmo, todo o ActionScript em um local centralizado.
- Que outro ActionScript você necessita e um outro ActionScript tem que interagir com o código de comportamento? É mais fácil fazer a depuração e as modificações de um local central. Por exemplo, se o código na linha do tempo interage com comportamentos colocados em objetos, evite comportamentos.
- Quantos comportamentos você tem que usar e onde planeja colocá-los no arquivo FLA? Se os comportamentos forem colocados em uma

linha do tempo, podem funcionar bem em seu documento. Ou, seu fluxo de trabalho pode não ser afetado, se você usar apenas um pequeno número de comportamentos. Entretanto, se tiver muitos comportamentos em uma grande quantidade de ocorrências de objetos, pode ser mais eficiente gravar seu próprio código na Linha do tempo ou em arquivos externos do ActionScript.

Lembre-se, o ActionScript 3.0 não suporta comportamentos.

Uso consistente de comportamentos

[Para o início](#)

Use comportamentos de forma consistente por todo um documento quando eles forem sua única ou principal fonte de ActionScript. Use comportamentos se você tiver poucos ou não tiver códigos no arquivo FLA ou tiver um sistema consistente instalado para administrar os comportamentos usados.

Se você incluir o ActionScript em um arquivo FLA, coloque o código nos mesmos locais em que os comportamentos foram incluídos e documente como e onde incluiu o código.

Por exemplo, se colocar o código em ocorrências no Palco (código do objeto), na Linha do tempo principal (scripts de quadros) e também em arquivos externos AS, analise sua estrutura de arquivo. Será difícil administrar o projeto se tiver código em todos esses lugares. Entretanto, se usar os comportamentos de forma lógica e estruturar seu código para funcionar de um modo particular em torno desses comportamentos (coloque tudo em ocorrências de objeto), pelo menos seu fluxo de trabalho será consistente. Será mais fácil modificar o documento posteriormente.

Compartilhamento de arquivos que usam comportamentos

[Para o início](#)

Se planeja compartilhar seu arquivo FLA com outros usuários e usar o ActionScript instalado nos ou dentro dos objetos (como clipes de filme), pode ficar difícil para esses usuários encontrar o local do código, mesmo que eles usem o Explorador de filmes para fazer a busca no documento.

Documente o uso de comportamentos se estiver trabalhando com documento complexo. Dependendo do tamanho do aplicativo, crie um fluxograma, uma lista ou use bons comentários de documentação em um local central na Linha do tempo principal.

Se você estiver criando um arquivo FLA, com código colocado em muitos locais de todo o documento, e planeja compartilhar o arquivo, coloque um comentário no Quadro 1 da Linha do tempo principal, para informar aos usuários onde encontrar o código e como o arquivo está estruturado. O exemplo seguinte mostra um comentário (no Quadro 1) que informa aos usuários o local do ActionScript:

```
/*
    ActionScript placed on component instances and inside movie clips using behaviors.
    Use the Movie Explorer to locate ActionScript
*/
```

Nota: Esta técnica não é necessária se o seu código for fácil de achar, se o documento não for compartilhado, ou se todos os códigos forem colocados em quadros da Linha do tempo principal.



Práticas recomendadas - Otimização dos arquivos FLA para saída SWF

[Otimize os documentos Flash](#)
[Acelerar exibição de documento](#)
[Otimização de gráficos e de animação](#)
[Desempenho e taxa de quadros da animação](#)
[Filtros e desempenho do arquivo SWF](#)
[Bitmap em cache e desempenho do arquivo SWF](#)
[Trabalho com componentes no Flash Player](#)
[Otimização de desempenho e estilos dos componentes](#)
[Uso de bibliotecas compartilhadas no período de execução](#)
[Exibição de caracteres especiais](#)
[Testar o desempenho do download de documentos](#)

Otimize os documentos Flash

[Para o início](#)

Na medida em que aumenta o tamanho do arquivo de documentos, também aumenta o tempo de download e a velocidade da reprodução. Você pode tomar diversas medidas para preparar seu documento para reprodução ótima. Como parte do processo de publicação, o Flash Professional executa automaticamente alguma otimização nos documentos. Antes de exportar um documento, você pode otimizá-lo ainda mais, usando diversas estratégias para reduzir o tamanho do arquivo. Você pode também comprimir o arquivo SWF na publicação. Enquanto você faz as mudanças, teste o documento executando-o em diversos computadores, sistemas operacionais e conexões da internet.

O tutorial em vídeo a seguir descreve alguns métodos de otimização de arquivos FLA. O vídeo mostra o Flash Professional CS3, mas também se aplica ao Flash Professional CS5.

- [Otimização de animações e arquivos FLA \(7:24\)](#)

Otimização de documentos

- Use símbolos, animados ou não, para todos os elementos que aparecem mais de uma vez.
- Use animações interpoladas sempre que possível na criação de sequências animadas. As animações interpoladas usam menos espaço de arquivo do que uma série de quadros-chave.
- Use cliques de filme em vez de símbolos gráficos para sequências de animação.
- Limite a área de mudança em cada quadro-chave; faça a ação acontecer na menor área possível.
- Evite elementos de bitmap animados; use imagens de bitmaps como elementos estáticos ou de fundo.
- Use mp3, o menor formato de som, sempre que possível.

Otimização de elementos e de linhas

- Agrupar elementos.
- Use camadas, para separar os elementos que mudam durante a animação, dos elementos que não mudam.
- Use Modificar > Forma > Otimizar para minimizar o número de linhas separadas, usadas para descrever formas.
- Limite o número de tipos de linhas especiais, como tracejadas, pontilhadas, irregulares e assim por diante. As linhas sólidas exigem menos memória. As linhas criadas com a ferramenta Lápis exigem menos memória que os traçados com pincel.

Otimização de texto e de fontes

- Limite o número de fontes e de estilos de fonte. Use fontes incorporados com moderação, pois elas aumentam o tamanho do arquivo.
- Para as opções Incorporação de fontes, selecione apenas os caracteres necessários, em vez de incluir toda a fonte.

Otimização de cores

- Use o menu Cores no inspetor de Propriedades Símbolo, para criar muitas ocorrências de um único símbolo em cores diferentes.
- Use o painel Cores (Janela > Cor) para combinar a paleta de cores do documento com a paleta específica do navegador.

- Use gradientes com moderação. O preenchimento de uma área com cor gradiente exige cerca de 50 bytes a mais do que preenchê-la com cor sólida.
- Use transparência alfa com moderação, pois ela retarda a reprodução.

Acelerar exibição de documento

[Para o início](#)

Para acelerar a exibição do documento, use os comandos do menu Visualizar para desativar os recursos de definição de qualidade que exigem computação extra e retardam a exibição do documento.

Nenhum desses comandos tem qualquer efeito sobre como o Flash Professional exporta um documento. Para especificar a qualidade de exibição dos documentos Flash Professional em um navegador da web, use os parâmetros objeto e incorporado. O comando Publicar pode fazer isso para você automaticamente.

❖ Selecione Visualizar > Modo de visualização e selecione uma das seguintes opções:

Contornos Exibe apenas os contornos das formas no palco e faz com todas as linhas apareçam como linhas finas. Isso facilita a remodelagem dos elementos gráficos e a exibição rápida de cenas complexas.

Rápida Desativa a suavização de bordas e exibe todas as cores e os estilos de linha de seu desenho.

Suavização de bordas Ativa a suavização de bordas para linhas, formas e bitmaps e exibe formas e linhas de modo que as suas bordas pareçam mais suaves na tela. Desenha mais lentamente do que a opção Rápido. A suavização de bordas funciona melhor em cartões de vídeo que oferecem milhares (16 bits) ou milhões (24 bits) de cores. No modo 16 ou 256 cores, as linhas pretas ficam mais suaves, mas as cores têm melhor aparência no modo Rápido.

Texto de suavização de bordas Suaviza as bordas de todos os textos. Funciona melhor com tamanhos grandes de fontes e pode ser lento com grandes quantidades de texto. Este é o modo mais comum no qual trabalhar.

Total Apresenta todo o conteúdo totalmente no Palco. Pode desacelerar a exibição.

Otimização de gráficos e de animação

[Para o início](#)

Antes de criar animações ou gráficos otimizados e simplificados, esquematize e planeje seu projeto. Estabelece um alvo para o tamanho e o comprimento do arquivo de animação e testa durante todo o processo de desenvolvimento.

Siga essas diretrizes para otimizar gráficos e animação:

- Evite usar gradientes, pois eles necessitam de muitas cores e cálculos para serem processados, o que é mais difícil para um computador criar.
- Pelo mesmo motivo, mantenha em um mínimo a quantidade de alfa ou de transparência usada em um arquivo SWF.

Os objetos animados que incluem transparências exigem muito do processador e devem ser mantidos em um mínimo. Gráficos transparentes animados sobre bitmaps são tipos de animação especialmente exigentes do processador e devem ser mantidos em um mínimo ou totalmente evitados.

Nota: O melhor formato de bitmap a ser importado para o Flash Professional é o PNG, o formato nativo do Adobe Fireworks. Os arquivos PNG têm informações RGB e alfa para cada pixel. Se importar um arquivo Fireworks PNG para o Flash Professional, você retém alguma capacidade para editar os objetos gráficos no arquivo FLA.

- Otimize os bitmaps sem comprimi-los exageradamente. Uma resolução de 72 dpi é ótima para a web. A compressão de uma imagem de bitmap reduz o tamanho do arquivo, mas comprimir em excesso compromete a qualidade do gráfico. Verifique se as configurações para qualidade do JPEG na caixa de diálogos Configurações de Publicação não comprimem demais a imagem. A representação de uma imagem como gráfico vetorial é preferível na maioria dos casos. O uso de imagens vetoriais reduz o tamanho do arquivo, pois as imagens são feitas de cálculos em vez de muitos pixels. Limite o número de cores em sua imagem enquanto ela ainda retém a qualidade.

Nota: Evite redimensionar os bitmaps para tamanhos maiores que suas dimensões originais, pois isso reduz a qualidade da imagem e exige muito do processador.

- Defina a propriedade _visível para falsa em vez de mudar o nível _alfa para 0 ou 1 em um arquivo SWF. O cálculo do nível _alfa para uma ocorrência no Palco exige muito do processador. Se você desativar a visibilidade da ocorrência, isso economiza ciclos e memória para a CPU, o que pode dar animações mais suaves para os arquivos SWF. Em vez de descarregar e possivelmente recarregar os recursos, defina a propriedade _visível para falso, o que torna menos intensivo o uso do processador.
- Reduza o número de linhas e pontos que você usa em um arquivo SWF. Use a caixa de diálogo Otimizar curvas (Modificar > Forma > Otimizar) para reduzir o número de vetores em um desenho. Selecione a opção Use diversas etapas para maior otimização. A otimização de um gráfico reduz o tamanho do arquivo, mas comprimi-lo demais compromete sua qualidade. Entretanto, a otimização das curvas reduz o tamanho do arquivo e melhora o desempenho do arquivo SWF. Há opções de terceiros disponíveis para a otimização especializada de curvas e de pontos que produzem resultados diferentes.

Para obter os melhores resultados, tente formas diferentes de produzir conteúdos animados e teste cada uma das opções.

A taxa mais alta de quadros (medida em quadros por segundo, ou fps) produz uma animação suave em um arquivo SWF mas pode exigir muito do processador, principalmente em computadores mais antigos. Teste as animações em taxas de quadros diferentes, para encontrar a menor taxa de quadros possível.

Desempenho e taxa de quadros da animação

[Para o início](#)

Quando você junta animação a um aplicativo, considere a taxa de quadro definida para o arquivo FLA. A taxa de quadros pode afetar o desempenho do arquivo SWF e do computador em que é executado. A definição de uma taxa de quadros muito alta pode levar a problemas com o processador, especialmente se forem usados muitos recursos ou o ActionScript para criar a animação.

No entanto, você precisa considerar também a configuração da taxa de quadros, pois ela afeta a uniformidade da execução da animação. Por exemplo, uma animação definida para 12 quadros por segundo (fps) no inspetor de Propriedades será executada 12 quadros a cada segundo. Se a taxa de quadros do documento é definida para 24 fps, a animação é mais suave do que se fosse executada em 12 fps. Entretanto, essa animação a 24 fps também será executada de forma mais rápida do que a 12 fps, de modo que a duração total (em segundos) é mais curta. Assim, para fazer uma animação de 5 segundos usando uma taxa de quadros maior, é preciso acrescentar mais quadros para preencher esses cinco segundos do que em uma taxa mais baixa de quadros (e assim eleva o tamanho total do arquivo da animação). Em geral, uma animação de 5 segundos a 24 fps tem tamanho de arquivo maior do que uma animação de 5 segundos a 12 fps.

Nota: Quando você usa um manipulador de eventos `onEnterFrame` para criar animações com script, a animação é executada na taxa de quadros do documento, como se você tivesse criado uma interpolação de movimento em uma linha do tempo. Uma alternativa ao manipulador de eventos `onEnterFrame` é o `setInterval` (Consulte Referência de linguagem ActionScript 2.0). Em vez de depender da taxa de quadros, você chama as funções em intervalos especificados. Como no `onEnterFrame`, quanto maior a frequência de uso do `setInterval` para chamar uma função, mais intensivo é o uso da animação no processador.

Use a taxa de quadro mais baixa possível que faça sua animação ser executada suavemente no tempo de execução, o que ajuda a reduzir o esforço do processador do usuário final. Taxas de quadros altas (mais de 30 a 40 fps) colocam muita carga nos processadores e não mudam muito a aparência da animação na execução ou até nada mudam.

Selecione a taxa de quadros da animação o mais cedo possível no processo de desenvolvimento. Quando você testar o arquivo SWF, verifique a duração e o tamanho do arquivo de sua animação. A taxa de quadros afeta muito a velocidade da animação.

Filtros e desempenho do arquivo SWF

[Para o início](#)

Se você usar muitos filtros no aplicativo, pode usar grandes quantidades de memória e prejudicar o desempenho do Flash Player. Como um clipe de filme com filtros anexados tem dois bitmaps de 32 bit, esses bitmaps podem forçar o aplicativo a usar uma quantidade significativa de memória, se forem usados muitos bitmaps. O sistema operacional do computador pode gerar um erro de falta de memória. Em um computador moderno, os erros de falta de memória devem ser raros, a menos que você esteja usando extensivamente efeitos de filtro em um aplicativo (por exemplo, se houver milhares de bitmaps no Palco).

No entanto, se você encontrar um erro de falta de memória, pode ocorrer o seguinte:

- A matriz de filtros é ignorada.
- O clipe de filme é desenhado usando o criador comum de vetores.
- Não há bitmaps em cache para o clipe de filme.

Depois que ocorrer um erro de falta de memória, o clipe de filme não tenta mais usar a matriz de filtros ou o cache de bitmaps. Um outro fator que afeta o desempenho do player é o valor usado para o parâmetro de qualidade para cada filtro aplicado. Valores mais altos exigem mais CPU e memória para o efeito ser criado, enquanto a definição do parâmetro de qualidade em um valor mais baixo exige menos recursos do computador. Evite usar um número excessivo de filtros e use uma configuração de qualidade mais baixa, sempre que possível.

Importante: Se um objeto de 100 por 100 pixels é dobrado, ele usará quatro vezes a memória, uma vez que as dimensões do conteúdo agora serão de 200 por 200 pixels. Se você dobrar novamente, a forma será desenhada como um objeto de 800 por 800 pixels que usa 64 vezes a memória que era usada pelo objeto original de 100 por 100 pixels. Sempre que usar filtros no arquivo SWF, desabilite as opções do menu zoom do menu de contexto do arquivo SWF.

Você pode encontrar erros se usar tipos de parâmetros inválidos. Alguns filtros de parâmetros têm também uma faixa válida particular. Se você definir um valor fora da faixa válida, ele muda para um valor válido dentro da faixa. Por exemplo, a qualidade deveria ser um valor de 1 a 3 para a operação padrão e só pode ser definida em 0 a 15. Qualquer coisa superior a 15 fica definida como 15.

Alguns construtores têm restrições sobre o comprimento das matrizes exigidas como parâmetros de entrada. Se um filtro de convolução ou de matriz de cor for criado com uma matriz inválida (não do tamanho correto), o construtor falha e o filtro não é criado com sucesso. Se o objeto do filtro for usado em seguida como entrada em uma matriz de filtros de um clipe de filme, ele é ignorado.

 Quando se usa um filtro de desfoque, o uso de valores de `Xdesfoque` e `Ydesfoque` que são potências de 2 (como 2, 4, 8, 16 e 32) podem ser computados mais rapidamente e dão uma melhora de desempenho de 20% a 30%.

Bitmap em cache e desempenho do arquivo SWF

[Para o início](#)

O bitmap em cache ajuda a melhorar o desempenho de clipes de filmes de conteúdo estático nos aplicativos. Quando você define as propriedades `MovieClip.cacheAsBitmap` ou `Button.cacheAsBitmap` para verdadeiro, o Flash Player coloca em cache a representação interna do

bitmap do clipe de filme ou da ocorrência do botão. Isso pode melhorar o desempenho dos cliques de filme com conteúdo vetorial complexo. Todos os dados vetoriais de um clipe de filme que têm bitmaps em cache são desenhados no bitmap, em vez de no Palco principal.

Nota: O bitmap é copiado no Palco principal como pixels não expandidos e não girados, encaixados nos limites dos pixels mais próximos. Os pixels são mapeados um a um com o objeto pai. Se os limites do bitmap mudarem, este é recriado em vez de ser expandido.

Para obter informações detalhadas sobre ocorrências de cliques de filme ou de botões em cache, consulte os seguintes tópicos:

- Sobre armazenamento em cache e rolagem de cliques de filme com o ActionScript, em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#)
- Armazenamento em cache de um clipe de filme, em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#)

Use a propriedade `cacheAsBitmap` com cliques de filmes com grande quantidade de conteúdo estático e que não são dimensionados e girados frequentemente. Com esses cliques de filme, o uso da propriedade `cacheAsBitmap` pode levar a melhorias de desempenho quando o clipe de filme é convertido (quando suas posições x e y são mudadas).

A ativação do cache para um clipe de filme cria uma superfície, o que tem diversas vantagens, como ajudar na criação rápida de animações vetoriais complexas. Em algumas situações, a ativação do cache não melhora o desempenho, pode mesmo piorar.

O desempenho global de dados em cache depende da complexidade dos dados vetoriais das ocorrências, quanto foram mudados os dados e se foi ou não definida a propriedade `opaqueBackground`. Se você estiver mudando regiões pequenas, a diferença entre o uso de superfície e o uso de dados vetoriais pode ser desprezível. Teste o seu trabalho das duas formas, antes de implantar o aplicativo.

Quando usar bitmap em cache

A seguir, alguns casos comuns nos quais podem ser vistos benefícios significativos quando se ativa bitmap em cache com a otimização de gráficos vetoriais.

Imagem de fundo complexa Um aplicativo que contenha imagens de fundo detalhadas e complexas de dados vetoriais. Para melhorar o desempenho, selecione o conteúdo, armazene em um clipe de filme e defina a propriedade `opaqueBackground` como verdadeira. O fundo é criado como um bitmap e pode ser redesenhado rapidamente, de modo que a execução da animação seja mais rápida.

Rolagem de campo de texto Um aplicativo que exibe uma grande quantidade de texto na rolagem do campo de texto. Coloque o campo de texto em um clipe de filme definido como rolável, com limites de rolagem (a propriedade `scrollRect`), o que habilita a rolagem rápida de pixels para a ocorrência especificada. Quando o usuário rola a ocorrência de clipe de filme, os pixels rolados movem-se para cima e geram a região recém-exposta, em vez de gerar novamente todo o campo de texto.

Sistema de janelas Um aplicativo com um sistema complexo de janelas sobrepostas. Cada janela pode ser aberta ou fechada (por exemplo, as janelas de navegador da web). Se você marcar cada janela como uma superfície (defina a propriedade `cacheAsBitmap` como verdadeira), cada janela é isolada e colocada em cache. Os usuários podem arrastar as janelas de modo que se superponham, e as janelas não precisam gerar novamente o conteúdo vetorial.

Quando evitar o uso de bitmap em cache

O mau uso do bitmap em cache pode afetar negativamente o arquivo SWF. Quando desenvolver um arquivo FLA que usa superfícies, lembre-se das diretrizes a seguir:

- Não use em excesso superfícies (cliques de filmes com o cache ativado). Cada superfície usa mais memória do que um clipe normal de filme; ative as superfícies apenas para melhorar o desempenho apresentado.
- Um bitmap em cache pode usar significativamente mais memória do que uma ocorrência comum de clipe de filme. Por exemplo, se o clipe de filme no Palco tem 250 por 250 pixels, pode usar 250 kB em cache; ao invés disso, poderia utilizar apenas 1 kB se fosse uma ocorrência comum de clipe de filme (não em cache).
- Evite o zoom em superfícies em cache. Se usar exageradamente bitmap em cache, é consumida uma grande quantidade de memória (veja observação anterior) se fizer o zoom do conteúdo.
- Use superfícies para ocorrências de clipe de filme em grande parte estáticas (sem animação). Você pode arrastar ou mover a ocorrência, mas os conteúdos da ocorrência não devem ser animados ou mudados muito. Por exemplo, se você girar ou transformar uma ocorrência, ela muda entre a superfície e os dados vetoriais, o que é difícil de processar e afeta negativamente o arquivo SWF.
- Se misturar superfícies com dados vetoriais, aumenta a quantidade de processamento a ser feita pelo Flash Player (e algumas vezes o computador). Agrupe as superfícies, por exemplo, quando criar aplicativos em janelas.

Trabalho com componentes no Flash Player

[Para o início](#)

O componente estrutura permite que você aumente a funcionalidade dos componentes, mas pode, possivelmente, aumentar de forma considerável o tamanho do arquivo para um aplicativo. Os componentes herdam uns dos outros. Um componente acrescenta tamanho ao documento do Flash Professional, mas os componentes subsequentes, que usam a mesma estrutura, necessariamente não acrescentarão mais tamanho. Na medida em que se colocam mais componentes no Palco, aumenta o tamanho do arquivo, mas em algum momento ele entra em equilíbrio, pois os componentes compartilham classes e não carregam novas cópias dessas classes.

Se usar múltiplos componentes que não compartilham da mesma estrutura, eles podem acrescentar tamanho substancial ao arquivo SWF. Por exemplo, o componente `XMLConnector` soma 17 kB ao arquivo SWF e os componentes `TextInput` 24 kB ao seu documento. Se acrescentar o componente `ComboBox` serão 28 kB, pois ele não faz parte da estrutura de nenhum dos componentes anteriores. Como o componente `XMLConnector` usa vínculo de dados, as classes somam 6 kB ao arquivo SWF. Um documento que use todos esses componentes tem 77 kB

antes que seja acrescentada qualquer coisa ao arquivo. Considere com cuidado o tamanho do arquivo SWF quando juntar novos componentes ao documento.

Os componentes precisam existir na biblioteca do arquivo SWF pai. Por exemplo, um aplicativo precisa ter na biblioteca a cópia dos componentes que usa, mesmo se esses componentes forem necessários para arquivos SWF filhos carregados no momento da execução. Isso é necessário para garantir que os componentes funcionem adequadamente e aumenta ligeiramente o tempo de download do arquivo SWF pai. Entretanto, a biblioteca pai não é herdada ou compartilhada nos arquivos SWF carregados no pai. Precisa ser feito o download de cada arquivo SWF filho para o aplicativo, com sua própria cópia dos mesmos componentes.

Se você estiver planejando publicar um arquivo SWF com compatibilidade para trás, precisa ter um bom conhecimento dos componentes que têm essa capacidade. A tabela a seguir fornece informações sobre a disponibilidade dos componentes nas diferentes versões do Flash Player:

Componentes	Flash Player 6 (6.0.65.0) e anterior	Flash Player 6 (6.0.65.0)	Flash Player 7 e 8	Flash Player 9
ActionScript 3.0	Não suportado	Não suportado	Não suportado	Suportado
ActionScript 2.0	Suportado	Suportado	Suportado	Suportado
Conjunto de componentes V2 UI	Não suportado	Suportado	Suportado	Suportado
Componentes de mídia	Não suportado	Não suportado	Suportado	Suportado
Componentes de dados	Não suportado	Não suportado	Suportado	Suportado

Para funcionar, cancele a seleção da opção Otimizar para Flash Player 6r65 nas configurações de Publicação para os componentes V2 UI.

Otimização de desempenho e estilos dos componentes

[Para o início](#)

Se usar o ActionScript 2.0, uma das chamadas que provocam uso mais intensivo do processador em uma estrutura de componente é a chamada `setStyle`. A chamada `setStyle` tem execução eficiente, mas exige muito do processador pela forma como é implementada. A chamada `setStyle` nem sempre é necessária em todos os aplicativos, mas se você a utilizar, considere seu efeito no desempenho.

Para melhorar o desempenho, você pode mudar os estilos antes que sejam carregados, calculados e aplicados aos objetos no arquivo SWF. Se puder mudar os estilos antes que sejam carregados e calculados, não precisa chamar o `setStyle`.

Para melhorar o desempenho quando se usa estilos, defina as propriedades de cada objeto assim que são exemplificados. Se você anexar dinamicamente ocorrências no Palco, defina as propriedades no `initObj` na chamada feita para o `createClassObject()`, como mostra o ActionScript a seguir:

```
createClassObject(ComponentClass, "myInstance", 0, {styleName:"myStyle", color:0x99CCFF});
```

Para as ocorrências colocadas diretamente no Palco, você pode usar o `onClipEvent()` para cada ocorrência ou usar subclasses (recomendado). Para obter informações sobre subclasses, consulte [Sobre a programação de uma subclasse](#), em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#).

Se precisar dar novo estilo aos componentes, pode melhorar a eficiência de seu aplicativo usando o componente Loader. Para implementar diversos estilos em componentes diferentes, coloque cada componente em seu próprio arquivo SWF. Se você mudar os estilos no componente Carregador e recarregar o arquivo SWF, os componentes do arquivo SWF serão recriados. Quando o componente é recriado, o cache de estilos fica esvaziado e o estilo do componente é redefinido e referenciado novamente.

Nota: Para aplicar um único estilo a todas as ocorrências de um componente no arquivo SWF, mude globalmente o estilo usando o `_global.styles.ComponentName`.

Uso de bibliotecas compartilhadas no período de execução

[Para o início](#)

Algumas vezes você pode melhorar o tempo de download usando bibliotecas compartilhadas na execução. Essas bibliotecas são, em geral, necessárias para aplicativos maiores ou quando numerosos aplicativos de um site usam os mesmos componentes ou símbolos. Com a externalização dos recursos comuns dos arquivos SWF, não é preciso fazer download das classes repetidamente. O primeiro arquivo SWF a usar a biblioteca compartilhada tem tempo de download mais longo, porque o arquivo SWF e a biblioteca são carregados. A biblioteca faz cache no computador do usuário e depois todos os arquivos SWF subsequentes usam a biblioteca. Esse processo pode melhorar muito o tempo de download para alguns arquivos maiores.

Exibição de caracteres especiais

[Para o início](#)

Os sistemas operacionais de computador têm uma página específica de códigos que é regional. Por exemplo, um computador no Japão tem página de código diferente de um na Inglaterra. O Flash Player 5 e as versões anteriores se apoiavam na página de código para exibir o texto; o

Flash Player 6 e versões posteriores usam Unicode para exibir texto. O Unicode é mais confiável e padronizado para a exibição de texto, porque é um conjunto universal de caracteres para todas as linguagens. Os aplicativos mais atuais usam o Unicode.

Você pode usar as sequências de escape do Unicode para exibir caracteres especiais no Flash Player 6 e posterior. Entretanto, nem todos os caracteres são exibidos corretamente, se não for carregado texto codificado UTF-8 ou UTF-16 (Unicode) ou se você não usar a sequência de escape Unicode para exibir o caractere especial. Para um conjunto de gráficos de código, consulte o site da web do Unicode em Unicode.org. Para uma lista de sequências de escape mais comumente usadas, consulte a tabela que se segue nesta seção.

Um aplicativo não Unicode usa a página do código do sistema operacional para criar caracteres em uma página. Nesse caso, a página de código específica os caracteres que você visualiza, de modo que os caracteres aparecem corretamente apenas quando a página de código no sistema operacional do usuário está compatível com a página de código do aplicativo. A página de código que foi usada para criar o arquivo SWF precisa combinar com a página de código do computador do usuário final. O uso de páginas de código não é uma boa ideia para aplicativos que um público internacional possa usar; nesse caso, use Unicode no lugar.

O uso de `System.useCodepage` no seu código força o arquivo SWF a usar a página de código do sistema em vez do Unicode.

Use esse processo apenas se estiver carregando texto codificado não Unicode de um local externo e quando esse texto está codificado com a mesma página de código que o computador do usuário. Se as duas condições forem verdadeiras, o texto aparece sem problemas. Se as duas condições não forem verdadeiras, use Unicode e a sequência de escape do Unicode para formatar o texto. Para usar uma sequência de escape, acrescente o seguinte ActionScript 2.0 no Quadro 1 na Linha do tempo:

```
this.createTextField("myText_txt", 99, 10, 10, 200, 25);
myText_txt.text = "this is my text, \u00A9 2004";
```

Este ActionScript cria um campo de texto e introduz texto que inclui o símbolo de copyright (©) no campo de texto.

Você pode fazer o arquivo SWF usar a página de código do sistema operacional, controlada pela propriedade `useCodepage`. Quando o Flash Professional exporta um arquivo SWF, ele assume o padrão de exportação de texto Unicode e o `System.useCodepage` é definido como falso. Você pode encontrar problemas para exibir textos especiais, ou textos em sistemas internacionais, caso em que o uso da página de código do sistema pode parecer solucionar o problema da exibição incorreta do texto. Entretanto, o uso do `System.useCodePage` é sempre o último recurso.

Para usar a página de código do sistema, coloque a seguinte linha do código ActionScript 2.0 no Quadro 1 da Linha do tempo:

```
System.useCodepage = true;
```

Importante: *Pode aparecer um caractere especial se o computador do usuário tiver o caractere incluído na fonte que está sendo usada. Se não tiver certeza, incorpore o caractere ou a fonte no arquivo SWF.*

A tabela seguinte contém algumas das sequências de escape do Unicode mais usadas comumente.

Descrição do caractere	Sequência de escape do Unicode
em-dash (—)	\u2014
sinal de registrado (®)	\u00AE
sinal de copyright (©)	\u00A9
sinal de marca registrada (™)	\u2122
sinal de Euro (€)	\u20AC
barra invertida (\)	\u005C
barra (/)	\u002F
chave aberta ({)	\u007B
chave fechada (})	\u007D
maior do que (<)	\u003C
menor do que (>)	\u003E
asterisco (*)	\u002A

Testar o desempenho do download de documentos

[Para o início](#)

O Flash Player procura cumprir a taxa de quadros que você definiu; a taxa de quadros real durante a reprodução pode variar em diferentes computadores. Se está sendo feito o download de um documento e ele atinge um quadro particular, antes que os dados necessários do quadro já

tenham baixado, o documento entra em pausa até que o dado chegue.

Para visualizar graficamente o desempenho de download, use o Gerador de perfil de banda larga que mostra quanto dado é enviado para cada quadro, de acordo com a velocidade do modem especificada.

Nota: (Apenas para o Flash Professional CC) o gerador de perfil de largura de banda não está disponível com o Flash Professional CC. Em vez disso, é possível usar o Adobe Scout com o Flash Professional. Consulte [Uso do Adobe Scout com o Flash Professional](#) para obter mais informações.

Na simulação da velocidade de download, o Flash Professional usa estimativas de desempenho comum da Internet, não a velocidade exata do modem. Por exemplo, se você optar por simular uma velocidade de modem de 28,8 Kbps, o Flash Professional define a taxa real para 2,3 Kbps para refletir o desempenho comum da Internet. O gerador de perfil compensa pelo suporte de compressão adicionado para os arquivos SWF, que reduz o tamanho do arquivo e melhora o desempenho do fluxo.

Quando arquivos SWF externos, GIF e arquivos XML além de variáveis são transmitidos para o player com o uso de chamadas do ActionScript como loadMovie e getUrl, os dados fluem na taxa definida para a transmissão contínua de dados. A taxa de fluxo para o arquivo SWF principal é reduzida com base na redução da banda larga que os pedidos de mais dados provocam. Teste seu documento em cada velocidade e em cada computador que você planeja suportar, para garantir que o documento não sobrecarregue a conexão mais lenta e o computador para o qual foi destinado.

Você pode gerar também um relatório dos quadros que estão atrasando a reprodução e depois otimizar ou eliminar parte do conteúdo nesses quadros.

Para mudar as configurações do arquivo SWF criado usando os comandos Testar filme e Testar cena, use Arquivo > Configurações de publicação.

Teste do desempenho de download

1. Siga um destes procedimentos:

- Selecione Controle > Testar cena, ou Controle > Testar.

Se você testar uma cena ou um documento, o Flash Professional publica a seleção atual como arquivo SWF com o uso da caixa de diálogo Configurações de publicação. O arquivo SWF abre em uma nova janela e começa a reprodução imediatamente.

- Selecione Arquivo > Abrir e selecione um arquivo SWF.

2. Selecione Visualizar > Configurações de download e selecione a velocidade de download para determinar a taxa de fluxo que o Flash Professional simula. Para introduzir uma configuração de usuário personalizada, selecione Personalizar.

3. Quando visualizar o arquivo SWF, selecione Visualizar > Gerador de perfil de banda larga para mostrar o gráfico do desempenho de download.

O lado esquerdo do gerador de perfis exibe as informações sobre o documento, configurações, estado e fluxos, se qualquer deles estiver incluído no documento.

A seção da direita do gerador de perfis mostra o cabeçalho e o gráfico da Linha do tempo. No gráfico, cada barra representa um quadro individual do documento. O tamanho da barra corresponde ao tamanho desse quadro em bytes. A linha vermelha abaixo do cabeçalho da Linha do tempo indica se um dado quadro flui em tempo real com a velocidade do modem atual definida no menu Controlar. Se uma barra se estender acima da linha vermelha, o documento deve esperar que o quadro carregue.

Nota: (Apenas para o Flash Professional CC) o gerador de perfil de largura de banda não está disponível com o Flash Professional CC. Em vez disso, é possível usar o Adobe Scout com o Flash Professional. Consulte [Uso do Adobe Scout com o Flash Professional](#) para obter mais informações.

4. Selecione Visualizar > Simular Download para ativar e desativar o fluxo.

Se você desativar o fluxo, o documento inicia sem simular uma conexão com a web.

Nota: (Apenas para o Flash Professional CC) A opção Simular download não está disponível com o Flash Professional CC.

5. Clique em uma barra do gráfico para mostrar as configurações para o quadro correspondente na janela esquerda e parar o documento.

6. Se necessário, ajuste a visualização do gráfico, com uma das ações a seguir:

- Selecione Visualização > Gráfico de fluxo para mostrar os quadros que causam pausas.

Esta visualização padrão exibe alternadamente blocos cinza claros e escuros que representam cada quadro. O lado de cada bloco indica seu tamanho relativo em byte. O primeiro quadro armazena os conteúdos do símbolo, assim, frequentemente será maior que os outros quadros.

- Selecione Visualizar > Gráfico Quadro a Quadro para exibir o tamanho de cada quadro.

Esta visualização ajuda a visualizar os quadros que contribuem para atrasos no fluxo. Se qualquer bloco de quadros se estende acima da linha vermelha do gráfico, o Flash Player para a reprodução até que conclua o download de todo o quadro.

7. Feche a janela de teste para voltar ao ambiente de criação.

Depois de configurar o ambiente de teste com o uso do Gerador de perfil de banda larga, você pode abrir qualquer arquivo SWF diretamente no ambiente de teste. O arquivo se abre em uma janela Flash Player, usando o Gerador de perfil de banda larga e outras opções de visualização selecionadas.

Nota: (Apenas para o Flash Professional CC) o gerador de perfil de largura de banda não está disponível com o Flash Professional CC. Em vez disso, é possível usar o Adobe Scout com o Flash Professional. Consulte [Uso do Adobe Scout com o Flash Professional](#) para obter

mais informações.

Geração de relatório final

1. Selecione Arquivos > Configurações de Publicação e clique na aba do Flash Professional.
2. Selecione Gerar relatório de tamanho.
3. Clique em Publicar.

O Flash Professional gera um arquivo de texto com a extensão .txt. (se o arquivo de documentos for myMovie.fla, o arquivo de texto será myMovie Report.txt). O relatório lista o tamanho de cada quadro, forma, texto, som, vídeo e o script ActionScript por quadro.

Mais tópicos da Ajuda

[Visão geral da publicação](#)

[Depuração do ActionScript 3.0](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Práticas recomendadas - Organização do ActionScript em um aplicativo

[Manter as ações juntas](#)
[Anexação de código a objetos](#)

Manter as ações juntas

[Para o início](#)

Sempre que possível, coloque o ActionScript® em um único local. A organização do código em um lugar ajuda a editar os projetos com mais eficiência, pois você pode evitar a busca em locais diferentes quando depura ou modifica o ActionScript. Se colocar código no arquivo FLA, coloque o ActionScript no Quadro 1 ou no Quadro 2, em uma camada chamada ações na camada mais alta da Linha do tempo. Do contrário, você pode pôr todos os seus códigos em arquivos ActionScript. Alguns aplicativos do Flash Professional nem sempre põem todos os códigos em um único lugar (em particular, os aplicativos com base no ActionScript 2.0 que usam telas ou comportamentos).

Comumente se pode pôr todos os códigos no mesmo local (em um quadro ou em arquivos ActionScript), com as seguintes vantagens:

- O código pode ser encontrado facilmente em um arquivo fonte possivelmente complexo.
- O código pode ser depurado facilmente.

Anexação de código a objetos

[Para o início](#)

Evite anexar o ActionScript a objetos em um arquivo FLA, mesmo em arquivos SWF simples. (Apenas os ActionScript 1.0 e 2.0 podem ser anexados a objetos; o ActionScript 3.0 não pode). Anexar um código a um objeto significa selecionar uma ocorrência de clipe de filme, componente ou botão; abra o painel Actions e inclua o ActionScript usando as funções de manipulador on() ou onClipEvent().

A anexação do código ActionScript a objetos é fortemente desestimulada pelas seguintes razões:

- É difícil de localizar e os arquivos FLA são difíceis de editar.
- É difícil de depurar.
- O ActionScript que está inserido na linha do tempo ou nas classes é mais elegante e fácil de se utilizar.
- Ele estimula o estilo de codificação ruim.
- O contraste entre os dois estilos de codificação pode confundir as pessoas que estão aprendendo o ActionScript; força alunos e leitores a aprender diferentes estilos de codificação, mais sintaxe e um estilo de codificação ruim e limitado.

Evite anexar o ActionScript 2.0 a um botão chamado myButton_btn, que tem a seguinte aparência:

```
on (release) {  
    //do something  
}
```

Entretanto, a colocação do ActionScript 2.0 com a mesma finalidade na linha do tempo (o que é estimulado) tem a aparência do seguinte código:

```
myButton_btn.onRelease = function() {  
    //do something  
};
```

Nota: Aplicam-se práticas diferentes quando se usa comportamentos, o que por vezes envolve anexar código a objetos.

Mais tópicos da Ajuda



Práticas recomendadas - Diretrizes de criação de aplicativos SWF

Sobre as diretrizes de aplicativos SWF

Coleta e formatação de dados

Envio e processamento de dados

Carregamento e validação dos dados incluídos

Uso do manuseio e da depuração de erros

Organização de arquivo e armazenamento de código

Uso do padrão de projeto MVC

Criação de aplicativos seguros

Sobre as diretrizes de aplicativos SWF

[Para o início](#)

A melhor maneira de se criar aplicativos do Flash Professional depende do aplicativo criado e da tecnologia usada para montá-lo.

Um aplicativo on-line permite que o usuário tenha influência sobre o site da web, interagindo com ele. Por exemplo, o aplicativo pode colher informações do usuário (como nome de usuário e senha para registro), informações podem ser acrescentadas ao site (como em um fórum) ou o usuário pode interagir em tempo real com outros visitantes do site (como em uma sala de bate-papo ou lousas interativas). Os resultados do servidor frequentemente aparecem no arquivo SWF, dependendo da interação. Esses exemplos são aplicativos que envolvem o usuário e tipos diferentes de interação do servidor. Um site da web que não use dados ou informações dos visitantes não é um aplicativo (por exemplo, portfólio, desenho animado ou site de informações estático). Os aplicativos do Flash Professional envolvem um processo interativo entre o usuário, um aplicativo da web e um servidor. O processo básico é o seguinte:

1. O usuário digita as informações em um arquivo SWF.
2. As informações são convertidas em dados.
3. Os dados são formatados e enviados a um servidor da web.
4. Os dados são coletados pelo servidor da web e enviados para um servidor do aplicativo (por exemplo, ColdFusion, PHP ou ASP).
5. Os dados são processados e enviados de volta ao servidor da web.
6. O servidor da web envia os resultados ao arquivo SWF.
7. O arquivo SWF recebe os dados formatados.
8. O ActionScript processa os dados de modo que o aplicativo possa usá-los.

Quando você monta um aplicativo, precisa selecionar um protocolo para a transferência de dados. O protocolo alerta o aplicativo quando os dados estão sendo enviados ou recebidos, o formato em que os dados são transferidos e como ele lida com a resposta do servidor. Após os dados serem recebidos no arquivo SWF, precisam ser manipulados e formatados. Se você usar um protocolo, não precisa se preocupar se os dados estão em formato inesperado. Quando transfere dados usando pares nome-valor, você pode verificar como os dados estão formatados. Verifique se os dados estão formatados corretamente, de modo a não receber dados em formato XML e o arquivo SWF sabe que dados esperar e trabalhar.

Coleta e formatação de dados

[Para o início](#)

Os aplicativos dependem da interação do usuário com o arquivo SWF. Frequentemente, dependem do usuário digitar os dados em formulários. O Flash Professional apresenta muitas maneiras de digitar e formatar dados nos aplicativos do Flash Professional. Essa flexibilidade existe devido aos recursos que você tem com animação e controle criativo sobre a interface, a verificação de erros e a validação que pode executar usando o ActionScript.

Entre os benefícios do uso do Flash Professional para construir formulário para a coleta de dados estão:

- Maior controle do projeto.
- Menor ou nenhuma necessidade de atualização de página.
- Reutilização de recursos comuns.



Para gravar as informações coletadas do usuário, grave-a em um objeto compartilhado no computador do usuário. Os objetos compartilhados permitem armazenar dados no computador do usuário, o que se assemelha a usar um cookie. Para obter mais informações sobre objetos compartilhados, consulte a classe `sharedObject` em Referência de linguagem do ActionScript 2.0 ou referência de componentes e linguagem do ActionScript 3.0.

Envio e processamento de dados

Em geral, você precisa processar as informações antes de enviá-las para o servidor, para que fiquem formatadas de modo que o servidor compreenda. Quando o servidor recebe os dados, estes podem ser manipulados de algumas maneiras e enviados de volta ao arquivo SWF em um formato que este possa aceitar, o que pode variar de pares nome-valor a objetos complexos.

Nota: O servidor do aplicativo precisa ter o tipo MIME definido para o aplicativo/x-www-urlform-encoded. Se não houver o tipo MIME, comumente o resultado não poderá ser usado quando ele chegar ao Flash Professional.

A tabela seguinte mostra a você diversas opções para o envio de dados a um servidor e a recepção de dados usando o Flash Professional:

Envio de dados	Descrição
LoadVars.send e LoadVars.sendAndLoad	Envia pares nome-valor para processamento pelo script no lado do servidor. LoadVars.send envia variáveis para um script remoto e ignora as respostas. LoadVar.sendAndLoad envia pares nome-valor a um servidor e carrega ou analisa a resposta para um objeto LoadVars alvo.
XML.send e XML.sendAndLoad	São semelhantes ao LoadVars, mas XML.send e XML.sendAndLoad enviam pacotes XML em vez de pares nome-valor.
getURL	Com o uso da função getURL() ou do método MovieClip.getURL, você pode mandar variáveis do Flash Professional para um quadro ou uma janela pop-up.
Flash Remoting	Permite que você troque facilmente informações complexas entre o Flash Professional e ColdFusion, ASP.NET, Java e muito mais. Você pode também usar o Flash Remoting para a execução de serviços da web.
Serviços da Web	O Adobe® Flash® Professional inclui o componente WebServiceConnector que permite a conexão com serviços remotos da web, o envio e recebimento de dados e a ligação dos resultados aos componentes. Isso faz com que os desenvolvedores do Flash Professional criem rapidamente Aplicações ricas para internet, sem ter que digitar uma única linha do ActionScript. Você pode executar serviços remotos da web usando WebServiceClasses, o que pode exigir a digitação de ActionScript complexo.

Carregamento e validação dos dados incluídos

Valide todas as informações recuperadas antes de enviar esses dados para um servidor. Isso reduz o esforço no servidor remoto, que não precisará manusear tantos pedidos, como quando os usuários não preenchem todos os campos necessários. Nunca confie apenas na validação do lado do cliente em qualquer aplicativo; deve acontecer também a validação no lado do servidor.

Mesmo que você monte um formulário simples de registro ou de login, verifique se o usuário digitou o nome e a senha. Execute essa validação antes do envio do pedido para o script do lado do servidor remoto e de ficar esperando pelo resultado. Não confie apenas na validação do lado do servidor. Se o usuário digitar apenas o nome do usuário, o script do lado do servidor deve receber o pedido, validar os dados que estão sendo enviados e devolver uma mensagem de erro para o aplicativo Flash Professional, declarando que há necessidade do nome do usuário e da senha. Do mesmo modo, se a validação for executada apenas no lado do cliente (no arquivo SWF), um usuário poderia acessar ilegalmente o arquivo SWF, burlar a validação e enviar dados para o servidor na tentativa de enviar os dados ruins.

A validação do lado do cliente pode ser simplesmente assegurar-se que o campo do formulário tenha pelo menos o comprimento de um caractere ou que o usuário digitou um valor numérico e não uma string. Por exemplo, para validar um endereço de e-mail, verifique se o campo de texto no Flash Professional não está vazio e contém pelo menos os caracteres do sinal arroba (@) e do ponto (.) . Para a validação no lado do servidor, acrescente validações mais complexas e verifique se o endereço de e-mail pertence a um domínio válido.

Você precisa digitar o ActionScript para lidar com os dados carregados no arquivo SWF do servidor. Após terminar o carregamento dos dados no arquivo SWF, os dados podem ser acessados deste local. Use o ActionScript para verificar se os dados foram totalmente carregados. Você pode usar as funções ou os listeners de retorno para enviar um sinal de que os dados estão carregados no documento.

Quando você carrega dados, estes podem ser formatados de modos diferentes:

- Você poderia carregar XML, caso em que você usa as propriedades e métodos da classe XML, para analisar e usar os dados. Se usar pares nome-valor, os pares transformam-se em variáveis e você pode manipulá-los como variáveis.

- Você pode receber dados de um serviço de web ou do Flash Remoting.

Nos dois casos, você poderia receber estruturas complexas de dados, como matrizes, objetos ou conjuntos de gravação, que precisará analisar e ligar adequadamente.

Uso do manuseio e da depuração de erros

[Para o início](#)

Seu aplicativo precisa ser robusto o suficiente para antecipar determinados erros e manuseá-los de acordo.

Uma das melhores formas de manusear erros no ActionScript 2.0 é usar os blocos try-catch-finally que permitem lançar e capturar erros personalizados. Com a criação de classes de erros personalizados, você pode reutilizar o código por todo o aplicativo, sem ter que regravar o código de manuseio de erros. Para obter mais informações sobre o lançamento de erros personalizados, consulte a classe *Erro* na *Referência de linguagem ActionScript 2.0*. Para obter mais informações sobre os blocos try-catch-finally, consulte *try..catch..finally* na *Referência de linguagem ActionScript 2.0*.

No ActionScript 3.0, use a classe *flash.errors* para capturar erros.

Para obter mais informações, consulte “Manuseio de erros síncronos em um aplicativo” no *Programação do ActionScript 3.0*.

Organização de arquivo e armazenamento de código

[Para o início](#)

Considere as diretrizes seguintes antes de começar a organização dos arquivos e o armazenamento do código:

- Você divide o arquivo SWF em múltiplos arquivos SWF e, se positivo, como eles devem interagir?
- Quais os recursos que você pode compartilhar através dos arquivos SWF?
- Quais os arquivos que são carregados dinamicamente?
- Como e onde você armazena o ActionScript?

Quando você desenvolve um aplicativo, armazene o código e os arquivos do lado do servidor em uma estrutura lógica de diretórios semelhante à do pacote ActionScript. Ajuste seu código dessa forma, para mantê-lo bem organizado e reduzir o risco do código ser sobrescrito.

Para aplicativos maiores, reúna os serviços e as comunicações cliente-servidor em classes. Quando você usa classes, tem os seguintes benefícios:

- Pode reutilizar o código em mais de um arquivo SWF.
- Pode editar o código em um local central e atualizar todos os arquivos SWF, reeditando-os.
- Você pode criar uma única API que possa manipular elementos de UI diferentes ou outros recursos que executem funções semelhantes.

Uso do padrão de projeto MVC

[Para o início](#)

O padrão de projeto MVC é usado para separar as informações, saídas e processamento de dados em um aplicativo. O aplicativo é dividido em três elementos: modelo, visualização e controlador; cada elemento lida com uma parte diferente do processo.

O modelo incorpora os dados e as regras do aplicativo. Boa parte do processamento do aplicativo ocorre nessa parte do padrão de projeto. O modelo contém também todos os componentes (como CFCs, EJBs e serviços de web) e o banco de dados. Os dados retornados não estão formatados para a interface (ou linha de frente) do aplicativo nessa parte do processo. Os dados retornados podem ser usados para interfaces diferentes (ou visualizações).

A visualização lida com a linha de frente do aplicativo (a interface com que o usuário interage) e cria os conteúdos do modelo. A interface especifica como os dados do modelo são apresentados, fornece a visualização para uso do usuário e permite que o usuário acesse ou manipule os dados do aplicativo. Se o modelo mudar, a visualização se atualiza para refletir essas mudanças, empurrando ou atraindo dados (enviar ou solicitar dados). Se você criar um aplicativo de web híbrido (por exemplo, um que inclua o Flash Professional interagindo com outros aplicativos na página), considere as diversas interfaces como parte da visualização do padrão de desenho. O padrão de desenho MVC suporta o manuseio de diversas visualizações

O controlador lida com as exigências do modelo e da visualização para processar e exibir os dados e, comumente, contém muitos códigos. Ele chama qualquer parte do modelo, dependendo das solicitações do usuário na interface (ou visualização), e contém os códigos específicos do aplicativo. Como esse código é específico do aplicativo, em geral não é reutilizável. Entretanto, os outros componentes do padrão de projeto são reutilizáveis. O controle não processa ou produz qualquer dado, mas pega a solicitação do usuário, decide que parte do modelo ou da visualização precisa chamar e determina para onde mandar os dados e a formatação a ser aplicada aos dados retornados. O controlador garante que as visualizações tenham acesso a partes dos dados do modelo que precisam exibir. Normalmente, o controlador transmite e responde às mudanças que envolvem o modelo e a visualização.

Cada parte do modelo é construída como um componente autocontido no processo global. Se você mudar uma parte do modelo (por exemplo, você poderia refazer a interface), as outras partes do processo em geral não necessitam de modificação, o que reduz os problemas. Se o seu padrão de projeto for criado corretamente, você pode mudar a visualização sem refazer o modelo ou o controlador. Se o seu aplicativo não usar MVC, fazer mudanças em qualquer lugar pode causar um efeito de ondulação por todo o seu código, o que determina muito mais mudanças do que se você estivesse usando um padrão de projeto específico.

Um motivo importante para usar o padrão MVC é separar os dados e a lógica da interface do usuário. Com a separação dessas partes do processo, você pode ter diversas interfaces gráficas diferentes que usam os mesmos modelos e dados não formatados. Isso significa que você pode usar o aplicativo com interfaces diferentes do Flash Professional, como uma interface para a web, outra para o Pocket PC, uma versão para telefones celulares e, talvez, uma versão HTML que não use absolutamente o Flash Professional. A separação dos dados do restante do aplicativo pode reduzir enormemente o tempo de desenvolvimento, de teste e mesmo de atualização de mais de uma interface do cliente. Igualmente, acrescentar novas linhas de frente para o mesmo aplicativo é mais fácil, se houver um modelo existente para ser usado.

Use apenas o MVC se construir um aplicativo grande ou complexo, como um site da web de e-commerce ou um aplicativo de e-learning. O uso da arquitetura exige planejamento e a compreensão de como o Flash Professional e este padrão de projeto funcionam. Considere cuidadosamente como as diferentes peças interagem entre elas, o que normalmente envolve testagem e depuração. Quando você usa o MVC, a testagem e a depuração são mais envolvidas e difíceis do que nos aplicativos comuns do Flash Professional. Se montar um aplicativo no qual necessitará de maior complexidade, considere o uso do MVC para organizar o trabalho.

Criação de aplicativos seguros

[Para o início](#)

Usuários desonestos podem tentar acessar ilegalmente seu aplicativo, seja ele um site de portal pequeno, onde usuários podem fazer login e ler artigos, ou uma grande loja de e-commerce. Por esse motivo, considere as seguintes etapas para tornar seu aplicativo seguro

- Envie os dados que precisem ser protegidos para o HTTPS Criptografe os valores no Flash Professional antes de enviá-los a um servidor remoto para serem processados.

Importante: *Jamais armazene qualquer informação ou código em um arquivo SWF que não deseja que seja visualizado pelos usuários. É fácil dividir arquivos SWF e visualizar seus conteúdos usando software de terceiros.*

- Inclua um arquivo de diretrizes entre domínios que impede que domínios não autorizados acessem seus recursos.



Práticas recomendadas - Estruturação de arquivos FLA

[Organização das linhas de tempo e da biblioteca](#)

[Uso de cenas](#)

[Gravação de arquivos e controle de versão](#)

Organização das linhas de tempo e da biblioteca

[Para o início](#)

Os quadros e as camadas em uma linha do tempo mostram a você onde estão colocados os recursos e determinam como seu documento funciona. A forma de configurar e usar a linha do tempo e a biblioteca afetam todo o arquivo FLA e sua aplicabilidade global. As diretrizes a seguir ajudam a criar conteúdos com eficiência e permitem que outros autores que usam seus documentos FLA tenham maior compreensão da estrutura do documento.

- Dê a cada camada um nome intuitivo de camada e reúna os recursos relacionados no mesmo local. Evite usar os nomes padrão de camada (como Camada 1, Camada 2).

Descreva com clareza a finalidade ou o conteúdo de cada camada ou pasta, quando for nomeá-los.

Se aplicável, coloque suas camadas que incluem o ActionScript e a camada para rótulos dos quadros na parte superior da pilha de camadas na linha do tempo. Por exemplo, nomeie a camada que contenha suas ações do ActionScript.

- Use pastas de camadas para agrupar e organizar as camadas semelhantes, para facilitar a localização das camadas que incluem códigos e rótulos.
- Bloqueie as camadas que não estiver usando ou não deseja modificar. Bloqueie a camada ActionScript imediatamente, de modo que as ocorrências de símbolos e os recursos de mídia não sejam colocados nessa camada.
- Nunca coloque quaisquer ocorrências ou recursos em camada que inclua o ActionScript. Como isso pode, potencialmente, causar conflitos entre os recursos no Palco e no ActionScript que os aplicam, mantenha todos os seus códigos em sua própria camada de ações e bloqueie depois de criá-la.
- Use rótulos de quadros em um arquivo FLA, em vez de usar números de quadros no código ActionScript, se aplicar quadros em seu código. Se esses quadros mudarem posteriormente, quando for editar a linha do tempo, e se você usar rótulos de quadros e movê-los na linha do tempo, não há necessidade de mudar nenhuma referência no seu código.
- Uso de pastas de biblioteca.

Use pastas na biblioteca para organizar os elementos semelhantes (como símbolos e recursos de mídia) em um arquivo FLA. Se nomear as pastas de biblioteca consistentemente, todas as vezes que criar um arquivo, fica mais fácil lembrar onde você colocou os recursos.

Normalmente, os nomes de pastas usados são Botões, Clipes de filme, Gráficos, Recursos, Componentes e, algumas vezes, Classes.

Uso de cenas

[Para o início](#)

O uso de cenas é semelhante ao uso de diversos arquivos SWF para criar uma apresentação maior. Cada cena tem uma linha do tempo. Quando o indicador de reprodução alcança o quadro final de uma cena, ele passa para a próxima cena. Ao publicar um arquivo SWF, a Linha do tempo de cada cena associa-se a uma única Linha do tempo no arquivo SWF. Depois da compilação do arquivo SWF, ele se comporta como se o arquivo FLA fosse criado usando uma cena. Devido a esse comportamento, evite usar cenas pelas seguintes razões:

- As cenas podem tornar os documentos confusos para editar, principalmente em ambientes de vários autores. Qualquer um que usar o documento FLA pode ter que procurar várias cenas em um arquivo FLA para localizar códigos e recursos. Em vez disso, considere carregar o conteúdo ou usar clipes de vídeo.
- As cenas normalmente resultam em arquivos SWF grandes.
- As cenas forçam os usuários a progressivamente fazer o download de todo o arquivo SWF, em vez de carregar os recursos que realmente desejam ver ou usar. Se você evitar as cenas, o usuário pode controlar o conteúdo para fazer download, enquanto navega pelo arquivo SWF. O usuário tem mais controle sobre quanto download de conteúdo deve fazer, o que é melhor para gerenciamento da largura de banda. Uma desvantagem é a exigência de gerenciamento de um número maior de documentos FLA.
- As cenas combinadas com o ActionScript podem produzir resultados inesperados. Como a linha do tempo de cada cena está comprimida em uma única linha do tempo, podem ser encontrados erros envolvendo o ActionScript e as cenas, o que em geral exige depuração extra e complicada.

Se você criar animações longas, pode ser vantajoso usar cenas. Se as desvantagens se aplicam a seu documento, pense na possibilidade de usar diversos arquivos FLA ou clipes de vídeo para montar uma animação, em vez de usar cenas.

Gravação de arquivos e controle de versão

Para gravar os arquivos FLA, use um esquema de nomes consistente para seus documentos. Isso é especialmente importante se gravar múltiplas versões de um único projeto.

Nota: *O Painel projeto foi desaprovado com o Flash Professional CC.*

Podem ocorrer alguns problemas, se você trabalhar com um arquivo FLA e não gravar as versões quando criar o arquivo. Os arquivos podem se tornar maiores, devido ao histórico gravado no arquivo FLA, ou se corromperem (como acontece com qualquer software usado) enquanto você estiver trabalhando no arquivo.

Se gravar múltiplas versões durante a criação, você terá uma versão anterior disponível se precisar reverter.

Use nomes intuitivos para os seus arquivos, de leitura fácil, não crípticos, e que funcionem bem on-line:

- Não use espaços, letras maiúsculas ou caracteres especiais.
- Use apenas letras, números, barras e sublinhados.
- Se gravar múltiplas versões do mesmo arquivo, desenvolva um sistema de numeração consistente como menu01.swf, menu02.swf e assim por diante.
- Pense em usar apenas caracteres em minúscula em seus esquemas de nomeação, pois alguns software do servidor diferenciam maiúsculas e minúsculas.
- Considere um sistema de nomeação que use a combinação substantivo-verbo ou adjetivo-substantivo para dar nomes ao arquivo, por exemplo, planejamentoclasse.swf e meuprojeto.swf.

Use os métodos a seguir para gravar as novas versões do arquivo FLA, quando montar um projeto grande:

- Selecione Arquivo > Salvar Como e grave uma nova versão de seu documento.
- Use o software de controle de versão ou o painel Projeto para controlar os documentos do Flash Professional.

Nota: *O Painel projeto foi desaprovado com o Flash Professional CC.*

Se você não estiver usando o software de controle de versão para criar backups do arquivo FLA, use Salvar como e digite um novo nome de arquivo para o documento, após cada etapa do projeto.

Muitos pacotes de software permitem que os usuários usem o controle de versão com seus arquivos, o que permite que as equipes trabalhem eficientemente e reduzam erros (como sobrescrever arquivos ou trabalhar em versões antigas de um documento). Como com os demais documentos, pode-se usar esses programas para organizar os documentos do Flash Professional fora do Flash Professional.



Práticas recomendadas - Dicas para criação de conteúdo para dispositivos móveis

[Criação de conteúdo do Flash para uso em dispositivos móveis](#)
[Instruções do Flash Lite para animação em dispositivos móveis](#)
[Gráficos vetoriais e de bitmap do Flash Lite em dispositivos móveis](#)
[Definição de compactação de bitmaps do Flash Lite para dispositivos móveis](#)
[Otimização de quadros do Flash Lite para dispositivos móveis](#)
[Otimização do ActionScript para o conteúdo do Flash Lite em dispositivos móveis](#)
[Gerenciamento da memória de arquivos do Flash Lite para dispositivos móveis](#)
[Carregamento de dados para dispositivos móveis no Flash Lite](#)
[Exclusão de classes da compilação para Flash Lite](#)

Criação de conteúdo do Flash para uso em dispositivos móveis

[Para o início](#)

Para criar conteúdo do Flash para dispositivos móveis, siga alguns princípios básicos. Por exemplo, os desenvolvedores do Flash geralmente evitam arte-final muito complexa e transição ou transparência excessivos.

Os desenvolvedores do Flash Lite enfrentam outros desafios, pois o desempenho nos dispositivos móveis varia muito. Se o conteúdo precisar ser publicado em muitos dispositivos diferentes, às vezes é necessário que os desenvolvedores façam a autoria pelo menor denominador comum.

A otimização do conteúdo móvel requer que haja trocas. Por exemplo, uma técnica pode fazer o conteúdo ter uma aparência melhor, enquanto o outro resulta em um melhor desempenho. Conforme você avalia essas trocas, você irá para frente e para trás repetidamente entre o teste no emulador e o teste no dispositivo de destino. É preciso ver o conteúdo no dispositivo real para avaliar a veracidade das cores, a legibilidade do texto, as interações físicas, a correspondência da UI e outros aspectos da verdadeira experiência móvel.

Para obter mais dicas e técnicas sobre como criar conteúdo para celulares e outros dispositivos móveis, consulte www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_br.

Instruções do Flash Lite para animação em dispositivos móveis

[Para o início](#)

Ao criar conteúdo animado para dispositivos móveis, lembre-se de manter as limitações CPU do dispositivo. Seguir essas instruções pode evitar que o conteúdo do Flash Lite seja executado lentamente:

- Ao criar um novo arquivo Flash Lite, verifique se o documento está configurado corretamente. Embora os arquivos Flash sejam dimensionados suavemente, o desempenho pode ser prejudicado se o arquivo não estiver sendo executado em seu tamanho nativo Estágio e tiver que ser dimensionado no player. Tente definir o tamanho Estágio do documento para corresponder à resolução do dispositivo de destino. Além disso, defina o Flash Player na versão correta do Flash Lite e selecione um perfil de dispositivo apropriado no Device Central.
- O Flash Lite pode renderizar os gráficos do vetor em qualidade baixa, média e alta. Quanto maior a qualidade de renderização, mais suave e precisa será a renderização dos gráficos vetoriais pelo Flash Lite e maior será a demanda na CPU dos dispositivos. Para fornecer animações complexas, experimente alterar as configurações de qualidade do player e, em seguida, faça um teste completo no arquivo SWF. Para controlar a qualidade de renderização de um arquivo SWF, use a propriedade `_qualidade` ou o comando `DefinirQualidade`. Os valores válidos para a propriedade `_qualidade` são BAIXA, MÉDIA e ALTA.
- Limite o número de transições simultâneas. Reduza o número de transições, ou coloque a animação em uma sequência que permita que uma comece quando a outra termina.
- Use efeitos de transparência (alfa) em símbolos de forma reduzida porque eles possuem muita CPU. Em específico, evite a transição de símbolos com níveis alfa que não são totalmente opacos (menos de 100%).
- Evite efeitos visuais de muita CPU, como máscaras grandes, movimentos abrangentes, mesclagens alfa, gradientes abrangentes e vetores complexos.
- Experimente as combinações de transições, animações do quadro principal e movimentos orientados por ActionScript para produzir os resultados mais eficientes.
- A renderização de ovais e círculos de vetores usa muito mais memória que a renderização de quadriláteros. O uso de traçados arredondados e ovais também aumenta de maneira significativa o uso de CPU.
- Teste animações com frequência em dispositivos de destino reais.
- Quando o Flash desenha uma região animada, ele define uma caixa delimitadora retangular ao redor da área. Otimize o desenho fazendo esse retângulo em um tamanho mínimo. Evite sobrepor as transições, porque o Flash interpreta a área mesclada com um único retângulo,

resultando em uma região total maior. Use o recurso Mostrar Região do Redesenho do Flash para otimizar a animação.

- Evite usar `_alfa = 0` e `_visível = falso` para ocultar cliques de filme na tela. Se você simplesmente desativar a visibilidade de um clipe de filme ou alterar seu valor alfa para zero, ele ainda será incluído em cálculos de renderização da linha, que podem afetar o desempenho.
- De forma semelhante, não tente ocultar um clipe de filme obscurecendo-o por trás de outra peça de arte. Ele ainda será incluído nos cálculos do player. Como alternativa, mova os cliques de filme completamente para fora do Estágio ou remova-os selecionando `removerClipedeFilme`.

Para obter mais dicas e técnicas sobre como criar conteúdo para celulares e outros dispositivos móveis, consulte www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_br.

Gráficos vetoriais e de bitmap do Flash Lite em dispositivos móveis

[Para o início](#)

O Flash Lite pode renderizar gráficos vetoriais e de bitmap. Cada tipo de gráfico tem suas vantagens e desvantagens. A decisão de usar gráficos vetoriais em vez de bitmap nem sempre é clara e, geralmente, depende de vários fatores.

Os gráficos vetoriais são representados de forma compacta em arquivos SWF como equações matemáticas e renderizados em tempo de execução pelo Flash Lite player. Entretanto, os gráficos de bitmap são representados como matrizes de elementos de figura (pixels), que exigem mais bytes de dados. Portanto, o uso de gráficos vetoriais em um arquivo pode ajudar a reduzir o tamanho do arquivo e o uso da memória.

Os gráficos vetoriais também mantêm suas formas suaves quando dimensionados em tamanho. As imagens de bitmap podem adquirir formato retangular ou pixels visíveis quando dimensionadas.

Em comparação aos gráficos de bitmaps, os gráficos vetoriais exigem maior capacidade de processamento para renderizar, especialmente os que possuem várias formas e preenchimentos complexos. Por esse motivo, o uso excessivo de formas vetoriais pode às vezes reduzir o desempenho geral do arquivo. Uma vez que os gráficos de bitmap não exigem tanto tempo de processamento para renderizar, eles são a melhor opção para alguns arquivos, por exemplo, um mapa de estrada complexo com o propósito de ser animado e percorrido em um telefone celular.

Leve em consideração o seguinte:

- Evite o uso de contornos em formas vetoriais. Os contornos possuem uma borda interna e uma externa (os preenchimentos têm apenas uma) e levam o dobro de tempo para renderizar.
- Os cantos são mais simples de renderizar do que as curvas. Quando possível, use bordas achatadas, especialmente com formas vetoriais muito pequenas.
- A otimização é útil principalmente com formas vetoriais pequenas, como ícones. Os ícones complexos podem perder detalhes com a renderização, e o trabalho de renderização dos detalhes será perdido.
- Como regra geral, use gráficos de bitmaps para imagens pequenas e complexas (como ícones) e vetoriais para imagens maiores e mais simples.
- Importe os gráficos de bitmap no tamanho correto; não importe gráficos grandes e dimensione-os no Flash, porque isso desperdiça tamanho do arquivo e memória de tempo de execução.
- O Flash Lite player não oferece suporte à suavização de bitmap. Se um bitmap for dimensionado ou girado, ele terá uma aparência espessa. Se for necessário dimensionar ou girar um gráfico, considere o uso de um gráfico vetorial.
- O texto é basicamente uma forma vetorial muito complexa. No entanto, o texto é quase sempre fundamental, portanto raramente pode ser evitado. Quando o texto for necessário, evite animá-lo ou colocá-lo em uma animação. Considere o uso do texto como um bitmap. Em texto de entrada e dinâmico com várias linhas, a quebra de linha da sequência de texto não é colocada em cache. O Flash quebra as linhas no tempo de execução e recalcula as quebras toda vez que o campo de texto precisar ser redesenhado. Os campos de texto estáticos não são problemáticos, pois a quebra de linha é pré-calculada em tempo de compilação. No conteúdo dinâmico, o uso de campos de texto dinâmicos é inevitável mas, quando possível, considere o uso de campos de texto estáticos.
- Minimize o uso de transparências em arquivos PNG; o Flash deve calcular redesenhos mesmo para as partes transparentes do bitmap. Por exemplo, com um arquivo PNG transparente que represente um elemento de primeiro plano, não exporte o PNG transparente no tamanho total da tela. Como alternativa, exporte-o no tamanho total do elemento de primeiro plano.
- Tente agrupar as camadas de bitmap e as camadas vetoriais juntas. O Flash precisa implementar renderizadores diferentes para conteúdo vetorial e de bitmap, e alternar entre os renderizadores é demorado.

Para obter mais dicas e técnicas sobre como criar conteúdo para celulares e outros dispositivos móveis, consulte www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_br.

Definição de compactação de bitmaps do Flash Lite para dispositivos móveis

[Para o início](#)

Ao usar bitmaps, é possível definir opções de compactação de imagens (para cada imagem ou para todas as imagens de bitmap) que reduzem o tamanho de arquivo SWF.

Para obter mais dicas e truques sobre como usar o Adobe Device Central com outros produtos da Adobe, consulte www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_br.

Definição de opções de compactação para um arquivo bitmap individual

1. Inicie o Flash e crie um documento.
2. Selecione um bitmap na janela Biblioteca.
3. Clique com o botão direito do mouse (Windows), ou com a tecla Control (Macintosh) pressionada, no ícone de bitmap na janela Biblioteca e selecione Propriedades no menu de contexto para abrir a caixa de diálogo Propriedades de Bitmap.
4. No menu suspenso Compactação, selecione uma das seguintes opções:
 - Selecione a opção Foto (JPEG) para imagens com variações complexas de tons ou cores, como fotografias ou imagens com preenchimentos dégradé. Essa opção produz um arquivo JPEG. Marque a caixa de seleção Usar Dados JPEG Importados para usar a qualidade de compactação padrão especificada para a imagem importada. Para especificar uma nova configuração de compactação de qualidade, desmarque a seleção de Usar Dados JPEG Importados e digite um valor entre 1 e 100 na caixa de texto Qualidade. Uma configuração maior produz uma imagem de melhor qualidade, mas também um arquivo maior; portanto, ajuste o valor adequadamente.
 - Selecione a opção Sem Perdas (PNG/GIF) para imagens com formas simples e algumas cores. Essa opção compacta a imagem usando a compactação sem perdas, que não descarta nenhum dado.
5. Clique em Teste para determinar os resultados da compactação do arquivo.

Compare o tamanho de arquivo original ao tamanho do arquivo compactado para decidir se a configuração de compactação selecionada é aceitável.

Definição da compactação para todas as imagens de bitmap

1. Selecione Arquivo > Configurações de Publicação e, em seguida, clique na guia Flash para exibir as opções de compactação.
2. Ajuste o controle deslizante de qualidade do JPEG ou digite um valor. Um valor maior de qualidade do JPEG produz uma imagem de melhor qualidade, mas um arquivo SWF maior. Uma qualidade de imagem menor produz um arquivo SWF menor. Experimente configurações diferentes para determinar qual é a melhor relação entre tamanho e qualidade.

Otimização de quadros do Flash Lite para dispositivos móveis

[Para o início](#)

- A maioria dos dispositivos oferece suporte ao conteúdo de execução do Flash Lite em aproximadamente 15 a 20 quadros por segundo (qps). A taxa de quadros pode ser bastante lenta, até 6 fps. Durante o desenvolvimento, defina a taxa de quadros do documento para aproximar-se da velocidade de execução do dispositivo de destino. Isso mostra como o conteúdo será executado em um dispositivo com desempenho limitado. Antes de publicar um arquivo SWF final, defina a taxa de quadros do documento para pelo menos 20 fps ou mais, para evitar a limitação de desempenho no caso de o dispositivo suportar uma taxa de quadros maior.
- Ao usar Acessar e Reproduzir, lembre-se de que todos os quadros entre o atual e o solicitado precisam ser inicializados antes que o Flash reproduza o quadro solicitado. Se muitos desses quadros tiverem conteúdo diferente, talvez seja mais eficiente usar clipes de filme diferentes em vez da Linha de Tempo.
- Embora o pré-carregamento de todo o conteúdo, colocando-o no início do arquivo, faça sentido na área de trabalho, o pré-carregamento em um dispositivo móvel pode atrasar a inicialização do arquivo. Distribua o conteúdo ao longo do arquivo para que os clipes de filme sejam inicializados conforme forem usados.

Para obter mais dicas e técnicas sobre como criar conteúdo para celulares e outros dispositivos móveis, consulte www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_br.

Otimização do ActionScript para o conteúdo do Flash Lite em dispositivos móveis

[Para o início](#)

Devido à velocidade de processamento e às limitações de memória na maioria dos dispositivos móveis, siga estas orientações ao desenvolver o conteúdo do ActionScript for Flash Lite usado em dispositivos móveis:

- Mantenha o arquivo e seu código o mais simples possível. Remova os clipes de filme não utilizados, exclua os loops de código e os quadros desnecessários e evite quadros demais ou quadros irrelevantes.
- O uso de loops FOR pode ser caro por causa da sobrecarga contraída enquanto a condição é verificada com cada repetição. Quando os custos da repetição e da sobrecarga do loop forem comparáveis, execute várias operações individualmente em vez de usar um loop. O código poderá ser maior, mas o desempenho melhorará.
- Interrompa o loop com base em quadros quando não for mais necessário.
- Quando possível, evite o processamento de matriz e de sequência, pois podem exigir um uso intensivo da capacidade da CPU.
- Sempre tente acessar as propriedades diretamente em vez de usar os métodos getter e setter do ActionScript, que geram mais sobrecarga do que as chamadas com outros métodos.
- Gerencie os eventos de maneira sensata. Mantenha as matrizes do ouvinte do evento compactas, usando métodos para verificar se o ouvinte existe (não é nulo) antes de ligar. Limpe todos os intervalos ativos selecionando LimparIntervalo, e remova todos os ouvintes ativos selecionando RemoverOuvinte, antes de remover o conteúdo usando DescarregarAplicativo ou RemoverClipadoAplicativo. O Flash não coleta a memória de dados do SWF novamente (por exemplo, de intervalos e ouvintes) se nenhuma função do ActionScript ainda estiver se

referindo aos dados do SWF quando um clipe de filme for descarregado.

- Quando as variáveis não forem mais necessárias, exclua-as ou defina-as como nulo, que representa a marca para a coleta de lixo. A exclusão de variáveis ajuda a otimizar o uso de memória durante o tempo de execução, porque os recursos desnecessários são removidos do arquivo SWF. É melhor excluir as variáveis do que defini-las como nulo.
- Remova os ouvintes explicitamente dos objetos selecionando `RemoveEventListener` antes da coleta do lixo.
- Se uma função estiver sendo chamada dinamicamente e estiver passando um conjunto fixo de parâmetros, use chamar em vez de aplicar.
- Torne os espaços de nomes (como demarcadores) mais compactos para reduzir o tempo de inicialização. Cada nível no pacote está compilado a uma instrução `IF` e gera uma nova chamada `Object`; portanto, ter menos níveis no demarcador economiza tempo. Por exemplo, um demarcador com níveis `com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc.functionName` faz com que um objeto seja concretizado para `com.xxx.yyy.aaa.bbb.ccc`. Alguns desenvolvedores do Flash usam software pré-processador para reduzir o demarcador a um identificador único, como `58923409876.functionName`, antes de compilar o código SWF.
- Se um arquivo consistir em vários arquivos SWF que usam as mesmas classes `ActionScript`, exclua essas classes dos arquivos SWF selecionados durante a compilação. Isso pode ajudar a reduzir o tempo de download do arquivo e os requisitos da memória de tempo de execução.
- Evite usar `Object.watch` e `Object.unwatch`, porque qualquer alteração em uma propriedade de objeto requer que o player determine se uma notificação de alteração deve ser enviada.
- Se o código do `ActionScript`, executado em um quadro principal na linha de tempo, precisar de mais de um segundo para ser concluído, considere dividir esse código para executá-lo em vários quadros principais.
- Remova as declarações de traçado do código ao publicar o arquivo SWF. Para isso, marque a caixa de seleção `Omitir Ações de Traçado` na guia `Flash`, na caixa de diálogo `Configurações de Publicação`.
- A herança aumenta o número de chamadas de método e usa mais memória: uma classe que inclui toda a funcionalidade necessária é mais eficiente em tempo de execução do que uma classe que herda algumas de suas funcionalidades de uma superclasse. Portanto, talvez seja necessário fazer uma troca de design entre a capacidade de extensão das classes e a eficiência do código.
- Quando um arquivo SWF carrega outro arquivo SWF que contém uma classe `ActionScript` personalizada (por exemplo, `foo.bar.CustomClass`) e, em seguida, descarrega o arquivo SWF, a definição de classe permanece na memória. Para salvar a memória, exclua explicitamente todas as classes personalizadas em arquivos SWF descarregados. Use a declaração `excluir` especifique o nome de classe totalmente qualificado, como: `excluir foo.bar.CustomClass`.
- Limite o uso de variáveis globais, porque elas não são marcadas para coleta de lixo se o clipe de filme que as definiram for removido.
- Evite usar os componentes da interface de usuário padrão (disponível no painel `Componentes` no Flash). Esses componentes são criados para execução em computadores de mesa e não são otimizados para execução em dispositivos móveis.
- Sempre que possível, evite funções profundamente aninhadas.
- Evite fazer referência a variáveis, objetos ou funções inexistentes. Em comparação à versão para desktops do Flash Player, o Flash Lite 2 procura lentamente referências a variáveis inexistentes, podendo afetar de forma significativa o desempenho.
- Evite definir funções usando sintaxe anônima. Por exemplo, `myObj.eventName = function{ ...}`. As funções definidas explicitamente são mais eficientes, por exemplo, `function myFunc { ...}; myObj.eventName = myFunc;`
- Minimize o uso de funções de Matemática e de números de ponto flutuante. O cálculo desses valores torna o desempenho mais lento. Se for preciso usar as rotinas de Matemática, considere realizar o pré-cálculo dos valores e armazená-los em uma matriz de variáveis. A recuperação dos valores de uma tabela de dados é muito mais rápida do que o cálculo pelo Flash em tempo de execução.

Para obter mais dicas e técnicas sobre como criar conteúdo para celulares e outros dispositivos móveis, consulte www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_br.

Gerenciamento da memória de arquivos do Flash Lite para dispositivos móveis

[Para o início](#)

O Flash Lite costuma limpar da memória quaisquer objetos e variáveis não mais associados a arquivos. Isso é chamado de coleta de lixo. O Flash Lite executa seu processo de coleta de lixo uma vez a cada 60 segundos ou sempre que o uso da memória do arquivo aumentar repentinamente em 20% ou mais.

Embora não seja possível controlar como nem quando o Flash Lite realiza a coleta de lixo, ainda é possível liberar memória desnecessária deliberadamente. Em variáveis globais ou de linha de tempo, use a declaração `excluir` para liberar a memória que os objetos do `ActionScript` usam. Em variáveis locais — por exemplo, uma variável definida em uma definição de função — não é possível usar a declaração `excluir` para liberar a memória de um objeto, mas você pode definir a variável que faz referência ao objeto como nulo. Isso libera a memória que o objeto usa, uma vez que não há outras referências àquele objeto.

Os exemplos de dois códigos a seguir mostram como liberar memória que os objetos usam excluindo a variável que faz referência a esses objetos. Os exemplos são idênticos, exceto que o primeiro exemplo cria uma variável de linha de tempo e o segundo cria uma variável global.

```
// First case: variable attached to a movie or  
// movie clip timeline
```

```
//
// Create the Date object.
var mcDateObject = new Date();
// Returns the current date as a string.
trace(mcDateObject);
// Delete the object.
delete mcDateObject;
// Returns undefined.
trace(mcDateObject);
//
// Second case: global variable attached to a movie or
// movie clip timeline
//
// Create the Date object.
_global.gDateObject = new Date();
// Returns the current date as a string.
trace(_global.gDateObject);
// Delete the object.
delete _global.gDateObject;
// Returns undefined.
trace(_global.gDateObject);
```

Conforme mencionado anteriormente, você não pode usar a declaração `excluir` para liberar memória que uma variável de função local usa. Em vez disso, defina a referência da variável como `nulo`, obtendo o mesmo efeito do uso de `excluir`.

```
function func()
{
    // Create the Date object.
    var funcDateObject = new Date();
    // Returns the current date as a string.
    trace(funcDateObject);
    // Delete has no effect.
    delete funcDateObject;
    // Still returns the current date.
    trace(funcDateObject);
    // Set the object reference to null.
    funcDateObject = null;
    // Returns null.
    trace(funcDateObject);
}
// Call func() function.
func();
```

Para obter mais dicas e técnicas sobre como criar conteúdo para celulares e outros dispositivos móveis, consulte www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_br.

Carregamento de dados para dispositivos móveis no Flash Lite

[Para o início](#)

Ao desenvolver arquivos para dispositivos móveis, minimize a quantidade de dados que você tenta carregar de uma vez. Se você estiver carregando dados externos em um arquivo Flash Lite (por exemplo, usando `XML.load()`), o sistema operacional do dispositivo poderá gerar um erro de “falha de memória”, se não for alocada memória suficiente para os dados recebidos. Essa situação pode ocorrer mesmo se a quantidade total da memória restante for suficiente.

Por exemplo, suponha que um arquivo tente carregar um arquivo XML de 100 KB, mas o sistema operacional do dispositivo tenha alocado somente 30 KB para controlar esse fluxo de dados recebidos. Nesse caso, o Flash Lite exibe uma mensagem de erro ao usuário indicando que não há memória suficiente disponível.

Para carregar grandes quantidades de dados, agrupe os dados em partes menores, por exemplo, em vários arquivos XML, e faça várias chamadas de carregamento de dados para cada parte. O tamanho de cada parte de dados e, conseqüentemente, do número de chamadas de carregamento de dados que precisam ser feitas, varia de acordo com o dispositivo e arquivo. Para determinar um equilíbrio apropriado entre o número de solicitações de dados e a probabilidade de uma falha de memória, teste os arquivos em diversos dispositivos de destino.

Para um desempenho ideal, evite carregar e analisar os arquivos XML, se possível. Em vez disso, armazene os dados em pares de nome/valor simples e carregue os dados de um arquivo de texto usando `CarregarVars` ou de arquivos SWF pré-compilados.

Para obter mais dicas e técnicas sobre como criar conteúdo para celulares e outros dispositivos móveis, consulte www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_br.

Exclusão de classes da compilação para Flash Lite

Para reduzir o tamanho de um arquivo SWF, considere a exclusão de classes da compilação, porém mantendo a capacidade de acessar e usá-las para a verificação de texto. Por exemplo, tente isso se estiver desenvolvendo um arquivo que usa vários arquivos SWF ou bibliotecas compartilhadas, especialmente aquelas que acessam muitas das mesmas classes. A exclusão de classes ajuda a evitar a duplicação de classes nesses arquivos.

1. Crie um novo arquivo XML.
2. Nomeie o arquivo XML FLA_filename_exclude.xml, em que FLA_filename é o nome do arquivo FLA sem a extensão .fla. Por exemplo, se o arquivo FLA for sellStocks.fla, o nome de arquivo XML deverá ser sellStocks_exclude.xml.
3. Salve o arquivo no mesmo diretório do arquivo FLA.
4. Coloque as seguintes marcas no arquivo XML:

```
<excludeAssets>
  <asset name="className1" />
  <asset name="className2" />
</excludeAssets>
```

Os valores especificados para os atributos de nome nas marcas <asset> são os nomes de classes que devem ser excluídos do arquivo SWF. Adicione quantos forem necessários para o arquivo. Por exemplo, o arquivo XML a seguir exclui as classes mx.core.UIObject e mx.screens.Slide do arquivo SWF:

```
<excludeAssets>
  <asset name="mx.core.UIObject" />
  <asset name="mx.screens.Slide" />
</excludeAssets>
```

Para obter mais dicas e técnicas sobre como criar conteúdo para celulares e outros dispositivos móveis, consulte www.adobe.com/go/learn_cs_mobilewiki_br.



Práticas recomendadas - Convenções de vídeo

[Sobre convenções de vídeo](#)
[Uso do vídeo em um aplicativo](#)
[Solução de problemas de vídeo](#)

Sobre convenções de vídeo

[Para o início](#)

Há muitas opções disponíveis para editar o vídeo, antes de você importá-lo para um documento FLA, ou para carregar um arquivo FLV para um arquivo SWF. O Flash Professional e o Adobe Media Encoder têm controles melhores para compressão de vídeo. A compressão cuidadosa do vídeo é importante porque ela controla a qualidade da sequência de imagens do vídeo e o tamanho do arquivo. Os arquivos de vídeo, mesmo comprimidos, são grandes em comparação com a maioria dos outros recursos do arquivo SWF.

Nota: *Proporciona ao usuário o controle sobre a mídia no arquivo SWF. Por exemplo, se você incluir áudio em um documento com vídeo (ou mesmo som de fundo em repetição), permite que o usuário controle o som.*

Uso do vídeo em um aplicativo

[Para o início](#)

Antes de importar o vídeo para o Flash Professional, considere a qualidade de vídeo que você necessita, que formato de vídeo usar com o arquivo FLA e como fazer o download. Se você importar vídeo para um arquivo FLA (chamado vídeo incorporado), ele aumenta o tamanho do arquivo SWF para publicação. O download deste vídeo começa a ser feito, progressivamente, para o computador do usuário, seja o vídeo visualizado ou não.

Você pode, também, fazer progressivamente o download ou a transmissão contínua do vídeo no tempo de execução de um arquivo externo FLV para o seu servidor. O momento em que o download começa depende de como você estruturou o aplicativo.

Nota: *Progressivamente, o vídeo é baixado do servidor como arquivos SWF, o que não é realmente fluxo. Carregar dinamicamente o conteúdo tem vantagens distintas sobre manter todo o conteúdo em um único arquivo SWF. Por exemplo, você terá arquivos menores e carregamento mais rápido e o usuário faz o download apenas do que quer ver ou usar no aplicativo.*

Você pode exibir o vídeo externo FLV usando um componente ou um objeto de vídeo. Um componente facilita o desenvolvimento de aplicativos com o vídeo FLV, porque os controles do vídeo são pré-construídos e há necessidade apenas de especificar o caminho do arquivo FLV para reproduzir o conteúdo. Para manter o arquivo SWF o menor possível, exiba o vídeo em um objeto de vídeo e crie seus próprios recursos e códigos para controlar o vídeo. Considere, também, o uso do componente FLVPlayback no Adobe® Flash® Professional, que tem tamanho de arquivo menor do que os componentes de Media (Flash MX Professional 2004 e posterior).

É uma boa ideia dar algum controle aos usuários (como a capacidade de parar, dar pausa, reproduzir e reiniciar o vídeo, além de controlar o volume) sobre o vídeo em um arquivo SWF.

Para conquistar algum tipo de flexibilidade sobre o vídeo, como manipular o vídeo com animação ou sincronizar diversas partes dele com a linha do tempo, incorpore o vídeo no arquivo SWF, em vez de carregá-lo usando o ActionScript ou um dos componentes Media.

Para maior controle sobre uma ocorrência de vídeo que a classe Vídeo permite, coloque o vídeo dentro de uma ocorrência de clipe de filme. A linha do tempo do vídeo é reproduzida independentemente de uma linha do tempo do Flash Professional e você pode colocar o conteúdo dentro de um clipe de filme para controlar as linhas de tempo. Não há necessidade de você estender sua Linha do tempo principal em muitos quadros para acomodar o vídeo, o que pode dificultar o trabalho com o arquivo FLA.

Solução de problemas de vídeo

[Para o início](#)

Você pode criar um aplicativo e depois se deparar com problemas, após ter feito o upload para o seu servidor.

- Verifique se a sua versão do Flash Player está correta.

Por exemplo, se você codificou seus arquivos com o uso do codec On2, precisa do Flash Player 8 ou superior instalado para os navegadores que usa, para visualizar o conteúdo do Flash Professional.

Nota: *Para compatibilidade entre Flash Player e FLV, consulte Sobre o uso de vídeo FLV em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#).*

- Verifique se seu servidor oferece suporte ao tipo mime dos arquivos de vídeo que você está usando, FLV ou F4V. Para obter mais informações sobre arquivos de vídeo em um servidor, consulte Configuração do servidor para arquivos FLV em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#).
- Verificação das diretrizes de segurança

Se você carregar arquivos FLV de outro servidor, certifique-se de que tem os arquivos adequados ou o código instalado para carregar do

servidor externo. Para obter informações sobre arquivos de política, consulte Arquivos de política do servidor para permissão de acesso a dados, em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#). Para obter informações sobre carregamento e segurança, consulte Compreensão de segurança em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#).

- Verifique se os delimitadores alvo para seu vídeo estão corretos. Se usar delimitadores relativos (como /video/water.flv), tente usar delimitadores absolutos (como http://www.helpexamples.com/flash/video/water.flv_br). Se o seu aplicativo não funcionar como delimitador relativo, mas como absoluto, corrija o delimitador relativo.
- Verifique se a versão do Flash Player especificada nas configurações de publicação oferecem suporte ao tipo de arquivos de vídeo que você está usando, FLV ou F4V (H.264).

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Conversão de arte entre formatos vetoriais e de bitmap (CS5.5 apenas)

Vantagens de formatos vetoriais e de bitmap

[Selecione uma ocorrência de um bitmap no Palco](#)

[Crie um bitmap a partir de uma seleção de palco](#)

[Vídeos e tutoriais](#)

Vantagens de formatos vetoriais e de bitmap

[Para o início](#)

Para obter as definições da arte com vetore e com bitmap, consulte Gráficos vetoriais e de bitmap.

A arte-final com vetores tem as seguintes vantagens:

- Tamanhos de arquivo menores
- Escalável sem perda de fidelidade

A arte-final com bitmap tem as seguintes vantagens:

- Desempenho de renderização mais rápido
- Requer menos velocidade de CPU
- Mais apropriadas para dispositivos móveis com processadores mais lentos

Selecione uma ocorrência de um bitmap no Palco

[Para o início](#)

A opção Exportar como Bitmap permite renderizar instâncias de clipe de filme e símbolos de botão como bitmaps no Palco durante a criação. O Flash também utiliza esses bitmaps ao publicar um arquivo SWF. O desempenho da reprodução é mais rápido do que na opção Armazenar em Cache como Bitmap porque impede que o Flash Player tenha que efetuar a conversão no tempo de execução. Isso resultad numa melhor renderização em dispositivos de menor desempenho.

Depois de selecionar a opção Exportar como Bitmap, você ainda poderá clicar duas vezes na instância para editar seu símbolo. Em seguida, as edições são refletidas nos bitmaps do Palco.

Você pode usar a opção Exportar como Bitmap nos cliques de filme que contêm formas, texto e objetos 3D.

1. Selecione o clipe de filme ou a instância de botão no Palco.
2. Na seção Exibir do Inspetor de Propriedades, escolha Exportar como Bitmap no menu Renderizar.
3. Escolha uma opção no menu Fundo (abaixo do menu Renderizar).
 - Transparente
 - Opaco - permite especificar uma cor de fundo para o bitmap.

Nota: Quando as instâncias dos cliques de filme são renderizadas como bitmaps no palco, somente o primeiro quadro do clipe de filme é rasterizado. O Flash preserva todas as propriedades da instância do clipe de filme em seu primeiro quadro, incluindo qualquer ActionScript no quadro 1. Exportar como Bitmap também é desativado para símbolos interpolados.

Crie um bitmap a partir de uma seleção de palco

[Para o início](#)

Você pode criar um bitmap e adicioná-lo à biblioteca usando o comando Converter em Bitmap.

1. Selecione uma ou mais objetos no palco.
2. Escolha Modificar > Converter em bitmap.

O Flash converte a seleção em um bitmap, adiciona o bitmap à biblioteca e substitui a seleção no palco por uma instância do bitmap.

A resolução do bitmap é de 24 bits com um canal alfa. O formato padrão é PNG. É possível alterar o formato para JPEG nas propriedades do bitmap no painel Biblioteca.

Não é possível editar o bitmap no Flash Pro, mas é possível editá-lo no Photoshop ou em outro editor de imagem e, em seguida, reimportá-lo para o Flash Pro.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Exportar como bitmap e armazenar em cache como bitmap](#) (2:06, Adobe TV)
 - Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Rasterização de símbolos](#) (1:46, Adobe TV)
-



(Desaprovado com o Flash Professional CC) Cinemática inversa

[Sobre a cinemática inversa](#)

[Adicionar bones a símbolos](#)

[Adicionar bones a formas](#)

[Editar armaduras IK e objetos](#)

[Ligar bones a pontos de forma](#)

[Restringir movimento de bones IK](#)

[Adicionar Elasticidade aos ossos](#)

[Animar uma armadura](#)

[Adicionar atenuação à animação IK](#)

Sobre a cinemática inversa

[Para o início](#)

Nota: A cinemática inversa foi desaprovada com o Flash Professional CC. Se você abrir um arquivo salvo com uma versão mais antiga do Flash Professional no Flash Professional CC, a cinemática inversa é convertida em animação quadro a quadro. Para obter mais informações, consulte [este artigo](#).

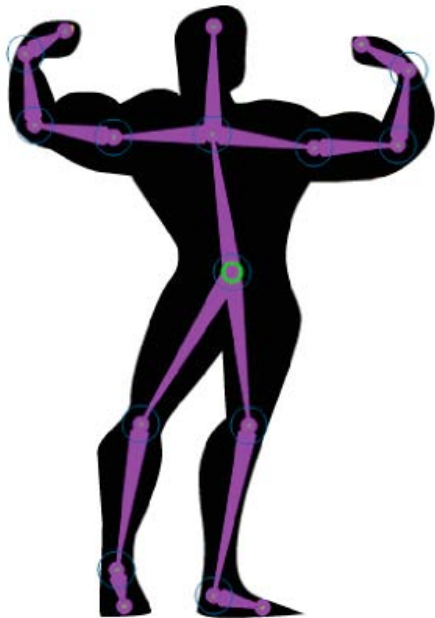
Cinemática inversa (IK) é uma forma de animar objetos usando bones encadeados em armaduras lineares ou ramificadas em relacionamentos pai-filho. Quando um bone se move, os bones conectados se movem em relação a ele.

A cinemática inversa permite criar movimentos naturais com facilidade. Para animar usando cinemática inversa, basta especificar as posições de início e fim dos bones da Linha do tempo. O Flash interpola automaticamente as posições dos bones na armadura entre os quadros inicial e final.

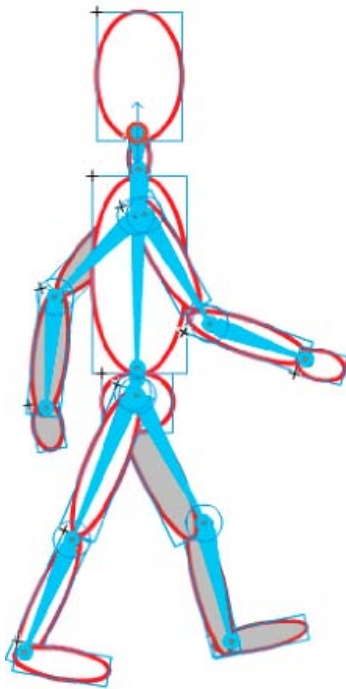
Você pode usar IK de 2 maneiras:

- Usando uma forma como um container para múltiplos bones. Por exemplo, você pode adicionar bones para um desenho de uma cobra de modo que deslize de forma realista. Você pode desenhar estas formas no modo Desenho de objeto.
- Encadeando ocorrências de símbolo. Por exemplo, você pode ligar cliques de filme mostrando um tronco, braço, antebraço e mão de modo que se movam de forma realista em relação uns aos outros. Cada ocorrência tem apenas um bone.

Nota: Você pode animar armaduras não só na Linha do tempo mas também com o ActionScript 3.0. Para obter mais informações, consulte as classes `fl.ik` na linguagem do ActionScript 3.0 e [Referência dos componentes](#).



Forma com armadura bone IK adicionada. Note-se que a parte superior de cada bone é redonda e a inferior, pontiaguda. O primeiro bone adicionado, o bone raiz, tem um círculo na parte superior.



Um grupo de vários símbolos com uma armadura bone IK anexada. Os ombros e quadris da figura são pontos de ramificação na armadura. Os pontos de transformação padrão são a parte superior do bone raiz, articulações do interior, e a parte inferior do último bone em uma ramificação.

Nota: Para usar a cinemática inversa, seu arquivo FLA deve especificar ActionScript 3.0 como a configuração de Script na aba Flash da caixa de diálogo Configurações de publicação.

Estilos de estruturas

O Flash pode arrastar bones para o palco de quatro maneiras:

- Sólido. Esse é o estilo padrão.
- Com fio. Útil quando o estilo sólido escurece muito a arte-final sob a estrutura.
- Linha. Útil para armaduras menores.
- Nada. Oculta os bones para mostrar somente as artes-finais sob eles.

Para selecionar o Estilo da Estrutura, selecione a extensão IK na Linha do Tempo e, em seguida, selecione o estilo no menu Estilo da seção Opções do painel Propriedades.

Nota: Se você salvar um documento com um Estilo de Estrutura definido como Nenhum, o Flash irá automaticamente alterar o estilo do bone para Linha na próxima vez que você abrir o documento.

Camadas de pose

Quando você adiciona bones para ocorrências de símbolos ou de formas, o Flash cria uma nova camada para eles na Linha do tempo. Essa nova camada é chamada de camada de pose. O Flash adiciona a camada de pose à Linha do tempo entre camadas existentes para manter a ordem de empilhamento anterior de objetos no Palco.

No Flash Pro CS5, cada camada de pose só pode conter uma armadura e as respectivas formas ou instâncias. No Flash CS5.5, a camada de pose pode conter outros objetos além de uma ou mais armaduras de estrutura.

Tutoriais e vídeos

Os seguintes tutoriais em vídeo demonstram como usar cinemática inversa. Alguns vídeos podem mostrar a área de trabalho do Flash Professional CS3 ou CS4, mas também valem para o Flash Professional CS5.

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Suporte a IK \(5:45\)](#) (Adobe TV)
- Vídeo: [Uso de cinemática inversa \(7:30\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Flash Downunder – A ferramenta Osso e a ferramenta Deco \(22:00\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Animação de ossos \(cinemática inversa\) \(2:41\)](#) (Adobe.com)
- Vídeo: [Como usar a ferramenta Osso \(5:12\)](#) (YouTube.com)
- Vídeo: [Como animar símbolos com a ferramenta Osso \(3:26\)](#) (YouTube.com)

Você pode adicionar bones IK às ocorrências de clipe de filme, gráfico e botão. Para usar texto, primeiro converta-o em símbolo. As ocorrências de símbolo podem estar em camadas diferentes antes de adicionar bones. O Flash adiciona-as à cama de pose.

Nota: Também é possível separar o texto (Modificar > Separar) em formas distintas e usar bones com as formas individuais.

Como objetos de cadeia, considere os relacionamentos pai-filho que pretende criar, por exemplo, do ombro ao cotovelo e ao pulso.

1. Criar ocorrências de símbolo no Palco. Para economizar tempo depois, organize as ocorrências para que se aproximem de configuração espacial desejada.
2. No painel Ferramentas, selecione a ferramenta Bone .
3. Clique na ocorrência de símbolo que você deseja definir como o bone raiz da armadura. Clique no ponto que deseja anexar o bone ao símbolo.

Por padrão, o Flash cria o bone no local do clique do mouse. Para obter uma forma mais precisa de adicionar um bone, desative a Definir Automaticamente o Ponto de Transformação nas Preferências de Desenho (Editar > Preferências). Com Definir Automaticamente Ponto de Transformação desligado, o bone salta para o ponto de transformação do símbolo quando você clica de um símbolo para o seguinte.

4. Arraste para outra ocorrência de símbolo e solte o botão do mouse no ponto onde você quer anexá-lo.
5. Para adicionar outro bone à armadura, arraste a partir da parte inferior do primeiro bone para a próxima ocorrência de símbolo.
É mais fácil colocar a parte inferior de modo preciso se desligar Encaixar nos objetos (Visualizar > Encaixar > Encaixar nos objetos).
6. Para criar uma armadura ramificada, clique na parte superior de um bone existente, onde deseja que a ramificação comece. Arraste para criar o primeiro bone do novo ramificação.

A armadura pode ter várias ramificações, conforme necessário.

Nota: Uma ramificação não pode se conectar a outra ramificação, exceto na respectiva raiz.

7. Para reposicionar os elementos da armadura concluída arraste os bones ou as próprias ocorrências.
 - Arrastar um bone move a respectiva ocorrência associada sem permitir que ela gire em relação ao próprio bone.
 - Arrastar uma ocorrência permite que ela se mova, bem como gire em relação ao respectivo bone.
 - Arrastar uma ocorrência no meio de uma ramificação faz com que os bones pai se articulem com rotação articulada. Os bones filho se movem sem nenhuma rotação articulada.

Após criar uma armadura é possível ainda incluir novas ocorrências de diferentes camadas à armadura. Arraste um novo bone para a nova ocorrência e o Flash move a ocorrência para a camada de pose da armadura.

Vídeos e tutoriais:

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Suporte a IK \(5:45\)](#) (Adobe TV)
- Vídeo: [Elasticidade para os ossos](#) (Duração: 4:29, Inclui: adicionar ossos, limitar movimento das articulações, adicionar poses, animar com propriedades de elasticidade. Adobe TV)

Adicionar bones a formas

[Para o início](#)

Os bones podem ser adicionados a uma forma individual ou a um grupo de formas que estão na mesma camada. Em ambos os casos, você deve selecionar todas as formas antes de adicionar o primeiro bone. Depois de adicionar bones, o Flash converte todas as formas e bones em um objeto de forma IK e move o objeto para uma nova camada de pose.

Depois de adicionar bones a uma forma, a forma terá as seguintes limitações:

- Não é possível mesclar uma forma IK com outras formas fora dela.
- Não é possível girar, escalar ou inclinar a forma com a ferramenta Transformação Livre.
- Não é aconselhável editar os pontos de controle da forma.

1. Crie uma forma ou formas de preenchimento no Palco.

A forma pode conter várias cores e traçados. Edite as formas para que fiquem o mais próximo possível do formato final. Após adicionar bones a uma forma, as opções de edição da forma se tornam mais limitadas.

Se a forma for muito complexa, o Flash solicitará sua conversão em um clipe de filme antes de adicionar bones.

2. Selecione a forma inteira no Palco.

Se a forma contiver vários traçados ou áreas de cor, arraste um retângulo de seleção ao redor da forma para garantir que toda a forma é selecionada.

3. No painel Ferramentas, selecione a ferramenta Bone .
4. Com a ferramenta Bone, clique dentro da forma e arraste para outro local dentro da forma.
5. Para adicionar outro bone, arraste da parte inferior do primeiro bone para outro local dentro da forma.

O segundo bone se torna filho do bone raiz. Vincule áreas da forma a bones na ordem dos relacionamentos de pai-filho que deseja criar.

Por exemplo, vincule do ombro ao cotovelo e ao pulso.

6. Para criar uma armadura ramificada, clique na parte superior de um bone existente, onde deseja que a ramificação comece. Arraste para criar o primeiro bone do novo ramificação.

A armadura pode ter várias ramificações, conforme necessário.

Nota: Uma ramificação não pode se conectar a outra ramificação, exceto na respectiva raiz.

7. Para mover a armadura, selecione o objeto Shape IK com a ferramenta Seleção e, em seguida, arraste qualquer um dos bones para movê-los

Depois que a forma se tornar uma forma IK, terá as seguintes limitações:

- Não será mais possível transformar (escalar ou inclinar) a forma.
- Não será mais possível adicionar novos traçados à forma. Você ainda pode adicionar ou remover pontos de controle dos traçados existentes da forma.
- Não será possível editar a forma no local (clcando nela no Palco).
- O Shape tem seu próprio ponto de registro, ponto de transformação e caixa delimitadora.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Suporte a IK \(5:45\)](#) (Adobe TV)

Editar armaduras IK e objetos

[Para o início](#)

Você não pode editar armaduras IK se a camada de pose inclui poses após o primeiro quadro da Linha do tempo. Antes de editar exclua todas as poses adicionais após o primeiro quadro da armadura na Linha do tempo.

Se você está simplesmente reposicionando uma armadura para fins de animação, é possível alterar posições de qualquer quadro da camada de pose. O Flash converte o quadro em um quadro de pose.

Selecionar bones e objetos associados

- Para selecionar um bone individual, clique no bone com a ferramenta Seleção. Clique com a tecla Shift pressionada para selecionar vários bones.
- Para mover a seleção para bones adjacentes, clique nos botões Pai, Filho ou Irmão Próximo/Anterior, no Inspetor de propriedades.
- Para selecionar todos os bones na armadura, clique duas vezes em um bone.
- Para selecionar uma armadura inteira e exibir as respectivas propriedades e a camada de pose, clique em um quadro na camada de pose que contém a armadura.
- Para selecionar um Shape IK, clique na forma.
- Para selecionar uma ocorrência de símbolo conectada a um bone, clique na ocorrência.

Reposicionar bones e objetos associados

- Para reposicionar uma armadura linear, arraste qualquer bone na armadura.

Se a armadura contiver ocorrências de símbolos conectadas, você também poderá arrastar uma ocorrência. Desta maneira você pode girar a ocorrência relativa ao bone.

- Para reposicionar uma ramificação de uma armadura, arraste qualquer bone na ramificação.

Todos os bones na ramificação se movem. Os bones de outras ramificações da armadura não se movem.

- Para girar um bone com os respectivos bones-filho sem mover o bone pai, arraste o bone com a tecla Shift pressionada.
- Para mover um Shape IK para um novo local no Palco, selecione a forma e altere suas propriedades X e Y no Inspetor de propriedades. Também é possível arrastar a forma mantendo a tecla Alt (Windows) ou Option (Macintosh) pressionada.

Excluir bones

Siga um destes procedimentos:

- Para excluir um bone individual e todos os respectivos filhos, clique no bone e pressione a tecla Delete.

Você pode selecionar vários bones para excluir, clicando com a tecla Shift pressionada em cada bone.

- Para excluir todos os bones de uma forma IK ou de uma armadura de símbolo da Linha do Tempo, clique com o botão direito na extensão da armadura IK na Linha do Tempo e escolher Remover Armadura no menu de contexto.
- Para excluir do Palco todos os bones de uma forma IK ou de uma armadura de símbolo, clique duas vezes com o botão direito do mouse

na armadura para selecionar todos os bones. Em seguida, pressione Excluir.

Os Shapes IK reverterem para formas normais.

Mover bones em relação à forma ou ao símbolo associado

- Para mover o local de uma das extremidades de um bone em um Shape IK, arraste a extremidade do bone com a ferramenta Subseleção.

Nota: A ferramenta Subseleção não funcionará se houver várias poses na extensão IK. Antes de editar exclua todas as poses adicionais após o primeiro quadro da armadura na Linha do tempo.

- Para mover o local de uma junção, parte superior ou inferior do bone em uma ocorrência de símbolo, mova o ponto de transformação da ocorrência. Use a ferramenta Transformação livre.

O bone se move juntamente com o ponto de transformação.

- Para mover uma ocorrência de símbolo individual sem mover nenhuma outra ocorrência vinculada, mantenha pressionada a tecla Alt (Windows) ou mantenha pressionada a tecla Command (Macintosh) e arraste a ocorrência ou arraste com a ferramenta Transformação livre.

Os bones conectados à ocorrência são alongados ou reduzidos para acomodar o novo local da ocorrência.

Editar um Shape IK

Você pode adicionar, excluir e editar pontos de controle dos contornos em um Shape IK usando a ferramenta Subseleção.

- Para mover a posição de um bone sem alterar o Shape IK, arraste o ponto de extremidade do bone.
- Para exibir os pontos de controle do limite do Shape IK, clique no traçado da forma.
- Para mover um ponto de controle, arraste-o.
- Para adicionar um novo ponto de controle, clique em uma parte do traçado sem pontos de controle.
- Para excluir um ponto de controle existente, clique nele para selecioná-lo e, em seguida, pressione a tecla Delete.

Nota: Uma forma IK não pode ser transformada (escalada ou inclinada).

Ligar bones a pontos de forma

[Para o início](#)

Por padrão, os pontos de controle de uma forma estão conectados ao bone mais próximo deles. Você pode usar a ferramenta Ligar para editar as conexões entre os bones individuais e os pontos de controle de formas. Desta forma você pode controlar como o traçado é distorcido durante o movimento de cada bone, para obter melhores resultados. Essa técnica é útil quando o traçado de uma forma não distorce como você quer, quando a armadura se movimenta.

Você pode ligar vários pontos de controle a um bone e vários bones a um ponto de controle.

- Para realçar os pontos de controle conectados ao bone, clique no bone com a ferramenta Ligar .

Os pontos conectados são realçados em amarelo enquanto o bone selecionado é realçado em vermelho. Os pontos de controle conectados a um bone apenas são exibidos como quadrados. Os pontos de controle conectados a mais de um bone são exibidos como triângulos.

- Para adicionar pontos de controle para um bone selecionado, pressione shift e clique em um ponto de controle que não esteja em destaque.

Você também pode manter pressionada a tecla Shift e arrastar para selecionar vários pontos de controle a fim de adicionar ao bone selecionado.

- Para remover pontos de controle do bone, mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Option (Macintosh) enquanto clica no ponto de controle realçado em amarelo.

Você também pode manter pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Option (Macintosh) enquanto arrasta para remover vários pontos de controle do bone selecionado.

- Para realçar os bones conectados a um ponto de controle, clique no ponto de controle com a ferramenta Ligar .

Os bones conectados são realçados em amarelo enquanto o ponto de controle selecionado é realçado em vermelho.

- Para adicionar outros bones ao ponto de controle selecionado, clique no bone com a tecla Shift pressionada.
- Para remover um bone de um ponto de controle selecionado, mantenha pressionada a tecla Ctrl (Windows) ou Option (Macintosh) enquanto clica no bone realçado em amarelo.

Restringir movimento de bones IK

[Para o início](#)

Para criar movimentos mais realistas de armaduras IK, você pode controlar a liberdade de movimento de bones específicos. Por exemplo, você pode restringir dois bones de um braço de modo que o cotovelo não possa dobrar na direção errada.

Por padrão, é atribuído para cada bone IK um comprimento fixo quando o bone é criado. Os bones podem girar em torno de sua junção pai e ao

longo do eixo x e y. Contudo, eles não podem se mover de maneiras que exijam que o comprimento de do bone pai mude a menos que você permita o movimento do eixo x e y. Por padrão, a rotação do bone está ativada e o movimento do eixo x e y está desativado.

Você também pode limitar a velocidade de movimento do bone para criar nele um efeito de peso.

Em armaduras com strings de bones conectados, não é possível restringir o movimento da última junção em qualquer ramificação da armadura. Para dar a aparência de restrição da última junção, use bones com cliques de filme e conecte o último bone a um clipe de filme que tem sua propriedade alfa definida para zero. Restrinja o bone próximo ao último lugar em vez do último.

Exemplos:

- No caso de um braço, você poderia restringir os graus da rotação do cotovelo para que ele não girasse além da faixa normal de movimento do antebraço.
- Para habilitar um caractere a se mover pelo Palco, ative a conversão X ou Y no bone raiz. Desative a rotação ao usar as conversões X e Y para obter um movimento mais preciso.

Você define essas propriedades no Inspetor de propriedades, quando um ou mais bones são selecionados.

- Para permitir que um bone selecionado se mova ao longo do eixo x ou y e alterar o comprimento do respectivo bone pai, selecione Ativar, na seção Junção: Translação X ou Junção: Translação Y, do Inspetor de propriedades.

Uma seta de duas pontas é exibida perpendicularmente ao bone na junção, para indicar que o movimento do eixo x está ativado. Uma seta de duas pontas é exibida paralela ao bone na junção, para indicar que o movimento do eixo y está ativado. A ativação da tradução x e y de um bone simplifica a tarefa do posicionamento do bone quando a rotação está desabilitada para este.

- Para limitar a quantidade de movimentos ativados ao longo dos eixos X ou Y, selecione Restringir, na seção Junção: Translação X ou Junção: Translação Y, do Inspetor de propriedades, e insira um valor para as distâncias mínima e máxima que o bone pode se mover.
- Para desativar a rotação do bone selecionado ao redor da junção, desmarque a caixa de seleção Ativar, na seção Junção: Rotação, do Inspetor de propriedades.

Por padrão, essa caixa de seleção está marcada.

- Para restringir a rotação de um bone, insira os graus mínimo e máximo da rotação na seção Junção: Rotação, do Inspetor de propriedades. Os graus de rotação são relativos ao bone pai. Um arco é exibido na parte superior da junção do bone, indicando os graus de liberdade da rotação.

- Para tornar um bone selecionado estacionário em relação a seu bone pai, desative a rotação e a translação dos eixos x e y.

O bone se torna rígido e segue o movimento do pai.

- Para limitar a velocidade de movimento de um bone selecionado, insira um valor no campo Velocidade de união, no Inspetor de propriedades.

A velocidade de união dá ao bone o efeito de peso. O valor máximo de 100% equivale a velocidade ilimitada.

A restrição do movimento do bone com a fixação (CS5.5 apenas)

Você pode evitar que os bones específicos se movimentem fixando-os no Palco. Os bones fixos são fixados no local, enquanto os outros bones ligados a eles continuam a circular livremente. Um exemplo disso seria o uso de uma figura humana com os bones dos pés fixados de modo que não possam se mover acima e abaixo do piso em que a figura está em pé.

Para fixar um ou mais bones no Palco:

1. Selecione o bone(s) no Palco clicando nele.
 2. Siga um destes procedimentos:
 - Coloque o cursor do mouse sobre uma junta de bone até o cursor Fixar ser exibido. Em seguida, clique na junta.
 - Na seção Local do Inspetor de propriedades, marque a caixa Fixação.
- O bone selecionado não pode se mover em qualquer direção.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Suporte à fixação para IK](#) (2:35, Adobe TV)
- Vídeo: [Elasticidade para os ossos](#) (Duração: 4:29, Inclui: adicionar ossos, limitar movimento das articulações, adicionar poses, animar com propriedades de elasticidade. AdobeTV.com)
- TechNote: [Não é possível restringir um movimento IK no último bone em uma junção](#)

Adicionar Elasticidade aos ossos

[Para o início](#)

Duas propriedades de ossos podem ser usadas para adicionar elasticidades a ossos IK. As propriedades Resistência e Amortecimento dos ossos proporcionam movimento físico real a Ossos IK por integrarem física dinâmica ao sistema IK de ossos. Essas propriedades facilitam a criação de animação com física aprimorada. As propriedades Resistência e Amortecimento proporcionam movimento semelhante ao da vida real altamente

configurável à animação de ossos. É melhor definir essas propriedades antes de adicionar poses a uma camada de pose.

Resistência A rigidez da elasticidade. Valores mais altos criam um efeito de elasticidade mais rígido.

Amortecimento A taxa de dissolução do efeito de elasticidade. Valores mais altos fazem com que a elasticidade diminua mais rapidamente. O valor 0 faz com que a elasticidade mantenha toda a sua resistência durante os quadros da camada de pose.

Para permitir a elasticidade, selecione um ou mais ossos e defina os valores de Resistência e Amortecimento na seção Elasticidade do Inspetor de propriedades. Quanto maior a Resistência, mais rígida a elasticidade se torna. O Amortecimento determina a taxa de dissolução do efeito elástico e portanto, quanto mais alto o valor, mais rápido a animação terminará.

Para desativar as propriedades Resistência e Amortecimento, selecione a camada de pose na Linha de tempo e desmarque a caixa de seleção Ativar na seção Elasticidade do Inspetor de propriedades. Isso permite ver no Palco as poses que você definiu na camada de pose sem o efeito das propriedades de Elasticidade.

Os fatores a seguir afetam o aspecto final da animação de ossos quando se trabalha com as propriedades de elasticidade. Experimente ajustar cada um deles para obter a aparência final desejada.

- O valor da propriedade Resistência.
- O valor da propriedade Amortecimento.
- O número de quadros entre poses na camada de pose.
- O número total de quadros na camada de pose.
- O número de quadros entre a pose final e o último quadro da pose posteriormente.

Recursos adicionais

- Vídeo: [Trabalho com propriedades de suspensão IK](#) (7:50, Adobe TV)
- Vídeo: Duração: 4:29, Inclui: Adicionar bones, restringir movimento de junção, adicionar poses, animar com propriedades de suspensão. AdobeTV.com) [Suspensão para Bones](#)
- Artigo: [Exploração da ferramenta Suspensão em Flash Professional CS5](#) (Adobe.com)

Animar uma armadura

[Para o início](#)

Você anima armaduras IK diferentemente de outros objetos no Flash. Nas armaduras, basta adicionar quadros à camada de pose e reposicionar a armadura no Palco para criar um quadro-chave. Quadros-chave em camadas de pose são chamados de poses. Como as armaduras IK são normalmente usadas para fins de animação, cada camada de pose atua automaticamente como uma camada de interpolação.

No entanto, camadas de pose IK são diferentes de camadas de interpolação porque você não pode interpolar outras propriedades além da posição do bone na camada de pose. Para interpolar outras propriedades de um objeto IK, como local, transformação, efeitos de cor ou filtros, coloque a armadura e seus objetos associados em um clipe de filme ou símbolo gráfico. Você então pode animar as propriedades do símbolo usando o comando Inserir > Interpolação de movimento e o painel Editor de movimento.

Você também pode animar as armaduras IK com o ActionScript 3.0 no tempo de execução. Se você planeja animar uma armadura com o ActionScript, não poderá animá-la na Linha do tempo. A armadura só pode ter uma pose na camada de pose. Essa pose deve estar no primeiro quadro em que a armadura aparece na camada de pose.

Os recursos adicionais a seguir demonstram como animar uma armadura:

- Vídeo: [Animação de bones \(cinemática inversa\)](#) (2:41) (Adobe TV)
- Vídeo: Duração: 4:29, Inclui: Adicionar bones, restringir movimento de junção, adicionar poses, animar com propriedades de suspensão. AdobeTV.com) [Suspensão para Bones](#)
- Artigo: [Animação de personagem com a ferramenta Bone em Flash](#) (Adobe.com)
- [Como usar a ferramenta Bone](#) (5:12) (YouTube.com)
- [Como animar símbolos com a ferramenta Bone](#) (3:26) (YouTube.com)

Animar uma armadura na Linha do tempo

As armaduras IK localizam-se nas camadas de pose na Linha do tempo. Para animar armaduras na Linha do tempo, insira poses clicando com o botão direito do mouse no quadro em uma camada de pose e selecionando Inserir pose. Use a ferramenta Seleção para alterar a configuração da armadura. O Flash Professional interpola automaticamente as posições dos bones nos quadros entre poses.

1. Na Linha do Tempo, se necessário, adicione quadros à camada de pose da armadura para deixar espaço para a animação que desejar criar.

Adicione quadros clicando com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Option (Macintosh) em um quadro na camada de pose, à direita de qualquer quadro existente, e selecionando Inserir quadro. Você pode adicionar ou excluir quadros posteriormente, a qualquer momento.

2. Para adicionar uma pose a um quadro na camada de pose, siga um destes procedimentos:

- Coloque o indicador de reprodução no quadro a que deseja adicionar a pose e, em seguida, reposicione a armadura no Palco.
- Clique com o botão direito (Windows) ou clique com o botão Option (Macintosh) no quadro na camada de pose e selecione Inserir pose.
- Coloque o indicador de reprodução no quadro a que deseja adicionar a pose e, em seguida, pressione a tecla F6.

O Flash insere uma pose na camada de pose do quadro atual. Um marcador de pose na forma de losango no quadro indica a nova pose.

3. Para sua satisfação, acrescente poses adicionais em quadros distintos para concluir a animação.
4. Para alterar o comprimento da animação na Linha do Tempo, passe o cursor do mouse sobre o último quadro da armadura até o cursor Redimensionar ser exibido. Em seguida, arraste o último quadro da camada de pose para a direita para adicionar ou remover quadros.

O Flash reposiciona os quadros de pose em proporção à alteração de duração da camada e interpola novamente entre os quadros. Para redimensionar a extensão da armadura na Linha do Tempo sem afetar o local dos quadros de pose, mantenha Shift pressionada e arraste o último quadro da extensão da armadura.

Quando terminar, movimente o indicador de reprodução na Linha de tempo para visualizar a animação. Você pode ver as posições da armadura interpoladas entre os quadros de pose.

Você pode reposicionar a armadura nos quadros de pose ou adicionar novos quadros de pose a qualquer momento.

Edite o local das poses numa armadura.

É possível editar o local das poses das seguintes maneiras:

- Para mover uma pose para um novo local, clique numa pose mantendo a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Macintosh) pressionada e arraste-a para um novo local na armadura.
- Para copiar uma pose para um novo local, clique numa pose mantendo a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Macintosh) pressionada e arraste a pose para um novo local na armadura mantendo a tecla Alt (Windows) ou Option (Macintosh) pressionada.
- Recortar, copiar e colar. Clique na pose que você deseja recortar ou colar, mantendo a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Macintosh) pressionada, e escolha Recortar Pose ou Copiar Pose no menu de contexto.

Em seguida, mantendo a tecla Ctrl (Windows) ou Command (Macintosh) pressionada, clique no quadro na extensão do quadro em que você deseja colar e escolha Colar Pose no menu de contexto.

Aplice efeitos interpolados adicionais para propriedades de objeto IK.

Para aplicar efeitos interpolados a outras propriedades de objeto IK além de posição do bone, delimite o objeto em um clipe de filme ou símbolo gráfico.

1. Selecione a armadura IK e todos os objetos a ela associados.

Em um Shape IK, você pode simplesmente clicar na forma. Em conjuntos vinculados de ocorrências de símbolos, você pode clicar na camada de pose na Linha do tempo ou arrastar o marcador de seleção em torno de todos os símbolos vinculados no Palco.

2. Clique com o botão direito (Windows) ou com a tecla Ctrl pressionada (Macintosh) na seleção e escolha Converter em símbolo, no menu de contexto.
3. Na caixa de diálogo Converter em símbolo, insira um nome para o símbolo e selecione Clipe de filme ou Gráfico, no menu Tipo. Clique em OK.

O Flash cria um símbolo com sua própria Linha do tempo contendo a camada de pose da armadura.

4. Para usar o novo símbolo na Linha do tempo principal do arquivo FLA, arraste o símbolo da Biblioteca para o Palco.

Agora você pode adicionar efeitos de interpolação de movimento à nova ocorrência de símbolo no Palco.

Você pode aninhar símbolos contendo armaduras IK dentro de tantas camadas quantas forem necessárias de outros símbolos aninhados para criar o efeito desejado.

Preparar uma armadura para animação em tempo de execução com o ActionScript 3.0

Você pode usar o ActionScript 3.0 para controlar armaduras IK ligados a ocorrências de clipe de filme ou formas. Contudo, você não pode controlar armaduras conectadas à ocorrências de símbolo de botão ou de gráfico com o ActionScript.

Somente armaduras com uma única pose podem ser controladas com o ActionScript. Armaduras com mais de uma pose só podem ser controladas na Linha do tempo.

1. Com a ferramenta Seleção, selecione um quadro em uma camada de pose contendo uma armadura.
2. No Inspetor de propriedades, selecione Tempo de execução, no menu Tipo.

A hierarquia agora pode ser manipulada com o ActionScript 3.0 no tempo de execução.

Por padrão, o nome da armadura no Inspetor de propriedades é o mesmo da camada de pose. Use esse nome para consultar a armadura no ActionScript. Você pode alterar o nome no Inspetor de propriedades.

Adicionar atenuação à animação IK

Atenuação está ajustando a velocidade de animação nos quadros em torno de cada pose para criar movimentos mais realistas.

1. Selecione um quadro entre dois quadros de pose na camada de pose ou um quadro de pose.

Divisão de quadro A atenuação afeta os quadros entre os quadros de pose à esquerda e à direita do quadro selecionado.

Quadro de pose A atenuação afeta os quadros entre a pose selecionada e a próximo pose na camada.

2. No Inspetor de propriedades, selecione um tipo de atenuação no menu Atenuação.

Atenuação simples Quatro atenuações que retardam o movimento nos quadros ou imediatamente antes ou depois do quadro selecionado.

Iniciar ou parar atenuações Retarde o movimento nos quadros imediatamente após o quadro de pose anterior e os quadros antes do próximo quadro de pose.

Nota: *Esses mesmos tipos de atenuações estão disponíveis no Editor de movimento quando interpolações de movimento são usadas. Você pode exibir a curva de cada tipo de atenuação no Editor de movimento quando uma interpolação de movimento for selecionada na Linha do tempo.*

3. No Inspetor de propriedades, insira um valor para a intensidade da atenuação.

A intensidade padrão é 0, o que equivale a nenhuma atenuação. O valor máximo é 100, que aplica o efeito de atenuação mais significativo aos quadros que antecedem o quadro de pose. O valor mínimo é -100, que aplica o efeito de atenuação mais significativo aos quadros imediatamente após o quadro de pose anterior.

Quando terminar visualize o movimento atenuado no Palco. Movimente rapidamente o indicador de reprodução na Linha do tempo entre os dois quadros de pose, onde você aplicou a atenuação.

Mais tópicos da Ajuda

[Interpolações de movimento](#)



Atalhos do teclado

[Copiar a atual conjunto de atalhos para a área de transferência](#)
[Criar e modificar os atalhos de teclado personalizados](#)

Copiar a atual conjunto de atalhos para a área de transferência

[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Atalhos de teclado (Windows) ou Flash > Atalhos de teclado (Macintosh).
2. Clique no botão Copiar para área de transferência. Em seguida, é possível colar o conjunto de atalhos de teclado em qualquer editor de texto para referência ou impressão.

Criar e modificar os atalhos de teclado personalizados

[Para o início](#)

É possível criar e modificar atalhos de teclado em Flash Professional.

Personalizar atalhos de teclado

1. Selecione (Windows) Editar > Atalhos de teclado ou (Macintosh) Flash > Atalhos de teclado.

A caixa de diálogo Atalhos de teclado é exibida.

2. Use as opções a seguir para adicionar, excluir ou editar atalhos de teclado:

Predefinições do layout do teclado Permite que você escolha uma predefinição de atalhos predeterminados da lista suspensa ou qualquer conjunto personalizado que você tenha definido.

Pesquisar Permite que você pesquise por qualquer comando cujo atalho você deseja definir ou modificar. Como alternativa, você pode detalhar o comando na exibição de árvore dos comandos.

Diferenciar maiúsculas de minúsculas Permite que você realize uma pesquisa de comando que diferencie maiúsculas de minúsculas.

Adicionar Adiciona um novo atalho para o comando selecionado. Para adicionar um novo atalho de teclado para o comando selecionado, clique em Adicionar e insira uma nova combinação de teclas. Cada comando pode ter um atalho de teclado. Se o atalho já tiver sido atribuído a outro comando, o botão Adicionar é desativado.

Desfazer Desfaz o último atalho definido para um comando.

Copiar para área de transferência Copiar a lista completa de atalhos de teclado para a área de transferência do seu sistema operacional.

Ir para conflito Navega até o comando em conflito. Em caso de conflitos ao configurar um atalho, uma mensagem de aviso é exibida.

Salvar atalhos em uma predefinição  Salva todo o conjunto de atalhos em uma predefinição. As predefinições podem então ser selecionadas na lista suspensa Predefinições do layout do teclado.

Excluir atalho  Exclui um atalho selecionado.

Nota: Não é possível usar uma tecla única como delete ou page up, aquelas pré-definidas por tarefas genéricas, como por exemplo excluir conteúdo, rolagem de página etc.

3. Clique em OK.

Remover um atalho de um comando

1. No menu pop-up Comandos, selecione uma categoria de comando e um comando na lista Comandos.
2. Clique no X ao lado do atalho.

Adicionar um atalho a um comando

1. No menu pop-up Comandos, selecione uma categoria de comando e, em seguida, selecione um comando.
2. Clique no botão Adicionar.
3. Pressione uma combinação de teclas.

Nota: Caso ocorra um conflito de interesses com a combinação de teclas (por exemplo, se ela já tiver sido atribuída a outro comando), será exibida uma mensagem com uma aplicação abaixo da lista Comandos. Clique no botão Ir para conflito para navegar rapidamente até o comando em conflito e altere o atalho.

4. Clique em OK.

Editar um atalho existente

1. No menu pop-up Comandos, selecione uma categoria de comando e um comando na lista Comandos.
2. Clique duas vezes no atalho.
3. Pressione uma nova combinação de teclas.

Nota: Caso ocorra um conflito de interesses com a combinação de teclas (por exemplo, se ela já tiver sido atribuída a outro comando), será exibida uma mensagem com uma aplicação abaixo da lista Comandos. Clique no botão *Ir para conflito* para navegar rapidamente até o comando em conflito e altere o atalho.



Configurações de publicação (CS5)

[Especificar configurações de publicação para arquivos SWF \(CS5\)](#)
[Especificação de configurações de publicação para arquivos HTML wrapper \(CS5\)](#)
[Definir as configurações de publicação para detecção do Flash Player \(CS5\)](#)
[Especificar configurações de publicação para arquivos GIF \(CS5\)](#)
[Especificar configurações de publicação para arquivos JPEG \(CS5\)](#)
[Especificação de configurações de publicação para arquivos PNG \(CS5\)](#)
[Visualizar o formato e as configurações de publicação \(CS5\)](#)
[Uso de perfis de publicação \(CS5\)](#)

Especificar configurações de publicação para arquivos SWF (CS5)

[Para o início](#)

1. Selecione Arquivo > Configurações de publicação, clique na categoria Flash e selecione uma versão de Player no menu pop-up Player. Nem todos os recursos do Adobe® Flash® Professional funcionam em arquivos SWF publicados que têm como destino versões anteriores ao Flash Player 10. Para especificar a detecção do Flash Player, clique na aba HTML e selecione Detectar versão do Flash e insira a versão do Flash Player que deve ser detectada.
Nota: No Flash Professional CS5, quando você define o Flash Player 10 como destino do Flash Player nas Configurações de publicação, o destino é, na verdade, o Flash Player 10.1.
2. Selecione a versão do ActionScript® no menu pop-up Script. Se você selecionar o ActionScript 2.0 ou 3.0 e tiver criado classes, clique em Configurações para definir o caminho da classe relativo aos arquivos de classe diferentes do caminho para o caminho do diretório padrão, definido em Preferências.
3. Para controlar a compactação do bitmap, ajuste o controle deslizante Qualidade JPEG ou digite um valor. Uma qualidade de imagem inferior produz arquivos menores; a qualidade de imagem superior produz arquivos maiores. Tente configurações diferentes para determinar a melhor combinação de tamanho e qualidade; 100 oferece a melhor qualidade e menor compactação.

Para fazer com que imagens JPEG altamente compactadas pareçam mais suaves, selecione Habilitar desbloqueio JPEG. Esta opção reduz artefatos típicos resultantes da compactação JPEG, como a aparência comum do bloqueio 8x8 pixels da imagem. Algumas imagens JPEG podem perder uma pequena quantidade de detalhes quando essa opção está selecionada.
4. Para definir a taxa de amostragem e compactação de todos os fluxos de som ou de evento no arquivo SWF, clique em Definir próximo para fluxo de áudio ou evento de áudio e selecione as opções conforme necessário.
Nota: Um fluxo de som é reproduzido assim que for concluído o download dos primeiros quadros; ele é sincronizado à Linha do tempo. Um som de evento não é reproduzido até a conclusão total do download e continua a ser reproduzido até ser expressamente parado.
5. Para substituir configurações de sons individuais especificados na seção Som do Inspetor de propriedades, selecione Substituir configurações de som. Para criar uma versão menor, de baixa fidelidade, de um arquivo SWF, selecione essa opção.
Nota: Se a opção Substituir configurações de som estiver desmarcada, o Flash Professional varre todos os fluxos de som do documento (inclusive sons em vídeo importado) e publica todos os fluxos de som na configuração individual de melhor qualidade. Isso pode aumentar o tamanho do arquivo, se um ou mais fluxos de som tiverem uma configuração de exportação de melhor qualidade.
6. Para exportar sons adequados para dispositivos móveis, em vez do som de biblioteca original, selecione Exportar sons do dispositivo. Clique em OK.
7. Para definir Configurações de SWF, selecione uma das seguintes opções:
Compactar filme (Padrão) Compacta o arquivo SWF para reduzir seu tamanho e tempo de download. É mais vantajoso quando o arquivo é de texto ou intensivo de ActionScript. Um arquivo compactado é reproduzido somente no Flash Player 6 ou versão posterior.
Incluir camadas ocultas (Padrão) Exporta todas as camadas ocultas do documento Flash. Desmarcar Exportar camadas ocultas impede que todas as camadas (inclusive as aninhadas em cliques de filmes) marcadas como ocultas sejam exportadas para o SWF resultante. Isso permite que você teste facilmente diferentes versões de documentos Flash tornando as camadas invisíveis.
Incluir metadados XMP (Padrão) Exporta todos os metadados inseridos na caixa de diálogo Informações do arquivo. Clique no botão Informações do arquivo para abrir a caixa de diálogo. Você também pode abrir a caixa de diálogo Informações do arquivo, selecionando Arquivo > Informações do arquivo. Os metadados ficam visíveis quando o arquivo SWF é selecionado no Adobe® Bridge.
Nota: O 32-bit Bridge não é compatível com o Adobe Flash Professional CC.
Exportar SWC Exporta um arquivo .swc, que é usado para distribuir componentes. O arquivo .swc contém um clipe compilado, o arquivo da classe ActionScript do componente e outros arquivos que descrevem o componente.
8. Para usar as configurações avançadas ou habilitar a depuração do arquivo SWF do Flash Professional publicado, selecione alguma destas opções:
Gerar relatório de tamanho Gera um relatório listando a quantidade de dados do conteúdo final do Flash Professional por arquivo.
Proteger contra importação Evita que outras pessoas importem um arquivo SWF e convertam-no em um documento FLA. Permite que

you use a proteção por senha no arquivo SWF do Flash Professional.

Omitir ações de rastreamento Faz o Flash Professional ignorar as instruções de rastreamento do ActionScript no arquivo SWF atual. Seleccionada esta opção, as informações das instruções de rastreamento não são exibidas no painel Saída. Para obter mais informações, consulte Visão geral do painel Saída.

Permitir depuração Ativa o Depurador e permite a depuração remota de um arquivo SWF do Flash Professional. Permite que você use a proteção por senha no arquivo SWF.

9. Se você estiver usando o ActionScript 2.0 e seleccionar Permitir depuração ou Proteger contra importação, digite uma senha no campo de texto Senha. Se você adicionar uma senha, outros usuários devem digitá-la para poder depurar ou importar o arquivo SWF. Para remover a senha, limpe o campo de texto Senha. Para obter mais informações sobre o Depurador, consulte (Desaprovado com o Flash Professional CC) Depuração do ActionScript 1.0 e 2.0. Se você estiver usando o ActionScript 3.0, consulte [Depuração do ActionScript 3.0](#).
10. Seleccionar o modelo de segurança do Flash Professional a ser usado no menu pop-up Segurança de reprodução local. Especifique se irá conceder ao seu arquivo SWF publicado acesso de segurança local ou de rede. Acessar somente arquivos locais permite que o arquivo SWF publicado interaja com arquivos e recursos no sistema local, mas não na rede. Acessar somente a rede permite que o arquivo SWF publicado interaja com arquivos e recursos na rede, mas não no sistema local.
11. Para permitir que o SWF use a aceleração por hardware, selecione uma das opções a seguir no menu Aceleração por hardware:
Nível 1 - Direto O modo Direto melhora o desempenho de reprodução, permitindo ao Flash Player desenhar diretamente na tela, em vez de deixar que o navegador faça o desenho.
Nível 2 - GPU No modo GPU, o Flash Player utiliza a capacidade disponível na placa gráfica do computador para executar a reprodução do vídeo e a composição de gráficos em camadas. Isso oferece outro nível de benefício de desempenho, dependendo do hardware gráfico do usuário. Use essa opção quando se espera que o público-alvo possua placas gráficas avançadas.
Se o sistema de reprodução não tiver hardware suficiente para permitir a aceleração, o Flash Player retornará ao modo de desenho normal automaticamente. Para melhor desempenho em páginas da Web que contêm vários arquivos SWF, ative a aceleração por hardware apenas para um dos arquivos SWF. A aceleração por hardware não é utilizada no modo Testar filme.
Quando você publicar o arquivo SWF, observe que o arquivo HTML que o incorpora contém um parâmetro HTML wmode. Escolher os níveis 1 ou 2 de aceleração por hardware define o parâmetro HTML wmode como "direct" ou "gpu" respectivamente. A ativação da aceleração por hardware sobrepõe a configuração do Modo de janela que você possa ter seleccionado na aba HTML da caixa de diálogo Configurações de publicação, porque ela também está armazenada no parâmetro wmode no arquivo HTML.
12. Para definir o tempo máximo que os scripts levam para serem executados no arquivo SWF, digite um valor para o Limite de tempo do script. O Flash Player cancela a execução de qualquer script que ultrapasse o limite.

Especificação de configurações de publicação para arquivos HTML wrapper (CS5)

[Para o início](#)

Reproduzir o conteúdo do Flash Professional em um navegador da web exige um documento HTML que ative o arquivo SWF e especifique as configurações do navegador. O comando Publicar gera automaticamente esse documento, a partir de parâmetros HTML de um documento modelo.

O documento modelo pode ser qualquer arquivo de texto que contenha as variáveis de modelo adequadas – incluindo um arquivo HTML simples, um arquivo que inclua código para intérpretes especiais, como o ColdFusion® ou ASP (Active Server Pages), ou um modelo incluído no Flash Professional.

Para inserir manualmente parâmetros HTML para o Flash Professional ou personalizar um modelo incorporado, use um editor HTML.

Os parâmetros HTML determinam onde o conteúdo aparece na janela, a cor do plano de fundo, o tamanho do arquivo SWF e assim por diante e define atributos para as tags object e embed. Altere estas e outras configurações no painel HTML da caixa de diálogo Configurações de publicação. Alterar essas configurações substitui as opções definidas no arquivo SWF.

Especificar as configurações

1. Seleccionar Arquivo > Configurações de publicação e clique em Formatos. O tipo de arquivos HTML é seleccionado por padrão.
2. Use o nome de arquivo padrão, que corresponde ao nome do seu documento ou digite um nome exclusivo, incluindo a extensão .html.
3. Para mostrar as configurações HTML e seleccionar um modelo instalado a ser usado no menu pop-up Modelo, clique em HTML. Para mostrar uma descrição do modelo seleccionado, clique em Informações. A seleção padrão é Somente Flash.
4. Se você seleccionou um modelo HTML diferente de Mapas de imagem ou QuickTime, e na aba Flash você definiu a Versão para Flash Player 4 ou posterior, selecione Detecção da versão do Flash.
Nota: A Detecção da versão do Flash configura seu documento para detectar a versão do Flash Player do usuário e envia o usuário para uma página HTML alternativa se o usuário não tiver o player de destino.
5. Seleccionar a opção Dimensões para definir os valores dos atributos width e height no objeto object e nas tags embed:
Corresponder filme (Padrão) utiliza o tamanho do arquivo SWF.
Pixels Digita o número de pixels para a largura e a altura.
Porcentual Especifica a porcentagem da janela do navegador ocupada pelo arquivo SWF.
6. Para controlar a reprodução e os recursos do arquivo SWF, selecione as opções de Reprodução:

Pausado no início Pausa o arquivo SWF até que o usuário pressione um botão ou selecione Reproduzir no menu de atalho. (Opcional) A opção é desmarcada e o conteúdo começa a ser reproduzido tão logo é carregado (o parâmetro PLAY é definido para true).

Loop Repete o conteúdo ao atingir o último quadro. Desmarque esta opção de forma a parar o conteúdo quando o último quadro for atingido. (Opcional) O parâmetro LOOP está ativado.

Exibir menu Mostra um menu de atalho quando usuários clicam com o botão direito do mouse (Windows) ou clicam com o botão Control (Macintosh) no arquivo SWF. Para mostrar somente Sobre o Flash no menu de atalho, desmarque esta opção. Por padrão, esta opção é selecionada (o parâmetro MENU é definido para true).

Fonte do dispositivo (Somente Windows) substitui fontes do sistema com suavização de borda (com bordas arredondadas) por fontes não instaladas no sistema do usuário. O uso de fontes de dispositivo aumenta a legibilidade do tipo em tamanhos pequenos e pode reduzir o tamanho do arquivo SWF. Esta opção afeta somente os arquivos SWF que contêm texto estático (texto que você desenvolve ao criar um arquivo SWF e que não é alterado quando o conteúdo é exibido) definido para ser exibido com fontes de dispositivo.

7. Para determinar a combinação entre tempo de processamento e aparência, conforme descrito na lista abaixo, selecione as opções de Qualidade. Essas opções definem o valor do parâmetro QUALITY nas tags object e embed.

Low Melhora a velocidade de reprodução e reduz a aparência, e não usa suavização de borda.

Auto Low A princípio enfatiza a velocidade, mas melhora a aparência sempre que possível. A reprodução começa com a suavização de borda desativada. Se o Flash Player detectar que o processador pode utilizar a suavização de borda, ela é automaticamente ativada.

Auto High A princípio enfatiza tanto a velocidade de reprodução como a aparência, mas se necessário sacrifica a aparência para melhorar a velocidade de reprodução. A reprodução começa com a suavização de borda ativada. Se a taxa de quadros real ficar abaixo da taxa de quadros especificada, a suavização de borda é desativada para melhorar a velocidade de reprodução. Para emular a configuração Exibir > Suavização de borda, use esta configuração.

Medium Aplica a suavização de borda mas não suaviza bitmaps. Média produz uma qualidade intermediária entre a Baixa e a Alta.

High (Padrão) melhora a aparência em relação à velocidade de reprodução e sempre usa suavização de borda. Se o arquivo SWF não contiver animação, os bitmaps são suavizados; se o arquivo SWF contiver animação, os bitmaps não são suavizados.

Best Oferece a melhor qualidade de exibição e não leva em consideração a velocidade de reprodução. Toda a saída tem suavização de borda e os bitmaps são sempre suavizados.

8. Selecione uma opção Modo de janela, que controla o atributo HTML wmode nas tags object e embed. O modo de janela modifica a relação da caixa delimitadora de conteúdo ou janela virtual com conteúdo na página HTML, conforme descrito na lista abaixo:

Window (Padrão) Não incorpora nenhum atributo relacionado à janela nas tags object e embed. O plano de fundo do conteúdo é opaco e utiliza cor de plano de fundo HTML. O código HTML não pode ser renderizado acima ou abaixo do conteúdo do Flash Professional.

Opaco sem janela Define o plano de fundo do conteúdo do Flash Professional em opaco, obscurecendo tudo o que estiver sob o conteúdo. Permite que o conteúdo HTML apareça acima ou no topo do conteúdo.

Transparente sem janela Define o plano de fundo do conteúdo do Flash Professional em transparente, permitindo que o conteúdo HTML seja exibido acima e abaixo do conteúdo. Em navegadores que oferecem suporte aos modos sem janela, consulte Parâmetros e atributos para as tags object e embed.

Se você ativar a aceleração por hardware na aba Flash da caixa de diálogo Configurações de publicação, o Modo de janela selecionado será ignorado e assumirá o padrão Janela.

Veja uma demonstração da configuração do Modo de janela na TechNote, chamada [Como fazer um filme em Flash com fundo transparente](#).

Nota: Em algumas ocorrências, a renderização complexa no modo Transparente sem janela pode resultar em animação mais lenta quando as imagens HTML também são complexas.

9. Para posicionar a janela do arquivo SWF na janela do navegador, selecione uma das seguintes opções de Alinhamento HTML:

Padrão Centraliza o conteúdo na janela do navegador e corta as bordas se a janela do navegador for menor que o aplicativo.

À esquerda, À direita, Parte superior Alinha arquivos SWF junto com a borda correspondente da janela do navegador e corta os três lados restantes conforme necessário.

10. Se você alterou a largura e a altura original do documento, para posicionar o conteúdo dentro dos limites especificados, selecione a opção Dimensionar. A opção Dimensionar define o parâmetro SCALE nas tags object e embed.

Padrão (Mostrar tudo) Mostra o documento inteiro na área especificada sem distorção enquanto mantém a proporção original dos arquivos SWF. Os limites podem aparecer em dois lados do aplicativo.

Sem borda Dimensiona o documento para preencher a área especificada e mantém a proporção original do arquivo SWF sem distorção, cortando-o se necessário.

Ajuste exato Mostra o documento inteiro na área especificada sem preservar a proporção original, o que pode causar distorção.

Sem escala Impede o dimensionamento do documento quando a janela Flash Player é redimensionada.

11. Para definir como o conteúdo é colocado na janela do aplicativo e como ele é cortado, selecione a opção Alinhamento do Flash. Esta opção define o parâmetro SALIGN das tags object e embed.

12. Para mostrar mensagens de erro em caso de conflito entre as configurações de tags - por exemplo, se um modelo tiver código com

referência a uma imagem alternativa que não foi especificada - selecione Mostrar mensagens de aviso.

13. Para salvar as configurações com o arquivo atual, clique OK.

Parâmetros e atributos para as tags object e embed

Os seguintes atributos e parâmetros de tag descrevem o código HTML criado pelo comando Publicar. Consulte esta lista ao escrever HTML personalizado para mostrar conteúdo do Flash Professional. Salvo disposto em contrário, todos os itens se aplicam às tags object e embed. As entradas opcionais são indicadas. O Internet Explorer reconhece parâmetros usados com a tag object; o Netscape reconhece a tag embed. Os atributos são usados com as tags object e embed. Quando você personaliza um modelo, pode substituir uma variável de modelo (identificada na seção Valor para cada parâmetro da lista abaixo) para o valor:

Nota: Os atributos e parâmetros listados nesta seção são mostrados em minúsculas para que estejam em conformidade com o padrão XHTML.

Atributo/parâmetro devicefont (Opcional) Especifica se os objetos de texto estáticos são renderizados em fontes de dispositivo, mesmo que a opção Fonte do dispositivo não seja selecionada. Este atributo se aplica quando as fontes necessárias estão disponíveis no sistema operacional.

Valor: true | false

Variável de modelo: \$DE

Atributo src Especifica o nome do arquivo SWF a ser carregado. Aplica-se somente à tag embed.

Valor: movieName.swf

Variável de modelo: \$MO

Parâmetro movie Especifica o nome do arquivo SWF a ser carregado. Aplica-se somente à tag object.

Valor: movieName.swf

Variável de modelo: \$MO

Atributo classid Identifica o controle ActiveX para o navegador. O valor deve ser inserido exatamente como mostrado. Aplica-se somente à tag object.

Valor: clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000

atributo width Especifica a largura do aplicativo em pixels ou como porcentagem da janela do navegador.

Valor: n ou n%

Variável de modelo: \$WI

atributo height Especifica a altura do aplicativo em pixels ou como porcentagem da janela do navegador.

Nota: Como os aplicativos do Flash Professional são dimensionáveis, não há degradação da qualidade em tamanhos diferentes se a proporção for mantida. (Por exemplo, todos os seguintes tamanhos têm proporção 4:3: 640 x 480 pixels, 320 x 240 pixels e 240 x 180 pixels.)

Valor: n ou n%

Variável de modelo: \$HE

Atributo codebase Identifica a localização do controle ActiveX do Flash Player para que o navegador possa fazer o download automaticamente se o programa não estiver instalado. O valor deve ser inserido exatamente como mostrado. Aplica-se somente à tag object.

Valor: http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0

Atributo pluginspage Identifica a localização do plug-in Flash Player para que o usuário possa fazer o download se o programa não estiver instalado. O valor deve ser inserido exatamente como mostrado. Aplica-se somente à tag embed.

Valor: http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash

Atributo swliveconnect (Opcional) Especifica se o navegador deve iniciar o Java™ ao carregar o Flash Player pela primeira vez. O valor padrão é false se este atributo for omitido. Se você usar JavaScript e Flash Professional na mesma página, o Java deve estar sendo executado para que a função fscommand() funcione. No entanto, se você usa JavaScript somente para detectar o navegador ou para outra finalidade não relacionada às ações fscommand(), você pode impedir a inicialização do Java definindo SWLIVECONNECT para false. Para forçar o Java a ser iniciado quando você não estiver usando JavaScript, defina expressamente o atributo SWLIVECONNECT para true. Iniciar o Java aumenta significativamente o tempo de inicialização de um arquivo SWF; defina esta tag para true somente quando necessário. Aplica-se somente à tag embed.

Use a ação fscommand() para iniciar o Java de um arquivo de projetor independente.

Valor: true | false

Atributo/parâmetro play (Opcional) Especifica se o aplicativo começa a ser reproduzido imediatamente ao ser carregado no navegador da web. Se seu aplicativo Flash Professional é interativo, deixe o usuário iniciar a reprodução clicando em um botão ou executando alguma outra tarefa. Nesse caso, defina o atributo play para false para impedir que o aplicativo inicie automaticamente. O valor padrão é true se este atributo for omitido.

Valor: true | false

Variável de modelo: \$PL

Atributo/parâmetro loop (Opcional) Especifica se o conteúdo é repetido indefinidamente ou interrompido quando atinge o último quadro. O valor padrão é true se este atributo for omitido.

Valor: true | false

Variável de modelo: \$LO

Atributo/parâmetro quality (Opcional) Especifica o nível de suavização de borda a ser usado. Como a suavização de borda requer um processador mais rápido para suavizar cada quadro do arquivo SWF antes de sua renderização na tela do usuário, selecione um dos seguintes valores dependendo da sua prioridade (velocidade ou aparência):

Low Melhora a velocidade de reprodução e reduz a aparência, e nunca usa suavização de borda.

Autolow A princípio enfatiza a velocidade, mas melhora a aparência sempre que possível. A reprodução começa com a suavização de borda desativada. Se o Flash Player detectar que o processador pode utilizar a suavização de borda, ela é ativada. Observação: os arquivos SWF adaptados usando o ActionScript 3.0 não reconhecem o valor autolow.

Autohigh Inicialmente enfatiza tanto a velocidade de reprodução e a aparência, mas se necessário sacrifica a aparência para melhorar a velocidade de reprodução. A reprodução começa com a suavização de borda ativada. Se a taxa de quadros ficar abaixo da taxa de quadros especificada, a suavização de borda é desativada para melhorar a velocidade de reprodução. Use esta configuração para emular o comando Suavização de borda (Exibir > Modo de visualização > Suavização de borda).

Medium Aplica a suavização de borda e não suaviza bitmaps. Produz uma qualidade intermediária entre Low e High.

High Melhora a aparência em relação à velocidade de reprodução e sempre aplica suavização de borda. Se o arquivo SWF não contiver animação, os bitmaps são suavizados; se o arquivo SWF contiver animação, os bitmaps não são suavizados.

Best Oferece a melhor qualidade de exibição e não leva em consideração a velocidade de reprodução. Toda a saída tem suavização de borda e os bitmaps são suavizados.

O valor padrão para quality é high se o atributo for omitido.

Valor: low | medium | high | autolow | autohigh | best

Variável de modelo: \$QU

Atributo/parâmetro bgcolor (Opcional) Especifica a cor do plano de fundo do aplicativo. Use este atributo para substituir a configuração de cor de plano de fundo especificada pelo arquivo SWF. Esse atributo não afeta a cor de plano de fundo da página HTML.

Valor: #RRGGBB (valor RGB hexadecimal)

Variável de modelo: \$BG

Atributo/parâmetro scale (Opcional) Define como o aplicativo é colocado na janela do navegador quando os valores width e height são porcentagens.

Showall (padrão) Mostra o documento inteiro na área especificada sem distorção enquanto mantém a proporção original do aplicativo. Os limites podem aparecer em dois lados do aplicativo.

Noborder Dimensiona o conteúdo de forma a preencher a área especificada sem distorção, mas possível com um certo nível de corte, mantendo ao mesmo tempo a proporção original do aplicativo.

Exactfit Torna todo o conteúdo visível na área especificada sem tentar preservar a proporção original. Pode ocorrer distorção.

O valor padrão é showall se este atributo for omitido (e os valores width e height são porcentagens).

Valor: showall | noborder | exactfit

Variável de modelo: \$SC

Atributo align Especifica o valor align para as tags object, embed e img e determina como o arquivo SWF é posicionado na janela do navegador.

Padrão Centraliza o aplicativo na janela do navegador e corta as bordas se a janela do navegador for menor que o aplicativo.

E, D e S Alinha o aplicativo ao longo da borda esquerda, direita ou superior, respectivamente, da janela do navegador e corta os três lados restantes, conforme necessário.

Valor: Default | L | R | T

Variável de modelo: \$HA

Parâmetro salign (Opcional) Especifica onde um arquivo SWF dimensionado é posicionado na área definida pelas configurações width e height.

E, D e S Alinha o aplicativo ao longo da borda esquerda, direita ou superior, respectivamente, da janela do navegador e corta os três lados restantes, conforme necessário.

ES e DS Alinha o aplicativo ao longo da borda superior esquerda e superior direita, respectivamente, da janela do navegador e corta a parte inferior e o lado direito ou esquerdo restantes conforme necessário.

Se esse atributo for omitido, o conteúdo será centralizado na janela do navegador.

Valor: E | D | S | L | ES | DS

Variável de modelo: \$SA

Atributo base (Opcional) Especifica o diretório base ou URL usados para resolver todas as instruções de caminho no arquivo SWF. Este atributo é útil quando você mantém arquivos SWF em uma pasta diferente da dos outros arquivos.

diretório base ou URL

Atributo ou parâmetro menu (Opcional) Especifica o tipo de menu exibido quando o usuário clica com o botão direito (Windows) ou com o botão Command pressionado (Macintosh) na área do aplicativo no navegador.

true mostra o menu completo, oferecendo ao usuário várias opções para melhorar ou controlar a reprodução.

false mostra um menu contendo somente a opção Sobre o Adobe Flash Player 6 e a opção Configurações.
O valor padrão é true se este atributo for omitido.

Valor: true | false

Variável de modelo: \$ME

Atributo ou parâmetro wmode (Opcional) Permite utilizar o conteúdo transparente do Flash Professional, posicionamento absoluto e recursos de camada disponíveis no Internet Explorer 4.0. Para obter uma lista de navegadores suportados por esse atributo/parâmetro, consulte [Publicação de documentos Flash](#). O parâmetro wmode também é usado para a aceleração por hardware no Flash Player 9 e versões posteriores.

Window Reproduz o aplicativo em sua própria janela retangular em uma página web. O Windows indica que o aplicativo Flash Professional não interage com camadas HTML e é sempre o item na posição mais superior.

Opaco Faz o aplicativo ocultar tudo atrás de si na página.

Transparente Faz o plano de fundo da página HTML mostrar todas as partes transparentes do aplicativo e também pode reduzir o desempenho da animação.

Opaque windowless e Transparent windowless Ambos interagem com camadas HTML, permitindo que camadas acima do arquivo SWF bloqueiem o aplicativo. 'Transparente' permite o uso de transparência, de forma que as camadas HTML abaixo do arquivo SWF possam ser vistas através do plano de fundo do arquivo SWF; 'opaco' não permite.

Direto Nível 1 – A aceleração por hardware no modo direto está ativada. As outras configurações do modo de janela aplicam-se somente quando a aceleração por hardware está desativada.

GPU Nível 2 – A aceleração por hardware no modo GPU está ativada. As outras configurações do modo de janela aplicam-se somente quando a aceleração por hardware está desativada.

Para obter mais informações sobre aceleração por hardware, consulte Especificar configurações de publicação para arquivos SWF (CS5).

O valor padrão é Window se este atributo for omitido. Aplica-se somente à tag object.

Valor: Janela | Opaco | Transparente | Direto | GPU

Variável de modelo: \$WM

Atributo ou parâmetro allowscriptaccess Use allowscriptaccess para permitir que o aplicativo Flash Professional se comunique com a página HTML que o hospeda. As operações fscommand() e getURL() podem fazer o JavaScript usar as permissões da página HTML, que podem ser diferentes das permissões do seu aplicativo Flash Professional. Isso tem importantes implicações para a segurança entre domínios.

always Sempre permite operações de script.

never Proíbe todas as operações de script.

samedomain Permite operações de script somente se o aplicativo Flash Professional e a página HTML tiverem o mesmo domínio.

O valor padrão que todos os modelos de publicação HTML utilizam é samedomain.

Valor: always | never | samedomain

Parâmetro SeamlessTabbing (Opcional) Permite definir o controle ActiveX para movimentar-se com a tecla Tab, de forma que o usuário possa sair de um aplicativo Flash Professional por meio da tecla Tab. Esse parâmetro funciona somente no Windows com o controle ActiveX do Flash Player, versão 7 e posteriores.

true (ou omitido) define o controle ActiveX para permitir a movimentação com a tecla Tab: depois que os usuários usam a tecla Tab para percorrer o aplicativo Flash Professional, a próxima pressão de tecla Tab move o foco para fora do aplicativo Flash Professional e para dentro do conteúdo HTML adjacente ou para a barra de status do navegador, se nada puder receber foco no HTML após o aplicativo Flash Professional.

false Define o controle ActiveX para comportar-se como na versão 6 e anteriores: depois que os usuários percorrem o aplicativo Flash Professional por meio da tecla Tab, a próxima pressão dessa tecla devolve o foco ao início do aplicativo Flash Professional. Nesse modo, não é possível usar a tecla Tab para avançar o foco além do aplicativo Flash Professional.

Valor: true | false

Exemplos que utilizam as tags object e embed

Para object, quatro configurações (height, width, classid e codebase) são atributos que aparecem na tag object; todas as outras são parâmetros que aparecem separadamente, chamadas tags param, conforme mostrado no exemplo abaixo:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
height="100" codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">
<param name="movie" value="movienome.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
</object>
```

Para a tag embed, todas as configurações (como height, width, quality e loop) são atributos que aparecem entre os colchetes da tag embed de abertura, conforme mostrado no exemplo abaixo:

```
<embed src="movienome.swf" width="100" height="100" play="true"
```

```
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</embed>
```

Para usar ambas as tags, posicione a tag embed antes da tag object de fechamento, conforme mostrado no exemplo abaixo:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100"
height="100" codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0">
<param name="movie" value="movienome.swf">
<param name="play" value="true">
<param name="loop" value="true">
<param name="quality" value="high">
<embed src="movienome.swf" width="100" height="100" play="true"
loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash">
</embed>
</object>
```

Nota: Se você usar as tags object e embed, use valores idênticos para cada atributo ou parâmetro para assegurar uma reprodução consistente entre diferentes navegadores. O parâmetro swflash.cab#version=9,0,0,0 é opcional; só omita este parâmetro se não quiser verificar o número da versão.

Navegadores que suportam modos sem janelas

Para obter informações detalhadas sobre suporte para navegador da web para atributo WMODE, consulte a [tabela em TechNote 12701: Atributos de Tag de OBJETO do Flash](#).

Definir as configurações de publicação para detecção do Flash Player (CS5)

[Para o início](#)

A Detecção da versão do Flash configura seu documento para detectar a versão do Flash Player do usuário e envia o usuário para uma página HTML alternativa se o usuário não tiver o player de destino. A página HTML alternativa contém um link para fazer download da versão mais recente do Flash Player

A detecção do Flash Player está disponível somente para publicar configurações definidas para Flash Player 4 ou posterior (CS5) ou para Flash Player 5 (CS5.5) ou posterior e para arquivos SWF incorporados aos modelos Somente Flash ou Flash HTTPS.

Nota: O Flash Player 5 e versões posteriores são instalados em 98% dos computadores conectados à Internet, fazendo da detecção do Flash Player um método razoável para assegurar que usuários finais tenham a versão correta do Flash Professional instalada para exibir o conteúdo. Os seguintes modelos HTML não suportam a detecção de Flash Player devido a um conflito entre o JavaScript desses modelos e o JavaScript usado para detectar o Flash Player:

- Flash Professional para PocketPC 2003
- Flash Professional com Tracking AICC
- Flash Professional com FSCommand
- Flash Professional com âncoras nomeadas
- Flash Professional com Tracking SCORM

Nota: O modelo em HTML do Image Map não está disponível para detecção do player porque não está incorporado no Flash Player.

1. Selecione Arquivo > Configurações de publicação e clique em HTML.
2. Selecione o modelo Somente Flash ou Flash HTTPS no menu pop-up Modelo. Esses modelos são compatíveis com o kit de detecção HTML de uma página. Cada um desses modelos habilita a caixa de seleção Detectar a versão do Flash e os campos de texto de número de versão.
3. Marque a caixa de seleção Detectar versão do Flash. Seu arquivo SWF é incorporado a uma página da web que inclui o código de detecção do Flash Player. Se o código de detecção encontrar uma versão aceitável do Flash Player instalada no computador do usuário final, o arquivo SWF é reproduzido na forma designada.
4. (Opcional) Para especificar revisões precisas do Flash Player, use os campos de texto Revisão principal e Revisão secundária. Por exemplo: especifique a versão Flash Player 7.0.2 se ela oferecer um recurso específico para exibir seu arquivo SWF.

Quando você publicar o arquivo SWF, o Flash Professional criará uma página HTML incorporando o arquivo SWF e o código de detecção do Flash Player. Se um usuário final não possui a versão do Flash Professional especificada para exibir o arquivo SWF, será exibida uma página HTML com um link para download da versão mais atualizada do Flash Player.

Especificar configurações de publicação para arquivos GIF (CS5)

[Para o início](#)

Use arquivos GIF para exportar desenhos e animações simples para utilização em páginas da web. Os arquivos GIF padrão são bitmaps

compactados.

Um arquivo GIF animado (às vezes chamado de GIF89a) é uma forma simples de exportar sequências de animação curtas. O Flash Professional otimiza um arquivo GIF animado, armazenando somente as alterações quadro a quadro.

O Flash Professional exporta o primeiro quadro do arquivo SWF como arquivo GIF, exceto se você marcar um outro quadro-chave para exportação inserindo o rótulo de quadro #Static no Inspetor de propriedades. O Flash Professional exporta todos os quadros do arquivo SWF atual para um arquivo GIF animado, salvo se você especificar um intervalo de quadros para exportação inserindo os rótulos de quadro #First e #Last nos quadros-chave adequados.

O Flash Professional pode gerar um mapa de imagem para um arquivo GIF para manter links URL para botões no documento original. Use o Inspetor de propriedades para colocar o rótulo de quadro #Map no quadro-chave no qual será criado o mapa de imagens. Se você não criar um rótulo de quadro, o Flash Professional criará um mapa de imagens usando os botões do último quadro do arquivo SWF. Crie um mapa de imagens somente se a variável do modelo \$IM estiver presente no modelo selecionado.

1. Selecione Arquivo > Configurações de publicação, clique em Formatos e selecione Imagem GIF.

2. Para o nome de arquivo GIF, use o nome de arquivo padrão ou digite um novo nome de arquivo com a extensão .gif.

3. Clique em GIF.

Dimensões Digite valores de largura e altura em pixels para a imagem de bitmap exportada ou selecione Corresponder filme para igualar o tamanho do GIF ao do arquivo SWF e manter a proporção da imagem original.

Reprodução Determine se o Flash Professional criará uma imagem estática (Estático) ou um GIF animado (Animação). Se você escolher Animação, selecione Repetição contínua ou digite o número de repetições.

4. Para especificar um intervalo de configurações de aparência para o arquivo GIF exportado, selecione uma das seguintes opções:

Otimização de cores Remove todas as cores não utilizadas de uma tabela de cores de arquivo GIF. Esta opção reduz o tamanho do arquivo sem afetar a qualidade da imagem, mas exige ligeiramente mais requisitos de memória. Essa opção não produz efeitos em paletas adaptáveis. (A paleta adaptativa analisa as cores da imagem e cria uma tabela de cores exclusiva para o arquivo GIF selecionado.)

Entrelaçar Mostra em incrementos o arquivo GIF exportado em um navegador à medida que o download ocorre. Permite que o usuário veja o conteúdo gráfico básico do arquivo antes de seu download completo e pode fazer o download do arquivo mais rapidamente em uma conexão de rede lenta. Não entrelace uma imagem GIF animada.

Suavidade Aplica suavização de borda a um bitmap exportado para produzir uma imagem de bitmap de melhor qualidade e melhorar a qualidade de exibição do texto. No entanto, a suavização pode causar a exibição de um halo de pixels cinza em volta da imagem com suavização de borda em um plano de fundo colorido, aumentando o tamanho do arquivo GIF. Exporte uma imagem sem suavização se aparecer um halo ou se estiver colocando uma transparência GIF sobre um plano de fundo multicolorido.

Pontilhar sólidos Aplica pontilhado a cores sólidas e a gradientes.

Remover gradientes (Padrão desativado) converte todos os preenchimentos gradientes do arquivo SWF em cores sólidas usando a primeira cor do gradiente. Os gradientes aumentam o tamanho do arquivo GIF e geralmente têm baixa qualidade. Para evitar resultados inesperados, selecione a primeira cor dos gradientes cuidadosamente se usar esta opção.

5. Para determinar a transparência do plano de fundo do aplicativo e a forma como as configurações alfa são convertidas em GIF, selecione uma destas opções de transparência:

Opaco Produz um plano de fundo em cor sólida.

Transparente Produz um plano de fundo transparente.

Alfa Define uma transparência parcial. Digite um valor entre 0 e 255. Um valor mais baixo resulta em maior transparência. O valor 128 corresponde a uma transparência de 50%.

6. Para especificar como os pixels de cores disponíveis são combinados para simular cores não disponíveis na paleta atual, selecione a opção Pontilhamento. O pontilhamento pode melhorar a qualidade da cor, mas aumenta o tamanho do arquivo.

Nada Desativa o pontilhamento e substitui cores ausentes na tabela de cores básicas por cores sólidas da tabela mais próximas à cor especificada. Desativar o pontilhamento pode resultar em arquivos menores, mas também em cores insatisfatórias.

Ordenado Oferece pontilhamento de boa qualidade com pouco aumento no tamanho do arquivo.

Difusão Oferece a melhor qualidade de pontilhamento mas aumenta o tamanho do arquivo e o tempo de processamento. Funciona somente com a paleta de 216 cores selecionada.

7. Para definir a paleta de cores da imagem, selecione um dos seguintes tipos de Paleta:

Web 216 Usa a paleta padrão de 216 cores segura para a Web para criar a imagem GIF, oferecendo boa qualidade de imagem e o mais rápido processamento no servidor.

Adaptável Analisa as cores da imagem e cria uma tabela de cores exclusiva para o arquivo GIF selecionado. Melhor sistema para exibir milhares ou milhões de cores; cria a cor mais precisa para a imagem, mas aumenta o tamanho do arquivo. Para reduzir o tamanho de um arquivo GIF com uma paleta adaptável, use a opção Cores máximas para reduzir o número de cores da paleta.

Adaptável para encaixe na Web É o mesmo que a paleta Adaptável, com a diferença de converter cores semelhantes na paleta de 216 cores da Web. A paleta de cores resultante é otimizada para a imagem, mas quando possível o Flash Professional utiliza cores da paleta de 216 cores da Web. Isso produz cores melhores para a imagem quando a paleta de 216 cores da web está ativa em um sistema de 256 cores.

Personalizada Especifica a paleta que você otimizou para a imagem selecionada. A paleta personalizada é processada na mesma velocidade da paleta de 216 cores da web. Para usar esta opção, é preciso saber como criar e usar paletas personalizadas. Para selecionar uma paleta personalizada, clique no ícone da pasta Paleta (ícone de pasta que aparece ao final do campo de texto Paleta) e selecione um arquivo de paleta. O Flash Professional oferece suporte a paletas salvas no formato ACT, que é exportado por alguns aplicativos gráficos.

- Para definir o número de cores usadas na imagem GIF, se você selecionou a paleta Adaptável ou Adaptável para encaixe na Web, digite um valor para Cores máximas. Um número menor de cores pode produzir um arquivo menor, mas pode degradar as cores da imagem.
- Clique em OK.

Especificar configurações de publicação para arquivos JPEG (CS5)

[Para o início](#)

O formato JPEG permite salvar uma imagem na forma de um bitmap de 24 bits altamente compactado. Em geral, o formato GIF é o melhor para exportar desenhos e o formato JPEG é melhor para imagens com tons contínuos, como fotografias, gradientes ou bitmaps incorporados.

O Flash Professional exporta o primeiro quadro do arquivo SWF como arquivo JPEG, salvo se você marcar um outro quadro-chave para exportação inserindo o rótulo de quadro #Static.

- Selecione Arquivo > Configurações de publicação, clique em Formatos e selecione Imagem JPEG.
- Para o nome de arquivo JPEG, use o nome de arquivo padrão ou digite um novo nome de arquivo com a extensão .jpg.
- Clicar na aba JPEG.

Dimensões Digite valores de largura e altura em pixels para a imagem de bitmap exportada ou selecione Corresponder filme para igualar o tamanho do JPEG ao do Palco e manter a proporção da imagem original.

Qualidade Arraste o controle deslizante ou digite um valor para controlar a quantidade de compactação do arquivo JPEG. Quanto mais baixa for a qualidade da imagem, menor será o tamanho do arquivo, e vice-versa. Para determinar a melhor combinação de tamanho e qualidade, tente diferentes configurações.

Nota: Para alterar a configuração de compactação do objeto, use a caixa de diálogo Propriedades do bitmap para definir a qualidade de exportação do bitmap por objeto. A opção de compactação padrão na caixa de diálogo Propriedades do bitmap aplica a opção Qualidade JPEG das configurações de publicação.

Progressivo Mostra imagens JPEG progressivas incrementalmente em um navegador da web, o que faz as imagens serem exibidas mais rápido quando carregadas por meio de uma conexão de rede lenta. Semelhante ao entrelaçamento em imagens GIF e PNG.

- Clique em OK.

Especificação de configurações de publicação para arquivos PNG (CS5)

[Para o início](#)

PNG é o único formato de plataforma cruzada que suporta transparência (um canal alfa). Ele também é o formato de arquivo nativo do Adobe® Fireworks®.

O Flash Professional exporta o primeiro quadro do arquivo SWF como arquivo PNG, exceto se você marcar um outro quadro-chave para exportação inserindo o rótulo de quadro #Static.

- Selecione Arquivo > Configurações de publicação, clique em Formatos e selecione Imagem PNG.
- Para o nome de arquivo PNG, use o nome de arquivo padrão ou digite um novo nome de arquivo com a extensão .png.
- Clique em PNG.

Dimensões Digite valores de largura e altura em pixels para a imagem de bitmap exportada ou selecione Corresponder filme para igualar o tamanho da imagem PNG ao do arquivo SWF e manter a proporção da imagem original.

Profundidade de bits Defina o número de bits por pixel e cores a serem usados ao criar a imagem. Quanto maior a profundidade de bits, maior o arquivo.

- 8 bits por canal (bpc) para uma imagem de 256 cores
- 24 bpc para milhares de cores
- 24 bpc com Alfa para milhares de cores com transparência (32 bpc)

- Para especificar configurações de aparência para o PNG exportado, selecione uma destas opções:

Otimização de cores Remove cores não utilizadas da tabela de cores do arquivo PNG, reduzindo o tamanho do arquivo em 1000 a 1500 bytes, sem afetar a qualidade da imagem, mas aumentando ligeiramente os requisitos de memória. Não produz efeitos em paletas adaptáveis.

Entrelaçar Mostra em incrementos o arquivo PNG exportado em um navegador à medida que o download ocorre. Permite que o usuário veja o conteúdo gráfico básico do arquivo antes de seu download completo e pode fazer o download do arquivo mais rapidamente em uma conexão de rede lenta. Não entrelace um arquivo PNG animado.

Suavidade Aplica suavização de borda a um bitmap exportado para produzir uma imagem de bitmap de melhor qualidade e melhorar a qualidade de exibição do texto. No entanto, a suavização pode causar a exibição de um halo de pixels cinza em volta da imagem com suavização de borda em um plano de fundo colorido, aumentando o tamanho do arquivo PNG. Exporte uma imagem sem suavização se

aparecer um halo ou se estiver colocando uma transparência PNG sobre um plano de fundo multicolorido.

Pontilhar sólidos Aplica pontilhamento a cores sólidas e gradientes.

Remover gradientes (Padrão desativado) converte todos os preenchimentos gradientes do aplicativo em cores sólidas usando a primeira cor do gradiente. Os gradientes aumentam o tamanho do PNG e geralmente oferecem baixa qualidade. Para evitar resultados inesperados, selecione a primeira cor dos gradientes cuidadosamente se usar esta opção.

5. Se você selecionou 8 bpc para Profundidade de bits, selecione uma opção de Pontilhamento para especificar quantos pixels de cores disponíveis serão combinados para simular cores não disponíveis na paleta atual. O pontilhamento pode melhorar a qualidade da cor, mas aumenta o tamanho do arquivo. Selecione uma das seguintes opções:

Nada Desativa o pontilhamento e substitui cores ausentes na tabela de cores básicas por cores sólidas da tabela mais próximas à cor especificada. Desativar o pontilhamento pode resultar em arquivos menores, mas também em cores insatisfatórias.

Ordenado Oferece pontilhamento de boa qualidade com pouco aumento no tamanho do arquivo.

Difusão Oferece a melhora qualidade de pontilhamento mas aumenta o tamanho do arquivo e o tempo de processamento. Também funciona somente com a paleta de 216 cores da Web selecionada.

6. Selecione um dos seguintes Tipos de paleta para definir a paleta de cores para a imagem PNG:

Web 216 Usa a paleta padrão segura para a Web de 216 cores para criar a imagem PNG, oferecendo boa qualidade de imagem e processamento mais rápido no servidor.

Adaptável Analisa as cores da imagem e cria uma tabela de cores exclusiva para o arquivo PNG selecionado. O melhor para sistemas que mostram milhares ou milhões de cores; cria a cor mais precisa para a imagem, mas resulta em um arquivo de tamanho maior do que um PNG criado com a paleta de 216 cores segura para Web.

Adaptável para encaixe na Web É o mesmo que a paleta Adaptável, com a diferença de converter cores semelhantes na paleta de 216 cores segura para a Web. A paleta de cores resultante é otimizada para a imagem, mas quando possível o Flash Professional utiliza cores da paleta de 216 cores segura para a Web. Isso produz cores melhores para a imagem quando a paleta de 216 cores segura para a Web está ativa em um sistema de 256 cores. Para reduzir o tamanho de um arquivo PNG com uma paleta adaptável, use a opção Cores máximas para reduzir o número de cores da paleta.

Personalizada Especifica a paleta que você otimizou para a imagem selecionada. A paleta personalizada é processada na mesma velocidade da paleta de 216 cores segura para a Web. Para usar esta opção, é preciso saber como criar e usar paletas personalizadas. Para selecionar uma paleta personalizada, clique no ícone da pasta Paleta (ícone de pasta que aparece ao final do campo de texto Paleta) e selecione um arquivo de paleta. O Flash Professional suporta paletas salvas no formato ACT, exportado pelos principais aplicativos gráficos.

7. Para definir o número de cores usadas na imagem PNG, se você selecionou a paleta Adaptável ou Adaptável para encaixe na Web, digite um valor para Cores máximas. Um número menor de cores pode produzir um arquivo menor, mas pode degradar as cores da imagem.
8. Para selecionar um método de filtragem por linha para tornar o arquivo PNG mais compactável e experimentar as diferentes opções de uma imagem específica, selecione uma das seguintes opções de Filtro:

Nada Desativa a filtragem.

Abaixo Transmite a diferença entre cada byte e o valor do byte correspondente do pixel anterior.

Acima Transmite a diferença entre cada byte e o valor do byte correspondente do pixel imediatamente superior.

Médio Usa a média dos dois pixels vizinhos (esquerda e acima) para prever o valor de um pixel.

Caminho Computa uma função linear simples dos três pixels vizinhos (esquerda, acima, superior esquerdo) e seleciona o pixel vizinho mais próximo do valor computado como previsão da cor.

Adaptável Analisa as cores da imagem e cria uma tabela de cores exclusiva para o arquivo PNG selecionado. Melhor para sistemas que mostram milhares ou milhões de cores; cria a cor mais precisa para a imagem, mas resulta em arquivo de tamanho maior que um PNG criado com a paleta de 216 cores para web. Reduza o tamanho de um PNG criado com uma paleta adaptável reduzindo o número de cores da paleta.

9. Clique em OK.

Visualizar o formato e as configurações de publicação (CS5)

[Para o início](#)

O comando Publicar visualização exporta o arquivo e abre a visualização no navegador padrão. Se você visualizar um vídeo QuickTime, Publicar visualização inicia o Player do vídeo QuickTime. Se você visualizar um projetor, o Flash Professional inicia o projetor.

❖ Selecione Arquivo > Publicar visualização e selecione o formato de arquivo a ser visualizado.

Usando os valores de Configurações de publicação atual, o Flash Professional cria um arquivo do tipo especificado no mesmo local do arquivo FLA. Este arquivo permanece nesse local até que você o substitua ou o exclua.

Uso de perfis de publicação (CS5)

[Para o início](#)

Os perfis de publicação permitem:

- Salvar uma configuração de publicação, exportá-la e importar o perfil de publicação para outros documentos ou para que outros possam usá-lo.
- Importar perfis de publicação para uso no seu documento.
- Criar perfis para publicação em vários formatos de mídia.
- Criar um perfil de publicação para uso interno diferente da forma como você publica os arquivos para um cliente.
- Criar um perfil de publicação padrão para sua empresa, para garantir que os arquivos sejam publicados uniformemente.

Os perfis de publicação são salvos no nível do documento, e não do aplicativo.

Criação de um perfil de publicação

1. Na caixa de diálogo Configurações de publicação, clique no botão Criar novo perfil .
2. Nomeie o perfil de publicação e clique em OK.
3. Especifique as configurações de publicação para o documento e clique em OK.

Duplicar, modificar ou excluir um perfil de publicação

❖ No menu pop-up Perfil atual (Arquivo > Configurações de publicação), selecione o perfil de publicação a ser usado:

- Para criar um perfil duplicado, clique no botão Duplicar perfil . Digite um nome de perfil na caixa de texto Duplicar nome e clique em OK.
- Para modificar um perfil de publicação, especifique as novas configurações de publicação para o documento e clique em OK.
- Para excluir um perfil de publicação, clique no botão Excluir perfil  e clique em OK.

Exportação de um perfil de publicação

1. No menu pop-up Perfil atual (Arquivo > Configurações de publicação), selecione o perfil de publicação a ser exportado.
2. Clique no botão Importar/exportar perfil  e selecione Exportar. Exporte um perfil de publicação como arquivo XML para importação para outros documentos.
3. Aceite o local padrão no qual será salvo o perfil de publicação ou navegue para um novo local e clique em Salvar.

Importação de um perfil de publicação

Outros usuários podem criar e exportar perfis de publicação, que você pode importar e selecionar como uma opção de configurações de publicação.

1. Selecione Arquivo > Configurações de publicação, clique em Importar/exportar perfil  e selecione Importar.
2. Navegue para o arquivo XML do perfil de publicação e clique em Abrir.

Mais tópicos da Ajuda

[Visão geral da publicação](#)



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Dimensionamento e cache de símbolos

[Escalando conteúdo no palco](#)

[Sobre dimensionamento de 9 fatias e símbolos de clipe de filme](#)

[Editar símbolos de clipe de filme com dimensionamento de 9 fatias](#)

[Melhoria da renderização com a cache de bitmap](#)

[Especificar bitmap em cache para uma instância do símbolo](#)

[Especificar uma cor de fundo para uma instância do símbolo em cache \(somente CS5.5\)](#)

Escalando conteúdo no palco

[Para o início](#)

Você pode escalar itens no palco das seguintes formas:

- Escalar instâncias de símbolo individuais com a ferramenta Transformação Livre, com o painel Propriedades ou com o painel Transformar.
- Escalar instâncias de símbolos individuais com escala de 9 porções e com as ferramentas e painéis listados acima.
- Escalando conteúdos completos do palco ao redimensionar o palco (somente CS5.5).

Escale uma instância de símbolo individual

1. Selecione uma instância de símbolo no palco.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione a ferramenta Transformação Livre no painel Ferramentas e, em seguida, arraste os cantos ou bordas da instância para redimensioná-la.
 - Abra o painel Propriedades (Janela > Propriedades) e edite as propriedades Altura e Largura da instância.
 - Abra o painel Transformar (Janela > Transformar) e edite as propriedades Altura da Escala e Largura da Escala da instância.

Escalar todo o conteúdo ao redimensionar o palco (somente CS5.5)

1. Escolha Modificar > Documento.
 2. Na caixa de diálogo Configurações do Documento, insira novos valores para as dimensões Altura e Largura do documento. Esse é o tamanho do palco.
 3. Selecione o Conteúdo da Escala com a opção Palco. Clique em OK.
- A escala é aplicada a todos os conteúdos de todos os quadros.

Tutoriais e vídeos

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Dimensionamento de ativos](#) (4:20, Adobe TV)
- Exemplo de ActionScript 3.0: [Escala e redimensionamento de ativos para uso em múltiplas telas](#) (Paul Trani, cookbooks.adobe.com)

Sobre dimensionamento de 9 fatias e símbolos de clipe de filme

[Para o início](#)

O dimensionamento de 9 fatias permite especificar como a escala será aplicada a áreas específicas do clipe de filme. Com o dimensionamento de 9 fatias você pode assegurar que o clipe de filme seja exibido corretamente quando dimensionado. No dimensionamento normal, o Flash Professional dimensiona igualmente todas as partes do clipe de filme e nos tamanhos horizontal e vertical. Em muitos cliques de filme, o dimensionamento por igual pode fazer com que os gráficos do clipe pareçam estranhos, especialmente nos cantos e nas bordas de cliques de filme retangulares. Isso geralmente vale para cliques de filme usados como elementos da interface do usuário, por exemplo, botões.

O clipe de filme é visualmente dividido em nove seções com uma camada do tipo grade, e cada uma das nove áreas é dimensionada independentemente. Para manter a integridade visual do clipe de filme, os cantos não são dimensionados, ao passo que as áreas restantes da imagem são dimensionadas (em vez de ajustadas) para maior ou menor, conforme o necessário.

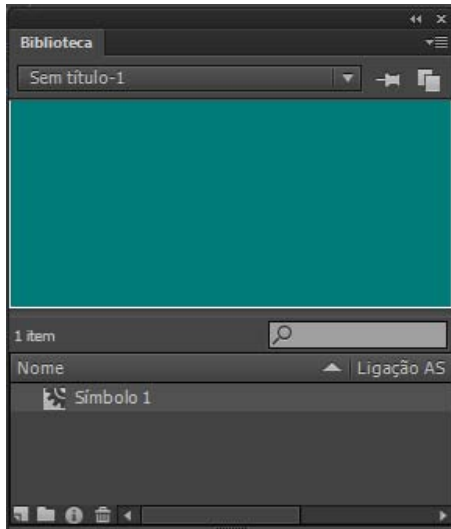
Quando um símbolo de clipe de filme tem dimensionamento de 9 fatias aplicado, ele é exibido na visualização do painel Biblioteca mostrando as guias. Se estiver selecionada a opção Controle > Habilitar visualização ao vivo, quando você dimensionar as ocorrências do clipe de filme, verá o dimensionamento de 9 fatias aplicado no próprio Palco.

Nota: A configuração da Visualização ao vivo não pode ser usada com um documento do ActionScript 3.0.

Nota: O dimensionamento de 9 fatias não pode ser aplicado a símbolos tipo Gráfico ou Botão. Bitmaps dentro de cliques de filme ativados de 9 fatias são dimensionados normalmente, sem distorção de 9 fatias, enquanto os demais conteúdos do clique de filme são dimensionados de acordo com as guias de 9 fatias.

Nota: O dimensionamento de 9 fatias às vezes é conhecido como “escala 9”.

Um clique de filme ativado de 9 fatias pode conter em si objetos aninhados, mas apenas determinados tipos de objetos dentro do clique de filme são dimensionados adequadamente no modo de 9 fatias. Para fazer um clique de filme com objetos internos que também seguem o dimensionamento de 9 fatias quando o clique de filme é dimensionado, os objetos aninhados devem ser formas, objetos de desenho, grupos ou símbolos gráficos.



Um símbolo com o dimensionamento de 9 fatias habilitado no painel Biblioteca e dimensionado no Palco

Para assistir a tutoriais em vídeo sobre o dimensionamento de 9 fatias, consulte:

- www.adobe.com/go/vid0204_br
- www.adobe.com/go/vid0205_br

Editar símbolos de clique de filme com dimensionamento de 9 fatias

[Para o início](#)

Por padrão, as guias de fatias são colocadas em 25% (ou 1/4) da largura e altura do símbolo a partir da borda do símbolo. No modo de edição de símbolo, as guias de fatias são exibidas como linhas pontilhadas sobrepostas ao símbolo. As guias de fatias não se ajustam quando você as arrasta no quadro de colagem. As guias não são exibidas quando o símbolo está no palco.

Você não pode editar símbolos habilitados com 9 fatias no local do Palco. É necessário editá-los no modo de edição de símbolo.

Nota: Ocorrências criadas a partir de um símbolo de clique de filme habilitado com 9 fatias podem ser transformadas, mas não devem ser editadas. A edição dessas ocorrências pode gerar resultados imprevisíveis.

Para assistir a tutoriais em vídeo sobre o dimensionamento de 9 fatias, consulte:

- www.adobe.com/go/vid0204_br
- www.adobe.com/go/vid0205_br

Habilitar dimensionamento de 9 fatias para um símbolo de clique de filme existente

1. Com o documento de origem aberto, selecione Janela > Biblioteca.
2. Selecione um clique de filme, botão ou símbolo gráfico no painel Biblioteca.
3. Selecione Propriedades no menu do painel Biblioteca.
4. Selecione Habilitar guias para dimensionamento de 9 fatias.

Editar um símbolo de clique de filme habilitado com 9 fatias

1. Entre no modo de edição de símbolo seguindo um destes procedimentos:
 - Selecione a ocorrência do símbolo no palco e clique com o botão direito (Windows) ou Ctrl+clique (Macintosh) e selecione Editar.
 - Selecione o símbolo no painel Biblioteca e clique com o botão direito (Windows) ou clique com a tecla Ctrl (Macintosh) e selecione Editar.
 - Clique duas vezes no símbolo no painel Biblioteca.
 2. Para mover as guias horizontais ou verticais, arraste e solte a guia. A nova posição da guia é atualizada na visualização do símbolo na Biblioteca.
-

Melhoria da renderização com a cache de bitmap

O cache de bitmap em tempo de execução permite otimizar o desempenho da reprodução, especificando se o clipe de filme estático (por exemplo, uma imagem de plano de fundo) ou símbolo de botão deve ser armazenado em cache como um bitmap em tempo de execução. Por padrão, o Flash Player redesenha cada item vetorial do Palco em cada quadro. Armazenar em cache um clipe ou um símbolo de botão como um bitmap impede que o Flash Player precise redesenhar o item continuamente, pois a imagem será um bitmap e sua posição no Palco não mudará. Isso aumenta consideravelmente a velocidade de reprodução.

Por exemplo, quando você criar uma animação com um fundo complexo, crie um clipe filme que contenha todos os itens que fazem parte do fundo. Então, selecione 'Cache como bitmap' para o clipe de filme de fundo no inspetor de Propriedade. Durante a reprodução, o plano de fundo é renderizado como um bitmap armazenado na profundidade de tela atual. O Flash Player desenha o bitmap no Palco rapidamente e somente uma vez, permitindo que a animação seja reproduzida com maior velocidade e com mais fluidez.

Sem o cache do bitmap, a animação talvez fosse reproduzida muito lentamente.

O cache de bitmap permite utilizar um clipe de filme e congelar automaticamente em um certo local. Se uma região for alterada, o cache do bitmap será atualizado vetorialmente. Este processo minimiza o número de redesenhos que o Flash Player deve realizar e oferece um desempenho de reprodução mais rápido e mais suave.

Só use o cache de bitmap em tempo de execução em clipes de filme complexos e estáticos em que a posição, mas não o conteúdo do clipe de filme, é alterada em cada quadro da animação. O uso do cache de bitmap em tempo de execução permite obter melhoria de desempenho na reprodução, mas essa melhoria só é perceptível em clipes de filme com conteúdo complexo. A técnica não irá melhorar o desempenho para clipes de filme mais simples.

Para obter mais informações, consulte Quando habilitar o armazenamento em cache, em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#).

Guy Watson escreveu um artigo detalhado sobre o uso da cache de bitmap no Flash Professional Developer Center, chamado [Utilização do cache de bitmap no Flash](#).

O tutorial em vídeo [Otimização de animações e arquivos FLA \(7:24\) \(CS3\)](#) também dá dicas sobre o uso da cache de bitmap em tempo de execução.

Nota: Você só pode usar a opção Usar cache de bitmaps em tempo de execução em símbolos de clipe de filme e botão.

O clipe de filme não usa um bitmap (mesmo se a opção Usar cache de bitmaps em tempo de execução estiver selecionada), mas em vez disso, aplica acabamento ao símbolo de clipe de filme ou botão usando dados de vetor, nas seguintes circunstâncias:

- O bitmap é muito grande (maior do que 2880 pixels em cada direção).
- O Flash Player não consegue reservar memória para o bitmap (gerando um erro de insuficiência de memória).

Especificar bitmap em cache para uma instância do símbolo

1. Selecione o clipe de filme ou símbolo de botão no palco.
2. No Inspetor de propriedades, selecione a opção Cache como Bitmap (CS5) ou selecione Cache como Bitmap no menu Renderização (CS5.5).

Especificar uma cor de fundo para uma instância do símbolo em cache (somente CS5.5)

Quando o Armazenamento em Cache do Bitmap de uma instância de símbolo é ativado, é possível escolher uma cor de fundo opaca para a instância. Por padrão, a cor de fundo é transparente.

1. Selecione a ocorrência no palco.
2. Na seção Exibir, no painel Propriedades, selecione Opaco no menu Fundo do Bitmap.
3. Selecione uma cor de fundo no seletor de cores.

Vídeos e tutoriais

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Exportar como bitmap e armazenar em cache como bitmap](#) (2:06, Adobe TV)



Definir preferências no Flash

[Definir preferências da](#)

[Definir preferências gerais](#)

[Definir as preferências de Formato Automático para o ActionScript](#)

[Preferências da Área de transferência](#)

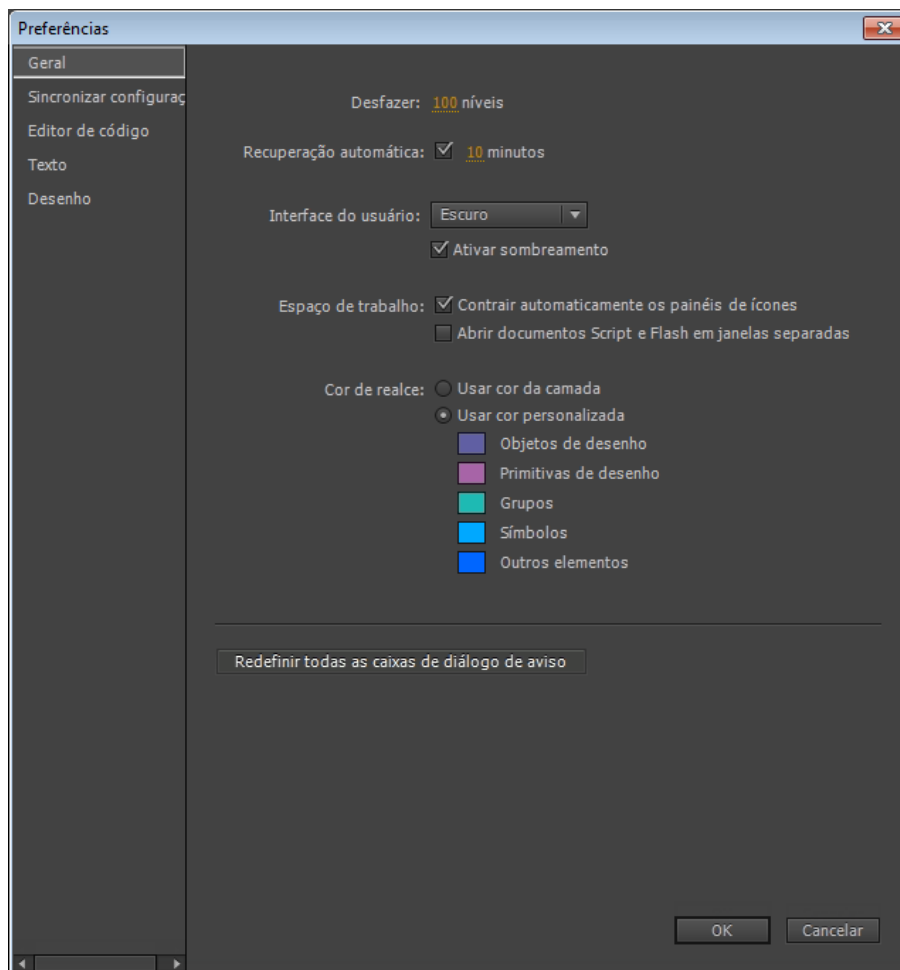
[Definir preferências de texto](#)

[Definir preferências de aviso](#)

[Defina as preferências para Publicar cache \(CS5.5 apenas\)](#)

[Restauração das configurações padrão para todas as preferências](#)

É possível definir preferências para operações de aplicação geral, operações de edição e operações da área de transferência.



A categoria Geral na caixa de diálogo Preferências.

Definir preferências da

[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Preferências (Windows) ou Flash > Preferências (Macintosh).
2. Faça uma seleção na lista Categoria e selecione uma das respectivas opções.

Definir preferências gerais

[Para o início](#)

Ao iniciar Especifique o documento a ser aberto quando o aplicativo é iniciado.

Desfazer no nível do documento ou do objeto Desfazer em nível de documento mantém uma única lista de todas as ações para todo o documento Flash Professional. Desfazer em nível de objeto mantém listas separadas das ações para cada objeto no documento. O nível do objeto permite desfazer uma ação em um objeto, sem a necessidade de também desfazer as ações em outros objetos que podem ter sido

modificados após o objeto de destino.

Nota: A opção de desfazer no nível do objeto foi desaprovaada com o Flash Professional CC.

Níveis de desfazer Para definir o número de níveis de desfazer ou refazer, digite um valor de 2 a 300. Os níveis de desfazer exigem mais memória; quanto mais níveis de desfazer existirem, mais memória do sistema é consumida. O padrão é 100.

Espaço de trabalho Para abrir uma nova guia de documento na janela do aplicativo ao selecionar Controle > Testar, selecione Abrir filme de teste em guias. O padrão é abrir o filme de teste em sua própria janela. Para apresentar os painéis contraídos automaticamente no modo de ícone quando clicar fora deles, selecione Contrair automaticamente painéis para ícones.

Seleção Para controlar a forma de seleção de vários elementos, faça/desfaça a Seleção de deslocamento. Quando **Seleção de deslocamento** está desativada, clicar em elementos adicionais acrescentará esses elementos à seleção atual. Quando a Seleção de Deslocamento estiver ativada, clicar em elementos adicionais desfaz a seleção de outros elementos, a menos que você mantenha a tecla Shift pressionada.

Mostrar Dicas de Ferramentas Mostra dicas de ferramentas quando o ponteiro pausa sobre um controle. Para ocultar as dicas de ferramentas, cancele a seleção dessa opção.

Sensível ao contato Seleciona objetos quando qualquer parte deles estiver incluída no retângulo do letreiro, durante a ação de arrastar com a ferramenta Seleção ou Laço. O padrão é que os objetos são selecionados apenas quando o retângulo do letreiro da ferramenta circunda completamente o objeto.

Mostrar eixos em 3D Exibe uma sobreposição dos eixos X, Y e Z em todos os cliques de filme 3D Isso torna mais fácil para identificá-los no Palco.

Linha do tempo Para usar uma seleção com base em extensão na Linha do tempo, em vez da seleção padrão com base em quadros, selecione Seleção com base em extensão.

Âncora com nome em cena Transforme o primeiro quadro em cada cena em um documento uma âncora com nome. As âncoras com nome permitem usar os botões Avançar e Voltar em um navegador, para saltar de cena em cena.

Cor de realce Para usar a cor do contorno da camada atual, selecione uma cor no painel ou selecione Usar cor da camada.

Impressão (apenas no Windows) Para desativar a saída PostScript® durante a impressão em uma impressora PostScript, selecione Desativar PostScript. Por padrão, esta opção fica desmarcada. Selecione essa opção se tiver problemas ao imprimir em uma impressora PostScript; no entanto, esta opção reduz a velocidade de impressão.

Recuperação automática (CS5.5 apenas) Quando ativada (configuração padrão), essa configuração salva uma cópia de cada arquivo aberto no intervalo de tempo especificado, na mesma pasta que os originais. Se você ainda não salvou o arquivo, o Flash salva-o e copia-o em sua pasta Temp. Os nomes dos arquivos são iguais aos dos originais, com "RECOVER_" adicionado ao início do nome. Se o Flash Pro fechar inesperadamente, uma caixa de diálogo aparece ao reiniciar para permitir que você abra o arquivo de autorrecuperação. Ao sair do Flash Pro normalmente, os arquivos de autorrecuperação são excluídos.

Escalar Conteúdo (somente CS5.5) Opções para escalar conteúdo ao redimensionar o palco com a caixa de diálogo Propriedades do Documento (Modificar > Documento). Para manter objetos alinhados ao canto superior esquerdo do palco, selecione **Alinhar ao Canto Superior Esquerdo**. Para redimensionar itens em camadas bloqueadas ou ocultas da linha de tempo, selecione **Incluir Camadas Bloqueadas e Ocultas**.

Definir as preferências de Formato Automático para o ActionScript

[Para o início](#)

❖ Selecione uma das opções a seguir. Para visualizar o efeito de cada seleção, observe o painel Visualizar.

Preferências da Área de transferência

[Para o início](#)

As Preferências da Área de Transferência controlam como o Flash processará as imagens em bitmap que foram copiadas para a área de transferência.

Profundidade de cores (Somente Windows) Especifica a profundidade máxima de cor dos dados de imagem copiados para a área de transferência. Imagens com maior profundidade são copiadas com a menor resolução. É melhor definir essa como a profundidade máxima das imagens com as quais você pretende trabalhar.

Tipo (Somente Macintosh) Especifica a profundidade máxima de cor dos dados de imagem copiados para a área de transferência. Imagens com maior profundidade são copiadas com a menor resolução. É melhor definir essa como a profundidade máxima das imagens com as quais você pretende trabalhar.

Resolução Indica a resolução a ser utilizada para os dados de imagem copiados para a área de transferência. É recomendável definir essa como a resolução máxima das imagens com as quais você pretende trabalhar.

Limite de Tamanho (Somente Windows) Para especificar a quantidade de RAM utilizada quando uma imagem de bitmap é colocada na área de transferência, digite um valor em kilobyte no campo de texto Limite de Tamanho. Aumente esse valor quando estiver trabalhando com imagens de bitmap grandes ou de alta resolução.

Definir preferências de texto

[Para o início](#)

- Para o Padrão de mapeamento de fontes, selecione uma fonte a ser usada durante a substituição de fontes ausentes em documentos abertos no Flash Professional.
- Para as opções de Texto vertical, selecione Orientação padrão do texto (desmarcada por padrão).
- Para inverter a direção de exibição de texto padrão, selecione a opção Fluxo de texto da direita para a esquerda (desmarcada por padrão).

- Para desativar o kerning para texto vertical, selecione a opção Sem kerning (desmarcada por padrão). A desativação do kerning é útil para aprimorar o espaçamento para algumas fontes que utilizam tabelas de kerning.
- Para o Método de entrada, selecione o idioma apropriado.

Definir preferências de aviso

[Para o início](#)

- Para receber um aviso ao tentar salvar documentos com conteúdo específico à ferramenta de criação do Adobe® Flash® Professional, como um arquivo Flash CS5/5.5, selecione "Avisar sobre gravação para compatibilidade com o Adobe Flash CS4" (padrão).
- Para receber um aviso se a URL para um documento tiver sido alterada desde a última vez que você a abriu e editou, selecione Avisar sobre alterações de URL ao iniciar e editar.
- Para receber um alerta quando o Flash Professional inserir quadros no documento para acomodar arquivos de áudio ou vídeo importados, selecione Avisar sobre a inserção de quadros ao importar conteúdo.
- Para receber um alerta ao selecionar a Codificação padrão que pode levar à perda potencial de dados ou à corrupção de caracteres, selecione Avisar sobre conflitos de codificação ao exportar arquivos do ActionScript. (Por exemplo, se você criar um arquivo com caracteres em inglês, japonês e coreano, e selecionar Codificação padrão em um sistema inglês, os caracteres japoneses e coreanos serão corrompidos.)
- Para receber um aviso ao tentar editar um símbolo com efeitos de linha do tempo aplicados a ele, selecione Avisar sobre a conversão de objetos gráficos de efeitos.
- Para receber um aviso ao criar um site no qual a pasta raiz local sobrepõe a pasta de outro site, selecione Avisar sobre sites com pasta raiz sobreposta.
- Para receber um aviso ao converter um símbolo com um comportamento anexado a um símbolo de tipo diferente — por exemplo, quando um clipe de vídeo é convertido em um botão — selecione Avisar sobre a conversão de símbolos de comportamento.
- Para receber um aviso ao converter um símbolo em um símbolo de um tipo diferente, selecione Avisar sobre a conversão de símbolos.
- Para receber um aviso quando o Flash Professional converte um objeto gráfico desenhado no modo de Desenho de objeto em um grupo, selecione Avisar sobre a conversão automática de objeto de desenho em grupo.
- Para exibir avisos em controles para recursos sem suporte pela versão do Flash Player, que é o objetivo do arquivo FLA atual nas Configurações de publicação, selecione Mostrar avisos de incompatibilidade em controles de recursos.
- Avisar sobre Salvamento Automático e Recuperação Automática (somente Flash Pro CS5.5). Se estiver selecionado, o Flash o lembrará de ativar o Salvamento Automático para qualquer documento que você salvar e modificar, se o Salvamento Automático ainda não estiver ativado. Esse lembrete ocorre uma vez para cada documento.

Defina as preferências para Publicar cache (CS5.5 apenas)

[Para o início](#)

A Cache de Publicação armazena fontes e sons MP3 para acelerar a criação de arquivos SWF quando você usa o comando Publicar ou Testar.

Durante uma sessão do Flash, na primeira vez que você cria um arquivo SWF de um arquivo FLA, o Flash Pro coloca na Cache de Publicação cópias compactadas de quaisquer fontes e sons MP3 que você está usando. Durante a operação Testar Filme ou Publicar subsequentes, se as fontes e os sons não foram alterados no FLA, as versões da cache serão usadas para criar o arquivo SWF.

Nota: Somente sons de eventos de MP3 aos quais o Flash adiciona compactação extra são incluídos na Cache de Publicação. Os sons de transmissões não são incluídos na cache.

As preferências da Cache de Publicação incluem as seguintes configurações:

Ativar cache de publicação Selecione essa opção para ativar ou desativar a Cache de Publicação.

Limite de tamanho do cache de disco A quantidade máxima de espaço em disco a ser usada para a Cache de Publicação.

Limite de tamanho do cache de memória A quantidade máxima de RAM a ser usada para a Cache de Publicação. Quando a cache excede essa quantidade, as entradas que não foram usadas recentemente são movidas para o disco.

Tamanho máximo da entrada do cache de memória O tamanho máximo de uma fonte compactada individual ou de um som MP3 que pode ser adicionado à Cache de Publicação na RAM. Os itens maiores são gravados em disco.

Para limpar a Cache de Publicação, escolher Controle > Limpar Cache de Publicação ou Controlar > Limpar Cache de Publicação e Testar Filme.

Restauração das configurações padrão para todas as preferências

[Para o início](#)

❖ Mantenha pressionadas as teclas Control+Alt+Shift (Windows) ou Command+Option+Shift (Mac OS) enquanto inicia o Flash.

Mais tópicos da Ajuda

 [Incorporar fontes para proporcionar uma aparência uniforme ao texto](#)

[Opções de importação de objeto do Illustrator](#)



Gerenciamento de arquivos

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Publicação no Adobe AIR para desktop

[Sobre o Adobe AIR](#)

[Criar um arquivo do Adobe AIR](#)

[Visualizar ou publicar um aplicativo do Adobe AIR](#)

[Criação de arquivos do aplicativo do AIR e do instalador](#)

[Assinatura do aplicativo](#)

[Adicionar ou remover uma versão do AIR SDK](#)

Sobre o Adobe AIR

[Para o topo](#)

O Adobe® AIR™ é um tempo de execução entre vários sistemas operacionais que permite potencializar suas habilidades de desenvolvimento para Web existentes (Adobe® Flash® Professional, Adobe® Flex™, Adobe®Flash Builder™, HTML, JavaScript® e Ajax) para criar e implantar Aplicações ricas para internet (RIAs) na área de trabalho. O AIR permite trabalhar em ambientes familiares, potencializar as ferramentas e abordagens que você considera mais confortáveis e, oferecendo suporte a Flash, Flex, HTML, JavaScript e Ajax, criar a melhor experiência possível que atenda a suas necessidades.

Usuários interagem com aplicativos do AIR da mesma forma que interagem com aplicativos nativos da área de trabalho. O tempo de execução é instalado uma vez no computador do usuário e, em seguida, os aplicativos AIR são instalados e executados exatamente como qualquer outro aplicativo da área de trabalho. O tempo de execução oferece uma plataforma cruzada de sistema operacional e estrutura para implantação de aplicativos e, portanto, elimina os testes entre navegadores, assegurando funcionalidade e interações consistentes entre áreas de trabalho. Em vez de desenvolver para um sistema operacional específico, você direciona o tempo de execução.

O AIR altera significativamente o modo como os aplicativos podem ser criados, implantados e experimentados. Você obtém mais controle criativo e pode estender os aplicativos baseados em Flash, Flex, HTML e Ajax para a área de trabalho, sem ter que aprender as tecnologias tradicionais de desenvolvimento para área de trabalho.

Para obter informações sobre requisitos de software e hardware para aplicativos AIR móveis e para desktops, consulte [Requisitos do sistema AIR](#).

Para obter informações completas sobre o desenvolvimento de aplicativos do Adobe AIR™, consulte [Construindo aplicativos no Adobe AIR](#).

Vídeos, tutoriais e outros recursos

Os tutoriais em vídeo a seguir descrevem como criar aplicativos do AIR™ no Flash Pro:

- Vídeo: [Conversão de um Projeto Flash para AIR \(8:32\)](#)
- Vídeo: [Building Adobe AIR applications with Flash CS3 \(5:33\)](#)
- Vídeo: [Lynda.com Training for Developers – AIR Essential Training – Ch.5 Convert Flash content to AIR in Flash CS3 \(4:57\)](#)
- Vídeo: [Designing an AIR application \(8:51\)](#)
- Vídeo: [Creating custom chrome for AIR apps with Flash \(6:24\)](#)
- Blog/Vídeo: [One Application, Five Screens](#) (Christian Cantrell, Adobe blogs)
- Artigo: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (John Hattan, gamedev.net)
- TechNote: [Sobreposição de AIR 2.7 SDK para Flash Professional CS5.5](#)

Criar um arquivo Adobe AIR

[Para o topo](#)

Você pode criar documentos do Adobe AIR Flash usando a tela de boas-vindas do Flash ou o comando Arquivo > Novo, ou criar um Arquivo Flash do ActionScript® 3.0 e convertê-lo em um arquivo Adobe AIR por meio da caixa de diálogo Configurações de publicação.

Para criar um arquivo do Adobe AIR, execute um dos procedimentos a seguir:

- Inicie o Flash. A tela de boas-vindas é exibida. Se já tiver iniciado o Flash, feche quaisquer documentos abertos e volte para a tela de boas-vindas. Na tela Bem-vindo, selecione Adobe AIR 2 (CS5) ou AIR (CS5.5).

Observação: Se você desabilitou a tela de boas-vindas do Flash, poderá exibi-la novamente selecionando *Editar > Preferências e marcando Tela de boas-vindas na categoria Geral do menu pop-up Ao iniciar*.

- Escolha Arquivo > Novo e selecione Adobe AIR 2 (CS5) ou AIR (CS5.5) e clique em OK.

Abra um arquivo Flash existente e converta-o em arquivo AIR selecionando Adobe AIR no menu Player da aba Flash da caixa de diálogo Configurações de publicação (Arquivo > Configurações de publicação).

Observação: *(Somente Flash CS5) Se você salvou um arquivo AIR do Flash CS5 em formato Flash CS4, defina a versão do Player como AIR 1.5 manualmente na caixa de diálogo Configurações de Publicação quando abrir o arquivo no Flash CS.4. O Flash CS4 oferece suporte à publicação somente para AIR 1.5.*

Visualizar ou publicar um aplicativo do Adobe AIR

[Para o topo](#)

Você pode visualizar um arquivo AIR SWF do Flash quando ele for exibido na janela do aplicativo do AIR. A visualização é útil quando você quiser ver quais são os aspectos visíveis da aparência do aplicativo sem compactá-lo e instalá-lo.

1. Certifique-se de que definiu a configuração de Target para Adobe AIR na aba Flash da caixa de diálogo Configurações de publicação.
2. Selecione Controlar > Testar filme > Testar ou pressione Ctrl + Enter.

Se você ainda não definiu as configurações do aplicativo na caixa de diálogo AIR - Configurações do aplicativo e do instalador, o Flash gera um arquivo de descrição do aplicativo padrão (*swfname*-app.xml) para você na mesma pasta em que o arquivo SWF está gravado. Se você definir as configurações de aplicativo utilizando a caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador do AIR, o arquivo de descrição do aplicativo irá refleti-las.

Para publicar um arquivo AIR, execute um dos procedimentos a seguir:

- Clique no botão Publicar na caixa de diálogo Configurações de publicação.
- Clique no botão Publicar na caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador do AIR.
- Selecione Arquivo > Publicar.
- Selecione Arquivo > Publicar visualização.

Ao publicar um arquivo AIR, o Flash Pro cria um arquivo SWF e um arquivo de descrição do aplicativo XML, e compacta cópias de ambos, juntamente com qualquer outro arquivo que você adicionou ao seu aplicativo, em um arquivo do instalador AIR (*swfname*.air).

Observação: *(Apenas para o Windows) A publicação de um aplicativo do AIR falha, se o nome do arquivo contém caracteres que não pertençam ao inglês.*

Criação de arquivos do aplicativo do AIR e do instalador

[Para o topo](#)

Após concluir o desenvolvimento de seu aplicativo, especifique as configurações dos arquivos de descrição e do instalador do aplicativo do AIR necessários para implantá-lo. O Flash Pro cria os arquivos de descrição e do instalador juntamente com o arquivo SWF quando um arquivo AIR é publicado.

Especifique as configurações desses arquivos na caixa de diálogo AIR - Configurações do aplicativo e do instalador. Após criar um arquivo AIR, é possível abrir essa caixa de diálogo a partir do Inspetor de propriedades ou do botão Configurações do menu Player, na aba Flash da caixa de diálogo Configurações de publicação.

Criar arquivos do aplicativo do Adobe AIR e do instalador

1. No Flash, abra o arquivo FLA ou o conjunto de arquivos que compõe seu aplicativo do Adobe AIR.
2. Salve o arquivo FLA do Adobe AIR antes de abrir a caixa de diálogo Configurações do AIR.
3. Selecione Arquivo > Configurações do AIR 2.
4. Preencha a caixa de diálogo Configurações do AIR e, em seguida, clique em Publicar.

Quando você clica no botão Publicar, os seguintes arquivos são compactados: o arquivo SWF, o arquivo de descrição do aplicativo, os arquivos de ícone do aplicativo e os arquivos listados na caixa de texto Arquivos incluídos. Se você ainda não criou um certificado digital, o Flash exibe a caixa de diálogo Assinatura digital quando você clica no botão Publicar.

A caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador do AIR é dividida em quatro abas: Geral, Assinatura, Ícones e Avançado. Para obter mais informações sobre as configurações, consulte as seções a seguir.

Configurações gerais

A aba Geral da caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador do AIR contém as seguintes opções:

Arquivo de saída O nome e o local do arquivo .air a ser criado quando se usa o comando Publicar.

Saída como O tipo de pacote a ser criado.

Pacote do AIR - Cria um arquivo de instalação padrão do AIR que presume que o tempo de execução do AIR pode ser baixado separadamente durante a instalação ou já está instalado no dispositivo alvo.

- Instalador Mac - Cria um arquivo de instalador para Macintosh completo.installer file.
- Aplicativo com tempo de execução incorporado - Cria um arquivo de instalação do AIR que contém o tempo de execução, para que outro download não seja necessário.

Instalador do Windows Selecione esta opção para compilar um instalador nativo específico à plataforma Windows (.exe) em vez de um instalador AIR independente da plataforma (.air).

Nome O nome do arquivo principal do aplicativo. O padrão é o nome do arquivo FLA.

Versão Opcional. Especifica o número da versão do aplicativo. O padrão é 1.0.

ID do aplicativo Identifica o aplicativo com uma ID exclusiva. Você pode alterar a ID padrão se preferir. Não use espaços nem caracteres especiais na ID. Os únicos caracteres válidos são 0-9, a-z, A-Z, . (ponto) e - (traço), extensão 1 a 212 caracteres. O padrão é com.adobe.example.applicationName.

Descrição Opcional. Permite digitar uma descrição do aplicativo para ser exibida na janela do instalador quando o usuário o instala. O padrão é em branco

Copyright Opcional. Permite digitar um aviso de copyright. O padrão é em branco

Estilo da janela Especifica o estilo da janela (ou cromo) que será utilizado na interface de usuário quando o usuário executa o aplicativo no computador. Você pode especificar Cromo do sistema (padrão), que se refere ao estilo visual de janela padrão que o sistema operacional usa. Também é possível especificar Cromo personalizado (opaco) ou Cromo personalizado (transparente). Para exibir seu aplicativo sem o cromo do sistema, selecione Nenhum. O Cromo do sistema rodeia o aplicativo com o controle de janelas padrão do sistema operacional. O Cromo personalizado (opaco) elimina o cromo padrão do sistema e permite a você criar um cromo do seu próprio aplicativo. (Você cria o cromo personalizado diretamente no arquivo FLA.) O Cromo personalizado (transparente) é igual ao Cromo personalizado (opaco), mas ele adiciona recursos transparentes às margens da página. Esses recursos servem para janelas de aplicativos que não são quadradas ou retangulares.

Modo de renderização Permite que você especifique qual método o tempo de execução do AIR usa para renderizar o conteúdo gráfico. As opções incluem:

- Automático - detecta automaticamente e usa o método de renderização mais rápido disponível no dispositivo.
- CPU - Usa o CPU.
- Direto - Renderiza utilizando Stage3D. Este é o método de renderização mais rápido disponível.

Para uma lista de processadores que não suportam o modo Direto, acesse [chipsets e drivers que não suportam Stage3D | Flash Player 11, AIR 3](#).

Perfis Quais perfis incluir durante a criação do arquivo AIR. Para limitar o aplicativo AIR a um perfil específico, desmarque os perfis desnecessários. Para obter mais informações sobre perfis do AIR, consulte [Perfis do aplicativo](#).

Arquivos incluídos Especifica os arquivos e as pastas adicionais a incluir no pacote do seu aplicativo. Clique no botão de adição (+) para adicionar arquivos e no botão de pasta para adicionar pastas. Para excluir um arquivo ou pasta da lista, selecione o arquivo ou a pasta e clique no botão de subtração (-).

Por padrão, o arquivo de descrição do aplicativo e o arquivo SWF principal são adicionados automaticamente à lista de pacotes. A lista de pacotes mostra esses arquivos mesmo se você ainda não tiver publicado o arquivo FLA do Adobe AIR. A lista de pacotes exibe os arquivos e pastas em uma estrutura simples. Os arquivos em uma pasta não são listados, e o caminho completo para os arquivos é mostrado, mas truncado se necessário.

Se você adicionou qualquer arquivo de extensão nativa do AIR ao caminho da biblioteca ActionScript, estes arquivos também aparecem nessa lista.

Os arquivos de ícone não são incluídos na lista. Quando o Flash compacta os arquivos, ele copia os arquivos de ícone para uma pasta temporária que é relativa ao local do arquivo SWF. O Flash exclui a pasta depois que a compressão estiver concluída.

Configurações de assinatura

A aba Assinatura da caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador do AIR permite especificar um certificado de assinatura de código para o aplicativo.

Para obter mais informações sobre assinaturas digitais, consulte [Assinatura do seu aplicativo](#) e [Assinatura digital de um arquivo AIR](#).

Configurações de ícones

A aba Ícones da caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador do AIR permite especificar um ícone para o aplicativo. O ícone é mostrado depois que você instala o aplicativo e o executa no tempo de execução do Adobe AIR. Você pode especificar quatro tamanhos diferentes de ícones (128, 48, 32 e 16 pixels) para permitir diferentes exibições nas quais os ícones são exibidos. Por exemplo, o ícone pode ser exibido no navegador do arquivo nas exibições em miniatura, detalhes e lado a lado. Ele também pode ser exibido como um ícone de área de trabalho e no título da janela do aplicativo do AIR, bem como em outros lugares.

O padrão da imagem do ícone será o ícone da amostra do aplicativo do AIR, se nenhum outro arquivo de ícone for especificado (somente no Flash CS5).

Para especificar um ícone, clique no tamanho do ícone na parte superior da aba Ícones e, em seguida, navegue até o arquivo a ser usado para o tamanho. Os arquivos devem estar no formato PNG (Portable Network Graphics).

Se você especificar uma imagem, ela deve estar no tamanho exato (128x128, 48x48, 32x32 ou 16x16). Se você não fornecer uma imagem para um tamanho de ícone específico, o Adobe AIR escala uma das imagens fornecidas para criar a imagem do ícone que está faltando.

Configurações avançadas

A aba Avançado permite especificar configurações adicionais para o arquivo de descrição do aplicativo.

É possível especificar quaisquer tipos de arquivo associados com que seu aplicativo AIR deve lidar. Por exemplo, se você definiu seu aplicativo para ser o aplicativo principal para suportar arquivos HTML, você deverá especificar isso na caixa de texto Tipos de arquivos associados.

Também é possível especificar configurações para os seguintes aspectos do aplicativo:

- O tamanho e a posição da janela inicial.
- A pasta na qual o aplicativo está instalado.
- A pasta de menu do programa na qual o aplicativo ficará.

A caixa de diálogo tem as seguintes opções:

Tipos de arquivos associados Permite especificar os tipos de arquivos associados para os quais o aplicativo do AIR fornece suporte. Clique no botão de adição (+) para adicionar um novo tipo de arquivo à caixa de texto. Clicar no botão de adição (+) exibe a caixa de diálogo Configurações de tipo de arquivo. Clicar no botão de subtração (-) remove um item que está selecionado na caixa de texto. Clicar no botão Lápis exibe a caixa de diálogo Configurações de tipo de arquivo e permite editar um item selecionado na caixa de texto. Por padrão, os botões de subtração (-) e Lápis estão desativados. A seleção de um item na caixa de texto ativa os botões de subtração (-) e Lápis, permitindo remover ou editar o item. O valor padrão na caixa de texto é Nenhum.

Configurações da janela inicial Permite especificar as configurações de tamanho e posição para a janela inicial do aplicativo.

- Largura: Especifica a largura inicial da janela em pixels. O valor padrão é em branco.
- Altura: Especifica a altura inicial da janela em pixels. O valor padrão é em branco.
- X: Especifica a posição inicial horizontal da janela em pixels. O valor padrão é em branco.
- Y: Especifica a posição inicial vertical da janela em pixels. O valor padrão é em branco.
- Largura máxima e altura máxima: Especifica o tamanho máximo da janela em pixels. Os valores padrão são em branco.
- Largura mínima e altura mínima: Especifica o tamanho mínimo da janela em pixels. Os valores padrão são em branco.
- Maximizável: Permite especificar se o usuário poderá maximizar a janela. Essa opção é selecionada (ou true) por padrão.
- Minimizável: Permite especificar se o usuário poderá minimizar a janela. Essa opção é selecionada (ou true) por padrão.
- Redimensionável: Permite especificar se o usuário poderá redimensionar a janela. Se essa opção não estiver selecionada, Largura máxima, Altura máxima, Largura mínima e Altura mínima serão desativadas. Essa opção é selecionada (ou true) por padrão.
- Visível: Permite especificar se a janela do aplicativo será visível inicialmente. A opção é selecionada (ou true) por padrão.

Outras configurações Permite especificar as seguintes informações adicionais sobre a instalação:

- Pasta de instalação: especifica a pasta na qual o aplicativo está instalado.
- Pasta de menu do programa (somente Windows): especifica o nome da pasta de menu do programa para o aplicativo.
- Usar UI personalizada para atualizações: especifica o que acontece quando um usuário abre um arquivo do instalador AIR de um aplicativo que já está instalado. Por padrão, o AIR exibe uma caixa de diálogo que permite ao usuário atualizar a versão instalada com a versão no arquivo AIR. Se você não quiser que o usuário tome essa decisão e que o aplicativo tenha o controle sobre as atualizações, selecione esta opção. A seleção desta opção substitui o comportamento padrão e fornece ao aplicativo o controle sobre suas atualizações.

Configurações de idiomas

O painel de Idiomas permite que você selecione os idiomas que você gostaria que sejam associados ao armazenamento do aplicativo ou ao marketplace. Ao selecionar um idioma, você permite que usuários de sistemas operacionais neste idioma façam download de seu aplicativo. Essas configurações de idioma não fazem mais nada para localizar a interface de usuário do aplicativo.

Se nenhum idioma for selecionado, o aplicativo é publicado com suporte para todos os idiomas. Isso evita que você precise selecionar todos os idiomas. Os idiomas listados são aqueles suportados pelo Adobe AIR. Android pode suportar outros idiomas.

Configurações de tipo de arquivo

O Flash exibirá a caixa de diálogo Configurações de tipo de arquivo se você clicar no botão de adição (+) ou Lápis na seção Tipos de arquivos

associados da aba Avançado para adicionar ou editar tipos de arquivo associados ao aplicativo AIR.

Os únicos dois campos obrigatórios nessa caixa de diálogo são Nome e Extensão. Se você clicar em OK e esses campos estiverem em branco, o Flash exibirá uma caixa de diálogo de erro.

Você pode especificar as seguintes configurações para um tipo de arquivo associado:

Nome O nome do tipo de arquivo (por exemplo, linguagem de markup de hipertexto, arquivo de texto ou de exemplo).

Extensão A extensão do nome do arquivo (por exemplo, html, txt ou xml), até 39 caracteres alfanuméricos básicos (A-Za-z0-9) e sem ponto à esquerda.

Descrição Opcional. A descrição de um tipo de arquivo (por exemplo, Arquivo de vídeo da Adobe).

Tipo de conteúdo Opcional. Especifica o tipo MIME do arquivo.

Configurações do ícone de tipo de arquivo Opcional. Permite especificar um ícone associado ao tipo de arquivo. Você pode especificar quatro tamanhos diferentes de ícone (128x128, 48x48, 32x32 e 16x16 pixels) para permitir diferentes exibições nas quais os ícones são exibidos. Por exemplo, o ícone pode ser exibido no navegador do arquivo nas exibições em miniatura, detalhes e lado a lado.

Se você especificar uma imagem, ela deverá ser do tamanho especificado. Se você não especificar um arquivo para um determinado tamanho, o AIR usará a imagem de um tamanho aproximado e a dimensionará para que se ajuste àquela ocorrência.

Para especificar um ícone, clique na pasta para o tamanho de ícone e selecione um arquivo de ícone para ser utilizado ou digite o caminho e o nome do arquivo para o arquivo de ícone na caixa de texto próxima ao prompt. O arquivo de ícone deve estar no formato PNG.

Após a criação de um novo tipo de arquivo, ele é mostrado na caixa de listagem Tipo de arquivo na caixa de diálogo Configurações avançadas.

Falha na criação de arquivos do aplicativo e do instalador

Ocorre falha na criação dos arquivos do aplicativo e do instalador nas seguintes situações:

- A string de ID do aplicativo tem um tamanho incorreto ou contém caracteres inválidos. A string de ID do aplicativo pode conter de 1 a 212 caracteres e incluir os seguintes caracteres: 0-9, a-z, A-Z, . (ponto), - (hífen).
- Os arquivos da lista Arquivos incluídos não existem.
- Os tamanhos dos arquivos personalizados de ícone estão incorretos.
- A pasta de destino do AIR não tem acesso de gravação.
- Você não assinou o aplicativo ou não especificou que ele é um aplicativo do Adobe AIRI que pode ser assinado posteriormente.

Assinatura do aplicativo

[Para o topo](#)

Todos os aplicativos do Adobe AIR devem estar assinados para serem instalados em outro sistema. No entanto, o Flash permite que você crie arquivos do instalador do Adobe AIR não assinados; dessa forma o aplicativo pode ser assinado posteriormente. Esses arquivos do instalador do Adobe AIR não assinados são chamados de pacote AIRI (AIR Intermediate). Esse recurso é útil para os casos em que o certificado está em uma máquina diferente ou a assinatura é tratada separadamente do desenvolvimento do aplicativo.

Assinar um aplicativo do Adobe AIR com um certificado digital pré-adquirido de uma autoridade de certificação raiz

1. Escolha Arquivo > Configurações do AIR 2 e, em seguida, clique na aba Assinatura.

Essa aba tem dois botões de opção que permitem assinar o aplicativo do Adobe AIR com um certificado digital ou preparar um pacote AIRI. Se você assinar o aplicativo do AIR, poderá utilizar um certificado digital concedido por uma autoridade de certificação raiz ou criar um certificado autoassinado. Um certificado autoassinado é fácil de criar, mas não é tão confiável quanto um certificado concedido por uma autoridade de certificação raiz.

2. Selecione um arquivo de certificado no menu pop-up ou clique no botão Procurar para localizar um arquivo de certificado.
3. Selecione o certificado.
4. Digite a senha.
5. Clique em OK.

Para obter mais informações sobre o assinatura do aplicativo AIR, consulte [Assinatura digital de um arquivo AIR](#).

Criar um certificado digital autoassinado

1. Clique no botão Criar. A caixa de diálogo Certificado digital autoassinado é aberta.
2. Preencha as entradas para Nome do editor, Unidade organizacional, Nome da organização, País, Senha e Confirmar senha. Em País, é possível selecionar uma opção do menu ou digitar o código de duas letras do país que não aparece no menu. Consulte a lista de códigos

de país válidos em http://www.iso.org/iso/country_codes.

3. Especifique o tipo de certificado.

A opção Tipo refere-se ao nível de segurança que o certificado carrega: 1024-RSA usa uma chave de 1024 bits (menos segura) e 2048-RSA usa uma chave de 2048 bits (mais segura).

4. Salve as informações em um arquivo de certificado preenchendo a entrada Salvar como ou clicando no botão Procurar para procurar o local da pasta.

5. Clique em OK.

6. Na caixa de diálogo Assinatura digital, digite a senha atribuída na segunda etapa deste procedimento e clique em OK.

Para que o Flash lembre a senha usada nesta sessão, clique em Lembrar senha dessa sessão.

Se a opção Carimbo de data e hora não estiver marcada quando clicar em OK, uma caixa de diálogo avisará que a instalação do aplicativo falhará quando o certificado digital expirar. Se você clicar em Sim na resposta desse aviso, o carimbo de data e hora será desabilitado. Se você clicar em Não, a opção Carimbo de data e hora será automaticamente selecionada e habilitada.

Para obter mais informações sobre a criação de um certificado digital autoassinado, consulte [Assinatura digital de um arquivo AIR](#).

Você também pode criar um aplicativo do AIRI (AIR Intermediate) sem uma assinatura digital. Entretanto, um usuário não pode instalar o aplicativo em uma área de trabalho até que você adicione uma assinatura digital.

Preparar um pacote AIRI que será assinado posteriormente

- Na aba Assinatura, selecione Prepare um arquivo intermediário AIR (AIRI) que será assinado depois e clique em OK.

O status da assinatura digital é alterado para indicar que você optou por preparar um pacote AIRI que será assinado posteriormente. O botão Definir muda para um botão Alterar.

Se você optar por assinar o aplicativo posteriormente, deverá usar a linha de comando da ferramenta para desenvolvedores do AIR fornecida com o Flash Pro e com o AIR SDK. Para obter mais informações, consulte [Criando aplicativos no Adobe AIR](#).

Adicionar ou remover uma versão do AIR SDK

[Para o topo](#)

Você pode adicionar novos lançamentos e versões personalizadas do AIR SDK para o Flash Pro. Uma vez adicionado, o novo SDK aparece na lista de destino do player nas Configurações de publicação.

Para adicionar uma nova versão do SDK:

- Baixe a nova pasta do AIR SDK.
- No Flash Pro, escolha Ajuda > Gerenciar AIR SDK.
- Na caixa de diálogo Gerenciar AIR SDK, clique no botão de adição "+" e navegue na nova pasta AIR SDK. Clique em OK.
- Clique em OK na Caixa de diálogo Gerenciar AIR SDK.

O novo SDK aparece na lista de destino do Player nas Configurações de publicação. A menor versão aceitável do SDK deve ser maior que a versão incluída no Flash Pro.

Para remover a versão do SDK:

- No Flash Pro, escolha Ajuda > Gerenciar AIR SDK.
- Na caixa de diálogo Gerenciar AIR SDK, selecione o SDK que deseja remover.
- Clique no botão de subtração "-". Clique em OK.

 As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Publicação de AIR para aplicativos Android

[Criar um arquivo Adobe AIR for Android](#)

[Visualizar ou publicar um aplicativo AIR for Android](#)

[Criação de aplicativos do AIR for Android](#)

[Configuração de idiomas](#)

Começando com o Flash Professional CS5.5, você pode publicar conteúdo para o Adobe® AIR™ for Android, um sistema operacional para dispositivos móveis do Google.

Este artigo descreve a como configurar as definições de publicação do AIR for Android no Flash Professional. Para obter informações completas sobre o desenvolvimento de aplicativos do Adobe AIR™, consulte [Criando aplicativos no Adobe AIR](#).

Para obter informações sobre requisitos de software e hardware para aplicativos AIR móveis e desktop, consulte [Requisitos do sistema AIR](#).

Para ver a documentação completa do desenvolvedor do AIR, consulte a [Referência do Adobe AIR](#).

Vídeos e tutoriais

Os tutoriais em vídeo a seguir descrevem como criar aplicativos do AIR™ for Android em Flash Pro:

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Publicação de um aplicativo do AIR for Android](#) (6:13, Adobe TV)
- Vieo: [AIR for Android - Parte 1: Configuração do ambiente de desenvolvimento](#) (GotoAndLearn.com, 18:49)
- Vídeo: [AIR for Android - Parte 2: Acesso à câmara em um dispositivo Android](#) (GotoAndLearn.com, 13:35)
- Vídeo: [Aceleração de GPU no AIR for Android](#) (GotoAndLearn.com, 15:55)
- Blog/Vídeo: [One Application, Five Screens](#) (Christian Cantrell, Adobe blogs)
- Artigo: [Developing a Mobile Application with Flash](#) (John Hattan, gamedev.net)

Observação: *(Apenas para AIR 3.7) Empacotamento de aplicativos com apenas um runtime cativo (Android)*

Com o AIR 3.7, o empacotamento dos aplicativos AIR para Android em qualquer destino incorporará o runtime do AIR. Isto deverá aprimorar a experiência de usuário, pois não haveria necessidade de fazer o download do runtime do AIR separadamente. No entanto, uma consequência disso seria que haveria um aumento no tamanho do aplicativo de aproximadamente 9MB.

O Flash Professional exibe avisos, se um aplicativo do AIR for Android foi empacotado usando a opção Runtime compartilhado.

Criar um arquivo Adobe AIR for Android

[Para o topo](#)

No Flash, você pode criar o Adobe AIR para documentos do Android, usando o comando Arquivo > Novo. Também é possível criar um arquivo FLA do ActionScript® 3.0 e convertê-lo em um arquivo do AIR for Android usando a caixa de diálogo Configurações de Publicação.

Para criar um arquivo AIR for Android, execute um dos procedimentos a seguir:

- Escolha AIR for Android na tela de boas-vindas ou na caixa de diálogo Novo Documento (Arquivo > Novo).
- Abra um arquivo FLA existente e converta-o num arquivo do AIR for Android. Selecione AIR for Android no menu Destino, na caixa de diálogo Configurações de publicação (Arquivo > Configurações de publicação).

Visualizar ou publicar um aplicativo AIR for Android

[Para o topo](#)

Você pode visualizar um arquivo SWF AIR for Android do Flash quando ele for exibido na janela do aplicativo do AIR. A visualização é útil quando você quiser ver quais são os aspectos visíveis da aparência do aplicativo sem compactá-lo e instalá-lo.

1. Verifique se você definiu a configuração do Destino na caixa de diálogo Configurações de publicação para o AIR para o Android.
2. Selecione Controlar > Testar filme > Testar ou pressione Ctrl + Enter.

Se você não tiver definido as configurações do aplicativo usando a caixa de diálogo Configurações do Aplicativo e do Instalador, o Flash irá gerar um arquivo descritor de aplicativo padrão (*swfname-app.xml*) para você. O Flash cria o arquivo na mesma pasta em que o arquivo SWF foi gravado. Se você definir as configurações de aplicativo utilizando a caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador, o arquivo de descrição do aplicativo irá refleti-las.

Para publicar um arquivo AIR for Android, execute um dos procedimentos a seguir:

- Clique no botão Publicar na caixa de diálogo Configurações de publicação.
- Clique no botão Publicar na caixa de diálogo Configurações do AIR for Android.
- Selecione Arquivo > Publicar.
- Selecione Arquivo > Publicar visualização.

Ao publicar um arquivo do AIR, o Flash Pro cria um arquivo SWF e um arquivo descritor de aplicativo XML. Em seguida, o Flash empacota cópias de ambos, juntamente com outros arquivos que você adicionou no seu aplicativo, para um arquivo de instalador do AIR (*swfname.apk*).

Criação de aplicativos do AIR for Android

[Para o topo](#)

Após concluir o desenvolvimento de seu aplicativo, especifique as configurações dos arquivos de descrição e do instalador do aplicativo do AIR for Android necessários para implantá-lo. O Flash Pro cria os arquivos de descrição e do instalador juntamente com o arquivo SWF quando um arquivo AIR for Android é publicado.

Especifique as configurações desses arquivos na caixa de diálogo AIR for Android - Configurações do aplicativo e do instalador. Depois de criar um arquivo do AIR for Android, essa caixa de diálogo pode ser aberta do Inspetor de Propriedades do documento. Também é possível acessá-la no menu Player, pressionando o botão Configurações na aba Flash da caixa de diálogo Configurações de Publicação.

Criar arquivo do aplicativo Adobe AIR

1. No Flash, abra o arquivo FLA ou o conjunto de arquivos que compõe seu aplicativo do Adobe AIR.
2. Salve o arquivo FLA do AIR for Android antes de abrir a caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador do AIR.
3. Selecione Arquivo > Configurações do AIR for Android.
4. Preencha a caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador do AIR for Android e clique em Publicar.

Ao clicar no botão Publicar, os seguintes arquivos são empacotados:

- O arquivo SWF
- O arquivo descritor do aplicativo
- Os arquivos de ícones do aplicativo
- Os arquivos listados na caixa de texto Arquivos Incluídos

Observação: A publicação de um aplicativo AIR for Android falha, se o nome do arquivo especificado para o FLA ou o SWF contenha caracteres de byte duplo.

A caixa de diálogo Configurações do Aplicativo e do Instalador do AIR for Android é dividida em três abas: Geral, Implantação e Ícones e Permissões.

Configurações gerais

A aba Geral da caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador do AIR for Android contém as seguintes opções:

Arquivo de saída O nome e o local do arquivo AIR a serem criados ao usar o comando Publicar. A extensão do nome do arquivo gerado é APK.

Nome do aplicativo O nome usado pelo instalador do aplicativo do AIR para gerar o nome de arquivo e a pasta do aplicativo. O nome deve conter apenas caracteres válidos para nomes de arquivos ou de pastas. O padrão é o nome do arquivo SWF.

ID do aplicativo Identifica o aplicativo com uma ID exclusiva. Você pode alterar a ID padrão se preferir. Não use espaços nem caracteres especiais na ID. Os únicos caracteres válidos são 0-9, a-z, A-Z, e . (ponto), com o comprimento de 1 a 212 caracteres. O padrão é `com.adobe.example.applicationName`.

Versão Opcional. Especifica o número da versão do aplicativo. O padrão é 1.0.

Rótulo da versão Opcional. Uma sequência de caracteres para descrever a versão.

Proporções Permite selecionar a orientação Retrato, Paisagem ou Automática para o aplicativo. Quando Automática é selecionado com a orientação Automática, o aplicativo é ativado no dispositivo em conformidade com a orientação atual.

Tela cheia Define o aplicativo para ser executado no modo de tela cheia. Por padrão, essa configuração não é selecionada.

Orientação automática Permite que o aplicativo alterne entre modo retrato para paisagem, dependendo da orientação atual do dispositivo. Por padrão, essa configuração não é selecionada.

Modo de renderização Permite que você especifique qual método o tempo de execução do AIR usa para renderizar o conteúdo gráfico. As opções incluem:

- Automático - detecta automaticamente e usa o método de renderização mais rápido disponível no dispositivo.
- CPU - Usa o CPU.
- GPU - Usa o GPU Se não houver GPU disponível, o CPU é usado.
- Direto - Renderiza utilizando Stage3D. Este é o método de renderização mais rápido disponível.

Para uma lista de processadores que não suportam o modo Direto, acesse [chipsets e drivers que não suportam Stage3D | Flash Player 11, AIR 3](#).

Arquivos incluídos Especifica os arquivos e as pastas adicionais a incluir no pacote do seu aplicativo. Clique no botão de adição (+) para adicionar arquivos e no botão de pasta para adicionar pastas. Para excluir um arquivo ou pasta da lista, selecione o arquivo ou a pasta e clique no botão de subtração (-).

Por padrão, o arquivo de descrição do aplicativo e o arquivo SWF principal são adicionados automaticamente à lista de pacotes. A lista de pacotes mostra esses arquivos mesmo se você ainda não tiver publicado o arquivo FLA do Adobe AIR. A lista de pacotes exibe os arquivos e pastas em uma estrutura simples. Os arquivos em uma pasta não são listados, e os caminhos completos para os arquivos são exibidos, mas truncados se necessário.

Se você adicionou qualquer arquivo de extensão nativa do AIR ao caminho da biblioteca ActionScript, estes arquivos também aparecem nessa lista.

Os arquivos de ícone não são incluídos na lista. Quando o Flash compacta os arquivos, ele copia os arquivos de ícone para uma pasta temporária que é relativa ao local do arquivo SWF. O Flash exclui a pasta depois que a compressão estiver concluída.

Configurações de implantação

A aba Implantação da caixa de diálogo Configurações do Aplicativo e do Instalador do AIR for Android permite especificar as seguintes configurações.

Certificado O certificado digital do aplicativo. É possível navegar até um certificado ou criar um novo. Para informações sobre a criação de um certificado digital, consulte Assinatura de seu aplicativo. Observe que os certificados para os aplicativos Android devem ter um período de validade definido para ao menos 25 anos.

Senha A senha para o certificado digital selecionado.

Tipo de implantação Especifica o tipo de pacote a ser criado.

- A configuração Versão do dispositivo permite criar pacotes para o mercado ou qualquer outro meio de distribuição, tal como um site.
- A configuração Versão do emulador permite criar pacotes de depuração no Simulador de Dispositivo Móvel.
- A configuração de Depurar permite realizar a depuração no dispositivo, incluindo a configuração de pontos de interrupção no Flash e depurar remotamente o aplicativo em execução no dispositivo Android. Você também pode escolher qual interface de rede e endereço de IP usar para sessões de depuração.

Tempo de execução do AIR Especifica como o aplicativo deve se comportar em dispositivos que ainda não tenham o tempo de execução do AIR instalado.

- **Tempo de execução do AIR incorporado com aplicativo** adiciona o tempo de execução ao pacote de instalação do aplicativo, para que nenhum download adicional seja necessário. Isso aumenta significativamente o tamanho de seu pacote de aplicativo.
- **Obter tempo de execução do AIR de...** faz com que o instalador faça o download do tempo de execução de um local específico durante a instalação.

Após a publicação Permite especificar se o aplicativo será instalado num dispositivo Android conectado atualmente e se o aplicativo será ativado imediatamente após a instalação.

Configurações de ícones

A aba Ícones da caixa de diálogo Configurações do aplicativo e do instalador do AIR for Android permite especificar um ícone para o aplicativo Android. O ícone é mostrado depois que você instala o aplicativo e o executa no tempo de execução do AIR for Android. Você pode especificar três tamanhos diferentes de ícone (72, 48 e 36 pixels) para permitir diferentes exibições nas quais os ícones são exibidos. Os ícones que você escolhe para o Android não têm que aderir estritamente a esses tamanhos.

Para especificar um ícone, clique no tamanho do ícone na aba Ícones e, em seguida, navegue até o arquivo a ser usado para o tamanho. Os arquivos devem estar no formato PNG (Portable Network Graphics).

Se você não fornecer uma imagem para um tamanho de ícone específico, o Adobe AIR escala uma das imagens fornecidas para criar a imagem

do ícone que está faltando.

Configurações de Permissões

A aba Permissões permite especificar quais serviços e dados o aplicativo deverá acessar no dispositivo.

- Para aplicar uma permissão, marque-a na caixa de seleção.
- Para ver a descrição de uma permissão, clique no nome da permissão. A descrição aparece abaixo da lista de permissões.
- Para gerenciar as permissões manualmente, em vez de usar a caixa de diálogo, selecione “Gerenciar manualmente permissões e adições de manifestos no arquivo descritor do aplicativo”.

Configurações de idiomas

[Para o topo](#)

O painel de Idiomas permite que você selecione os idiomas que você gostaria que sejam associados ao armazenamento do aplicativo ou ao marketplace. Ao selecionar um idioma, você permite que usuários do sistema operacional Android neste idioma façam o download de seu aplicativo. Essas configurações de idioma não fazem mais nada para localizar a interface de usuário do aplicativo.

Se nenhum idioma for selecionado, o aplicativo é publicado com suporte para todos os idiomas. Isso evita que você precise selecionar todos os idiomas. Os idiomas listados são aqueles suportados pelo Adobe AIR. Android pode suportar outros idiomas.



As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Configurações de publicação

[Especificar as configurações de publicação para arquivos do Flash \(.swf\)](#)
[Especificação das configurações de publicação para projetores e arquivos SWC](#)
[Especificação das configurações de publicação para arquivos HTML wrapper](#)
[Especificação de configurações de publicação para detecção do Flash Player](#)
[Especificação de configurações de publicação para arquivos GIF](#)
[Especificação das configurações de publicação para arquivos JPEG](#)
[Especificação das configurações de publicação para arquivos PNG](#)
[Visualização do formato e das configurações de publicação](#)
[Uso de perfis de publicação](#)

Especificar as configurações de publicação para arquivos do Flash (.swf)

[Para o topo](#)

Observação: CS5.5 apenas - Você também pode especificar as configurações de publicação para a versão Player e a versão do ActionScript no Inspetor de propriedades. Desmarque todos os itens no Palco para exibir as propriedades do documento no Inspetor de propriedades.

1. Selecione Arquivo > Configurações de publicação e selecione uma versão de Player no menu pop-up Player. Nem todos os recursos do funcionam em arquivos SWF publicados que têm como destino versões anteriores ao Flash Player 10. Para especificar a detecção do Flash Player, clique em HTML. Escolha a categoria na coluna esquerda e selecione Detectar versão do Flash e insira a versão do Flash Player que deve ser detectada.

Observação: No Flash Pro CS5.5, a configuração do Flash Player 10.2 cria um arquivo SWF usando a versão 11 do formato SWF. A configuração do Flash Player 10 e 10.1 cria um arquivo SWF usando a versão 10 do formato.

2. Selecione a versão do ActionScript® no menu pop-up Script. Se você selecionar o ActionScript 2.0 ou 3.0 e tiver criado classes, clique no botão Configurações ActionScript para definir o caminho da classe relativo aos arquivos de classe diferentes do caminho para diretórios padrão, definido em Preferências.

Observação: com o Flash Professional CC, apenas o ActionScript 3.0 é suportado.

3. Para controlar a compressão de bitmap, clique na categoria Flash na coluna da esquerda e ajuste o valor de Qualidade JPEG. Uma qualidade de imagem inferior produz arquivos menores; a qualidade de imagem superior produz arquivos maiores. Tente configurações diferentes para determinar a melhor combinação de tamanho e qualidade; 100 oferece a melhor qualidade e menor compressão.

Para fazer com que imagens JPEG altamente compactadas pareçam mais suaves, selecione Habilitar desbloqueio JPEG. Esta opção reduz artefatos típicos resultantes da compressão JPEG, como a aparência comum do bloqueio 8x8 pixels da imagem. Algumas imagens JPEG podem perder uma pequena quantidade de detalhes quando essa opção está selecionada.

4. Para definir a taxa de amostragem e compressão de todos os fluxos de som ou de evento no arquivo SWF, clique nos valores próximos a Definir próximo para fluxo de áudio ou evento de áudio e selecione as opções conforme necessário.

Observação: Um fluxo de som é reproduzido assim que for concluído o download dos primeiros quadros; ele é sincronizado à Linha do tempo. Um som de evento não é reproduzido até a conclusão total do download e continua a ser reproduzido até ser expressamente parado.

5. Para substituir configurações de sons individuais especificados na seção Som do Inspetor de propriedades, selecione Substituir configurações de som. Para criar uma versão menor, de baixa fidelidade, de um arquivo SWF, selecione essa opção.

Observação: Se a opção Sobrescrever configurações de som estiver desmarcada, o Flash Pro varre todos os fluxos de som do documento (inclusive sons em vídeo importado) e publica todos os fluxos de som na configuração individual de melhor qualidade. Isso pode aumentar o tamanho do arquivo, se um ou mais fluxos de som tiverem uma configuração de exportação de melhor qualidade.

6. Para exportar sons adequados para dispositivos móveis, em vez do som de biblioteca original, selecione Exportar sons do dispositivo. Clique em OK.
7. Para definir Configurações Avançadas, selecione uma das seguintes opções:

Compactar filme (ativado por Padrão) Compacta o arquivo SWF para reduzir seu tamanho e tempo de download.

Dois modos de compressão estão disponíveis:

- Esvaziar - Este é o modo de compressão mais antigo compatível com o Flash Player 6.x e posterior.
- LZMA - Este modo é até 40% mais eficiente que o Deflate e é compatível apenas com o Flash Player 11.x e posterior, ou o AIR 3.x e posterior. A compressão LZMA é a mais benéfica para arquivos FLA que contenham muito ActionScript ou gráficos vetoriais. Quando SWC for selecionado em Configurações de publicação, apenas a compressão Deflate fica disponível.

Incluir camadas ocultas (Padrão) Exporta todas as camadas ocultas do documento Flash. Desmarcar Exportar camadas ocultas impede que todas as camadas (inclusive as aninhadas em cliques de filmes) marcadas como ocultas sejam exportadas para o SWF resultante. Isso permite que você teste facilmente diferentes versões de documentos Flash tornando as camadas invisíveis.

Incluir metadados XMP (Padrão) Exporta todos os metadados inseridos na caixa de diálogo Informações do arquivo. Clique no botão Modificar metadados XMP para abrir a caixa de diálogo. Você também pode abrir a caixa de diálogo Informações do arquivo, selecionando Arquivo > Informações do arquivo. Os metadados ficam visíveis quando o arquivo SWF é selecionado no Adobe® Bridge.

Gerar relatório de tamanho Gera um relatório listando a quantidade de dados do conteúdo final do Flash Pro por arquivo.

Omitir instruções de rastreo Faz o Flash Pro ignorar as instruções de rastreamento do ActionScript no arquivo SWF atual. Selecionada esta opção, as informações das instruções de rastreamento não são exibidas no painel Saída. Para obter mais informações, consulte [Visão geral do painel de saída](#).

Permitir depuração Ativa o Depurador e permite a depuração remota de um arquivo SWF do Flash Pro. Permite que você use a proteção por senha no arquivo SWF.

Proteger contra importação Evita que outras pessoas importem um arquivo SWF e convertam-no em um documento FLA. Permite que você use a proteção por senha no arquivo SWF do Flash Pro.

8. **(apenas Flash Professional CC)** Você pode optar por Ativar dados de telemetria detalhados para o arquivo SWF selecionando a opção apropriada. Ativar essa opção permite que o Adobe Scout registre dados de telemetria para o SWF. Para obter mais informações, Use do Adobe Scout com o Flash Professional CC.
9. Se você estiver usando o ActionScript 2.0 e selecionar Permitir depuração ou Proteger contra importação, digite uma senha no campo de texto Senha. Se você adicionar uma senha, outros usuários devem digitá-la para poder depurar ou importar o arquivo SWF. Para remover a senha, limpe o campo de texto Senha e publique novamente. Para obter mais sobre Depuração, consulte [Depuração do ActionScript 1.0 e 2.0](#). Se estiver usando o ActionScript 3.0, consulte [Depuração do ActionScript 3.0](#).

Observação: ActionScript 1.0 e 2.0 não é compatível com o Flash Professional CC. Para obter mais informações, consulte [Como abrir arquivos Flash Pro CS6 com o Flash Pro CC](#).

10. Para definir o tempo máximo que os scripts levam para serem executados no arquivo SWF, digite um valor para o Limite de tempo do script. O Flash Player cancela a execução de qualquer script que ultrapasse o limite.
11. Selecione o modelo de segurança do Flash Pro a ser usado no menu pop-up Segurança de reprodução local. Especifique se irá conceder ao seu arquivo SWF publicado acesso de segurança local ou de rede.

Acessar somente arquivos locais Deixe que o arquivo SWF publicado interaja com arquivos e recursos no sistema local, mas não na rede.

Acessar somente arquivos de rede Deixe o arquivo SWF publicado interagir com arquivos e recursos na rede, mas não no sistema local

12. Para permitir que o SWF use a aceleração por hardware, selecione uma das opções a seguir no menu Aceleração por hardware:

Nível 1 - Direto O modo Direto melhora o desempenho de reprodução, permitindo ao Flash Player desenhar diretamente na tela, em vez de deixar que o navegador faça o desenho.

Nível 2 - GPU No modo GPU, o Flash Player utiliza a capacidade disponível na placa gráfica do computador para executar a reprodução do vídeo e a composição de gráficos em camadas. Isso oferece outro nível de benefício de desempenho, dependendo do hardware gráfico do usuário. Use essa opção quando se espera que o público-alvo possua placas gráficas avançadas.

Se o sistema de reprodução não tiver hardware suficiente para permitir a aceleração, o Flash Player retornará ao modo de desenho normal automaticamente. Para melhor desempenho em páginas da Web que contêm vários arquivos SWF, ative a aceleração por hardware apenas para um dos arquivos SWF. A aceleração por hardware não é utilizada no modo Testar filme.

Quando você publicar o arquivo SWF, observe que o arquivo HTML que o incorpora contém um parâmetro HTML wmode. Escolher os níveis 1 ou 2 de aceleração por hardware define o parâmetro HTML wmode como "direct" ou "gpu" respectivamente. A ativação da aceleração por hardware sobrepõe a configuração do Modo de janela que você possa ter selecionado na aba HTML da caixa de diálogo Configurações de publicação, porque ela também está armazenada no parâmetro wmode no arquivo HTML.

Especificar configurações de publicação para projetores e arquivos SWC

[Para o topo](#)

Um arquivo [SWC](#) é usado para distribuir componentes. O arquivo SWC contém um clipe compilado, o arquivo da classe ActionScript do componente e outros arquivos que descrevem o componente.

Projetores são arquivos Flash que contêm o SWF e o Flash Player publicados. Os projetores podem funcionar como um aplicativo comum, sem a necessidade de navegador web, de plugin do Flash Player ou do Adobe AIR.

- Para publicar um arquivo SWC, selecione SWC na coluna à esquerda no diálogo Configurações de Publicação e clique em Publicar.
- Para publicar um Projetor do Windows, selecione Projetor Win na coluna à esquerda e clique em Publicar.
- Para publicar um Projetor do Macintosh, selecione Projetor Mac na coluna à esquerda e clique em Publicar.

Para salvar o arquivo SWC ou o projetor com um nome diferente do arquivo FLA original, insira o nome para o Arquivo de Saída.

Observação: *(Flash Professional CS6 e versões posteriores) Os projetores não são compatíveis.*

Especificação de configurações de publicação para arquivos HTML Wrapper

[Para o topo](#)

Reproduzir o conteúdo do Flash Pro em um navegador da web exige um documento HTML que ative o arquivo SWF e especifique as configurações do navegador. O comando Publicar gera automaticamente esse documento, a partir de parâmetros de um documento modelo.

O documento modelo pode ser qualquer arquivo de texto que contenha as variáveis de modelo adequadas – incluindo um arquivo HTML simples, um arquivo que inclua código para intérpretes especiais, como o ColdFusion® ou ASP (Active Server Pages), ou um modelo incluído no Flash Pro.

Para inserir manualmente parâmetros HTML para o Flash Pro ou personalizar um modelo incorporado, use um editor HTML.

Os parâmetros HTML determinam onde o conteúdo aparece na janela, a cor do plano de fundo, o tamanho do arquivo SWF e assim por diante e define atributos para as tags `object` e `embed`. Altere estas e outras configurações no painel HTML da caixa de diálogo Configurações de publicação. Alterar essas configurações substitui as opções definidas no arquivo SWF.

Especificar as configurações

1. Selecione arquivo > Publicar configurações e clicar na categoria Wrapper HTML na coluna à esquerda da caixa de diálogo.
2. Use o nome de arquivo padrão, que corresponde ao nome do seu documento ou digite um nome exclusivo, incluindo a extensão .html.
3. Para selecionar um modelo instalado para uso, escolha um modelo a partir do menu pop-up. Para mostrar uma descrição do modelo selecionado, clique em Informações. A seleção padrão é o modelo Flash apenas.
4. Se você selecionou algum modelo HTML que não seja mapa de imagens, e definiu a versão Flash Player 4 ou posterior, selecione a Detecção da versão do Flash. Para obter mais informações, consulte [Especificação de configurações de publicação para detecção do Flash Player](#).

Observação: *A Detecção da versão do Flash configura seu documento para detectar a versão do Flash Player do usuário e envia o usuário para uma página HTML alternativa se o usuário não tiver o player de destino. A página HTML alternativa contém um link para fazer download da versão mais recente do Flash Player.*

5. Selecione a opção Tamanho para definir os valores dos atributos `width` e `height` no objeto HTML e nas tags `embed`:

Corresponder filme (Padrão) utiliza o tamanho do arquivo SWF.

Pixels Use a largura e altura que você especificar. Digite o número de pixels para a largura e a altura.

Porcentagem O arquivo SWF ocupa a porcentagem da janela do navegador que você especificar. Digite as porcentagens de largura e altura que você deseja usar.

6. Para controlar a reprodução e os recursos do arquivo SWF, selecione as opções de Reprodução:

Pausado no início Pausa o arquivo SWF até que o usuário pressione um botão ou selecione Reproduzir no menu de atalho. (Padrão) A opção é desmarcada e o conteúdo começa a ser reproduzido tão logo é carregado (o parâmetro `PLAY` é definido para `true`).

Repetir Repete o conteúdo ao atingir o último quadro. Desmarque esta opção de forma a parar o conteúdo quando o último quadro for atingido. (Padrão) O parâmetro `Repeat` está ativado.

Exibir menu Mostra um menu de atalho quando usuários clicam com o botão direito do mouse (Windows) ou clicam com o botão Control (Macintosh) no arquivo SWF. Para mostrar somente Sobre o Flash no menu de atalho, desmarque esta opção. Por padrão, esta opção é selecionada (o parâmetro `MENU` é definido para `true`).

Fonte do dispositivo (Somente Windows) substitui fontes do sistema com suavização de borda (com bordas arredondadas) por fontes não instaladas no sistema do usuário. O uso de fontes de dispositivo aumenta a legibilidade do tipo em tamanhos pequenos e pode reduzir o tamanho do arquivo SWF. Esta opção afeta somente os arquivos SWF que contêm texto estático (texto que você desenvolve ao criar um arquivo SWF e que não é alterado quando o conteúdo é exibido) definido para ser exibido com fontes de dispositivo.

7. Para determinar a combinação entre tempo de processamento e aparência, conforme descrito na lista abaixo, selecione as opções de Qualidade. Essas opções definem o valor do parâmetro `QUALITY` nas tags `object` e `embed`.

Baixa Melhora a velocidade de reprodução e reduz a aparência, e não usa suavização de borda.

Baixa automática A princípio enfatiza a velocidade, mas melhora a aparência sempre que possível. A reprodução começa com a suavização de borda desativada. Se o Flash Player detectar que o processador pode utilizar a suavização de borda, ela é automaticamente

ativada.

Alta automática A princípio enfatiza tanto a velocidade de reprodução como a aparência, mas se necessário sacrifica a aparência para melhorar a velocidade de reprodução. A reprodução começa com a suavização de borda ativada. Se a taxa de quadros real ficar abaixo da taxa de quadros especificada, a suavização de borda é desativada para melhorar a velocidade de reprodução. Para emular a configuração Exibir > Suavização de borda, use esta configuração.

Média Aplica a suavização de borda mas não suaviza bitmaps. Média produz uma qualidade intermediária entre a Baixa e a Alta.

Alta (Padrão) melhora a aparência em relação à velocidade de reprodução e sempre usa suavização de borda. Se o arquivo SWF não contiver animação, os bitmaps são suavizados; se o arquivo SWF contiver animação, os bitmaps não são suavizados.

Máxima Oferece a melhor qualidade de exibição e não leva em consideração a velocidade de reprodução. Toda a saída tem suavização de borda e os bitmaps são sempre suavizados.

8. Selecione uma opção Modo de janela, que controla o atributo HTML wmode nas tags object e embed. O modo de janela modifica a relação da caixa delimitadora de conteúdo ou janela virtual com conteúdo na página HTML, conforme descrito na lista abaixo:

Janela (Padrão) Não incorpora nenhum atributo relacionado à janela nas tags object e embed. O plano de fundo do conteúdo é opaco e utiliza cor de plano de fundo HTML. O código HTML não pode ser renderizado acima ou abaixo do conteúdo do Flash Pro.

Opaco sem janela Define o plano de fundo do conteúdo do Flash Pro em opaco, obscurecendo tudo o que estiver sob o conteúdo. Permite que o conteúdo HTML apareça acima ou no topo do conteúdo.

Transparente sem janela Define o plano de fundo do conteúdo do Flash Pro em transparente, permitindo que o conteúdo HTML seja exibido acima e abaixo do conteúdo. Para navegadores que suportam os modos de janelas, consulte [Parâmetros e atributos para objetos e tags incorporadas](#).

Se você ativar a aceleração por hardware na aba Flash da caixa de diálogo Configurações de publicação, o Modo de janela selecionado será ignorado e assumirá o padrão Janela.

Veja uma demonstração da configuração do Modo de janela na TechNote chamada [Como fazer um filme em Flash com um fundo transparente](#).

Observação: Em algumas ocorrências, a renderização complexa no modo Transparente sem janela pode resultar em animação mais lenta quando as imagens HTML também são complexas.

Direto Utiliza o método Stage3D de renderização, que usa o GPU sempre que possível. Se utilizar o modo Direto, não é possível colocar a camada de outros gráficos não SWF por cima do arquivo SWF na página HTML. O modo Direto é necessário quando utilizar a [Estrutura Starling](#).

Para ver uma lista de processadores que não suportam o Stage3D, consulte http://kb2.adobe.com/cps/921/cpsid_92103.html.

9. Para mostrar mensagens de erro em caso de conflito entre as configurações de tags - por exemplo, se um modelo tiver código com referência a uma imagem alternativa que não foi especificada - selecione Mostrar mensagem de aviso.
10. Se você alterou a largura e a altura original do documento, para posicionar o conteúdo dentro dos limites especificados, selecione a opção Dimensionar. A opção Dimensionar define o parâmetro SCALE no objeto HTML e nas tags embed.

Padrão (mostrar tudo) Mostra o documento inteiro na área especificada sem distorção enquanto mantém a proporção original dos arquivos SWF. Os limites podem aparecer em dois lados do aplicativo.

Sem borda Dimensiona o documento para preencher a área especificada e mantém a proporção original do arquivo SWF sem distorção, cortando-o se necessário.

Ajuste exato Mostra o documento inteiro na área especificada sem preservar a proporção original, o que pode causar distorção.

Sem escala Impede o dimensionamento do documento quando a janela Flash Player é redimensionada.

11. Para posicionar a janela do arquivo SWF na janela do navegador, selecione uma das seguintes opções de Alinhamento HTML:

Padrão Centraliza o conteúdo na janela do navegador e corta as bordas se a janela do navegador for menor que o aplicativo.

À esquerda, À direita, Superior Alinha arquivos SWF junto com a borda correspondente da janela do navegador e corta os três lados restantes conforme necessário.

12. Para definir como o conteúdo é colocado na janela do aplicativo e como ele é cortado, selecione as opções Alinhamento horizontal do Flash e Alinhamento vertical do Flash. Estas opções definem o parâmetro SALIGN do objeto HTML e das tags embed.

Parâmetros e atributos para as tags object e embed

Os seguintes atributos e parâmetros de tag descrevem o código HTML criado pelo comando Publicar. Consulte esta lista ao escrever HTML personalizado para mostrar conteúdo do Flash Pro. Salvo disposto em contrário, todos os itens se aplicam às tags `object` e `embed`. As entradas opcionais são indicadas. O Internet Explorer reconhece parâmetros usados com a tag `object`; o Netscape reconhece a tag `embed`. Os atributos são usados com as tags `object` e `embed`. Quando você personaliza um modelo, pode substituir uma variável de modelo (identificada na seção Valor para cada parâmetro da lista abaixo) para o valor:

Observação: Os atributos e parâmetros listados nesta seção são mostrados em minúsculas para que estejam em conformidade com o padrão XHTML.

Atributo/parâmetro devicefont (Opcional) Especifica se os objetos de texto estáticos são renderizados em fontes de dispositivo, mesmo que a opção Fonte do dispositivo não seja selecionada. Este atributo se aplica quando as fontes necessárias estão disponíveis no sistema operacional.

Valor: `true` | `false`

Variável de modelo: \$DE

Atributo src Especifica o nome do arquivo SWF a ser carregado. Aplica-se somente à tag `embed`.

Valor: `movieName.swf`

Variável de modelo: \$MO

Parâmetro movie Especifica o nome do arquivo SWF a ser carregado. Aplica-se somente à tag `object`.

Valor: `movieName.swf`

Variável de modelo: \$MO

Atributo classid Identifica o controle ActiveX para o navegador. O valor deve ser inserido exatamente como mostrado. Aplica-se somente à tag `object`.

Valor: `clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000`

atributo width Especifica a largura do aplicativo em pixels ou como porcentagem da janela do navegador.

Valor: `n` ou `n%`

Variável de modelo: \$WI

atributo height Especifica a altura do aplicativo em pixels ou como porcentagem da janela do navegador.

Observação: Como os aplicativos do Flash Pro são dimensionáveis, não há degradação da qualidade em tamanhos diferentes se a proporção for mantida. (Por exemplo, todos os seguintes tamanhos têm proporção 4:3: 640 x 480 pixels, 320 x 240 pixels e 240 x 180 pixels.)

Valor: `n` ou `n%`

Variável de modelo: \$HE

Atributo codebase Identifica a localização do controle ActiveX do Flash Player para que o navegador possa fazer o download automaticamente se o programa não estiver instalado. O valor deve ser inserido exatamente como mostrado. Aplica-se somente à tag `object`.

Valor: `http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=7,0,0,0`

Atributo pluginspage Identifica a localização do plug-in Flash Player para que o usuário possa fazer o download se o programa não estiver instalado. O valor deve ser inserido exatamente como mostrado. Aplica-se somente à tag `embed`.

Valor: `http://www.adobe.com/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash`

Atributo swliveconnect (Opcional) Especifica se o navegador deve iniciar o Java™ ao carregar o Flash Player pela primeira vez. O valor padrão é `false` se este atributo for omitido. Se você usar JavaScript e Flash Pro na mesma página, o Java deve estar sendo executado para que a função `fscommand()` funcione. No entanto, se você usa JavaScript somente para detectar o navegador ou para outra finalidade não relacionada às ações `fscommand()`, você pode impedir a inicialização do Java definindo `SWLIVECONNECT` para `false`. Para forçar o Java a ser iniciado quando você não estiver usando JavaScript, defina expressamente o atributo `SWLIVECONNECT` para `true`. Iniciar o Java aumenta significativamente o tempo de inicialização de um arquivo SWF; defina esta tag para `true` somente quando necessário. Aplica-se somente à tag `embed`.

Use a ação `fscommand()` para iniciar o Java de um arquivo de projetor independente.

Valor: `true` | `false`

Atributo/parâmetro play (Opcional) Especifica se o aplicativo começa a ser reproduzido imediatamente ao ser carregado no navegador da web. Se seu aplicativo Flash Pro é interativo, deixe o usuário iniciar a reprodução clicando em um botão ou executando alguma outra tarefa. Nesse caso, defina o atributo `play` para `false` para impedir que o aplicativo inicie automaticamente. O valor padrão é `true` se este atributo for omitido.

Valor: `true` | `false`

Variável de modelo: \$PL

Atributo/parâmetro loop (Opcional) Especifica se o conteúdo é repetido indefinidamente ou interrompido quando atinge o último quadro. O valor padrão é `true` se este atributo for omitido.

Valor: `true` | `false`

Variável de modelo: \$LO

Atributo/parâmetro quality (Opcional) Especifica o nível de suavização de borda a ser usado. Como a suavização de borda requer um processador mais rápido para suavizar cada quadro do arquivo SWF antes de sua renderização na tela do usuário, selecione um dos seguintes valores dependendo da sua prioridade (velocidade ou aparência):

low Melhora a velocidade de reprodução e reduz a aparência, e nunca usa suavização de borda.

autolow A princípio enfatiza a velocidade, mas melhora a aparência sempre que possível. A reprodução começa com a suavização de borda desativada. Se o Flash Player detectar que o processador pode utilizar a suavização de borda, ela é ativada. Observação: os arquivos SWF adaptados usando o ActionScript 3.0 não reconhecem o valor `autolow`.

autohigh Inicialmente enfatiza tanto a velocidade de reprodução e a aparência, mas se necessário sacrifica a aparência para melhorar a velocidade de reprodução. A reprodução começa com a suavização de borda ativada. Se a taxa de quadros ficar abaixo da taxa de quadros especificada, a suavização de borda é desativada para melhorar a velocidade de reprodução. Use esta configuração para emular o comando Suavização de borda (Exibir > Modo de visualização > Suavização de borda).

medium Aplica a suavização de borda e não suaviza bitmaps. Produz uma qualidade intermediária entre Low e High.

high Melhora a aparência em relação à velocidade de reprodução e sempre aplica suavização de borda. Se o arquivo SWF não contiver animação, os bitmaps são suavizados; se o arquivo SWF contiver animação, os bitmaps não são suavizados.

best Oferece a melhor qualidade de exibição e não leva em consideração a velocidade de reprodução. Toda a saída tem suavização de borda e os bitmaps são suavizados.

O valor padrão para `quality` é `high` se o atributo for omitido.

Valor: `low` | `medium` | `high` | `autolow` | `autohigh` | `best`

Variável de modelo: \$QU

Atributo/parâmetro bgcolor (Opcional) Especifica a cor do plano de fundo do aplicativo. Use este atributo para substituir a configuração de cor de plano de fundo especificada pelo arquivo SWF. Esse atributo não afeta a cor de plano de fundo da página HTML.

Valor: `#RRGGBB` (valor RGB hexadecimal)

Variável de modelo: \$BG

Atributo/parâmetro scale (Opcional) Define como o aplicativo é colocado na janela do navegador quando os valores `width` e `height` são porcentagens.

showall (padrão) Mostra o documento inteiro na área especificada sem distorção enquanto mantém a proporção original do aplicativo. Os limites podem aparecer em dois lados do aplicativo.

noborder Dimensiona o conteúdo de forma a preencher a área especificada sem distorção, mas possível com um certo nível de corte, mantendo ao mesmo tempo a proporção original do aplicativo.

exactfit Torna todo o conteúdo visível na área especificada sem tentar preservar a proporção original. Pode ocorrer distorção.

O valor padrão é `showall` se este atributo for omitido (e os valores `width` e `height` são porcentagens).

Valor: `showall` | `noborder` | `exactfit`

Variável de modelo: \$SC

Atributo align Especifica o valor `align` para as tags `object`, `embed` e `img` e determina como o arquivo SWF é posicionado na janela do navegador.

Padrão Centraliza o aplicativo na janela do navegador e corta as bordas se a janela do navegador for menor que o aplicativo.

L, R e T Alinha o aplicativo ao longo da borda esquerda, direita ou superior, respectivamente, da janela do navegador e corta os três lados restantes, conforme necessário.

Parâmetro salign (Opcional) Especifica onde um arquivo SWF dimensionado é posicionado na área definida pelas configurações `width` e `height`.

L, R e T Alinha o aplicativo ao longo da borda esquerda, direita ou superior, respectivamente, da janela do navegador e corta os três lados restantes, conforme necessário.

TL e TR Alinha o aplicativo ao longo da borda superior esquerda e superior direita, respectivamente, da janela do navegador e corta a parte inferior e o lado direito ou esquerdo restantes conforme necessário.

Se esse atributo for omitido, o conteúdo será centralizado na janela do navegador.

Valor: L | R | T | B | TL | TR

Variável de modelo: \$SA

Atributo base (Opcional) Especifica o diretório base ou URL usados para resolver todas as instruções de caminho no arquivo SWF. Este atributo é útil quando você mantém arquivos SWF em uma pasta diferente da dos outros arquivos.

diretório base ou URL

Atributo ou parâmetro menu (Opcional) Especifica o tipo de menu exibido quando o usuário clica com o botão direito (Windows) ou com o botão Command pressionado (Macintosh) na área do aplicativo no navegador.

true mostra o menu completo, oferecendo ao usuário várias opções para melhorar ou controlar a reprodução.

false mostra um menu contendo somente a opção Sobre o Adobe Flash Player 6 e a opção Configurações.

O valor padrão é true se este atributo for omitido.

Valor: true | false

Variável de modelo: \$ME

Atributo ou parâmetro wmode (Opcional) Permite utilizar o conteúdo transparente do Flash Pro, posicionamento absoluto e recursos de camada disponíveis no Internet Explorer 4.0. Para obter uma lista de navegadores suportados por esse atributo/parâmetro, consulte Publicação de documentos Flash. O parâmetro wmode também é usado para a aceleração por hardware no Flash Player 9 e versões posteriores.

Para obter mais informações sobre aceleração de hardware, consulte [Especificar as configurações de publicação para arquivos SWF](#).

O valor padrão é window se este atributo for omitido. Aplica-se somente à tag object.

Window Reproduz o aplicativo em sua própria janela retangular em uma página web. O Windows indica que o aplicativo Flash Pro não interage com camadas HTML e é sempre o item na posição mais superior.

Opaque Faz o aplicativo ocultar tudo atrás de si na página.

Transparent Faz o plano de fundo da página HTML mostrar todas as partes transparentes do aplicativo e também pode reduzir o desempenho da animação.

Opaque windowless e Transparent windowless Ambos interagem com camadas HTML, permitindo que camadas acima do arquivo SWF bloqueiem o aplicativo. 'Transparent' permite o uso de transparência, de forma que as camadas HTML abaixo do arquivo SWF possam ser vistas através do plano de fundo do arquivo SWF; 'opaque' não permite.

Direct Nível 1 – A aceleração por hardware no modo direto está ativada. As outras configurações do modo de janela aplicam-se somente quando a aceleração por hardware está desativada.

GPU Nível 2 – A aceleração por hardware no modo GPU está ativada. As outras configurações do modo de janela aplicam-se somente quando a aceleração por hardware está desativada.

Valor: Window | Opaque | Transparent | Direct | GPU

Variável de modelo: \$WM

Atributo ou parâmetro allowscriptaccess Use allowscriptaccess para permitir que o aplicativo Flash Pro se comunique com a página HTML que o hospeda. As operações fscommand() e getURL() podem fazer o JavaScript usar as permissões da página HTML, que podem ser diferentes das permissões do seu aplicativo Flash Pro. Isso tem importantes implicações para a segurança entre domínios.

always Sempre permite operações de script.

never Proíbe todas as operações de script.

samedomain Permite operações de script somente se o aplicativo Flash Pro e a página HTML tiverem o mesmo domínio.

O valor padrão que todos os modelos de publicação HTML utilizam é samedomain.

Valor: always | never | samedomain

Parâmetro SeamlessTabbing (Opcional) Permite definir o controle ActiveX para movimentar-se com a tecla Tab, de forma que o usuário possa sair de um aplicativo Flash Pro por meio da tecla Tab. Esse parâmetro funciona somente no Windows com o controle ActiveX do Flash Player, versão 7 e posteriores.

true (ou omitido) define o controle ActiveX para permitir a movimentação com a tecla Tab: depois que os usuários usam a tecla Tab para percorrer o aplicativo Flash Pro, a próxima pressão de tecla Tab move o foco para fora do aplicativo e para dentro do conteúdo HTML adjacente ou para a barra de status do navegador, se nada puder receber foco no HTML após o aplicativo Flash Pro.

false Define o controle ActiveX para comportar-se como na versão 6 e anteriores: depois que os usuários percorrem o aplicativo Flash Pro por meio da tecla Tab, a próxima pressão dessa tecla devolve o foco ao início do aplicativo Flash Pro. Nesse modo, não é possível usar a tecla Tab para avançar o foco além do aplicativo Flash Pro.

Valor: true | false

Exemplos que utilizam as tags object e embed

Para object, quatro configurações (height, width, classid e codebase) são atributos que aparecem na tag object; todas as outras são parâmetros que aparecem separadamente, chamadas tags param, conforme mostrado no exemplo abaixo:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100" height="100"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0"> <param
name="movie" value="movienome.swf"> <param name="play" value="true"> <param name="loop" value="true"> <param
name="quality" value="high"> </object>
```

Para a tag embed, todas as configurações (como height, width, quality e loop) são atributos que aparecem entre os colchetes da tag embed de abertura, conforme mostrado no exemplo abaixo:

```
<embed src="movienome.swf" width="100" height="100" play="true" loop="true" quality="high"
pluginspage="http://www.adobe.com/br/shockwave/download/index.cgi?P1_Prod_Version=ShockwaveFlash"> </embed>
```

Para usar ambas as tags, posicione a tag embed antes da tag object de fechamento, conforme mostrado no exemplo abaixo:

```
<object classid="clsid:d27cdb6e-ae6d-11cf-96b8-444553540000" width="100" height="100"
codebase="http://fpdownload.adobe.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version=9,0,0,0"> <param
name="movie" value="movienome.swf"> <param name="play" value="true"> <param name="loop" value="true"> <param
name="quality" value="high"> <embed src="movienome.swf" width="100" height="100" play="true" loop="true"
quality="high" pluginspage="http://www.adobe.com/br/shockwave/download/index.cgi?
P1_Prod_Version=ShockwaveFlash"> </embed> </object>
```

Observação: Se você usar as tags object e embed, use valores idênticos para cada atributo ou parâmetro para assegurar uma reprodução consistente entre diferentes navegadores. O parâmetro swflash.cab#version=9,0,0,0 é opcional; só omita este parâmetro se não quiser verificar o número da versão.

Navegadores que suportam modos sem janelas

Para obter informações detalhadas sobre suporte para navegador da web para atributo WMODE, consulte a [tabela na TechNote 12701: Atributos da tag OBJECT do Flash](#).

Definir as configurações de publicação para detecção do Flash Player

[Para o topo](#)

A Detecção da versão do Flash configura seu documento para detectar a versão do Flash Player do usuário e envia o usuário para uma página HTML alternativa se o usuário não tiver o player de destino. A página HTML alternativa contém um link para fazer download da versão mais recente do Flash Player

A detecção do Flash Player está disponível somente para publicar configurações definidas para Flash Player 4 ou posterior, e para arquivos SWF incorporados aos modelos Somente Flash ou Flash HTTPS.

Observação: O Flash Player 5 e versões posteriores são instalados em 98% dos computadores conectados à Internet, fazendo da detecção do Flash Player um método razoável para assegurar que usuários finais tenham a versão correta do Flash Pro instalada para exibir o conteúdo.

Os seguintes modelos HTML não suportam a detecção de Flash Player devido a um conflito entre o JavaScript desses modelos e o JavaScript usado para detectar o Flash Player:

- Flash Pro para PocketPC 2003
- Flash Pro com rastreamento AICC
- Flash Pro com FSCommand
- Flash Pro com âncoras nomeadas
- Flash Pro com rastreamento SCORM

Observação: O modelo em HTML do mapa de imagens não está disponível para detecção do Player porque não está incorporado no Flash Player.

1. Selecione Arquivo > Configurações de publicação e clique na categoria Wrapper HTML na coluna esquerda.

2. Selecione um dos modelos Somente Flash ou do modelo Flash HTTPS no menu pop-up Modelo. Esses modelos são compatíveis com o kit de detecção HTML de uma página. Alguns desses modelos habilitam a caixa de seleção Detectar versão do Flash e os campos de texto de número de versão.
3. Marque a caixa de seleção Detectar versão do Flash. Seu arquivo SWF é incorporado a uma página da web que inclui o código de detecção do Flash Player. Se o código de detecção encontrar uma versão aceitável do Flash Player instalada no computador do usuário final, o arquivo SWF é reproduzido na forma designada.
4. (Opcional) Para especificar revisões precisas do Flash Player, use os campos de texto Revisão principal e Revisão secundária. Por exemplo: especifique a versão Flash Player 10.1.2 se ela oferecer um recurso específico para exibir seu arquivo SWF.

Quando você publica o arquivo SWF, o Flash Pro cria uma página HTML incorporando o arquivo SWF e o código de detecção do Flash Player. Se um usuário final não possui a versão do Flash pro especificada para exibir o arquivo SWF, é exibida uma página HTML com um link para download da versão mais atualizada do Flash Player.

Especificar configurações de publicação para arquivos GIF

[Para o topo](#)

Use arquivos GIF para exportar desenhos e animações simples do Flash Pro para utilização em páginas da web. Os arquivos GIF padrão são bitmaps compactados.

Um arquivo GIF animado (às vezes chamado de GIF89a) é uma forma simples de exportar sequências de animação curtas. O Flash Pro otimiza um arquivo GIF animado, armazenando somente as alterações quadro a quadro.

O Flash pro exporta o primeiro quadro do arquivo SWF como arquivo GIF, exceto se você marcar um outro quadro-chave para exportação inserindo o rótulo de quadro **#Static** no Inspetor de propriedades. O Flash Pro exporta todos os quadros do arquivo SWF atual para um arquivo GIF animado, salvo se você especificar um intervalo de quadros para exportação inserindo os rótulos de quadro **#First** e **#Last** nos quadros-chave adequados.

O Flash Pro pode gerar um mapa de imagem para um arquivo GIF para manter links URL para botões no documento original. Use o Inspetor de propriedades para colocar o rótulo de quadro **#Map** no quadro-chave no qual será criado o mapa de imagens. Se você não criar um rótulo de quadro, o Flash Pro cria um mapa de imagens usando os botões do último quadro do arquivo SWF. Crie um mapa de imagens somente se a variável do modelo \$IM estiver presente no modelo selecionado.

1. Selecione Arquivo > Configurações de publicação e clique em Imagem GIF na coluna à esquerda da caixa de diálogo.
2. Para o nome de arquivo GIF, use o nome de arquivo padrão ou digite um novo nome de arquivo com a extensão .gif.
3. Selecione opções para o arquivo GIF:

Tamanho Selecione Corresponder filme para fazer o GIF do mesmo tamanho que o arquivo SWF e manter a proporção da imagem original ou inserir valores para largura e altura em pixels para a imagem de bitmap exportada.

Reprodução Determine se o Flash Pro criará uma imagem estática (Estático) ou um GIF animado (Animado). Se você escolher Animado, selecione Repetição contínua ou digite o número de repetições.

4. Para especificar configurações de aparência adicional para o arquivo GIF exportado, expanda a seção Cores e selecione uma das seguintes opções:

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Otimizar cores Remove todas as cores não utilizadas de uma tabela de cores de arquivo GIF. Esta opção reduz o tamanho do arquivo sem afetar a qualidade da imagem, mas exige ligeiramente mais requisitos de memória. Essa opção não produz efeitos em paletas adaptáveis. (A paleta adaptativa analisa as cores da imagem e cria uma tabela de cores exclusiva para o arquivo GIF selecionado.)

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Intercalar Mostra em incrementos o arquivo GIF exportado em um navegador à medida que o download ocorre. Permite que o usuário veja o conteúdo gráfico básico do arquivo antes de seu download completo e pode fazer o download do arquivo mais rapidamente em uma conexão de rede lenta. Não entrelace uma imagem GIF animada.

Suave Aplica suavização de borda a um bitmap exportado para produzir uma imagem de bitmap de melhor qualidade e melhorar a qualidade de exibição do texto. No entanto, a suavização pode causar a exibição de um halo de pixels cinza em volta da imagem com suavização de borda em um plano de fundo colorido, aumentando o tamanho do arquivo GIF. Exporte uma imagem sem suavização se aparecer um halo ou se estiver colocando uma transparência GIF sobre um plano de fundo multicolorido.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Pontilhar sólidos Aplica pontilhado a cores sólidas e a gradientes.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Remover gradientes (Padrão desativado) converte todos os preenchimentos gradientes do arquivo SWF em cores sólidas usando a primeira cor do gradiente. Os gradientes aumentam o tamanho do arquivo GIF e geralmente têm baixa qualidade. Para evitar resultados inesperados, selecione a primeira cor dos gradientes cuidadosamente se usar esta opção.

5. **(apenas Flash Professional CS6 e versões anteriores)** Para determinar a transparência do plano de fundo do aplicativo e a forma como as configurações alfa são convertidas em GIF, selecione uma destas opções de transparência:

Opaco Produz um plano de fundo em cor sólida.

Transparente Produz um plano de fundo transparente.

Alfa Define uma transparência parcial. Digite um valor entre 0 e 255. Um valor mais baixo resulta em maior transparência. O valor 128 corresponde a uma transparência de 50%.

6. **(apenas Flash Professional CS6 e versões anteriores)** Para especificar como os pixels de cores disponíveis são combinados para simular cores não disponíveis na paleta atual, selecione a opção Pontilhamento. O pontilhamento pode melhorar a qualidade da cor, mas aumenta o tamanho do arquivo.

Nenhum Desativa o pontilhamento e substitui cores ausentes na tabela de cores básicas por cores sólidas da tabela mais próximas à cor especificada. Desativar o pontilhamento pode resultar em arquivos menores, mas também em cores insatisfatórias.

Ordenado Oferece pontilhamento de boa qualidade com pouco aumento no tamanho do arquivo.

Difusão Oferece a melhor qualidade de pontilhamento mas aumenta o tamanho do arquivo e o tempo de processamento. Funciona somente com a paleta de 216 cores selecionada.

7. **(apenas Flash Professional CS6 e versões anteriores)** Para definir a paleta de cores da imagem, selecione um dos seguintes tipos de paleta:

Web 216 Usa a paleta padrão de 216 cores segura para a Web para criar a imagem GIF, oferecendo boa qualidade de imagem e o mais rápido processamento no servidor.

Adaptável Analisa as cores da imagem e cria uma tabela de cores exclusiva para o arquivo GIF selecionado. Melhor sistema para exibir milhares ou milhões de cores; cria a cor mais precisa para a imagem, mas aumenta o tamanho do arquivo. Para reduzir o tamanho de um arquivo GIF com uma paleta adaptável, use a opção Cores máximas para reduzir o número de cores da paleta. Para definir o número de cores usadas na imagem GIF, digite um valor em Cores máximas. Um número menor de cores pode produzir um arquivo menor, mas pode degradar as cores da imagem

Adaptável para encaixe à Web É o mesmo que a paleta Adaptável, com a diferença de converter cores semelhantes na paleta de 216 cores da Web. A paleta de cores resultante é otimizada para a imagem, mas quando possível o Flash Pro utiliza cores da paleta de 216 cores da Web. Isso produz cores melhores para a imagem quando a paleta de 216 cores da web está ativa em um sistema de 256 cores. Para definir o número de cores usadas na imagem GIF, digite um valor em Cores máximas. Um número menor de cores pode produzir um arquivo menor, mas pode degradar as cores da imagem

Personalizado Especifica a paleta que você otimizou para a imagem selecionada. A paleta personalizada é processada na mesma velocidade da paleta de 216 cores da web. Para usar esta opção, é preciso saber como criar e usar paletas personalizadas. Para selecionar uma paleta personalizada, clique no ícone da pasta Paleta (ícone de pasta que aparece ao final do campo de texto Paleta) e selecione um arquivo de paleta. O Flash Pro oferece suporte a paletas salvas no formato ACT, que é exportado por alguns aplicativos gráficos.

Especificar configurações de publicação para arquivos JPEG

[Para o topo](#)

O formato JPEG permite que você publique um arquivo FLA como bitmap de 24 bits altamente comprimido. Em geral, o formato GIF é o melhor para exportar desenhos e o formato JPEG é melhor para imagens com tons contínuos, como fotografias, gradientes ou bitmaps incorporados.

O Flash Pro exporta o primeiro quadro do arquivo SWF como arquivo JPEG, salvo se você marcar um outro quadro-chave para exportação inserindo o rótulo de quadro **#Static** na Linha do tempo.

1. Selecione Arquivo > Configurações de publicação e selecione Imagem JPEG na coluna da esquerda.
2. Para o nome de arquivo JPEG, use o nome de arquivo padrão ou digite um novo nome de arquivo com a extensão .jpg.
3. Selecione opções para o arquivo JPEG:

Tamanho Selecione Corresponder filme para fazer a imagem JPEG do mesmo tamanho que o Palco e manter a proporção da imagem original, ou insira valores para largura e altura em pixels para a imagem de bitmap exportada.

Qualidade Arraste o controle deslizante ou digite um valor para controlar a quantidade de compressão do arquivo JPEG. Quanto mais baixa for a qualidade da imagem, menor será o tamanho do arquivo, e vice-versa. Para determinar a melhor combinação de tamanho e qualidade, tente diferentes configurações.

observação: Para alterar a configuração de compressão do objeto, use a caixa de diálogo Propriedades do bitmap para definir a qualidade de exportação do bitmap por objeto. A opção de compressão padrão na caixa de diálogo Propriedades do bitmap aplica a opção Qualidade JPEG das configurações de publicação.

Progressivo Mostra imagens JPEG progressivas incrementalmente em um navegador da web, o que faz as imagens serem exibidas mais

rápido quando carregadas por meio de uma conexão de rede lenta. Semelhante ao entrelaçamento em imagens GIF e PNG.

4. Clique em OK.

[Para o topo](#)

Especificar configurações de publicação para arquivos PNG

PNG é o único formato de plataforma cruzada que suporta transparência (um canal alfa). Ele também é o formato de arquivo nativo do Adobe® Fireworks®.

O Flash Pro exporta o primeiro quadro do arquivo SWF como arquivo PNG, exceto se você marcar um outro quadro-chave para exportação inserindo o rótulo de quadro #Static na Linha do tempo.

1. Selecione Arquivo > Configurações de publicação e selecione Imagem PNG na coluna da esquerda.
2. Para o nome de arquivo PNG, use o nome de arquivo padrão ou digite um novo nome de arquivo com a extensão .png.
3. Para Tamanho, selecione Corresponder filme para fazer a imagem PNG do mesmo tamanho que o arquivo SWF e manter a proporção da imagem original, ou insira valores para largura e altura em pixels para o bitmap exportado.
4. Para Profundidade de bits, defina o número de bits por pixel e cores a serem usados ao criar a imagem. Quanto maior a profundidade de bits, maior o arquivo.

8 bits por canal (bpc) para uma imagem de 256 cores

24 bits para milhares de cores

24 bits com Alfa para milhares de cores com transparência (32 bpc)

5. Para especificar configurações de aparência para o PNG exportado, selecione uma destas opções:

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Otimizar cores Remove cores não utilizadas da tabela de cores do arquivo PNG, reduzindo o tamanho do arquivo em 1000 a 1500 bytes, sem afetar a qualidade da imagem, mas aumentando ligeiramente os requisitos de memória. Não produz efeitos em paletas adaptáveis.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Intercalar Mostra em incrementos o arquivo PNG exportado em um navegador à medida que o download ocorre. Permite que o usuário veja o conteúdo gráfico básico do arquivo antes de seu download completo e pode fazer o download do arquivo mais rapidamente em uma conexão de rede lenta. Não entrelace um arquivo PNG animado.

Suave Aplica suavização de borda a um bitmap exportado para produzir uma imagem de bitmap de melhor qualidade e melhorar a qualidade de exibição do texto. No entanto, a suavização pode causar a exibição de um halo de pixels cinza em volta da imagem com suavização de borda em um plano de fundo colorido, aumentando o tamanho do arquivo PNG. Exporte uma imagem sem suavização se aparecer um halo ou se estiver colocando uma transparência PNG sobre um plano de fundo multicolorido.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Pontilhar sólidos Aplica pontilhamento a cores sólidas e gradientes.

(Apenas para o Flash Professional CS6 e versões anteriores) Remover gradientes (Padrão desativado) converte todos os preenchimentos gradientes do aplicativo em cores sólidas usando a primeira cor do gradiente. Os gradientes aumentam o tamanho do PNG e geralmente oferecem baixa qualidade. Para evitar resultados inesperados, selecione a primeira cor dos gradientes cuidadosamente se usar esta opção.

6. **(apenas Flash Professional CS6 e versões anteriores)** Se você selecionou 8-bpc para Profundidade de bits, selecione uma opção de Pontilhamento para especificar quantos pixels de cores disponíveis serão combinados para simular cores não disponíveis na paleta atual. O pontilhamento pode melhorar a qualidade da cor, mas aumenta o tamanho do arquivo. Selecione uma das seguintes opções:

Nenhum Desativa o pontilhamento e substitui cores ausentes na tabela de cores básicas por cores sólidas da tabela mais próximas à cor especificada. Desativar o pontilhamento pode resultar em arquivos menores, mas também em cores insatisfatórias.

Ordenado Oferece pontilhamento de boa qualidade com pouco aumento no tamanho do arquivo.

Difusão Oferece a melhor qualidade de pontilhamento mas aumenta o tamanho do arquivo e o tempo de processamento. Também funciona somente com a paleta de 216 cores da Web selecionada.

7. **(apenas Flash Professional CS6 e versões anteriores)** Se você selecionou 8-bpc para Profundidade de bits, selecione os Tipos de paleta para definir a paleta de cores para a imagem PNG:

Web 216 Usa a paleta padrão segura para a Web de 216 cores para criar a imagem PNG, oferecendo boa qualidade de imagem e processamento mais rápido no servidor.

Adaptável Analisa as cores da imagem e cria uma tabela de cores exclusiva para o arquivo PNG selecionado. O melhor para sistemas que mostram milhares ou milhões de cores; cria a cor mais precisa para a imagem, mas resulta em um arquivo de tamanho maior do que um PNG criado com a paleta de 216 cores segura para Web.

Adaptável para encaixe à Web É o mesmo que a paleta Adaptável, com a diferença de converter cores semelhantes na paleta de 216 cores segura para a Web. A paleta de cores resultante é otimizada para a imagem, mas quando possível o Flash Pro utiliza cores da paleta de 216 cores segura para a Web. Isso produz cores melhores para a imagem quando a paleta de 216 cores segura para a Web está ativa em um sistema de 256 cores. Para reduzir o tamanho de um arquivo PNG com uma paleta adaptável, use a opção Cores máximas para reduzir o número de cores da paleta.

Personalizado Especifica a paleta que você otimizou para a imagem selecionada. A paleta personalizada é processada na mesma velocidade da paleta de 216 cores segura para a Web. Para usar esta opção, é preciso saber como criar e usar paletas personalizadas. Para selecionar uma paleta personalizada, clique no ícone da pasta Paleta (ícone de pasta que aparece ao final do campo de texto Paleta) e selecione um arquivo de paleta. O Flash Pro suporta paletas salvas no formato ACT, exportado pelos principais aplicativos gráficos.

8. **(apenas Flash Professional CS6 e versões anteriores)** Para definir o número de cores usadas na imagem PNG, se você selecionou a paleta Adaptável ou Adaptável para encaixe na Web, digite um valor para Cores máximas. Um número menor de cores pode produzir um arquivo menor, mas pode degradar as cores da imagem.
9. **(apenas Flash Professional CS6 e versões anteriores)** Para selecionar um método de filtragem por linha para tornar o arquivo PNG mais compactável e experimentar as diferentes opções de uma imagem específica, selecione uma das seguintes opções de filtro:

Nenhum Desativa a filtragem.

Abaixo Transmite a diferença entre cada byte e o valor do byte correspondente do pixel anterior.

Acima Transmite a diferença entre cada byte e o valor do byte correspondente do pixel imediatamente superior.

Média Usa a média dos dois pixels vizinhos (esquerda e acima) para prever o valor de um pixel.

Paeth Computa uma função linear simples dos três pixels vizinhos (esquerda, acima, superior esquerdo) e seleciona o pixel vizinho mais próximo do valor computado como previsão da cor.

Adaptável Analisa as cores da imagem e cria uma tabela de cores exclusiva para o arquivo PNG selecionado. Melhor para sistemas que mostram milhares ou milhões de cores; cria a cor mais precisa para a imagem, mas resulta em arquivo de tamanho maior que um PNG criado com a paleta de 216 cores para web. Reduza o tamanho de um PNG criado com uma paleta adaptável reduzindo o número de cores da paleta.

Visualizar o formato e as configurações de publicação

[Para o topo](#)

O comando Publicar visualização exporta o arquivo e abre a visualização no navegador padrão. Se você visualizar um vídeo QuickTime, Publicar visualização inicia o Player do vídeo QuickTime. Se você visualizar um projetor, o Flash Pro inicia o projetor.

- Selecione Arquivo > Publicar visualização e selecione o formato de arquivo a ser visualizado.

Usando os valores de Configurações de publicação atual, o Flash Pro cria um arquivo do tipo especificado no mesmo local do arquivo FLA. Este arquivo permanece nesse local até que você o substitua ou o exclua.

Observação: Se um FLA criado no Flash Professional CC for aberto no Flash Professional CS6, as configurações de publicação dos campos indisponíveis com Flash Pro CC são definidas como padrão.

Uso de perfis de publicação

[Para o topo](#)

Os perfis de publicação permitem:

- Salvar uma configuração de publicação, exportá-la e importar o perfil de publicação para outros documentos ou para que outros possam usá-lo.
- Importar perfis de publicação para uso no seu documento.
- Criar perfis de publicação em vários formatos de mídia.
- Criar um perfil de publicação para uso interno diferente da forma como você publica os arquivos para um cliente.
- Criar um perfil de publicação padrão para sua empresa, para garantir que os arquivos sejam publicados uniformemente.

Os perfis de publicação são salvos no nível do documento, e não do aplicativo.

Criação de um perfil de publicação

1. Na caixa de diálogo Configurações de Publicação, clique no menu Opções de Perfil e escolha Criar Perfil.
2. Nomeie o perfil de publicação e clique em OK.

3. Especifique as configurações de publicação para o documento e clique em OK.

Duplicar, modificar ou excluir um perfil de publicação

- No menu pop-up Perfil, na caixa de diálogo Configurações de Publicação, (Arquivo > Configurações de Publicação), selecione o perfil de publicação a ser utilizado:
 - Para criar um perfil duplicado, clique no menu Opções de Perfil e escolha Duplicar Perfil. Digite um nome de perfil na caixa de texto Duplicar nome e clique em OK.
 - Para modificar um perfil de publicação, selecione-o no menu Perfil, especifique as novas configurações de publicação para o seu documento e clique em OK.
 - Para excluir um perfil de publicação, clique no menu Opções de Perfil e escolha Excluir Perfil. Em seguida, clique em OK.

Exportação de um perfil de publicação

1. No menu pop-up Perfil, na caixa de diálogo Configurações de Publicação, (Arquivo > Configurações de Publicação), selecione o perfil de publicação a ser exportado:
2. Clique no menu Opções de Perfil e escolha Exportar Perfil. Exporte um perfil de publicação como arquivo XML para importação em outros documentos.
3. Aceite o local padrão no qual será salvo o perfil de publicação ou navegue para um novo local e clique em Salvar.

Importação de um perfil de publicação

Outros usuários podem criar e exportar perfis de publicação, que você pode importar e selecionar como uma opção de configurações de publicação.

1. Na caixa de diálogo Configurações de Publicação (Arquivo > Configurações de Publicação), clique no menu Opções de Perfil e escolha Importar Perfil.
 2. Navegue para o arquivo XML do perfil de publicação e clique em Abrir.
- [Utilização de perfis de publicação](#)
 - [Som](#)
 - [Usar sons no Flash Lite](#)
 - [Modelos de publicação em HTML](#)
 - [Criar um mapa de imagem para substituir um arquivo SWF](#)
 - [Importar e exportar paletas de cores](#)
 - [Definir propriedades de bitmap](#)



As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

Publicação de documentos Flash

[Visão geral da publicação](#)

[Documentos HTML](#)

[Detecção da presença do Flash Player](#)

[Publicação para dispositivos móveis](#)

[Publicação de documentos Flash seguros](#)

[Flash Player](#)

[Atualizar ou reinstalar o Flash Player](#)

[Configurar um servidor para o Flash Player](#)

[Otimização do mecanismo de pesquisa para conteúdos em Flash](#)

[Sobre Omniture e Flash](#)

Visão geral da publicação

[Para o topo](#)

É possível reproduzir conteúdo destas formas:

- Em navegadores da Internet equipados com Flash Player
- Como aplicativo independente chamado projetor
- Com o controle Flash ActiveX no Microsoft Office e outros hosts ActiveX
- Com Flash Xtra in Director® e Authorware® da Adobe®

Por padrão, o comando Publicar cria um arquivo SWF Flash Pro e um documento HTML que insere o Flash Pro conteúdo em uma janela do navegador. O comando Publicar também cria e copia arquivos de detecção para o Macromedia Flash 4 do Adobe e versões posteriores. Se você alterar as configurações de publicação, o Flash Pro irá salvar as alterações com o documento. Depois de criar um perfil de publicação, exporte-o para usá-lo em outros documentos ou para que outras pessoas que estejam trabalhando no mesmo projeto possam usá-lo.

Quando você usa os comandos Publicar, Testar filme ou Depurar filme, o Flash cria um arquivo SWF a partir do arquivo FLA. Você pode exibir os tamanhos de todos os arquivos SWF criados a partir do arquivo FLA atual no Inspetor de propriedades do documento.

O Flash® Player 6 e versões posteriores oferecem suporte à codificação de texto Unicode. Com o suporte para Unicode, os usuários podem exibir texto multilíngue, independentemente do idioma do sistema operacional executado pelo player.

Você pode publicar o arquivo FLA em formatos alternativos, como GIF, JPEG e PNG, com o HTML necessário para exibi-los na janela do navegador. Os formatos alternativos permitem que o navegador mostre a animação e a interatividade do arquivo SWF a usuários que não possuem o Adobe Flash Player pretendido instalado. Quando você publica um documento do Flash Pro (arquivo FLA) em formatos de arquivo alternativos, as configurações de cada formato são armazenadas no arquivo FLA.

Você pode exportar o arquivo FLA em vários formatos, de forma semelhante à publicação de arquivos FLA em formatos alternativos; porém, as configurações de cada formato de arquivo não são armazenadas no arquivo FLA.

Alternativamente, crie um documento HTML personalizado com qualquer editor HTML e inclua as tags necessárias para exibir um arquivo SWF.

Para testar como o arquivo SWF funciona antes de publicá-lo, use Testar filme (Controlar > Testar filme > Testar) e Testar cena (Controlar > Testar cena).

Observação: No Flash Professional CS5, quando você define o Flash Player 10 como destino do Flash Player nas Configurações de publicação, o destino é, na verdade, o Flash Player 10.1.

Os tutoriais em vídeo a seguir descrevem o processo de publicação e distribuição do Flash Pro. Alguns vídeos mostram o Flash Pro CS3 ou CS4, mas valem também para o Flash Pro CS5.

- [Criação de um filme em Flash na Web \(1:58\)](#)
 - [Flash em um piscar de olhos – Episódio 6: publicação \(27:41\)](#)
 - [Publicação de arquivos FLA com detecção de versão do Flash Player \(4:55\) \(CS3\)](#) (Este vídeo menciona o problema de conteúdo ativo que surgiu com o Microsoft Internet Explorer 6. Esse problema foi solucionado no Internet Explorer 7).
 - [Otimização de animações e arquivos FLA \(7:24\) \(CS3\)](#)
 - [Google Analytics para Adobe Flash \(4:11\)](#)
 - [Controle de aplicativos Flash CS4 com o Google Analytics \(41:13\)](#)
-

Documentos HTML

[Para o topo](#)

Você precisa de um documento HTML para reproduzir um arquivo SWF em um navegador da web e especificar configurações do navegador. Para exibir um arquivo SWF em um navegador da web, o documento HTML deve usar as tags `object` e `embed` com os parâmetros adequados.

Observação: *Você pode gerar um documento HTML usando as tags `object` e `embed` corretas por meio da caixa de diálogo Configurações de publicação e selecionando a opção HTML. Para obter mais informações, consulte [Especificar configurações de publicação de documentos HTML](#).*

O Flash Pro pode criar o documento HTML automaticamente quando você publica um arquivo SWF.

Detecção da presença do Flash Player

[Para o topo](#)

Para que os seus conteúdos publicados do Flash Pro sejam vistos pelos usuários da Web, o Flash Player deve estar instalado no navegador de Web.

Os recursos e artigos a seguir apresentam informações atualizadas de como acrescentar códigos às suas páginas da Web para saber se o Flash Player está instalado, além de incluir conteúdos alternativos na página se não estiver instalado.

- [Flash Player Developer Center: detecção, instalação e administração](#) (Adobe.com)
- [Kit de detecção do Flash Player](#) (Adobe.com)
- [Protocolo de verificação de versão do Adobe Flash Player](#) (Adobe.com)
- [Adaptação dos scripts de detecção do Flash Player a versões futuras](#) (Adobe.com)
- [Experiência com a instalação expressa do Flash Player](#) (Adobe.com)

Publicação para dispositivos móveis

[Para o topo](#)

Adobe® AIR® for Android® e iOS® permite que usuários do Flash Pro criem conteúdos atraentes para dispositivos móveis usando a linguagem de script, as ferramentas de desenho e os modelos do ActionScript®. Para obter informações detalhadas sobre a criação para dispositivos móveis, consulte [Referência para desenvolvedores do AIR](#) e os Kits de desenvolvimento de conteúdo no [Centro de desenvolvimento para celulares e dispositivos](#).

Observação: *Dependendo do dispositivo móvel para o qual você está desenvolvendo, certas restrições são aplicáveis quanto ao suporte de comandos e formatos de som do ActionScript. Para obter mais detalhes, consulte os artigos sobre dispositivos móveis no Centro de desenvolvimento para celulares e dispositivos.*

Teste de conteúdo de celular com o Simulador de conteúdo móvel

O Flash pro também inclui um Simulador de conteúdo móvel, uma maneira de testar conteúdos criados com o Adobe AIR em um ambiente emulado de Android ou iOS. Com o Simulador de conteúdo de celular, você pode usar o comando `Controlar > Testar filme` para testar seu arquivo em Flash no AIR Debug Launcher para celulares, o que, por sua vez, inicia o simulador.

Uma vez que a janela do simulador está aberta, você pode enviar entradas ao arquivo em Flash como se estivesse em um dispositivo móvel. As entradas disponíveis incluem:

- Acelerômetro, eixos X, Y, e Z
- Ângulo de Limiar de Orientação
- Toque e gestos, incluindo sensibilidade à pressão
- Localização geográfica, direção e velocidade.
- Chaves de hardware (presentes em dispositivos Android)

Publicação de documentos Flash seguros

[Para o topo](#)

O Flash Player 8 e versões posteriores contêm os seguintes recursos que ajudam a garantir a segurança dos documentos do Flash Pro:

Proteção contra estouro de buffer

Habilitado automaticamente, esse recurso impede o uso inadequado intencional de arquivos externos em um documento do Flash Pro para substituir a memória do usuário ou inserir código destrutivo, como vírus. Isso impede que um documento leia ou grave dados fora do espaço de memória designado do documento no sistema do usuário.

Correspondência de domínio exato para compartilhar dados entre documentos do Flash

O Flash Player 7 e versões posteriores aplicam um modelo de segurança mais restrito do que versões anteriores. O modelo de segurança foi alterado de duas formas principais entre o Flash Player 6 e Flash Player 7:

Correspondência de domínio exato O Flash Player 6 permite que os arquivos SWF de domínios semelhantes (por exemplo, www.adobe.com e store.adobe.com) se comuniquem livremente entre si e com outros documentos. No Flash Player 7, o domínio dos dados a ser acessado deve corresponder *exatamente* ao domínio do provedor de dados para que os domínios se comuniquem.

Restrição de HTTPS/HTTP Um arquivo SWF carregado por protocolos não seguros (não HTTPS) não pode acessar conteúdo carregado com um protocolo seguro (HTTPS), mesmo que ambos os protocolos estejam exatamente no mesmo domínio.

Para obter mais informações sobre como garantir que o conteúdo seja executado como esperado com o novo modelo de segurança, consulte Compreensão da segurança, em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#).

Segurança de reprodução local e de rede

O Flash Player 8 e versões posteriores incluem um modelo de segurança que permite determinar a segurança de reprodução local e de rede para arquivos SWF que você publica. Por padrão, os arquivos SWF recebem acesso de leitura a arquivos e redes locais. No entanto, um arquivo SWF com acesso local não pode se comunicar com a rede e não pode enviar arquivos ou informações a nenhuma rede.

Permita que os arquivos SWF acessem recursos de rede, deixando o arquivo SWF enviar e receber dados. Se você conceder ao arquivo SWF acesso a recursos da rede, o acesso local será desabilitado, impedindo que as informações no computador local sejam carregadas na rede.

Para selecionar o modelo de segurança de reprodução local ou de rede para os arquivos SWF publicados, use a caixa de diálogo Configurações de publicação.

Flash Player

[Para o topo](#)

O Flash Player reproduz conteúdo do Flash Pro da mesma forma em que ele aparece em um navegador da web ou em um aplicativo host ActiveX. O Flash Pro Player é instalado com o aplicativo Flash Pro. Quando você clica duas vezes no conteúdo do Flash Pro, o sistema operacional inicia o Flash Player, que em seguida reproduz o arquivo SWF. Use o player para tornar o conteúdo do Flash Pro visível para usuários que não estão usando um navegador da web ou um aplicativo host ActiveX.

Para controlar o conteúdo do Flash Pro no Flash Player, use comandos do menu e a função `fscommand()`. Para obter informações, consulte Envio de mensagens do Flash Player e para ele, em [Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash](#).

Use o menu de contexto do Flash Player para imprimir quadros de conteúdo do Flash Pro.

- Siga um destes procedimentos:
 - Para abrir um arquivo novo ou existente, selecione Arquivo > Novo ou Abrir.
 - Para alterar a exibição do aplicativo, selecione Exibir > Ampliação e faça uma seleção.
 - Para controlar a reprodução do conteúdo do Flash Pro, selecione Controlar > Reproduzir, Retroceder ou Repetir na reprodução.

Atualizar ou reinstalar o Flash Player

[Para o topo](#)

Se você está tendo problemas com a instalação do Flash Player, é possível atualizá-lo ou reinstalá-lo. Você pode ir à página de download do Flash Player diretamente do Flash Pro, selecionando Ajuda > Obter última versão do Flash Player.

Se preferir desinstalar o Flash Player primeiro, siga estas etapas:

1. Fechar seu navegador.
2. Remover qualquer versão atualmente instalada do Player.

Para obter instruções, consulte TechNote na Central de suporte Adobe® Flash® em www.adobe.com/go/tn_14157.

3. Para iniciar a instalação, visite <http://www.adobe.com/go/getflashplayer>.

Siga as instruções na tela para instalar o player.

Você também pode executar um dos seguintes instaladores na sua pasta Players. Entretanto, o instalador disponível no site da Adobe é normalmente mais atualizado do que os disponíveis na pasta Players.

- Para o controle ActiveX do Windows® (Internet Explorer ou AOL), execute o arquivo Install Flash Player 9 AX.exe.
- Para o plug-in do Windows (Firefox, Mozilla, Netscape, Safari ou Opera), execute o arquivo Install Flash Player 9.exe.
- Para o plug-in do Macintosh® (AOL, Firefox, Internet Explorer para Macintosh, Netscape, Opera ou Safari), execute a instalação do Flash Player 10 (Mac OS 9.x) ou a instalação do Flash Player 10 OS X (Mac OS X.x).

Observação: Para verificar a instalação, visite o endereço <http://www.adobe.com/br/shockwave/welcome/> do seu navegador da Web.

[Para o topo](#)

Configurar um servidor para Flash Player

Para que os usuários vejam o conteúdo do Flash Pro na web, o servidor da web deve ser configurado adequadamente para reconhecer arquivos SWF.

Seu servidor pode já estar configurado adequadamente. Para testar a configuração do servidor, consulte a TechNote na Central de suporte Adobe Flash em www.adobe.com/go/tn_4151.

A configuração do servidor estabelece os tipos MIME adequados, para que o servidor possa identificar arquivos com a extensão .swf como arquivos do Flash Pro.

Um navegador que recebe o tipo MIME correto pode carregar o plug-in, o controle e o aplicativo de ajuda adequado para processar e exibir adequadamente os dados de entrada. Se o tipo MIME estiver faltando ou não tiver sido fornecido adequadamente pelo servidor, o navegador poderá mostrar uma mensagem de erro ou uma janela em branco com um ícone de peça de quebra-cabeça.

- Se seu site estiver estabelecido por meio de um provedor de serviços da Internet (ISP), peça ao provedor para adicionar este tipo MIME ao servidor: aplicativo/x-shockwave-flash com a extensão .swf.
- Se estiver administrando seu próprio servidor, consulte a documentação do servidor web para obter instruções sobre a adição ou a configuração de tipos MIME.
- Os administradores de sistema corporativos e empresariais podem configurar o Flash Pro para restringir o acesso ao Flash Player a recursos no sistema de arquivos local. Crie um arquivo de configuração de segurança que limita a funcionalidade do Flash Player no sistema local.

O arquivo de configuração de segurança é um arquivo de texto colocado na mesma pasta do instalador do Flash Player. O instalador do Flash Player lê o arquivo de configuração durante a instalação e segue as diretivas de segurança. O Flash Player usa o objeto System para expor o arquivo de configuração para o ActionScript.

Com o arquivo de configuração, desabilite o acesso do Flash Player à câmera ou ao microfone, limite a quantidade de armazenamento local a ser usado pelo Flash Player, controle o recurso de autoatualização e impeça o Flash Player de ler qualquer coisa do disco rígido local do usuário.

Para obter mais informações sobre segurança, consulte Sistema em [Referência da linguagem ActionScript 2.0](#).

Adição de tipos MIME

Quando um servidor web acessa arquivos, ele deve identificá-los adequadamente como conteúdo do Flash Pro para exibi-los. Se o tipo MIME estiver faltando ou não tiver sido entregue adequadamente pelo servidor, o navegador poderá mostrar mensagens de erro ou uma janela em branco com um ícone de peça de quebra-cabeça.

Se seu servidor não estiver configurado adequadamente, você (ou o administrador do sistema) deverá adicionar os tipos MIME do arquivo SWF aos arquivos de configuração do servidor e associar os seguintes tipos MIME às extensões do arquivo SWF:

- O aplicativo do tipo MIME/x-shockwave-flash tem a extensão de arquivo .swf.
- O aplicativo de tipo MIME/futuresplash tem a extensão de arquivo .spl.

Se estiver administrando um servidor, consulte a documentação do software do servidor para obter instruções sobre a adição ou a configuração de tipos MIME. Se não estiver administrando um servidor, entre em contato com o provedor de serviços da Internet, o webmaster ou o administrador do sistema para adicionar as informações do tipo MIME.

Se o site estiver em um servidor Mac OS, você também deverá definir os seguintes parâmetros: Action: Binary; Type: SWFL; e Creator: SWF2.

Otimização do mecanismo de pesquisa para conteúdos em Flash

[Para o topo](#)

Em meados de 2008, a Adobe anunciou um avanço significativo na tecnologia do Flash Player, que permite que o conteúdo de texto nos arquivos SWF seja indexado por mecanismos de pesquisa, como o Google e o Yahoo!. Existem várias estratégias que você pode empregar para otimizar a visibilidade de seu conteúdo em SWF para os mecanismos de pesquisa. Essas práticas, como um todo, são conhecidas como *otimização para mecanismo de pesquisa* (SEO).

A Adobe adicionou um [SEO Technology Center](#) para a seção Developer Connection do site Adobe.com. O SEO Technology Center contém os seguintes artigos, que detalham algumas das técnicas que você pode usar para aumentar a visibilidade de seus arquivos SWF nas pesquisas na Internet:

- [Técnicas de otimização de pesquisa para RIAs](#)
- [Lista de verificação de otimização de pesquisa para RIAs](#)

Sobre Omniture e Flash

[Para o topo](#)

O conteúdo em Flash pode ser integrado ao Omniture SiteCatalyst e ao Omniture Test&Target. O SiteCatalyst ajuda os comerciantes a identificar rapidamente os caminhos mais lucrativos em seu site, determinar os pontos em que os visitantes estão deixando o site e identificar métricas de sucesso críticas para campanhas de marketing online. O Test&Target proporciona aos comerciantes a capacidade de tornar, de maneira

continua, seu conteúdo online mais relevante para seus clientes. O Test&Target oferece uma interface para projeto e execução de testes, criação de segmentos de público e direcionamento de conteúdo.

Os clientes do Omniture podem usar o SiteCatalyst e o Test&Target com Flash baixando e instalando o pacote de extensão do Omniture.

- Para baixar as extensões do Omniture e acessar instruções de como usá-las, escolha Ajuda > Omniture.
- [Utilização de perfis de publicação](#)
- [Configurações de publicação](#)
- [Criação de texto multilíngue](#)
- [Especificar as configurações de publicação para arquivos SWF](#)



As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Abrir arquivos do Flash Professional CS6 com o Flash Professional CC

Como foi apresentado no Flash CS5, o Flash Pro CC continua a suportar o formato de arquivo XFL, tanto como os tipos de arquivos .fla compactado e .xfl descompactado. O Flash Pro também continua a suportar a abertura de arquivos salvos em qualquer versão anterior do Flash Professional. Os tipos de arquivos suportados incluem não só a abertura dos arquivos XFL salvos no Flash CS5 e CS6, mas também nos antigos arquivos .fla "binários" salvos no Flash CS4 e anteriores.

Ao salvar o arquivo, o Flash Pro CC continua a fornecer as opções de salvar um documento do Flash (.fla) ou documento descompactado (.xfl). O arquivo XFL resultante é marcado internamente com a versão do arquivo do Flash Professional CC. No entanto, desde que as versões do Flash CS5.5 e posteriores sejam capazes de abrir versões "futuras" de arquivos XFL, o Flash CS5.5 e o Flash CS6 também podem abrir os arquivos do Flash CC. Consequentemente, você não verá opções na lista suspensa Salvar Como Tipo para salvar explicitamente em uma versão antiga do Flash.

Entretanto, como será descrito a seguir, alguns recursos são desaprovados no Flash Professional CC. Isso pode afetar arquivos que foram criados em versões mais antigas do Flash. É importante que você faça as mudanças necessárias para esses arquivos com uma versão antiga do Flash, antes de abri-los no Flash Professional CC.

Conversão de conteúdo criado usando Recursos suspensos

[Para o início](#)

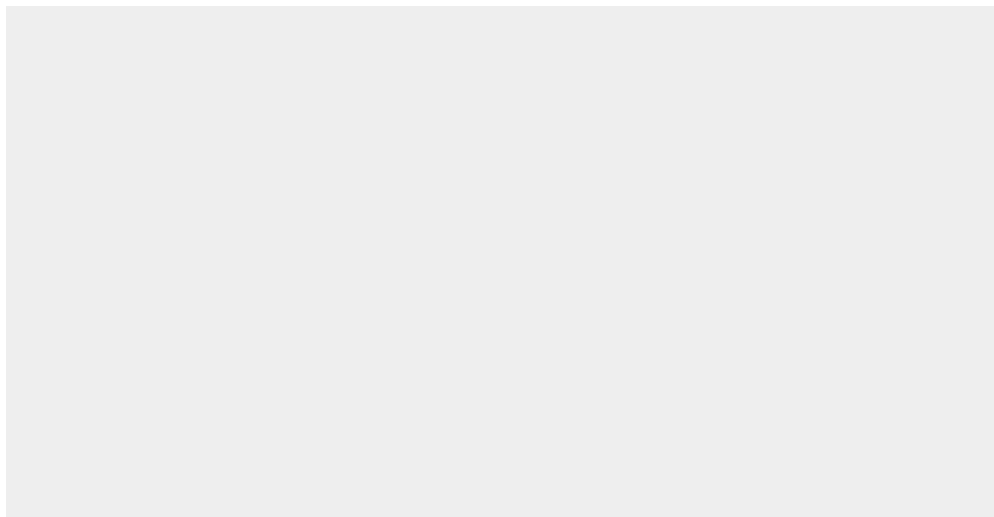
Se você abrir um arquivo salvo anteriormente em uma versão anterior do Flash Pro, você pode encontrar um recurso que não é mais suportado no Flash Professional CC. E é exibida uma mensagem de aviso indicando a mesma. Ao afirmar que pretende continuar com a conversão, o Flash Professional CC irá converter automaticamente o conteúdo desaprovado em um tipo de conteúdo suportado. Observe que o Flash Professional CC exibirá um aviso se isso ocorrer, de modo que você possa salvar com um nome de arquivo diferente. Isso permite que você mantenha uma cópia de arquivo do arquivo original com o conteúdo original intacto.

Na conversão dos recursos preteridos, o Flash Professional tenta preservar visualmente o conteúdo original. No entanto, após a conversão de algumas das funcionalidades disponíveis com o conteúdo original pode não estar disponível:

1. As cinemáticas inversas são convertidas para as animações quadro-a-quadro
2. O texto TLF é convertido em um texto clássico e estático. O texto TLF integrado em arquivos PSD e AI também são convertidos para texto clássico, quando importados para o Flash Pro CC.
3. ActionScript 1 / ActionScript 2:
 - a. A configuração de publicação é padrão para o ActionScript 3
 - b. O código AS2 anexado a qualquer instância no palco será removido (pois as ações em instâncias não são suportadas no AS3)
 - c. Os componentes AS2 serão transportados como espaços reservados, mas não pode ser usado para criar novos conteúdos no palco. Além disso, eles irão gerar erros de compilação no AS3.

Observação: Como o Flash Professional CC verifica e depois converte qualquer conteúdo desaprovado em arquivos mais antigos, você pode sentir atrasos ao abrir arquivos salvos anteriormente em uma versão anterior do Flash. Para resolver este atraso para futuras utilizações, salve novamente o arquivo usando o Flash Pro CC. Uma vez que o arquivo é sinalizado como CC, esta digitalização e conversão não ocorrerá mais no arquivo dito e, portanto, resulta em abertura mais rápida de arquivos.

Observação: O Flash Pro CC não suporta a importação de arquivos SWC.





As publicações no Twitter™ e Facebook não estão licenciadas nos termos da Creative Commons.

[Aviso Legal](#) | [Política de Privacidade On-line](#)

Práticas recomendadas - Estruturação de arquivos FLA

[Organização das linhas de tempo e da biblioteca](#)

[Uso de cenas](#)

[Gravação de arquivos e controle de versão](#)

Organização das linhas de tempo e da biblioteca

[Para o início](#)

Os quadros e as camadas em uma linha do tempo mostram a você onde estão colocados os recursos e determinam como seu documento funciona. A forma de configurar e usar a linha do tempo e a biblioteca afetam todo o arquivo FLA e sua aplicabilidade global. As diretrizes a seguir ajudam a criar conteúdos com eficiência e permitem que outros autores que usam seus documentos FLA tenham maior compreensão da estrutura do documento.

- Dê a cada camada um nome intuitivo de camada e reúna os recursos relacionados no mesmo local. Evite usar os nomes padrão de camada (como Camada 1, Camada 2).

Descreva com clareza a finalidade ou o conteúdo de cada camada ou pasta, quando for nomeá-los.

Se aplicável, coloque suas camadas que incluem o ActionScript e a camada para rótulos dos quadros na parte superior da pilha de camadas na linha do tempo. Por exemplo, nomeie a camada que contenha suas ações do ActionScript.

- Use pastas de camadas para agrupar e organizar as camadas semelhantes, para facilitar a localização das camadas que incluem códigos e rótulos.
- Bloqueie as camadas que não estiver usando ou não deseja modificar. Bloqueie a camada ActionScript imediatamente, de modo que as ocorrências de símbolos e os recursos de mídia não sejam colocados nessa camada.
- Nunca coloque quaisquer ocorrências ou recursos em camada que inclua o ActionScript. Como isso pode, potencialmente, causar conflitos entre os recursos no Palco e no ActionScript que os aplicam, mantenha todos os seus códigos em sua própria camada de ações e bloqueie depois de criá-la.
- Use rótulos de quadros em um arquivo FLA, em vez de usar números de quadros no código ActionScript, se aplicar quadros em seu código. Se esses quadros mudarem posteriormente, quando for editar a linha do tempo, e se você usar rótulos de quadros e movê-los na linha do tempo, não há necessidade de mudar nenhuma referência no seu código.
- Uso de pastas de biblioteca.

Use pastas na biblioteca para organizar os elementos semelhantes (como símbolos e recursos de mídia) em um arquivo FLA. Se nomear as pastas de biblioteca consistentemente, todas as vezes que criar um arquivo, fica mais fácil lembrar onde você colocou os recursos.

Normalmente, os nomes de pastas usados são Botões, Clipes de filme, Gráficos, Recursos, Componentes e, algumas vezes, Classes.

Uso de cenas

[Para o início](#)

O uso de cenas é semelhante ao uso de diversos arquivos SWF para criar uma apresentação maior. Cada cena tem uma linha do tempo. Quando o indicador de reprodução alcança o quadro final de uma cena, ele passa para a próxima cena. Ao publicar um arquivo SWF, a Linha do tempo de cada cena associa-se a uma única Linha do tempo no arquivo SWF. Depois da compilação do arquivo SWF, ele se comporta como se o arquivo FLA fosse criado usando uma cena. Devido a esse comportamento, evite usar cenas pelas seguintes razões:

- As cenas podem tornar os documentos confusos para editar, principalmente em ambientes de vários autores. Qualquer um que usar o documento FLA pode ter que procurar várias cenas em um arquivo FLA para localizar códigos e recursos. Em vez disso, considere carregar o conteúdo ou usar clipes de vídeo.
- As cenas normalmente resultam em arquivos SWF grandes.
- As cenas forçam os usuários a progressivamente fazer o download de todo o arquivo SWF, em vez de carregar os recursos que realmente desejam ver ou usar. Se você evitar as cenas, o usuário pode controlar o conteúdo para fazer download, enquanto navega pelo arquivo SWF. O usuário tem mais controle sobre quanto download de conteúdo deve fazer, o que é melhor para gerenciamento da largura de banda. Uma desvantagem é a exigência de gerenciamento de um número maior de documentos FLA.
- As cenas combinadas com o ActionScript podem produzir resultados inesperados. Como a linha do tempo de cada cena está comprimida em uma única linha do tempo, podem ser encontrados erros envolvendo o ActionScript e as cenas, o que em geral exige depuração extra e complicada.

Se você criar animações longas, pode ser vantajoso usar cenas. Se as desvantagens se aplicam a seu documento, pense na possibilidade de usar diversos arquivos FLA ou clipes de vídeo para montar uma animação, em vez de usar cenas.

Gravação de arquivos e controle de versão

Para gravar os arquivos FLA, use um esquema de nomes consistente para seus documentos. Isso é especialmente importante se gravar múltiplas versões de um único projeto.

Nota: *O Painel projeto foi desaproado com o Flash Professional CC.*

Podem ocorrer alguns problemas, se você trabalhar com um arquivo FLA e não gravar as versões quando criar o arquivo. Os arquivos podem se tornar maiores, devido ao histórico gravado no arquivo FLA, ou se corromperem (como acontece com qualquer software usado) enquanto você estiver trabalhando no arquivo.

Se gravar múltiplas versões durante a criação, você terá uma versão anterior disponível se precisar reverter.

Use nomes intuitivos para os seus arquivos, de leitura fácil, não crípticos, e que funcionem bem on-line:

- Não use espaços, letras maiúsculas ou caracteres especiais.
- Use apenas letras, números, barras e sublinhados.
- Se gravar múltiplas versões do mesmo arquivo, desenvolva um sistema de numeração consistente como menu01.swf, menu02.swf e assim por diante.
- Pense em usar apenas caracteres em minúscula em seus esquemas de nomeação, pois alguns software do servidor diferenciam maiúsculas e minúsculas.
- Considere um sistema de nomeação que use a combinação substantivo-verbo ou adjetivo-substantivo para dar nomes ao arquivo, por exemplo, planejamentoclasse.swf e meuprojeto.swf.

Use os métodos a seguir para gravar as novas versões do arquivo FLA, quando montar um projeto grande:

- Selecione Arquivo > Salvar Como e grave uma nova versão de seu documento.
- Use o software de controle de versão ou o painel Projeto para controlar os documentos do Flash Professional.

Nota: *O Painel projeto foi desaproado com o Flash Professional CC.*

Se você não estiver usando o software de controle de versão para criar backups do arquivo FLA, use Salvar como e digite um novo nome de arquivo para o documento, após cada etapa do projeto.

Muitos pacotes de software permitem que os usuários usem o controle de versão com seus arquivos, o que permite que as equipes trabalhem eficientemente e reduzam erros (como sobrescrever arquivos ou trabalhar em versões antigas de um documento). Como com os demais documentos, pode-se usar esses programas para organizar os documentos do Flash Professional fora do Flash Professional.



Localização e Substituição no Flash

Sobre Localizar e substituir

Localização e substituição de texto

Localização e substituição de fontes

Localização e substituição de cores

Localização e substituição de símbolos

Localização e substituição de arquivos de som, vídeo ou bitmap

Sobre Localizar e substituir

[Para o início](#)

O recurso Localizar e substituir permite que você realize as seguintes ações:

- Procurar por uma string de texto, uma fonte, uma cor, um símbolo, um arquivo de som, um arquivo de vídeo ou um arquivo bitmap importado.
- Substituir o elemento especificado por outro elemento do mesmo tipo. As diferentes opções estarão disponíveis na caixa de diálogo Localizar e substituir dependendo do tipo de elemento especificado.
- Localizar e substituir elementos no documento atual ou cena atual.
- Procurar pela próxima ocorrência ou todas as ocorrências de um elemento e substituir a ocorrência atual ou todas as ocorrências.

Nota: Em um documento baseado em tela, é possível localizar e substituir elementos no documento atual ou na tela atual, mas você não pode usar cenas.

A opção Edição ao vivo permite que você edite o elemento especificado diretamente no Palco. Se você usar a Edição ao vivo ao pesquisar um símbolo, o Flash Professional abrirá o símbolo no modo edição no local.

O Log de localizar e substituir na parte inferior da caixa de diálogo Localizar e substituir mostra o local, o nome e o tipo de elementos para os quais você está pesquisando.

Localização e substituição de texto

[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.
2. Selecione Texto no menu pop-up Para.
3. Na caixa de texto, digite o texto a ser localizado.
4. Na caixa Substituir por texto, digite o texto que substituirá o texto existente.
5. Selecione as opções para pesquisa de texto:

Palavra inteira Pesquisa a string de texto especificada somente como uma palavra inteira, limitada em ambos os lados por espaços, aspas ou marcadores similares. Quando a opção Palavra inteira estiver desmarcada, o texto especificado pode ser pesquisado como parte de uma palavra maior. Por exemplo, quando a opção Palavra inteira estiver desmarcada, uma pesquisa por *place* abrangerá as palavras *replace*, *placamente* assim por diante.

Diferenciar maiúsculas de minúsculas Pesquisa por texto que diferencie maiúsculas de minúsculas (formatação de caracteres em maiúscula ou minúscula) do texto especificado ao localizar e substituir.

Expressões regulares Pesquisa por texto em expressões regulares no ActionScript. Uma expressão em qualquer instrução que o Flash Professional possa avaliar que um valor será retornado.

Conteúdo de campo de texto Pesquisa o conteúdo de um campo de texto.

Quadros/camadas/parâmetros Pesquisa rótulos de quadro, nomes da camada, nomes da cena e parâmetros do componente.

Strings no ActionScript Pesquisa strings (texto entre aspas) no ActionScript no documento ou na cena (arquivos externos do ActionScript não são pesquisados).

ActionScript Pesquisa todos os ActionScripts incluindo códigos e strings.

6. Para selecionar a próxima ocorrência do texto especificado no Palco e editar no local, selecione Editar ao vivo.

Nota: Somente a próxima ocorrência é selecionada para edição ao vivo, mesmo que você selecione Localizar tudo na etapa 7.

7. Para localizar o texto, realize um dos seguintes procedimentos:

- Para localizar a próxima ocorrência do texto especificado, clique em Localizar próximo.
- Para localizar todas as ocorrências do texto especificado, clique em Localizar tudo.

8. Para substituir o texto, realize um dos seguintes procedimentos:

- Para substituir a ocorrência selecionada atualmente do texto especificado, clique em Substituir.
- Para substituir todas as ocorrências do texto especificado, clique em Substituir tudo.

Localização e substituição de fontes

[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.

2. Selecione Fonte no menu pop-up Para, e, em seguida selecione as seguintes opções:

- Para pesquisar por nome da fonte, selecione Nome da fonte e selecione uma fonte no menu pop-up ou digite um nome de fonte na caixa. Quando a opção Nome da fonte é desmarcada, todas as fontes na cena ou documento são pesquisadas.
- Para pesquisar por estilo de fonte, selecione Estilo de fonte e selecione um estilo de fonte no menu pop-up. Quando a opção Estilo da fonte é desmarcada, todos os estilos de fonte na cena ou documento são pesquisados.
- Para pesquisar por tamanho de fonte, selecione Tamanho da fonte e digite valores de tamanho mínimo e máximo da fonte para especificar o limite de tamanho de fonte que deve ser pesquisado. Quando a opção Tamanho da fonte é desmarcada, todos os tamanhos de fonte na cena ou documento são pesquisados.
- Para substituir a fonte especificada por um nome de fonte diferente, selecione Nome da fonte em Substituir por e selecione um nome de fonte no menu pop-up ou digite um nome na caixa. Quando o Nome da fonte estiver desmarcado em Substituir por, o nome da fonte atual permanecerá inalterado.
- Para substituir a fonte especificada por um estilo de fonte diferente, selecione Estilo de fonte em Substituir por e selecione um estilo de fonte no menu pop-up. Quando o Estilo da fonte estiver desmarcado em Substituir por, o estilo atual da fonte especificada permanecerá inalterado.
- Para substituir a fonte especificada por um tamanho de fonte diferente, selecione Tamanho da fonte em Substituir por e digite os valores para o tamanho de fonte mínimo e máximo. Quando o Tamanho da fonte estiver desmarcado em Substituir por, o tamanho atual da fonte especificada permanecerá inalterado.

3. Para selecionar a próxima ocorrência da fonte especificada no Palco e editar no local, selecione Editar ao vivo.

Nota: Somente a próxima ocorrência é selecionada para edição ao vivo, mesmo que você selecione Localizar tudo na etapa 4.

4. Para localizar a fonte, realize um dos seguintes procedimentos:

- Para localizar a próxima ocorrência da fonte especificada, clique em Localizar próximo.
- Para localizar todas as ocorrências da fonte especificada, clique em Localizar tudo.

5. Para substituir uma fonte, realize um dos seguintes procedimentos:

- Para substituir a ocorrência selecionada atualmente da fonte especificada, clique em Substituir.
- Para substituir todas as ocorrências da fonte especificada, clique em Substituir tudo.

Localização e substituição de cores

[Para o início](#)

Não é possível localizar e substituir cores nos objetos agrupados.

Nota: Para localizar e substituir cores em um arquivo GIF ou JPEG em um documento Flash Professional, edite o arquivo em um aplicativo de edição de imagem.

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.

2. Selecione Cor no menu pop-up Para.

3. Para pesquisar uma cor, clique no Controle de cor e realize um dos seguintes procedimentos:

- Selecione uma amostra de cor na janela pop-up cor.
- Digite um valor de cor hexadecimal na caixa Edição de Hex na janela pop-up de cor.
- Clique no botão Seletor de cores do sistema e selecione uma cor do seletor de cores do sistema.
- Para fazer a ferramenta conta-gotas aparecer, arraste-a do Controle de cores. Selecione qualquer cor na tela.

4. Para selecionar uma cor para substituir a cor especificada, clique no Controle de cor em Substituir por e realize um dos seguintes procedimentos:

- Selecione uma amostra de cor na janela pop-up cor.
- Digite um valor de cor hexadecimal na caixa Edição de Hex na janela pop-up de cor.
- Clique no botão Seletor de cores do sistema e selecione uma cor do seletor de cores do sistema.
- Para fazer a ferramenta conta-gotas aparecer, arraste-a do Controle de cores. Selecione qualquer cor na tela.

5. Para especificar qual ocorrência de cor localizar e substituir, selecione a opção Preenchimentos, Traçados ou Texto ou qualquer combinação dessas opções.
6. Para selecionar a próxima ocorrência da cor especificada no Palco e editar no local, selecione Editar ao vivo.
Nota: *Somente a próxima ocorrência é selecionada para edição ao vivo, mesmo que você selecione Localizar tudo na próxima etapa.*
7. Localizar uma cor.
 - Para localizar a próxima ocorrência da cor especificada, clique em Localizar próximo.
 - Para localizar todas as ocorrências da cor especificada, clique em Localizar tudo.
8. Substituir uma cor.
 - Para substituir a ocorrência selecionada atualmente da cor especificada, clique em Substituir.
 - Para substituir todas as ocorrências da cor especificada, clique em Substituir tudo.

Localização e substituição de símbolos

[Para o início](#)

Para localizar e substituir símbolos, pesquise o símbolo por nome. Substitua um símbolo por outro símbolo de qualquer tipo — clipe de filme, botão ou gráfico.

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.
2. Selecione Símbolo no menu pop-up Para.
3. Em Nome, selecione um nome no menu pop-up.
4. Em Substituir por, em Nome, selecione um nome no menu pop-up.
5. Para selecionar a próxima ocorrência do símbolo especificado no Palco e editar no local, selecione Editar ao vivo.
Nota: *Somente a próxima ocorrência é selecionada para edição, mesmo que você selecione Localizar tudo na próxima etapa.*
6. Para localizar um símbolo, realize um dos seguintes procedimentos:
 - Para localizar a próxima ocorrência do símbolo especificado, clique em Localizar próximo.
 - Para localizar todas as ocorrências do símbolo especificado, clique em Localizar tudo.
7. Para substituir um símbolo, realize um dos seguintes procedimentos:
 - Para substituir a ocorrência selecionada atualmente do símbolo especificado, clique em Substituir.
 - Para substituir todas as ocorrências do símbolo especificado, clique em Substituir tudo.

Localização e substituição de arquivos de som, vídeo ou bitmap

[Para o início](#)

1. Selecione Editar > Localizar e substituir.
2. Selecione Som, Vídeo ou Bitmap no menu pop-up Para.
3. Em Nome, digite um nome de arquivo de som, vídeo ou bitmap ou selecione um nome no menu pop-up.
4. Em Substituir por, em Nome, digite um nome de arquivo de som, vídeo ou bitmap ou selecione um nome no menu pop-up.
5. Para selecionar a próxima ocorrência do som, vídeo ou bitmap especificado no Palco e editar no local, selecione Editar ao vivo.
Nota: *Somente a próxima ocorrência é selecionada para edição, mesmo que você selecione Localizar tudo na próxima etapa.*
6. Localizar um som, vídeo ou bitmap.
 - Para localizar a próxima ocorrência do som, vídeo ou bitmap especificado, clique em Localizar próximo.
 - Para localizar todas as ocorrências do som, vídeo ou bitmap especificado, clique em Localizar tudo.
7. Substituir um som, vídeo ou bitmap.
 - Para substituir a ocorrência selecionada atualmente do som, vídeo ou bitmap especificado, clique em Substituir.
 - Para substituir todas as ocorrências do som, vídeo ou bitmap especificado, clique em Substituir tudo.



Modelos

[Sobre modelos](#)
[Usar um modelo](#)
[Recursos adicionais](#)

Sobre modelos

[Para o início](#)

Os modelos do Flash Professional fornecem pontos iniciais de fácil utilização para projetos comuns. A caixa de diálogo Novo arquivo oferece uma visualização e uma descrição de cada modelo. Os modelos estão disponíveis em seis categorias:

- Propaganda - inclui tamanhos de Palco comuns usados em anúncios online.
- Animação - inclui muitos tipos comuns de animações, inclusive movimento, realce, brilho e easing.
- Banners - inclui tamanhos e funcionalidades comuns usados em interfaces de sites na Web.
- Reprodução de mídia - inclui álbuns de fotografias e reprodução de várias dimensões e proporções de vídeo.
- Apresentações - inclui estilos de apresentação simples e mais complexos.
- Arquivos de exemplo - fornecem exemplos de recursos comumente usados no Flash Professional.

Uma observação sobre modelos de propaganda

Os modelos de propaganda facilitam a criação dos tipos e tamanho de rich media definidos pelo IAB (Interactive Advertising Bureau) e aceitos pelo setor de propaganda online. Para obter mais informações sobre tipos de propaganda apoiados pelo IAB, consulte o site do IAB em IAB.net.

Teste a estabilidade de suas propagandas em várias combinações de navegadores e plataformas. Seu aplicativo de propaganda será considerado estável se não apresentar mensagens de erro, falhas no navegador ou falhas no sistema.

Trabalhe com webmasters e administradores de rede para criar planos de teste detalhados que incluam as tarefas a serem executadas na propaganda por seu público. Exemplos de planos de teste estão disponíveis na seção de testes do IAB Rich Media em IAB.net. Os requisitos de tamanho e formato de arquivo das propagandas podem variar de acordo com o fornecedor e o site. Verifique com seu fornecedor, ISP ou com o IAB para saber mais sobre esses requisitos que afetam o design da propaganda.

Usar um modelo

[Para o início](#)

1. Selecione Arquivo > Novo.
2. Na caixa de diálogo Novo arquivo, clique na guia Modelos.
3. Selecione um modelo em uma das categorias e clique em OK.
4. Adicione conteúdo ao arquivo FLA que é aberto.
5. Salve e publique o arquivo.

Recursos adicionais

[Para o início](#)

Para obter mais informações sobre a criação de arquivos Flash Professional para dispositivos móveis, consulte o site da Adobe® Mobile Devices em www.adobe.com/go/devnet_devices_br.



Trabalho com documentos Flash

[Sobre arquivos Flash](#)

[Trabalho com outros aplicativos da Adobe](#)

[Como abrir arquivos XFL](#)

[Como trabalhar com arquivos XFL descompactados](#)

[Edição de um arquivo SWF do Dreamweaver no Flash](#)

[Criação de um novo documento](#)

[Salvar documentos Flash](#)

[Impressão de documentos em Flash](#)

Sobre arquivos Flash

[Para o início](#)

No Flash Professional, é possível trabalhar com uma variedade de tipos de arquivo, sendo que cada um deles tem um propósito separado:

- Os arquivos FLA, os principais arquivos com os quais você trabalha no Flash Professional, contêm a mídia básica, a linha do tempo e as informações sobre o script de um documento Flash Professional. Os Objetos de mídia são objetos gráficos, de texto, de som e de vídeo que abrangem o conteúdo do seu documento Flash Professional. A Linha do tempo é onde você mostra ao Flash Professional quando os objetos de mídia específicos devem aparecer no Palco. Você pode adicionar o código do ActionScript® aos documentos do Flash Professional para obter um melhor controle de seu comportamento e possibilitar que respondam às interações do usuário.
- **Os arquivos XFL não compactados são similares aos arquivos FLA.** Um arquivo XFL e os demais arquivos associados dentro da mesma pasta são nada mais do que o equivalente descompactado do arquivo FLA. Esse formato faz com que os grupos de usuários trabalhem com mais facilidade em diferentes elementos de um projeto Flash simultaneamente. Para obter mais informações, consulte [Como trabalhar com arquivos XFL descompactados](#).

- **Os arquivos SWF, as versões compiladas dos arquivos FLA são os arquivos exibidos na página da Web.** Ao publicar seu arquivo FLA, o Flash Professional cria um arquivo SWF.

O formato de arquivo SWF do Flash Professional é um padrão aberto suportado por outros aplicativos. Para obter mais informações sobre os formatos de arquivo do Flash Professional, consulte www.adobe.com/go/flashplayer_br.

- Os arquivos AS são arquivos do ActionScript. Você pode usá-los para manter alguns ou todos os códigos do ActionScript fora de seus arquivos FLA, o que é útil para a organização de códigos e para os projetos nos quais há várias pessoas trabalhando em diferentes partes do conteúdo do Flash Professional.
- Os arquivos SWC contêm os componentes do Flash Professional reutilizáveis. Cada arquivo SWC contém um clipe de filme compilado, o código do ActionScript e quaisquer outros recursos que o componente exija.
Nota: *(Apenas para o Flash Professional CC) arquivos SWC não podem ser importados para o Flash Pro.*
- **Os arquivos ASC são arquivos usados para armazenar o ActionScript que será executado em um computador que executa o Flash Media Server.** Esses arquivos fornecem a capacidade de implementar a lógica do servidor que funciona em conjunto com o ActionScript em um arquivo SWF.

Nota: *Os arquivos ASC não são compatíveis com o Flash Professional CC.*

- Os arquivos JSFL são arquivos JavaScript que podem ser usados para adicionar nova funcionalidade à ferramenta de autoria do Flash Professional.

Os vídeos e tutoriais adicionais a seguir demonstram o trabalho com Flash Professional. Alguns vídeos podem mostrar a área de trabalho do Flash Professional CS3 ou CS4, mas também valem para o Flash Professional CS5.

- Vídeo: [Understanding Flash file types \(1:55\)](#)
- Vídeo: [Working with FLA files \(CS3\) \(6:00\)](#)
- Tutorial: [Creating your first Flash Professional CS5 document](#)
- Vídeo: [Creating your first working, interactive FLA file \(CS3\) \(7:51\)](#)

Trabalho com outros aplicativos da Adobe

[Para o início](#)

O Flash foi criado para trabalhar em conjunto com outros aplicativos da Adobe®, para possibilitar uma ampla gama de fluxos de trabalho criativos. Você pode importar arquivos do Illustrator® e do Photoshop® diretamente para o Flash. Também é possível criar vídeos no Flash e editá-los no Adobe® Premiere® Pro ou no After Effects®, ou ainda importar vídeos desses aplicativos para o Flash. Ao publicar os arquivos SWF, você pode usar o Dreamweaver® para incorporar o conteúdo em suas páginas da Web e iniciar o Flash diretamente do Dreamweaver para editar o

Como abrir arquivos XFL

A partir do Flash Professional CS5, XFL é o formato interno dos arquivos FLA que você cria. Quando você salva um arquivo no Flash, o formato padrão é FLA, mas o formato interno do arquivo é XFL.

Outros aplicativos da Adobe®, como o After Effects®, podem exportar arquivos no formato XFL. Esses arquivos têm a extensão de arquivo XFL em vez da extensão FLA. O InDesign® pode exportar diretamente no formato FLA, que internamente é XFL. Isso permite que você trabalhe em um projeto no After Effects ou InDesign primeiro e depois continue trabalhando com ele no Flash.

Você pode abrir e trabalhar com arquivos XFL no Flash da mesma forma que abriria um arquivo FLA. Quando você abre um arquivo XFL no Flash Professional, pode salvar o arquivo como um arquivo FLA, ou como um arquivo XFL descompactado.

Os tutoriais em vídeo a seguir demonstram a exportação do InDesign e do AfterEffects para o Flash via XFL e FLA:

- [Entendendo a integração com o Flash \(importação do InDesign\) \(5:10\)](#)
- [Utilização da Exportação do InDesign para Flash \(XFL\) \(6:22\)](#)
- [Design e desenvolvimento de fluxos de trabalho \(InDesign para Flash via XFL\) \(4:49\)](#)
- [Flash na Austrália – InDesign para Flash \(28:38\)](#)
- [Design de fluxos de trabalho com o Creative Suite 4 \(InDesign, Illustrator, Flash\) \(3:34\)](#)
- [Exportação do After Effects para o Flash via XFL \(2:43\)](#)
- [Exportação do formato XFL do After Effects para o Flash \(Tom Green, Layers Magazine\)](#)

Para abrir um arquivo XFL no Flash:

1. Em outro aplicativo da Adobe®, como o InDesign ou o After Effects, exporte seu trabalho como arquivo XFL.
O aplicativo preserva todas as camadas e objetos do arquivo original no arquivo XFL.
2. No Flash Professional, selecione Arquivo > Abrir e navegue até o arquivo XFL. Clique em Abrir.
O arquivo XFL abre no Flash da mesma forma que um arquivo FLA. Todas as camadas do arquivo original aparecem na Linha do tempo e os objetos originais aparecem no painel Biblioteca.
Agora você pode trabalhar com o arquivo normalmente.
3. Para salvar o arquivo, selecione Arquivo > Salvar.
O Flash Professional solicita a criação de um nome para o novo arquivo FLA na caixa de diálogo Salvar como.
4. Digite um nome e salve o arquivo FLA.

Como trabalhar com arquivos XFL descompactados

A partir do Flash Professional CS5, você pode optar por trabalhar com seus arquivos Flash no formato XFL descompactado. Este formato permite ver cada uma das partes separadas, ou subarquivos, que compõem o arquivo Flash. Essas partes incluem:

- Um arquivo XML que descreve o arquivo Flash como um todo.
- Arquivos XML separados para descrever cada símbolo da Biblioteca.
- Arquivos XML adicionais que contêm configurações de publicação e configurações móveis, entre outras.
- Pastas que contêm ativos externos, como arquivos bitmap, usados pelo arquivo Flash.

Ao trabalhar com o formato XFL descompactado, você pode permitir que pessoas diferentes trabalhem separadamente em cada parte do arquivo Flash. Você também pode usar um sistema de controle de origem para gerenciar as alterações feitas em cada subarquivo contido no arquivo XFL descompactado. Juntos, esses recursos permitem a colaboração muito mais fácil em projetos maiores com vários designers e desenvolvedores.

Utilizando a atualização ao vivo com arquivos XFL

Com a atualização ao vivo de ativos editáveis para documentos XFL descompactados, você pode editar qualquer ativo de biblioteca a partir de um documento XFL descompactado enquanto o documento estiver aberto no Flash. As alterações que você fizer ao ativo se refletem no Flash quando você termina de editar o ativo em outro aplicativo.

Para editar um ativo a partir de um documento XFL descompactado em outro aplicativo:

1. Salve um documento Flash no formato XFL descompactado.
2. Em um editor apropriado, como o Photoshop, abra o ativo que você deseja editar a partir da pasta BIBLIOTECA do documento XFL descompactado.
3. Edite o ativo e salve as alterações.

4. Retorne ao Flash Pro.

A atualização ao ativo é refletida no Flash imediatamente.

[Para o início](#)

Edição de um arquivo SWF do Dreamweaver no Flash

Se você tem o Flash e o Dreamweaver instalados, pode selecionar um arquivo SWF em um documento do Dreamweaver e usar o Flash para editá-lo. O Flash não edita diretamente o arquivo SWF; edita o documento de origem (arquivo FLA) e reexporta o arquivo SWF.

1. No Dreamweaver, abra o Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades).

2. No documento do Dreamweaver, siga um destes procedimentos:

- Clique no espaço reservado para o arquivo SWF para selecioná-lo; então, no Inspetor de propriedades, clique em Editar.
- Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Control pressionada (Macintosh) no espaço reservado para o arquivo SWF, e então selecione Editar com Flash no menu de contexto.

O Dreamweaver muda o foco para o Flash e o Flash tenta localizar o arquivo de criação do Flash (FLA) para o arquivo SWF selecionado. Se o Flash não conseguir localizar o arquivo de criação do Flash, será solicitado que você o localize.

Nota: se o arquivo FLA ou o arquivo SWF estiver bloqueado, verifique o arquivo no Dreamweaver.

3. No Flash, edite o arquivo FLA. A janela Documento do Flash indica que você está modificando o arquivo a partir do Dreamweaver.

4. Quando terminar a edição, clique em Concluído.

O Flash atualiza o arquivo FLA, reexporta-o como um arquivo SWF e é encerrado. Então, o foco retorna ao documento do Dreamweaver.

Nota: para atualizar o arquivo SWF e manter o Flash aberto, no Flash, selecione Arquivo > Atualizar para Dreamweaver.

5. Para exibir o arquivo atualizado no documento, clique em Reproduzir no Inspetor de propriedades do Dreamweaver ou pressione F12 para visualizar a página em uma janela do navegador.

[Para o início](#)

Criação de um novo documento

Você pode criar um novo documento ou abrir um documento salvo anteriormente no Flash Professional e pode também abrir uma nova janela à medida que trabalha. É possível definir propriedades para os documentos novos ou existentes.

Criação de um novo documento

1. Selecione Arquivo > Novo.

2. Na guia Geral, selecione o tipo de documento do Flash que você deseja criar.

3. Siga um destes procedimentos:

- (Somente para CS5.5) Escolha Altura, Largura, Taxa de Quadros e outras configurações no lado direito da caixa de diálogo.
- Escolha as configurações para o documento. Consulte Definir as propriedades de um documento novo ou existente.

Criar um novo documento a partir de um modelo

1. Selecione Arquivo > Novo.

2. Clique na guia Modelos.

3. Selecione uma categoria da lista Categoria, selecione um documento da lista Itens de categoria e clique em OK. É possível selecionar os modelos padrão que vêm com o Flash Professional ou um modelo já salvo.

Abra um documento existente

1. Selecione Arquivo > Abrir.

2. Na caixa de diálogo Abrir, navegue até o arquivo ou digite o caminho para o arquivo na caixa Ir para.

3. Clique em Abrir.

Visualizar um documento quando vários documentos estiverem abertos

Ao abrir vários documentos, as guias no topo da janela Documento identificam os documentos abertos e permitem que você navegue facilmente entre eles. As guias aparecem somente quando os documentos estão maximizados na janela Documento.

❖ Clique na guia do documento que você deseja visualizar.

Por padrão, as guias aparecem na ordem em que os documentos foram criados. Você pode arrastar as guias do documento para mudar sua ordem.

Abra uma nova janela para o documento atual

❖ Selecione Janela > Duplicar janela.

Definir as propriedades de um documento novo ou existente

1. Com o documento aberto, selecione Modificar > Documento.

A caixa de diálogo Configurações do documento é exibida.

2. Para definir as Dimensões do palco, faça o seguinte:

- Para especificar o tamanho do Palco em pixels, digite os valores nas caixas Largura e Altura. O tamanho mínimo é 1 x 1 pixel; o máximo é 2880 x 2880 pixels.
- Para corresponder o tamanho do Palco à quantidade exata de espaço usado pelos conteúdos do palco, selecione a opção Ajustar aos Conteúdos.
- Para definir o tamanho do Palco conforme a área máxima de impressão disponível, clique em Ajustar à Impressora. Essa área é determinada pelo tamanho do papel, menos a margem selecionada na área das Margens da caixa de diálogo Configurar página (Windows) ou Margens de impressão (Macintosh).
- Para definir o tamanho do Palco como o tamanho padrão, 550 x 400 pixels, clique em Ajustar ao Padrão.

3. Para ajustar a posição e a orientação de objetos 3D no Palco para manter sua aparência em relação às bordas do Palco, selecione Ajustar Ângulo de Perspectiva 3D para Preservar a Projeção do Palco Atual.

Essa opção só estará disponível se você alterar o tamanho do Palco.

4. (Somente para CS5.5) Para escalar automaticamente os conteúdos do palco proporcionalmente à alteração do tamanho do palco, selecione Escalar Conteúdo com o Palco.

Essa opção só estará disponível se você alterar o tamanho do Palco. Em Preferências, você pode escolher se irá escalar o conteúdo nas camadas bloqueadas e ocultas. Para obter mais informações, consulte Definir preferências gerais.

5. Para especificar a unidade de medida das réguas exibidas na área de trabalho, selecione uma opção no menu Unidades da Régua. (Esta configuração também determina as unidades usadas no painel Informações).
6. Para definir a cor do plano de fundo do seu documento, clique na amostra da Cor do plano de fundo e selecione uma cor da paleta.
7. Em Taxa de quadros, digite o número de quadros de animação para aparecer a cada segundo.

Para a maioria das animações exibidas por computador, especialmente aquelas reproduzidas em um site da Web, 8 quadros por segundo (fps) a 15 fps são suficientes. Ao alterar a taxa de quadros, a nova taxa de quadros torna-se o padrão para os novos documentos.

8. (CS5.5 somente) Para salvar automaticamente o documento em um intervalo de tempo especificado, marque a opção Salvamento automático e especifique um número de minutos entre os salvamentos.

9. Siga um destes procedimentos:

- Para aplicar as novas configurações somente ao documento atual, clique em OK.
- Para tornar padrões as novas configurações das propriedades em todos os novos documentos, clique em Tornar padrão.

Alterar propriedades do documento usando o Inspetor de propriedades

1. Clique na área de trabalho fora do Palco para desmarcar todos os objetos no Palco. As propriedades do documento são exibidas no Inspetor de propriedades. Para abrir o Inspetor de propriedades, escolha (Janela > Propriedades).
2. (Somente CS5.5) Na seção Publicação, escolha uma versão do Flash Player e uma versão do ActionScript para o documento. Para acessar configurações adicionais de Publicação, clique no botão Configurações de publicação. Para obter mais informações, consulte Configurações de publicação (CS5).
3. Na seção Propriedades para FPS (quadros por segundo), introduza o número de quadros de animação a executar a cada segundo.
4. Para alterar o tamanho do Palco, insira valores para a largura e altura do Palco.
5. Para selecionar uma cor de plano de fundo para o Palco, clique na amostra de cor ao lado da propriedade Palco e selecione uma cor da paleta.
6. Para editar propriedades de documentos adicionais, clique no botão Editar ao lado das propriedades Tamanho. Para obter mais informações sobre todas as propriedades do documento, consulte Definir as propriedades de um documento novo ou existente.

Adição de metadados XMP em um documento

Você pode incluir dados XMP (Extensible Metadata Platform) como título, autor, descrição, direitos autorais e mais em seus arquivos FLA. O XMP é um formato de metadados que alguns outros aplicativos Adobe® conseguem interpretar. Os metadados são visíveis no Flash Professional e no Adobe® Bridge. Para obter mais informações sobre metadados XMP, consulte a seção *Metadados e palavras-chave* na Ajuda do Bridge.

Nota: O 32-bit Bridge não é compatível com o Adobe Flash Professional CC.

Incorporar metadados melhora a capacidade dos mecanismos de pesquisa baseados na Web para retornar resultados de pesquisa significativos para o conteúdo do Flash Professional. Os metadados de pesquisa são baseados nas especificações XMP (Extensible Metadata Platform) e são armazenados no arquivo FLA em um formato compatível com W3C.

Os metadados de um arquivo contêm informações sobre o conteúdo, status de direitos autorais, origem e histórico do arquivo. Na caixa de diálogo Informações do arquivo, você pode visualizar e editar os metadados do arquivo atual.

Dependendo do arquivo selecionado, os seguintes tipos de metadados podem aparecer:

Descrição Contém o nome do autor, título, direitos autorais e outras informações.

IPTC Exibe os metadados editáveis. Você pode adicionar legendas aos seus arquivos, bem como informações de direitos autorais. O IPTC Core é uma especificação aprovada pelo IPTC (International Press Telecommunications Council) em outubro de 2004. É diferente do antigo IPTC (IIM, anterior) em que novas propriedades foram adicionadas, alguns nomes de propriedades foram alterados e algumas propriedades foram excluídas.

Dados da câmera (Exif) Exibe informações atribuídas por câmeras digitais, incluindo as configurações da câmera utilizadas quando a imagem foi capturada.

Dados de vídeo Exibe metadados de arquivos de vídeo, incluindo proporção de pixels da tela, cena e captura.

Dados de áudio Exibe metadados de arquivos de áudio, incluindo artista, álbum, número da faixa e gênero.

SWF móvel Revela informações sobre os arquivos SWF, incluindo título, autor, descrição e direitos autorais.

Histórico Mantém um registro de alterações feitas nas imagens com o Photoshop.

Nota: A preferência de registro do histórico deve ser ativada no Photoshop para que o registro seja salvo com os metadados do arquivo.

Version Cue Revela informações de qualquer versão de arquivos do Version Cue.

DICOM Exibe informações sobre imagens salvas no formato DICOM (Digital Imaging and Communications in Medicine).

Para adicionar metadados:

1. Selecione Arquivo > Informações do arquivo.
2. Na caixa de diálogo Informações do arquivo exibida, insira os metadados que deseja incluir. Você pode adicionar ou remover metadados no arquivo FLA a qualquer momento.

Salvar documentos Flash

[Para o início](#)

É possível salvar um documento FLA Flash Professional usando seu nome e local atuais ou usando um nome ou local diferente.

Quando um documento contiver alterações não salvas, aparecerá um asterisco (*) depois do nome do documento na barra do título do documento, na barra do título do aplicativo e na guia documento. Ao salvar o documento, o asterisco é removido.

Salvar um documento Flash no formato FLA padrão

1. Siga um destes procedimentos:
 - Para sobrescrever a versão atual no disco, selecione Arquivo > Salvar.
 - Para salvar o documento em um local diferente e/ou com um nome diferente ou para compactar o documento, selecione Arquivo > Salvar como.
2. Se você tiver selecionado Salvar como ou se o documento nunca tiver sido salvo antes, digite o nome e o local do arquivo.
3. Clique em Salvar.

Salvar um documento no formato XFL descompactado

1. Escolha Arquivo > Salvar Como.
2. No menu Salvar como tipo, escolha Documento não compactado do Flash CS5 ou CS5.5 (*.xfl).
3. Escolha um nome e um local para o arquivo e clique em Salvar.

Reverter para a última versão salva de um documento

❖ Selecione Arquivo > Reverter.

Salvar um documento como modelo

1. Selecione Arquivo > Salvar como modelo.
2. Na caixa de diálogo Salvar como modelo, digite um nome para o modelo na caixa Nome.
3. Selecione uma categoria no menu pop-up Categoria ou digite um nome para criar uma nova categoria.
4. Digite uma descrição do modelo na caixa Descrição (até 255 caracteres) e clique em OK.

A descrição aparecerá quando o modelo for selecionado na caixa de diálogo Novo documento.

Para excluir um modelo de salvo, vá até uma das seguintes pastas e exclua o arquivo de modelo FLA da pasta da categoria que o contém.

- Windows XP - C:\Documents and Settings\<nomedousuário>\Local Settings\Application Data\Adobe\Flash CS5\idioma\Configuration\Templates\
- Windows Vista e 7 - C:\Usuários\<nomedousuário>\AppData\Local\Adobe\Flash CS5\<idioma>\Configuration\Templates\
- Mac OS - <HardDisk>/Users/<nomedousuário>/Library/Application Support/Adobe/Flash CS5/<idioma>/Configuration/Templates/

Salvar documento como documento Flash CS4

1. Selecione Arquivo > Salvar como.
2. Digite o nome e o local do arquivo.
3. Selecione o documento Flash CS4 no menu pop-up Formato e clique em Salvar.

Importante: Se uma mensagem de alerta indicar que o conteúdo será excluído se você salvar no formato Flash CS4, clique em Salvar como Flash CS4 para continuar. Isso pode acontecer se o seu documento conter recursos disponíveis apenas no Flash CS5. O Flash Professional não preserva esses recursos quando você salva o documento no formato Flash CS4.

Salvar documentos ao sair do Flash

1. Selecione Arquivo > Sair (Windows) ou Flash > Sair do Flash (Macintosh).
2. Se você tiver documentos abertos com alterações não salvas, o Flash Professional envia um aviso para salvar ou descartar as alterações para cada documento.
 - Clique em Sim para salvar as alterações e fechar o documento.
 - Clique em Não para fechar o documento sem salvar as alterações.

Impressão de documentos em Flash

[Para o início](#)

Impressão a partir de documentos Flash

Para visualizar e editar seus documentos, imprima quadros de documentos do Adobe® Flash® Professional ou especifique quadros que poderão ser impressos do Flash Player pelo usuário.

Ao imprimir quadros de um documento do Flash Professional, use a caixa de diálogo Imprimir para especificar o intervalo de cenas ou quadros a ser impresso, bem como o número de cópias. No Windows, a caixa de diálogo Configurar Página especifica o tamanho e a orientação do papel e outras opções de impressão - inclusive configurações de margem e se todos os quadros serão impressos em cada página. No Macintosh, estas opções são divididas entre as caixas de diálogo Configurar Página e Margens de Impressão.

As caixas de diálogo Imprimir e Configurar Página são padrão em ambos os sistemas operacionais, e sua aparência depende do driver de impressão selecionado.

1. Selecione Arquivo > Configurar Página (Windows) ou Arquivo > Margens de Impressão (Macintosh).
2. Defina as margens de impressão. Selecione ambas as opções Centro para imprimir o quadro no centro da página.
3. No menu Quadros, selecione se irá imprimir todos os quadros no documento ou somente o primeiro quadro de cada cena.
4. Na guia Layout, selecione uma das seguintes opções:
 - Tamanho real** Imprime o quadro em seu tamanho real. Digite um valor de Dimensionamento para reduzir ou ampliar o quadro impresso.
 - Ajustar a uma página** Reduz ou amplia cada quadro de forma a preencher a área de impressão da página.
 - Storyboard** Imprime várias miniaturas em uma página. Selecione entre as opções Caixas, Grade ou Em branco. Digite o número de miniaturas por página na caixa Quadros. Defina o espaço entre as miniaturas na caixa Margem dos quadros e selecione Rotular quadros para imprimir o rótulo do quadro como miniatura.
5. Para imprimir quadros, selecione Arquivo > Imprimir.

Uso de rótulos de quadros para desabilitar a impressão

Para não imprimir algum quadro da Linha do tempo principal, rotule o quadro como !#p para que todo o arquivo SWF não seja impresso. Rotular quadro como !#p faz esmaecer o comando Imprimir no menu de contexto do Flash Player. Você também pode remover o menu de contexto do Flash Player.

Se você desabilitar a impressão do Flash Player, o usuário ainda poderá usar o comando Imprimir do navegador para imprimir quadros. Como esse comando é um recurso do navegador, não é possível usar o Flash Professional para controlá-lo ou desabilitá-lo.

Desabilitar a impressão no menu de contexto do Flash Player

1. Abra ou ative o documento do Flash Professional (arquivo FLA) a ser publicado.
2. Selecione o primeiro quadro-chave da Linha do tempo principal.
3. Selecione Janela > Propriedades para exibir o Inspetor de propriedades.
4. No Inspetor de propriedades, para Rótulo do quadro, digite !#p para especificar o quadro como não imprimível.

Especifique somente um !#p para esmaecer o comando Imprimir no menu de contexto.

Nota: Você também pode selecionar um quadro em branco (em vez de um quadro-chave) e rotular o quadro como #p.

Desabilitar a impressão removendo o menu de contexto do Flash Player

1. Abra ou ative o documento do Flash Professional (arquivo FLA) a ser publicado.
2. Selecione Arquivo > Configurações de publicação.

3. Selecione a guia HTML, desmarque Exibir menu e clique em OK.

Especificar uma área de impressão ao imprimir quadros

1. Abra o documento do Flash Professional (arquivo FLA) que contém os quadros que serão definidos para impressão.
2. Selecione um quadro que você não especificou para impressão com rótulo de quadro #p que esteja na mesma camada do quadro rotulado como #p.

Para organizar seu trabalho, selecione o próximo quadro após o quadro rotulado #p.

3. Crie uma forma no Palco com o tamanho da área de impressão desejada. Para usar uma caixa delimitadora de quadro, selecione um quadro com qualquer objeto do tamanho da área de impressão adequada.
4. Selecione o quadro na Linha do tempo que contenha a forma a ser usada para a caixa delimitadora.
5. No Inspetor de propriedades (Janela > Propriedades), digite #b para que o Rótulo do quadro especifique a forma selecionada como caixa delimitadora da área de impressão.

Somente é permitido um rótulo de quadro #b por Linha do tempo. Essa opção é o mesmo que selecionar a opção da caixa delimitadora Filme com a ação Print.

Alteração da cor de plano de fundo impressa

Você pode imprimir a cor de plano de fundo definida na caixa de diálogo Propriedades do documento. Altere a cor de plano de fundo somente dos quadros a serem impressos colocando um objeto colorido na camada mais baixa da Linha do tempo que está sendo impressa.

1. Coloque uma forma preenchida que cubra o Palco na camada mais baixa da Linha do tempo a ser impressa.
2. Selecione a forma e escolha Modificar > Documento. Selecione uma cor para o plano de fundo da impressão.

Esta ação altera a cor de plano de fundo do documento inteiro, incluindo a dos clipes de filme e de arquivos SWF carregados.

3. Siga um destes procedimentos:

- Para imprimir essa cor como plano de fundo do documento, designe a impressão do quadro no qual você inseriu a forma.
- Para manter uma cor de plano de fundo diferente para os quadros que não serão impressos, repita as etapas 2 e 3. Em seguida, coloque a forma na camada mais baixa da Linha do tempo, em todos os quadros não designados para impressão.

Impressão do menu de contexto do Flash Player

Use o comando Imprimir do menu de contexto do Flash Player para imprimir quadros de qualquer arquivo SWF do Flash Professional.

O comando Imprimir do menu de contexto não imprime efeitos de transparência ou cor e não pode imprimir quadros de outros clipes de filme; para obter recursos de impressão mais avançados, use o objeto PrintJob ou a função print().

1. Abra o documento.

O comando imprime os quadros rotulados #p usando o Palco da área de impressão ou a caixa delimitadora especificada.

Se você não designou quadros específicos a serem impressos, todos os quadros da Linha do tempo principal do documento serão impressos.

2. Selecione Arquivo > Publicar visualização > Padrão ou pressione F12 para ver o conteúdo do Flash Professional em um navegador.
3. Clique com o botão direito do mouse (Windows) ou com a tecla Control pressionada (Macintosh) no conteúdo do Flash Professional na janela do navegador para exibir o menu de contexto do Flash Player.
4. Selecione Imprimir no menu de contexto do Flash Player para desabilitar a caixa de diálogo Imprimir.
5. No Windows, selecione o intervalo de impressão para escolher os quadros a serem impressos.
6. No Macintosh, na caixa de diálogo Imprimir, selecione as páginas a serem impressas.
7. Selecione outras opções de impressão de acordo com as propriedades da impressora.
8. Clique em OK (Windows) ou Imprimir (Macintosh).

Nota: A impressão do menu de contexto não interage com as chamadas ao objeto PrintJob.

Mais tópicos da Ajuda

[Criação de conteúdo móvel no Flash](#)

[Visão geral da publicação](#)



(Desaprovado com o Flash Professional CC) Trabalhar com projetos Flash

Criação de projetos
Gerenciar objetos

Criação de projetos

[Para o início](#)

É possível usar o Painel do projeto Flash Professional para gerenciar vários arquivos de documento em um único projeto. Os projetos Flash Professional permitem que você agrupe vários arquivos relacionados ao criar complexos aplicativos.

Um projeto Flash Professional pode conter algum arquivo Flash Professional ou outro tipo de arquivo, incluindo arquivos FLA e SWF a partir de versões anteriores do Flash.

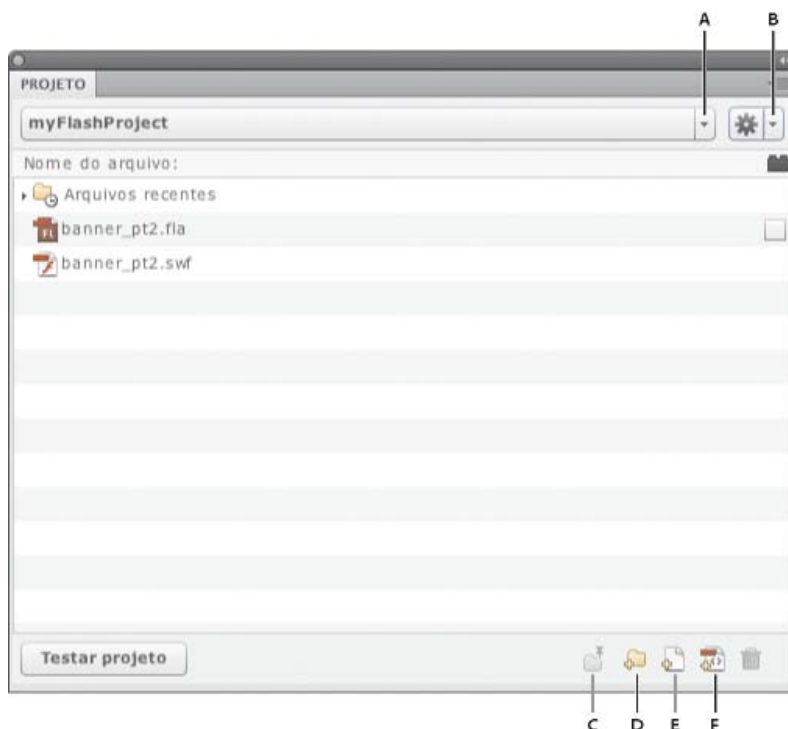
Abra o painel de Projeto para criar e gerenciar projetos. O painel exibe o conteúdo de um projeto do Flash Professional em uma estrutura de árvore que pode ser contraída. A barra de título do painel exibe o nome do projeto.

Caso estejam faltando certos tipos de arquivos de projeto (não em seu local especificado), uma caixa de diálogo especificando os itens que estão faltando irá alertá-lo sobre os arquivos em falta e lhe dará a oportunidade de especificar onde eles estão. Os arquivos em falta são as pastas externas mais frequentes que não estão dentro da pasta do projeto raiz. Todos os outros arquivos são atualizados automaticamente, com base no local da pasta do projeto raiz.

Ao publicar um projeto, cada arquivo FLA na Lista de publicação (representada por um ponto de interrogação perto do nome FLA) é publicado com o perfil de publicação especificado para este arquivo.

Somente um projeto pode ser aberto por vez. Se um projeto estiver aberto e você abrir ou criar outro, o Flash Professional automaticamente salva e fecha o primeiro projeto.

(Somente Flash CS5.5) Ao criar um projeto, o Flash cria um arquivo AuthortimeSharedAssets.fla na pasta de projetos. Os itens da biblioteca que você escolheu compartilhar com outros arquivos FLA do projeto são armazenados neste arquivo. Para obter informações sobre o compartilhamento de itens da biblioteca, consulte Compartilhamento de recursos da biblioteca em tempo por autor.



O painel Projeto

A. Menu Projeto B. Menu Opções C. Fixar D. Nova pasta E. Novo arquivo F. Criar classe

Criar um projeto

1. No menu Projeto, selecione Novo projeto.

2. Vá para um local da pasta Raiz.
3. Escolha um nome para seu projeto. O nome do projeto padrão é o nome da pasta raiz.
4. Siga um destes procedimentos:
 - **CS5: No menu Versão do ActionScript, escolha o tipo de projeto que você gostaria de criar: ActionScript 3.0 ou ActionScript 2.0.** Clique em Criar projeto.
 - **CS5.5:** Se você quiser criar um novo documento do Flash como parte do projeto, selecione a opção Criar documento padrão. Escolha uma versão do Player e do ActionScript para o documento padrão. Se você planeja criar classes a partir de modelos, selecione a versão do modelo a ser usada.

Flash Professional adiciona o projeto ao menu Projeto, e Painel do projeto exibe o conteúdo da pasta raiz especificada.

O Adobe Flash lê o diretório da pasta inicial de sua escolha. Para alterar os diretórios, crie outro projeto.

Criação de um Projeto rápido

O painel Projeto permite criar rapidamente um projeto com base no arquivo FLA atualmente aberto. Ao criar um Projeto rápido, as configurações do projeto têm base automaticamente determinada no local da pasta e da versão do ActionScript do arquivo FLA atual.

❖ Selecione Projeto rápido no menu Projeto.

O Flash cria um projeto usando o arquivo FLA ativo no momento como documento padrão. O Projeto rápido terá o nome do arquivo FLA.

Para remover o Projeto rápido, exclua-o do menu Projeto.

É possível ter vários Projetos rápidos.

Nota: A criação de um Projeto rápido a partir de um arquivo FLA que se encontra na raiz de outro projeto altera o nome do outro projeto, deixando-o com o nome do arquivo FLA, e define o documento padrão para o arquivo FLA.

Abrir um projeto existente

1. Selecione Janela > Outros painéis> Projeto (CS5) ou Janela > Projeto (CS5.5) para abrir o painel Projeto.
2. Selecione Abrir projeto no menu pop-up Projeto no painel Projeto.
3. Usando a caixa de diálogo Procurar pasta, vá até a pasta que contém o projeto e clique em OK.

Nota: No Flash Pro CS5.5, você pode abrir projetos do Flash Builder no painel do projeto Flash Pro. O projeto deve ter sido atribuído à natureza do Flash Professional dentro do Flash Builder. O Flash Builder também pode importar projetos no Flash Pro. Se um projeto for aberto em ambos os aplicativos, as alterações feitas em um aplicativo atualiza automaticamente no outro. Não é possível abrir projetos do Dreamweaver no painel Projeto do Flash Professional.

Fechar um projeto

❖ Selecione Fechar projeto no menu Opções do painel.

Exclusão de um projeto

1. Abra o projeto que você deseja excluir.
2. No menu Opções do painel, selecione Excluir projeto.
3. Selecione como excluir o projeto:
 - Exclua o projeto atualmente ativo do painel Projeto.
 - Exclua o projeto atualmente ativo do painel Projeto e todos os arquivos armazenados no diretório do projeto. Isso exclui todo o diretório de arquivos.

O Flash Professional remove o projeto selecionado do painel Projeto.

Nota: CS5.5 somente - A exclusão dos arquivos de projeto do disco vai evitar que o projeto possa ser aberto no Flash Builder.

Converter projetos anteriores para o formato do novo projeto

Em versões do Flash Professional anteriores à CS4, os projetos usaram um arquivo XML com extensão de nome de arquivo .flp; por exemplo, myProject.flp. Para usar projetos criados em versões anteriores do Flash, você deve converter o projeto antigo para o novo formato.

1. Selecione Janela > Outros painéis> Projeto (CS5) ou Janela > Projeto (CS5.5) para abrir o painel Projeto.
2. Selecione Abrir projeto no menu pop-up Projeto no painel Projeto.
3. Usando a caixa de diálogo Procurar pasta, vá até a pasta que contém o arquivo FLP e clique em OK. Isso também especifica esta pasta como a pasta raiz do projeto convertido.

O conteúdo da pasta especificada será exibido no painel Projeto.

Vídeos e tutoriais

Os recursos a seguir apresentam mais informações detalhadas sobre o trabalho com projetos.

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Fluxos de trabalho aprimorados para projetos](#) (11:42, Adobe TV)

Gerenciar objetos

Adição de um novo arquivo ou pasta a um projeto

O painel Projeto permite abrir, criar e remover pastas e arquivos do projeto.

O painel Projeto filtra os arquivos pela extensão do nome do arquivo. No entanto, você pode ocultar manualmente os arquivos precedendo o nome do arquivo com um caractere especial, como um sublinhado. Para ativar este recurso, insira os caracteres especiais a serem filtrados na seção "Ocultar arquivos ou pastas começando com" das Preferências de painel (Opções > Preferências do painel).

Por padrão, o painel Projeto só mostra os tipos de documento do Flash (FLA, SWF, AS, JSFL, ASC, MXML, TXT, XML), mas você pode adicionar tipos personalizados na aba Configurações das Preferências do painel (Opções > Preferências do painel).

O painel Projeto mostra todos os arquivos abertos recentemente no painel na pasta Arquivos recentes, na parte superior da árvore do projeto.

Os Arquivos recentes são armazenados na ordem em que foram abertos. Apenas os arquivos abertos com o painel Projeto aparecem nesta lista. Para ativar/desativar a pasta de arquivos recentes, alterne a caixa de seleção Mostrar arquivos recentes na aba Configurações das Preferências de painel. Você também pode especificar quantos arquivos são mostrados na lista.

Para limpar a lista de Arquivos recentes, selecione Limpar arquivos recentes no menu Opções, ou clique com o botão direito do mouse na pasta Arquivos recentes e selecione Limpar arquivos recentes no menu de contexto. A limpeza dos arquivos recentes não remove os arquivos do seu computador.

Para incluir um novo arquivo ou pasta a um projeto:

1. No painel Projeto, selecione a pasta na qual deseja criar o novo arquivo ou pasta. Se não houver seleção, o Flash Professional cria o arquivo ou pasta na pasta raiz do projeto.
2. Clique no botão Novo arquivo ou Nova pasta na parte inferior do painel.
3. Se estiver adicionando um arquivo, escolha um nome e um tipo de arquivo. Marque a caixa de seleção Abrir arquivo após a criação para abrir o novo arquivo no Adobe Flash. Clique em Criar arquivo.

Nota: Se já existir um arquivo ou pasta com o nome que você especificou, uma caixa de diálogo é exibida alertando sobre o arquivo ou pasta existente.

O novo arquivo aparece na lista de arquivos do painel Projeto.

Adição de uma pasta externa a um projeto

O painel Projeto permite adicionar pastas externas à pasta raiz do projeto, conhecidas como *locais*. Os caminhos de pasta podem ser adicionados (e exibidos ou ocultos) em uma base global, acessível para todos os projetos, ou por projeto. Os locais funcionam como qualquer outra pasta e têm as mesmas funcionalidades que as pastas raiz do projeto.

1. Abra as Preferências do painel para definir localizações globais, ou Propriedades do projeto para definir locais para o projeto atual.
2. Selecione a aba Locais.
3. Para deixar os locais visíveis na lista de arquivos do projeto, marque a caixa de seleção "Especificar pastas de origem adicionais fora da pasta raiz do projeto".
4. Clique no botão "+".
5. Vá até a pasta externa que você deseja adicionar.
6. Dê um nome ao local.

Os nomes de local podem ser alterados a qualquer momento nas Preferências do projeto ou do painel. Para isso, selecione o local desejado e clique no botão Renomear localização.

7. Quando terminar de adicionar locais, clique em OK para fechar a caixa de diálogo. As pastas de local aparecem acima de todas as outras pastas na lista de arquivos.

Não é possível excluir nem remover um local no navegador de arquivos do sistema operacional. Remova-as usando a aba Locais nas Preferências do projeto ou do painel.

Remoção de um arquivo ou pasta de um projeto

1. Selecione o arquivo ou pasta que você deseja remover da lista de arquivo.
2. Clique no ícone Excluir à direita da bandeja do ícone do painel, ou pressione a tecla Excluir.

Você também pode clicar com o botão direito no arquivo ou pasta e escolher Excluir do menu de contexto.

3. Na caixa de diálogo que aparecer, confirme sua seleção.

O Flash Professional exclui completamente o arquivo do disco rígido. Não é possível desfazer a exclusão de um arquivo ou diretório. A exclusão de uma pasta também remove os arquivos e subdiretórios.

Abrir um arquivo no painel Projeto no Flash

❖ Clique duas vezes no nome do arquivo no painel Projeto.

Se o arquivo for um tipo de arquivo nativo (um tipo suportado pela ferramenta de autoria do Flash Professional), ele será aberto no Flash Professional. Se o arquivo for um tipo não nativo, ele abrirá no aplicativo usado para criá-lo.

Renomear um projeto

1. Selecione o nome do projeto no painel Projeto.
2. Selecione Renomear projeto no menu pop-up Opções.
3. Digite um novo nome e clique em OK.

Apresente apenas um subdiretório de projeto único no painel Projeto

Ao lidar com grandes projetos, você pode reduzir a desordem no painel Projeto só mostrando os arquivos em um diretório específico. Isto é chamado de fixação do diretório.

1. Selecione o diretório que você gostaria de fixar.
2. Clique no botão Fixar diretório.

O botão Fixar diretório muda para o botão Desafixar diretório e o diretório selecionado aparece na raiz da lista de projetos.

Para fixar um diretório diferente, primeiro desafixe o diretório atualmente fixado.

Os locais e a pasta de classes (e seus subdiretórios) também podem ser fixadas. Quando um local ou a pasta de classes (ou subpasta) é fixada, a pasta de classes não fica visível.

Criação de classes ActionScript

O painel Projeto suporta a criação de classes ActionScript baseadas em modelos em uma estrutura de pacote do ActionScript. Use o botão Criar classe para adicionar arquivos de classe em pacotes especificados. Os modelos do ActionScript 3.0 e do ActionScript 2.0 recebem suporte. Você especifica os modelos de classe para uso no painel Preferências.

Use as Preferências do painel para especificar as opções para as classes. Se você especificar uma pasta na caixa Salvar classes em texto na aba Classes das preferências de Painel, o painel Projeto mostra essa pasta no diretório do projeto com um símbolo <> para indicar que é o local padrão para as novas classes. O Flash Professional adiciona essa pasta ao caminho de classe sempre que publicar por meio do painel Projeto.

Essa pasta do caminho de classe pode ficar em um subdiretório da pasta do seu projeto, em um diretório relativo à pasta do seu projeto, ou em qualquer outro lugar do seu computador. Você pode definir o caminho de classe globalmente nas Preferências do painel, ou por projeto, nas Preferências do projeto. Por padrão, todos os pacotes de classe são armazenados na pasta raiz do seu projeto.

A visibilidade da pasta de classes pode ser alternada na aba Preferências do painel do projeto> Configurações.

Para criar uma classe ActionScript:

1. Clique no botão Criar classe na parte inferior do painel Projeto.
2. Insira o caminho (diretório) de pacote da sua classe.
3. Selecione Ligar classe ao símbolo de biblioteca para criar um clipe de filme na sua biblioteca (na mesma estrutura de pasta como caminho de pacote). Para vincular-se a um clipe de filme existente, selecione um clipe de filme na biblioteca e clique em Usar símbolo de biblioteca selecionado na caixa de diálogo Criar classe. O Flash move o clipe de filme para o local apropriado na biblioteca e atualiza o vínculo do símbolo para refletir a nova classe.
4. Selecione Declarar ocorrências do palco para adicionar declarações de variável e importar declarações para o novo arquivo de classe para registrar todas as ocorrências nomeadas na Linha do tempo do clipe de filme selecionado.
5. Selecione Abrir arquivo após a criação para abrir seu arquivo de classe a fim de editá-lo.
6. Clique em Criar classe.

O painel Projeto cria o arquivo de classe com base no modelo de classe e o coloca no diretório de pacote apropriado, criando diretórios se necessário.

Clicar no botão Criar classe não sobrescreve os arquivos de classe. Se o arquivo já existe, ele não cria um novo arquivo. Isso pode ser útil se você quiser ligar uma classe existente a um clipe de filme, mover o clipe para a pasta de biblioteca apropriada e configurar os vínculos apropriados.

Criação de modelos de classe

O painel Projeto suporta uma estrutura de modelo simples, usada ao criar os arquivos de classe. Esse sistema é formado por quatro arquivos. Todos os arquivos base se localizam na pasta de Configuração do Adobe Flash, no subdiretório /Project/templates/.

Os quatro arquivos são:

1. boundClass_as2.as
2. boundClass_as3.as
3. standardClass_as2.as

4. standardClass_as3.as

Cada um desses arquivos de modelo tem tags personalizadas de modelo que são substituídas pelos dados dinâmicos quando se cria uma nova classe. Você pode colocar essas tags em qualquer lugar no seu arquivo de modelo de classe.

A seguir estão as tags incluídas em cada arquivo:

- Todas as classes:

`%PACKAGE_NAME%`

`%CLASS_NAME%`

`%BASE_CLASS_NAME%` (apenas AS3)

- Apenas classe Limites:

`%LINKAGE_ID%`

`%AUTO_IMPORTS%`

`%AUTO_ELEMENTS%`

Para criar um arquivo de modelo, você pode modificar os arquivos de modelo ou criar seu próprio modelo de classe. Para alterar os modelos padrão de classe, abra as Preferências de painel e vá até o arquivo de modelo correto. O Flash Professional usa então este arquivo de modelo para todos os seus projetos.

A caixa de diálogo Propriedades do projeto contém uma aba semelhante, que lhe permite definir os arquivos de modelo em uma base por projeto.

Os modelos definidos nas preferências de Painel só são usados ao criar novos projetos. Para alterar um caminho de modelo para um projeto, configure-o nas Propriedades do projeto. Os caminhos de modelo nas Preferências do painel e Propriedades do projeto devem ser absolutos. Os caminhos relativos não recebem suporte.

Compilação de arquivos FLA

- Para testar, publique ou exporte um arquivo FLA do projeto, clique com o botão direito do mouse (Windows) ou mantenha pressionada a tecla Command enquanto clica (Macintosh) em qualquer arquivo FLA na árvore de projeto, e selecione a ação apropriada do menu de contexto.

- Para testar um projeto, clique no botão Testar projeto.

O Flash compila o arquivo FLA especificado como documento padrão e abre o arquivo SWF resultante. Você pode alterar o documento padrão a qualquer momento, clicando com o botão direito do mouse (Windows) ou mantendo pressionada a tecla Command enquanto clica (Macintosh) em qualquer arquivo FLA e escolhendo Tornar documento padrão no menu de contexto.

O painel Projeto permite criar uma lista de publicação. Esta é uma lista de arquivos FLA que pode ser compilado em lote a qualquer momento.

- Para adicionar ou remover os arquivos da lista de publicação, marque a caixa de seleção à direita de cada arquivo FLA na lista de projetos.
- Para publicar os arquivos na lista de publicação, clique em Publicar projeto no menu Opções do painel Projeto.

Se um dos arquivos FLA apresentar erros durante a compilação, o painel Projeto para de compilar a lista e exibe o erro no painel Saída.

Criar projetos do Flash para uso com os arquivos da classe Flex

Em Flash Professional você pode criar capas e outros elementos visuais para uso em Flex/Flash Builder. Você também pode criar o código ActionScript no Flex/Flash Builder, mas publique o arquivo SWF resultante usando o Flash Pro. Para dar suporte ao uso de arquivos de classe Flex em Flash Professional, o painel Projeto permite indicar a localização do Flex SDK.

Para usar as classes Flex no Flash Professional, você deve especificar o local do SDK do Flex.

1. Criar um projeto.
2. Selecione Propriedades do projeto no menu pop-up Opções.
3. Selecione a aba Caminhos e digite o caminho de diretório ou procure o SDK do Flex. Por exemplo: C:\Program Files\Adobe FlexBuilder 3\sdk\3.0.0

4. Na aba Caminhos, selecione a aba Fonte e adicione o caminho a qualquer pasta que contém arquivos de classe ActionScript.

Clique no botão de adição (+) para inserir um caminho ou no botão Procurar para selecionar uma pasta contendo os arquivos de classe. Para excluir um caminho, selecione-o e clique no botão de subtração (-).

5. Selecione a aba Biblioteca e digite o caminho para arquivos SWC (Componente Flash) ou pastas contendo arquivos SWC que você deseja usar

Clique no botão de adição (+) para inserir um caminho ou no botão Procurar para selecionar uma pasta contendo os arquivos SWC. Para excluir um arquivo ou pasta SWC, selecione-o e clique no botão de subtração (-).

6. Selecione a aba Biblioteca externa e digite o caminho para arquivos SWC (Componente Flash) ou para pastas contendo arquivos SWC carregados como Bibliotecas compartilhadas em tempo de execução.

Clique no botão de adição (+) para inserir um caminho ou no botão Procurar para selecionar uma pasta contendo os arquivos SWC. Para excluir um arquivo ou pasta SWC, selecione-o e clique no botão de subtração (-).

7. Clique em OK.

Vídeos e tutoriais

Os recursos a seguir apresentam mais informações detalhadas sobre o trabalho com projetos.

- Vídeo: [Flash Professional CS5.5 – Fluxos de trabalho aprimorados para projetos](#) (11:42, Adobe TV)
- Artigo: [Trabalho com o painel Projeto no Flash](#) (Adobe.com)

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Acessibilidade

Alguns conteúdos vinculados a esta página podem ser exibidos apenas em inglês.

Acessibilidade no espaço de trabalho do Flash

[Sobre o suporte à acessibilidade](#)

[Selecionar controles de painel usando atalhos de teclado](#)

[Navegar pelos controles de caixas de diálogo usando atalhos de teclado](#)

[Selecione o Palco ou objetos no Palco usando atalhos de teclado](#)

[Navegar em estruturas em árvore usando atalhos de teclado](#)

[Trabalhar com itens de biblioteca usando atalhos de teclado](#)

O espaço de trabalho do Adobe® Flash® Professional pode ser acessado pelo teclado para usuários que tenham dificuldade para usar o mouse.

Sobre o suporte à acessibilidade

[Para o início](#)

O suporte à acessibilidade no ambiente de criação oferece atalhos de teclado para navegação e uso de controles de interface, incluindo painéis, o Inspetor de propriedades, caixas de diálogo, o Palco e seus objetos, para que seja possível trabalhar com esses elementos de interface sem usar o mouse.

Nota: *Determinados controles de teclado e recursos de acessibilidade do ambiente de criação estão disponíveis apenas no Windows.*

Para personalizar os atalhos de teclado para a acessibilidade no ambiente de criação, use a seção Comandos de acessibilidade do espaço de trabalho da caixa de diálogo Atalhos de teclado.

- Para ocultar todos os painéis e o Inspetor de propriedades, pressione F4. Para exibir ocultar todos os painéis e o Inspetor de propriedades, pressione F4 novamente.

Selecionar controles de painel usando atalhos de teclado

[Para o início](#)

Para mover o foco pelos controles de painel quando um painel ou o Inspetor de propriedades tiver o foco atual, use a tecla de tabulação. Para ativar um menu atualmente em foco, use a barra de espaço (ou seja, pressionar a barra de espaço equivale a clicar em um menu no painel). O Flash Pro não suporta o movimento de painel em painel com a tecla Tab.

Quando o atalho de teclado é usado para controles de painel, o foco é aplicado a um controle, e o controle é ativado usando os seguintes critérios:

- Para selecionar um controle no painel com a tecla de tabulação, o painel com o foco atual deve ser expandido. Se o painel estiver contraído, pressionar a tecla de tabulação não tem efeitos.
- Para exibir os itens do menu Painel, quando o menu Painel estiver em foco, pressione a barra de espaço.
- É possível mover o foco para um controle do painel, apenas se o controle estiver ativo. Se o controle estiver esmaecido (inativo), não é possível aplicar foco ao controle.

Mover o foco pelos itens no menu Painel de um painel

1. Para exibir os itens do menu Painel com o foco atualmente aplicado ao menu Painel, pressione a barra de espaço.
2. Para mover pelos itens no menu Painel, pressione a Seta para baixo.
3. Para ativar o item do menu Painel selecionado atualmente, pressione Enter (Windows) ou Return (Macintosh).

Mover o foco pelos controles em um painel

1. Pressione a tecla de tabulação quando o foco estiver atualmente aplicado ao menu Painel. Para mover o foco pelos controles no painel, pressione a tecla de tabulação repetidamente.
2. Para ativar um menu selecionado atualmente num painel, pressione Enter ou Retornar.
3. Para editar um valor de Texto Sensível numérico, digite o número e pressione Enter ou Retornar.

Navegar pelos controles de caixas de diálogo usando atalhos de teclado

[Para o início](#)

- Para mover pelos controles na caixa de diálogo, pressione a tecla de tabulação.
- Para mover pelos controles em uma seção de uma caixa de diálogo, pressione a Seta para cima ou a Seta para baixo.
- Para ativar o botão (equivalente a clicar no botão), quando o foco estiver aplicado a um botão de controle da caixa de diálogo, pressione Enter.

- Para aplicar as configurações atuais e fechar a caixa de diálogo (equivalente a clicar em OK), quando o foco não estiver aplicado a nenhum botão de controle da caixa de diálogo, pressione Enter.
- Para fechar a caixa de diálogo sem aplicar as alterações (equivalente a clicar em Cancelar), pressione Escape.
- Para exibir o conteúdo da Ajuda para a caixa de diálogo (equivalente a clicar em Ajuda), quando o foco estiver aplicado ao botão Ajuda, pressione Enter ou a barra de espaço.

Selecione o Palco ou objetos no Palco usando atalhos de teclado

[Para o início](#)

Selecionar o Palco com um atalho de teclado é equivalente a clicar no Palco.

Depois de selecionar o Palco, use a tecla de tabulação para navegar por todos os objetos, em todas as camadas, uma por vez. É possível selecionar ocorrências (incluindo símbolos gráficos, botões, clipes de vídeo, bitmaps, vídeos ou sons), grupos ou caixas. Não é possível selecionar formas (como retângulos), a menos que essas formas sejam ocorrências de símbolos. Não é possível selecionar mais de um objeto por vez usando os atalhos de teclado.

Para selecionar objetos no palco, use as seguintes técnicas:

- Para selecionar um objeto no Palco, com o Palco selecionado, pressione a tecla de tabulação.
- Para selecionar o objeto anterior, quando um objeto está selecionado atualmente, pressione Shift + tecla de tabulação.
- Para selecionar o primeiro objeto que foi criado no quadro ativo na camada ativa, pressione a tecla de tabulação. Quando o último objeto na camada superior for selecionado, pressione a tecla de tabulação para mover para a próxima camada abaixo dessa, e selecione o primeiro objeto nessa camada e assim por diante.
- Quando o último objeto na última camada for selecionado, pressione a tecla de tabulação para mover para o próximo quadro, e selecione o primeiro objeto na camada superior nesse quadro e assim por diante.
- Os objetos em camadas que estão ocultas ou bloqueadas não podem ser selecionados com a tecla de tabulação.

Nota: Se estiver digitando um texto em uma caixa, você não poderá selecionar um objeto usando o foco de teclado. Primeiro, pressione a tecla Escape e, em seguida, selecione um objeto.

Navegar em estruturas em árvore usando atalhos de teclado

[Para o início](#)

Para navegar em estruturas em árvore, as exibições hierárquicas das estruturas de arquivo em determinados painéis do Flash Professional, use os atalhos de teclado.

- Para expandir uma pasta contraída, selecione a pasta e pressione a Seta para a direita.
- Para contrair uma pasta expandida, selecione a pasta e pressione a Seta para a esquerda.
- Para mover até a pasta pai de uma pasta expandida, pressione a Seta para a esquerda.
- Para mover até a pasta filho de uma pasta expandida, pressione a Seta para a direita.

Trabalhar com itens de biblioteca usando atalhos de teclado

[Para o início](#)

1. Para copiar ou colar um item de biblioteca selecionado, pressione Ctrl + X (Windows) ou Command + X (Macintosh) para recortar o item, ou pressione Ctrl + C (Windows) ou Command + C (Macintosh) para copiar o item.
2. Para colar um item recortado ou copiado, clique no Palco ou em outra biblioteca para definir o ponto de inserção e pressione Ctrl + V (Windows) ou Command + V (Macintosh) para colar no centro do Palco; ou pressione Ctrl + Shift + V (Windows) ou Command + Shift + V (Macintosh) para colar no local (no mesmo local do original).

Para recortar, copiar e colar itens, use as seguintes técnicas:

- Recortar ou copiar um item ou vários itens.
- Recortar ou copiar um item do painel Biblioteca e colá-lo no Palco ou em outra biblioteca, ou colar uma pasta em outra biblioteca.
- Não é possível colar uma forma do Palco na biblioteca.
- Não é possível colar um item da biblioteca em uma biblioteca comum, porque estas não podem ser modificadas. No entanto, é possível criar uma biblioteca comum.
- Quando um item da biblioteca é colado no Palco, este item fica centralizado.
- Se você colar uma pasta, cada item na pasta é incluído.
- Para colar um item de biblioteca em uma pasta na biblioteca de destino, clique na pasta antes de colar.
- É possível colar um item da biblioteca em um local diferente na mesma biblioteca que o originou.
- Se tentar colar um item da biblioteca em um local que contém outro item com o mesmo nome, selecione se deseja substituir o item

existente.

Mais tópicos da Ajuda



[Avisos legais](#) | [Política de privacidade on-line](#)

Criação de conteúdo acessível

Sobre conteúdo acessível

Uso do Flash para inserir informações sobre acessibilidade para os leitores de tela.

Especificação de opções avançadas de acessibilidade para leitores de tela

Criação de acessibilidade com o ActionScript

[Para o início](#)

Sobre conteúdo acessível

Visão geral de acessibilidade

Você pode criar conteúdo que seja acessível a todos os usuários, inclusive àqueles portadores de necessidades especiais. Use os recursos de acessibilidade que o Adobe® Flash® Professional oferece na interface do usuário do ambiente de autoria e aproveite o ActionScript® criado para implementar a acessibilidade. Ao projetar aplicativos Flash Professional de acessibilidade, considere como os usuários poderão interagir com o conteúdo e siga as práticas recomendadas de projeto e desenvolvimento.

Para obter um tutorial sobre conteúdo acessível, consulte Criar Conteúdo Flash Acessível (Create Accessible Flash Content), na página Tutoriais do Flash (Flash Tutorials), em www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_br.

Para ver um exemplo de conteúdo rich mídia acessível, consulte a página de amostras do Flash no endereço www.adobe.com/go/learn_fl_samples_br. Faça o download do arquivo Samples zip e o descompacte. Em seguida, navegue até a pasta Accessibility\AccessibleApplications para acessar a amostra.

Para obter as informações mais recentes sobre a criação e a exibição de Flash Professional conteúdo acessível, inclusive plataformas suportadas, compatibilidade com leitor de tela, artigos e exemplos acessíveis, consulte a Flash Professional página da Web Acessibilidade em www.adobe.com/go/flash_accessibility_br/.

Padrões mundiais de acessibilidade

Muitos países têm adotado padrões de acessibilidade com base nos padrões desenvolvidos pelo World Wide Web Consortium (W3C). O W3C publica as *Web Content Accessibility Guidelines* (Diretrizes de Acessibilidade de Conteúdo da Web), um documento que prioriza as ações que os designers devem tomar para tornar o conteúdo da Web acessível. Para obter informações sobre a Iniciativa de Acessibilidade da Web, consulte o site da W3C em w3.org.

Nos Estados Unidos, a lei que governa a acessibilidade é comumente conhecida como Seção 508, que é uma emenda ao Ato de Reabilitação dos EUA.

Para obter informações sobre a Seção 508, consulte os seguintes sites:

- O site patrocinado pelo governo norte-americano em section508.gov
- O site de acessibilidade da Adobe em www.adobe.com/br/accessibility/

Noções básicas sobre tecnologia de leitores de tela

Os leitores de tela são aplicativos de software que os usuários deficientes visuais podem usar para navegar em um site e ouvir o conteúdo da Web lido em voz alta. Para permitir que um leitor de tela leia objetos não textuais em seu aplicativo, como uma arte vetorial e uma animação, use o painel Acessibilidade para associar um nome e uma descrição ao objeto. As teclas de atalho definidas por você permitem aos usuários utilizar o leitor de tela para navegar pelos documentos com facilidade.

Para expor objetos gráficos, use o painel Acessibilidade, ou o ActionScript para fornecer uma descrição.

Você não pode controlar como qualquer leitor de tela se comporta, mas pode controlar o conteúdo, que você pode marcar em seus aplicativos Flash Professional para expor o texto e assegurar que os usuários de leitores de tela possam ativar os controles. Você decide que objetos no aplicativo Flash Professional são expostos nos leitores de tela, fornece descrições para esses objetos e define a ordem em que eles são expostos nos leitores de tela. Não é possível forçar os leitores de tela a ler texto específico em horários determinados ou controlar a maneira como o conteúdo é lido. Teste seus aplicativos com uma variedade de leitores de tela para garantir que sejam executados da forma como você espera.

O som é o meio de comunicação mais importante para a maioria dos usuários de leitores de tela. Considere como qualquer som em seu documento interage com o texto falado em voz alta pelos leitores de tela. Poderá ser difícil para os usuários de leitores de tela ouvir o que seus leitores de tela estão dizendo se seu aplicativo Flash Professional contiver sons altos.

Requisitos de plataforma

Você só pode criar conteúdo Flash Professional destinado a uso com leitores de tela com plataformas Windows. Os visualizadores de conteúdo

Flash Professional devem ter o Macromedia Flash® Player 6 da Adobe ou posterior, e o Internet Explorer no Windows 98 ou posterior.

Flash e Microsoft Active Accessibility (somente Windows)

O Flash Player é otimizado para a Microsoft Active Accessibility (MSAA, acessibilidade ativa da Microsoft), que oferece um modo descritivo e padronizado para comunicação dos aplicativos e dos leitores de tela. A MSAA está disponível somente para os sistemas operacionais Windows. Para obter mais informações sobre a Tecnologia de Acessibilidade da Microsoft, visite o site Microsoft Accessibility em www.microsoft.com/enable/default.aspx.

A versão Windows ActiveX (plug-in do Internet Explorer) do Flash Player 6 suporta a MSAA, mas os players independentes do Windows Netscape e do Windows não.

Importante: Atualmente, a MSAA não é suportada nos modos opaco sem janela e transparente sem janela. (Esses modos são opções no painel Configurações de publicação HTML, disponíveis para uso com a versão Windows do Internet Explorer 4.0 ou posterior, com o controle Flash ActiveX.) Para tornar seu conteúdo Flash Professional acessível aos leitores de tela, evite usar esses modos.

O Flash Player disponibiliza informações sobre os seguintes tipos de objetos de acessibilidade aos leitores de tela que usam a MSAA.

Texto estático ou dinâmico A propriedade principal de um objeto de texto é o seu nome. Para estar em conformidade com as convenções da MSAA, o nome é igual ao conteúdo da string de texto. Um objeto de texto também pode ter uma string de descrição associada. O Flash Professional usa o texto estático ou dinâmico imediatamente acima ou à esquerda de um campo de texto de entrada como um rótulo para esse campo.

Nota: Qualquer texto que seja um rótulo não é passado a um leitor de tela, mas é usado como o nome do objeto que o texto rotula. Os rótulos jamais são atribuídos a botões ou campos de texto que têm nomes fornecidos pelo autor.

Campos de texto de entrada Têm um valor, um nome opcional, uma string de descrição e uma string de atalho de teclado. O nome de um objeto de texto de entrada pode vir de um objeto de texto que esteja acima ou à esquerda do objeto.

Botões Têm um estado (pressionado ou não pressionado), suportam uma ação padrão programática que faz com que o botão seja pressionado momentaneamente e, opcionalmente, têm um nome, uma string de descrição e uma string de tecla de atalho. O Flash Professional usa qualquer texto na íntegra dentro de um botão como um rótulo para esse botão.

Nota: Para fins de acessibilidade, o Flash Player considera cliques de filmes usados como botões com manipuladores de eventos de botão (por exemplo, `onPress`) como botões, e não como cliques de filmes.

Componentes Forneça implementação de acessibilidade especial.

Cliques de filme Expostos aos leitores de tela como objetos gráficos quando não contêm qualquer outro objeto acessível, ou quando você usa o painel Acessibilidade para fornecer um nome ou uma descrição para um clique de filme. Quando um clique de filme contém outros objetos acessíveis, o clique propriamente dito é ignorado e os objetos dentro do clique são disponibilizados aos leitores de tela.

Nota: Todos os objetos do vídeo Flash Professional são tratados como cliques de filme simples.

Suporte básico a acessibilidade no Flash Player

Por padrão, os objetos a seguir são definidos como acessíveis em todos os documentos Flash Professional e são incluídos nas informações que o Flash Player fornece ao software do leitor de tela. Esse suporte genérico aos documentos que não usam qualquer recurso de acessibilidade inclui o seguinte:

Texto estático ou dinâmico O texto é transferido ao programa do leitor de tela como um nome, mas sem descrição.

Campos de texto de entrada O texto é transferido ao leitor de tela. Nenhum nome é transferido, exceto onde seja encontrado um relacionamento de rotulagem para o texto de entrada, como um campo de texto estático posicionado próximo ao campo do texto de entrada. Nenhuma descrição ou string de atalho de teclado é transferida.

Botões O estado do botão é transferido ao leitor de tela. Nenhum nome é transferido, exceto onde sejam encontrados relacionamentos de rotulagem, e nenhuma descrição ou string de atalho de teclado é transferida.

Documentos O estado do documento é transferido ao leitor de tela, mas sem qualquer nome ou descrição.

Acessibilidade para usuários com deficiência auditiva

Inclua legendas para conteúdo de áudio que auxilie na compreensão do material. Um vídeo de um discurso, por exemplo, pode requerer legendas para acessibilidade, mas um breve som associado a um botão provavelmente não terá a mesma necessidade.

Os métodos para adicionar legendas em um documento Flash Professional incluem os seguintes:

- Adicione texto como legenda, garantindo que as legendas sejam sincronizadas com o áudio na Linha do tempo.
- Use o Hi-Caption Viewer, um componente disponibilizado pela Hi Software que funciona com o Hi-Caption SE para uso com o Flash Professional (consulte: www.adobe.com/go/accessible_captions_br). *Legendagem de Filmes do Macromedia Flash com o Hi-Caption SE*, uma documentação, explica como usar o Hi-Caption SE e o Flash Professional em conjunto para criar um documento legendado (consulte: www.adobe.com/go/accessibility_papers_br).

Forneça acessibilidade de animação para deficientes visuais

Você pode alterar a propriedade de um objeto acessível durante a reprodução de um arquivo SWF. Por exemplo, para indicar alterações efetivadas em um quadro principal de uma animação. No entanto, os leitores de tela de diferentes fornecedores tratam os novos objetos em quadros de modo diferenciado. Alguns leitores de tela podem ler somente o novo objeto; enquanto que outros leitores de tela podem ler o documento inteiro.

Para reduzir a chance de um leitor de tela produzir “diálogo” extra que possa perturbar os usuários, evite animar texto, botões e campos de texto

de entrada em seus documentos. Além disso, evite fazer uma repetição do conteúdo.

O Flash Player não pode determinar o conteúdo de texto real de recursos como Separação de texto para animar texto. Os leitores de tela só poderão fornecer acessibilidade precisa de gráficos contendo informações como ícones e animação gestual se você fornecer nomes e descrições para esses objetos em seu documento ou para o aplicativo Flash Professional com um todo. Você também pode adicionar texto complementar em seu documento ou alterar o conteúdo importante de gráfico para texto.

1. Selecione o objeto do qual você deseja alterar as propriedades de acessibilidade.
2. Selecione Janela > Outros painéis > Acessibilidade.
3. Altere as propriedades do objeto.

Como alternativa, use o ActionScript para atualizar as propriedades de acessibilidade.

Teste de conteúdo acessível

Ao testar seus aplicativos Flash Professional acessíveis, siga estas recomendações:

- Faça o download de vários leitores e teste seu aplicativo reproduzindo em um navegador com o leitor de tela ativado. Verifique se o leitor de tela não está tentando “falar em cima” de locais em seu documento onde você inseriu um áudio separado. Vários aplicativos de leitores de tela fornecem uma versão de demonstração do software como um download gratuito. Teste quantos leitores de tela você puder para garantir a compatibilidade entre os leitores de tela.
- Teste conteúdo interativo e verifique se os usuários conseguem navegar por seu conteúdo com eficácia usando somente o teclado. Leitores de tela diferentes trabalham de modos distintos ao processar entradas do teclado; assim, seu conteúdo Flash Professional pode não receber os pressionamentos de teclas da forma como você pretendeu. Teste todos os atalhos de teclado.

Uso do Flash para inserir informações sobre acessibilidade para os leitores de tela.

[Para o início](#)

Flash para leitores de tela e acessibilidade

Os leitores de tela leem em voz alta uma descrição do conteúdo, leem texto e ajudam os usuários na medida em que eles navegam pelas interfaces do usuário de aplicativos tradicionais, como menus, barras de ferramentas, caixas de diálogo e campos de texto de entrada.

Por padrão, os objetos a seguir são definidos como acessíveis em todos os documentos Flash Professional e são incluídos nas informações que o Flash Player fornece ao software do leitor de tela:

- Texto dinâmico
- Campos de texto de entrada
- Botões
- Clipes de filme
- Aplicativos Flash Professional completos

O Flash Player fornece automaticamente nomes para os objetos de texto estático e dinâmico, que são o conteúdo do texto. Para cada um desses objetos acessíveis, você pode definir propriedades descritivas para que os leitores de tela leiam em voz alta. Você também pode controlar como o Flash Player decide que objetos expor aos leitores de tela; por exemplo, você pode especificar que determinados objetos acessíveis não sejam expostos aos leitores de tela de forma alguma.

Painel de Acessibilidade do Flash

O painel Acessibilidade do Flash (Janela > Outros painéis > Acessibilidade) permite que você forneça informações sobre acessibilidade aos leitores de tela e configure as opções de acessibilidade para objetos Flash Professional individuais ou aplicativos Flash Professional completos.

Nota: Como alternativa, use o código ActionScript para inserir as informações sobre acessibilidade.

Se você selecionar um objeto no Palco, poderá tornar esse objeto acessível e especificar as opções e a ordem de tabulação para o objeto. Com os clipes de filme, você poderá especificar se as informações sobre o objeto-filho são passadas para o leitor de tela (o padrão quando você torna um objeto acessível).

Sem um objeto selecionado no Palco, use o painel Acessibilidade para atribuir opções de acessibilidade para um aplicativo Flash Professional inteiro. Você pode tornar todo o aplicativo acessível, tornar objetos-filho acessíveis, rotular os objetos Flash Professional automaticamente e dar nomes e descrições específicos aos objetos.

Todos os objetos em documentos Flash Professional devem ter nomes de ocorrências para que você possa aplicar opções de acessibilidade a eles. Crie nomes de ocorrências para objetos no Inspetor de propriedades. O nome da ocorrência é usado para fazer referência ao objeto no ActionScript.

As opções a seguir estão disponíveis no painel Acessibilidade:

Tornar objeto acessível (Padrão) Instrui o Flash Player a passar as informações sobre acessibilidade de um objeto ao leitor de tela. Quando essa opção está desativada, as informações sobre acessibilidade do objeto não são passadas aos leitores de tela. Desativar essa opção ao testar a acessibilidade do conteúdo pode ser útil porque alguns objetos podem ser extrínsecos ou decorativos, e torná-los acessíveis poderia

produzir resultados confusos no leitor de tela. Então, você pode aplicar manualmente um nome ao objeto rotulado e ocultar o texto do rótulo desmarcando a opção Tornar objeto acessível. Quando Tornar objeto acessível está desativado, todos os outros controles no painel Acessibilidade são desativados.

Tornar objetos-filho acessíveis (Somente clipes de filme; Padrão) Instrui o Flash Player a passar as informações sobre objetos-filho ao leitor de tela. Desativar essa opção para um clipe de filme faz com que o clipe de filme apareça como um clipe simples na árvore de objetos acessíveis, mesmo que o clipe contenha texto, botões e outros objetos. Todos os objetos no clipe de filme são, então, ocultos da árvore de objetos. Essa opção é usada principalmente para ocultar objetos extrínsecos de leitores de tela.

Nota: Se um clipe de filme for usado como um botão — tiver um manipulador de eventos de botões atribuído a ele, como `onPress` ou `onRelease` — a opção Tornar objetos-filho acessíveis será ignorada pois os botões serão sempre tratados como clipes simples e seus filhos jamais serão examinados, exceto no caso de rótulos.

Rótulo automático Instrui o Flash Professional a rotular automaticamente os objetos no Palco com o texto associado aos objetos.

Nome Especifica o nome do objeto. Os leitores de tela identificam os objetos lendo esses nomes em voz alta. Quando os objetos acessíveis não tiverem seus nomes especificados, um leitor de tela poderá ler uma palavra genérica, como Botão, o que pode causar uma certa confusão.

Importante: Não confunda nomes de objetos especificados no painel Acessibilidade com nomes de ocorrências especificados no Inspetor de propriedades. Dar um nome a um objeto no painel Acessibilidade não dá um nome de ocorrência ao objeto.

Descrição Permite que você informe uma descrição do objeto ao leitor de tela. O leitor de tela lê essa descrição.

Atalho Descreve os atalhos de teclado ao usuário. O leitor de tela lê o texto nesse campo de texto. Informar o texto do atalho de teclado aqui não cria um atalho de teclado para o objeto selecionado. Você deverá fornecer manipuladores de teclado do ActionScript para criar teclas de atalho.

Índice de tabulação (somente Adobe® Flash® Professional) Cria uma ordem de tabulação na qual os objetos são acessado quando o usuário pressiona a tecla Tab. O recurso de índice de tabulação funciona para a navegação pelo teclado em uma página, mas não para a ordem de leitura do leitor de tela.

Para obter mais informações, consulte a página da web sobre Flash Professional Acessibilidade em www.adobe.com/go/learn_flash_accessibility_br/.

Para obter um tutorial sobre conteúdo acessível, consulte Criar Conteúdo Flash Acessível (Create Accessible Flash Content), na página Tutoriais do Flash (Flash Tutorials), em www.adobe.com/go/learn_fl_tutorials_br/.

Para ver um exemplo de conteúdo rich mídia acessível, consulte a página de amostras do Flash no endereço www.adobe.com/go/learn_fl_samples_br/. Faça o download do arquivo Samples zip e o descompacte. Em seguida, navegue até a pasta Accessibility\AccessibleApplications para acessar a amostra.

Seleção de nomes de botões, campos de texto e aplicativos SWF completos

Use o painel Acessibilidade das seguintes formas para atribuir nomes a botões e campos de texto de entrada para que o leitor de tela identifique-os adequadamente:

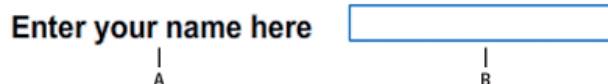
- Use o recurso de rótulo automático para atribuir texto adjacente ou no objeto como um rótulo.
- Informe um rótulo específico no campo de nome do painel Acessibilidade.

O Flash Professional aplica automaticamente o nome que você coloca na parte superior, dentro ou próximo de um botão ou campo de texto como o rótulo do texto. Os rótulos de botões devem aparecer dentro da forma limítrofe do botão. Para o botão no exemplo a seguir, a maioria dos leitores de tela leriam, primeiramente, a palavra botão e, em seguida, leriam o rótulo do texto Inicial. O usuário pode pressionar as teclas Return ou Enter para ativar o botão.



Um formulário pode incluir um campo de texto de entrada no qual os usuários informam seus nomes. Um campo de texto estático, com o texto Nome é exibido próximo do campo de texto de entrada. Quando Flash Player descobre uma disposição como essa, ele assume que o objeto de texto estático serve como um rótulo para o campo de texto de entrada.

Por exemplo, quando a parte a seguir de um formulário é encontrada, um leitor de tela lê "Informe seu nome aqui".



A. Texto estático B. Campo de texto de entrada

No painel Acessibilidade, desative o rotulamento automático se esse recurso não for apropriado a seu documento. Você também pode desativar o rotulamento automático para objetos específicos em seu documento.

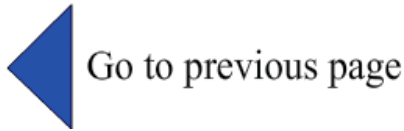
Forneça um nome para um objeto

Você pode desativar o rotulamento automático como parte de um aplicativo e fornecer nomes para os objetos no painel Acessibilidade. Se você optar por ativar o rotulamento automático, poderá selecionar objetos específicos e fornecer nomes aos objetos no campo de texto Nome do painel Acessibilidade, de modo que o nome seja usado em vez do rótulo de texto do objeto.

Quando um botão ou um campo de texto de entrada não tem um rótulo de texto, ou quando o rótulo está em um local que o Flash Player não consegue detectar, você pode especificar um nome para o botão ou campo de texto. Você também poderá especificar um nome se o rótulo de

texto estiver próximo a um botão ou campo de texto mas você não quiser que esse texto seja usado como o nome desse objeto.

No exemplo a seguir, o texto que descreve o botão aparece fora e à direita do botão. Nesse local, o Flash Player não detecta o texto, e o leitor de tela não o lê.



Para corrigir esta situação, abra o painel Acessibilidade, selecione o botão e informe o nome e a descrição. Para evitar repetição, torne o objeto de texto inacessível.

Nota: O nome de acessibilidade de um objeto não está relacionado ao nome da ocorrência do ActionScript ou ao nome variável do ActionScript associado ao objeto. (Essa informação, geralmente, aplica-se a todos os objetos.) Para obter informações sobre como o ActionScript manipula os nomes de ocorrências e os nomes de variáveis nos campos de texto, consulte *Sobre nomes de ocorrências e de variáveis de campos de texto em Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash*, em www.adobe.com/go/learn_cs5_learningas2_br.

Especifique um nome e uma descrição para um botão, um campo de texto ou um aplicativo SWF completo

1. Siga um destes procedimentos:
 - Para fornecer um nome para um botão ou um campo de texto, selecione o objeto no Palco.
 - Para fornecer um nome para um aplicativo Flash Professional completo, desmarque todos os objetos no Palco.
2. Selecione Janela > Outros painéis > Acessibilidade.
3. Selecione Tornar objeto acessível (para botões ou campos de texto) ou o padrão, Tornar filme acessível (para aplicativos Flash Professional inteiros).
4. Especifique um nome e uma descrição para o botão, o campo de texto ou o aplicativo Flash Professional.

Definir a acessibilidade para um objeto selecionado em um aplicativo SWF

1. Selecione Janela > Outros painéis > Acessibilidade.
2. Siga um destes procedimentos:
 - Selecione Tornar objeto acessível (a configuração-padrão) para expor o objeto aos leitores de tela e ativar outras opções no painel.
 - Desmarque Tornar objeto acessível para ocultar o objeto dos leitores de tela e desativar as outras opções no painel.
3. Informe um nome e uma descrição para o objeto selecionado conforme necessário:

Texto dinâmico Para fornecer uma descrição para um texto estático, você deverá convertê-lo em texto dinâmico.

Botões ou campos de texto de entrada Informe um atalho de teclado.

Clipes de filme Selecione Tornar objetos-filho acessíveis para expor os objetos dentro do clipe de filme aos leitores de tela.

Nota: Se você puder descrever seu aplicativo em uma frase simples que um leitor de tela possa facilmente transmitir, desative a opção Tornar filhos acessíveis e digite uma descrição apropriada.

Tornar acessível um aplicativo SWF completo

Depois de um documento Flash Professional estar completo e pronto para ser publicado ou exposto, torne acessível o aplicativo Flash Professional inteiro.

1. Desmarque todos os elementos no documento.
2. Selecione Janela > Outros painéis > Acessibilidade.
3. Selecione Tornar filme acessível (a configuração-padrão) para expor o documento a leitores de tela.
4. Selecione ou desmarque Tornar filhos acessíveis para expor ou omitir qualquer objeto acessível no documento aos leitores de tela.
5. Se você selecionou Tornar filme acessível na etapa 2, informe um nome e uma descrição para o documento conforme necessário.
6. Selecione Rótulo automático (a configuração-padrão) para usar objetos de texto como rótulos automáticos para botões ou campos de texto de entrada acessíveis contidos no documento. Desmarque essa opção para desativar o rotulamento automático para expor objetos de texto aos leitores de tela como objetos de texto.

Exibição e criação de uma ordem de guias e de uma ordem de leitura

Os dois aspectos da indexação de tabulação são a ordem de tabulação na qual um usuário navega pelo conteúdo da Web e a ordem na qual os itens são lidos pelo leitor de tela, chamada de ordem de leitura.

O Flash Player usa a ordem do índice de tabulação da esquerda para a direita e de cima para baixo. Personalize tanto a ordem de tabulação quanto de leitura usando a propriedade tabIndex no ActionScript (no ActionScript, a propriedade tabIndex é sinônimo de ordem de leitura).

Nota: O Flash Player não requer mais que você adicione todos os objetos no arquivo FLA para uma lista dos valores de índice de tabulação. Mesmo que você não especifique um índice de tabulação para todos os objetos, um leitor de tela lê cada objeto corretamente.

Ordem de tabulação A ordem na qual os objetos recebem foco de entrada quando os usuários pressionam a tecla Tab. Use o ActionScript para

criar a ordem de tabulação ou, se você tiver o Adobe® Flash® Professional, use o painel Acessibilidade. O índice de tabulação que você atribuir no painel Acessibilidade não controlará, necessariamente, a ordem de leitura.

Ordem de leitura A ordem na qual um leitor de tela lê as informações sobre o objeto. Para criar uma ordem de leitura, use o ActionScript para atribuir um índice de tabulação a cada ocorrência. Crie um índice de ordem de tabulação para cada objeto acessível, e não apenas para os objetos focalizáveis. Por exemplo, o texto dinâmico deve ter índices de tabulação, embora um usuário não possa tabular o texto dinâmico. Se você não criar um índice de tabulação para cada objeto acessível em um determinado quadro, o Flash Player irá ignorar todos os índices de tabulação para esse quadro sempre que um leitor de tela estiver presente e, em vez disso, usará a ordenação de tabulação padrão.

Criar um índice de ordem de tabulação para a navegação pelo teclado no painel Acessibilidade

Você pode criar um índice de ordem de tabulação personalizado no painel Acessibilidade para navegação pelo teclado para os seguintes objetos:

- Texto dinâmico
- Texto de entrada
- Botões
- Clipes de filme, inclusive clipes de filme compilados
- Componentes
- Telas

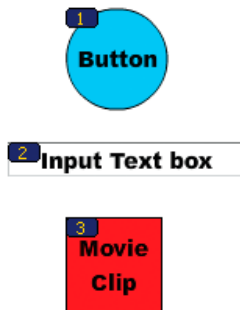
Nota: Você também pode usar o código ActionScript para criar um índice de ordem de tabulação para a navegação pelo teclado.

O foco de tabulação ocorre na ordem numérica, iniciando do número de índice mais baixo. Depois que o foco de tabulação atinge o índice de tabulação mais alto, o foco retorna ao número de índice mais baixo.

Quando você move os objetos indexados por tabulação que são definidos pelo usuário em seu documento, ou para outro documento, o Flash Professional retém os atributos de índice. Verifique e solucione conflitos de índice (por exemplo, dois objetos diferentes no Palco com o mesmo número de índice de tabulação).

Importante: Se dois ou mais objetos têm o mesmo índice de tabulação em um determinado quadro, Flash Professional segue a ordem na qual os objetos foram posicionados no Palco.

1. Selecione o objeto no qual será atribuída uma ordem de tabulação.
2. Selecione Janela > Outros painéis > Acessibilidade.
3. Se você estiver fornecendo um índice somente para o objeto selecionado, no campo de texto de entrada Índice de tabulação, informe um número inteiro positivo (até 65535) que reflita a ordem na qual o objeto selecionado deverá receber um foco.
4. Para exibir uma ordem de tabulação, selecione Exibir > Mostrar ordem de tabulação. Os números de índice de tabulação para objetos individuais aparecem no canto superior esquerdo do objeto.



Números de índice de tabulação

Nota: Os índices de tabulação criados com o código ActionScript não aparecem no Palco quando a opção Mostrar ordem de tabulação está ativada.

Especificação de opções avançadas de acessibilidade para leitores de tela

[Para o início](#)

Desativar a rotulagem automática de um objeto e especificar um nome para os leitores de tela

1. No Palco, selecione o botão ou o campo de texto de entrada para o qual você quer controlar o rotulamento.
2. Selecione Janela > Outros painéis > Acessibilidade.
3. Selecione Tornar objeto acessível (a configuração-padrão).
4. Digite um nome para o objeto. O nome é lido como o rótulo do botão ou do campo de texto.
5. Para desativar a acessibilidade do rótulo automático (e ocultá-lo dos leitores de tela), selecione o objeto de texto no Palco.
6. Se o objeto de texto for um texto estático, converta-o em texto dinâmico (no Inspetor de propriedades, selecione Tipo de texto > Texto dinâmico).

7. Desmarque a opção Tornar objeto acessível

Ocultar um objeto do leitor de tela

Você pode ocultar um objeto selecionado dos leitores de tela, ou pode optar por ocultar os objetos acessíveis que estão contidos em um clipe de filme ou em um aplicativo Flash Professional e expor somente o clipe de filme ou o aplicativo Flash Professional aos leitores de tela.

Nota: *Oculte somente os objetos que são repetidos ou não transmitam conteúdo.*

Quando um objeto está oculto, o leitor de tela ignora o objeto.

1. No Palco, selecione o botão ou o campo de texto de entrada a ser ocultado no leitor de tela.
2. Selecione Janela > Outros painéis > Acessibilidade.
3. No painel Acessibilidade, execute um dos seguintes procedimentos:
 - Se o objeto for um clipe de filme, um botão, um campo de texto ou outro objeto, desmarque Tornar objeto acessível.
 - Se o objeto for o filho de um clipe de filme, desmarque Tornar objetos-filho acessíveis.

Criar um atalho de teclado para um objeto para os leitores de tela

Você pode criar um atalho de teclado para um objeto, como um botão, de modo que os usuários possam navegar até esse objeto sem ouvir o conteúdo da página inteira. Por exemplo, você pode criar um atalho de teclado para um menu, uma barra de ferramentas, a próxima página ou um botão de envio.

Para criar um atalho de teclado, grave o código ActionScript para um objeto. Se você fornecer um atalho de teclado para um campo de texto de entrada ou um botão, também deverá usar a classe Key do ActionScript para detectar a tecla que o usuário pressiona durante a reprodução do conteúdo Flash Professional. Consulte Key na *Referência de linguagem do ActionScript 2.0*. Consulte Captura de pressionamentos de tecla em *Uso do ActionScript 2.0 no Adobe Flash*, em www.adobe.com/go/learn_cs5_learningas2_br.

Selecione o objeto e adicione o nome do atalho de teclado ao painel Acessibilidade para que o leitor de tela possa lê-lo.

Teste seu conteúdo Flash Professional com vários leitores de tela. A funcionalidade de atalho de teclado também depende do software de leitor de tela usado. A combinação de teclas Control+F, por exemplo, é reservada para o navegador e o leitor de tela. O leitor de tela reserva as teclas de seta. Geralmente, você pode usar as teclas de 0 a 9 no teclado para os atalhos de teclado. No entanto, cada vez mais, os leitores de tela usam até mesmo essas teclas.

Criar um atalho de teclado

1. No Palco, selecione o botão ou o campo de texto de entrada para o qual será criado um atalho de teclado.
2. Selecione Janela > Outros painéis > Acessibilidade.
3. No campo Atalho, digite o nome do atalho de teclado, usando as convenções a seguir:
 - Soletre os nomes das teclas, como Control ou Alt.
 - Use letras maiúsculas para caracteres alfabéticos.
 - Use um sinal de mais (+) entre os nomes das teclas, sem espaço (por exemplo Control+A).

Importante: *O Flash Professional não verifica se foi criado o ActionScript que codificará o atalho de teclado.*

Mapear um atalho de teclado para uma ocorrência Control+7 para a ocorrência myButton

1. Selecione o objeto no Palco, acesse o painel Acessibilidade e, no campo Atalho, digite a combinação de teclas do atalho. Por exemplo, Control+7.
2. Informe o seguinte código ActionScript 2.0 no painel Ações:

Nota: *Neste exemplo, o atalho é Control+7.*

```
function myOnPress() {
    trace( "hello" );
}
function myOnKeyDown() {
    if (Key.isDown(Key.CONTROL) && Key.getCode() == 55) // 55 is key code for 7
    {
        Selection.setFocus(myButton);
        myButton.onPress();
    }
}
var myListener = new Object();
myListener.onKeyDown = myOnKeyDown;
Key.addListener(myListener);
myButton.onPress = myOnPress;
myButton._accProps.shortcut = "Ctrl+7"
Accessibility.updateProperties();
```

Nota: O exemplo atribui o atalho de teclado Control+7 a um botão com um nome de ocorrência de myButton, e disponibiliza as informações sobre o atalho aos leitores de tela. Nesse exemplo, quando você pressiona Control+7, a função myOnPress exibe o texto “Olá” no painel Saída. Consulte `addListener` (método `IME.addListener`) na *Referência de linguagem do ActionScript 2.0*, em www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_br.

Criação de acessibilidade com o ActionScript

[Para o início](#)

Sobre o ActionScript e acessibilidade

Você pode criar documentos acessíveis com o código ActionScript®. Para as propriedades de acessibilidade que se aplicam ao documento inteiro, você pode criar ou modificar uma variável global chamada `_accProps`. Consulte a propriedade `_accProps` na *Referência de linguagem do ActionScript 2.0*, em www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_br.

Para propriedades que se aplicam a um objeto específico, você pode usar a sintaxe `instancename._accProps`. O valor de `_accProps` é um objeto que pode incluir qualquer uma das seguintes propriedades:

Propriedade	Tipo	Seleção equivalente no painel Acessibilidade	Aplica-se a
<code>.silent</code>	Booleano	Tornar filme acessível/Tornar objeto acessível (lógica inversa)	Documentos inteiros Botões Clipes de filme Texto dinâmico Texto de entrada
<code>.forceSimple</code>	Booleano	Tornar objetos-filho acessíveis (lógica inversa)	Documentos inteiros Clipes de filme
<code>.nome</code>	string	Nome	Documentos inteiros Botões Clipes de filme Texto de entrada
<code>.description</code>	string	Descrição	Documentos inteiros Botões Clipes de filme Texto dinâmico Texto de entrada
<code>.shortcut</code>	string	Atalho	Botões Clipes de filme Texto de entrada

Nota: Com a lógica inversa, um valor de `true` no ActionScript corresponde a uma caixa de seleção que não está marcada no painel Acessibilidade, e um valor de `false` no ActionScript corresponde a uma caixa de seleção marcada no painel Acessibilidade.

Modificar a variável `_accProps` não tem efeito por si só. Você deve usar também o método `Accessibility.updateProperties` para informar os usuários de leitores de tela das alterações de conteúdo Flash Professional. Chamar esse método faz com que o Flash Player reexamine todas as propriedades de acessibilidade, atualize as descrições das propriedades para o leitor de tela e, se necessário, envie eventos ao leitor de tela que indiquem a ocorrência de alterações.

Ao atualizar as propriedades de acessibilidade de vários objetos de uma só vez, inclua apenas uma única chamada de `Accessibility.updateProperties` (atualizações muito frequentes ao leitor de tela podem fazer com que alguns leitores de tela se tornem muito detalhados).

Consulte o método `Accessibility.updateProperties` na *Referência de linguagem do ActionScript 2.0*, em www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_br.

Implementação da detecção de leitor de tela com o método `Accessibility.isActive()`

Para criar conteúdo Flash Professional que se comporte de modo específico caso um leitor de tela esteja ativo, use o método do ActionScript `Accessibility.isActive()`, o qual retornará um valor de `true` se um leitor de tela estiver presente, e `false` se não estiver. Assim, você poderá projetar seu conteúdo Flash Professional para que seja executado de um modo compatível com o uso de leitores de tela (por exemplo, ocultando elementos-filho do leitor de tela). Para obter mais informações, consulte o método `Accessibility.isActive` na *Referência de linguagem do ActionScript 2.0*, em www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_br.

Por exemplo, você poderá usar o método `Accessibility.isActive()` para informar se uma animação não solicitada deve ser incluída. Animações não solicitadas ocorrem sem a interferência do leitor de tela, o que pode ser confuso para os leitores de tela.

O método `Accessibility.isActive()` fornece uma comunicação assíncrona entre o conteúdo Flash Professional e o Flash Player; pode haver um pequeno atraso de tempo real entre o momento em que o método é chamado e o momento em que o Flash Player se torna ativo, retornando um valor incorreto de `false`. Para garantir que o método seja chamado corretamente, execute um dos seguintes procedimentos:

- Em vez de usar o método `Accessibility.isActive()` quando o conteúdo Flash Professional for reproduzido pela primeira vez, chame o método sempre que você precisar tomar uma decisão sobre acessibilidade.
- Introduza um pequeno atraso de um ou dois segundos no início de seu documento para dar ao conteúdo Flash Professional tempo suficiente para contatar o Flash Player.

Por exemplo, você pode usar um evento `onFocus` para anexar esse método a um botão. Essa abordagem, geralmente, dá ao arquivo SWF tempo suficiente para ser carregado, e você pode assumir que um usuário de um leitor de tela irá tabular para o primeiro botão ou objeto no Palco.

Usar o `ActionScript` para criar um ordem de tabulação para objetos acessíveis

Para criar a ordem de tabulação com o código `ActionScript`®, atribua a propriedade `tabIndex` aos seguintes objetos:

- Texto dinâmico
- Texto de entrada
- Botões
- Clipes de filme, inclusive clipes de filme compilados
- Quadros da linha do tempo
- Telas

Forneça uma ordem de tabulação completa para todos os objetos acessíveis. Se você criar uma ordem de tabulação para um quadro e não especificar uma ordem de tabulação para um objeto acessível no quadro, o Flash Player irá ignorar todas as atribuições do ordem de tabulação personalizadas. Além disso, todos os objetos atribuídos a uma ordem de tabulação, exceto os quadros, devem ter um nome de ocorrência especificado no campo de texto Nome de ocorrência do Inspetor de propriedades. Até mesmo os itens que não sejam paradas de tabulação, tais com texto, precisam ser incluídos na ordem de tabulação se tiverem de ser lidos nessa ordem.

Uma vez que um nome da ocorrência não pode ser atribuído a um texto estático, o texto estático não pode ser incluído na lista de valores da propriedade `tabIndex`. Como resultado, uma única ocorrência de texto estático em qualquer local no arquivo SWF faz com que a ordem de leitura seja revertida para o padrão.

Para especificar uma ordem de tabulação, atribua um número de ordem à propriedade `tabIndex`, como mostra o exemplo a seguir:

```
_this.myOption1.btn.tabIndex = 1
_this.myOption2.txt.tabIndex = 2
```

Consulte `tabIndex` em `Button`, `MovieClip` e `TextField` na *Referência de linguagem do ActionScript 2.0*, em www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_br.

Você também pode usar os métodos `tabChildren()` ou `tabEnabled()` para atribuir uma ordem de tabulação personalizada. Consulte `MovieClip.tabChildren`, `MovieClip.tabEnabled` e `TextField.tabEnabled` na *Referência de linguagem do ActionScript 2.0*, em www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_br.

Uso de componentes acessíveis

Um conjunto central de componentes da IU acelera a criação de aplicativos acessíveis. Esses componentes automatizam muitas das práticas mais comuns de acessibilidade relacionadas a rotulamento, acesso pelo teclado e teste, e ajudam a garantir uma experiência consistente de aplicativos avançados por parte do usuário. O Flash Professional inclui o seguinte conjunto de componentes acessíveis:

- `SimpleButton`
- `CheckBox`
- `RadioButton`
- `Label`
- `TextInput`
- `TextArea`
- `ComboBox`
- `ListBox`
- `Window`
- `Alert`

- DataGrid

Os componentes Flash Professional acessíveis devem conter o ActionScript que define seu comportamento acessível. Para obter mais informações sobre que componentes acessíveis trabalham com leitores de tela, consulte a página da web sobre Flash ProfessionalAcessibilidade em www.adobe.com/go/learn_flash_accessibility_br/.

Para obter informações gerais sobre componentes, consulte "Sobre componentes" em *Uso de componentes do ActionScript 2.0*, em www.adobe.com/go/learn_cs5_usingas2components_br.

Para cada componente acessível, ative a porção acessível do componente com o comando `enableAccessibility()`. Este comando inclui o objeto de acessibilidade no componente quando o documento é compilado. Uma vez que não há um modo simples de remover um objeto depois de sua adição ao componente, estas opções são desativadas por padrão. Assim, é importante que você ative a acessibilidade para cada componente. Execute essa etapa só uma vez para cada componente. Não é necessário ativar a acessibilidade de cada ocorrência de um componente em um determinado documento. Consulte "Componente Button", "Componente CheckBox", "Componente ComboBox", "Componente Label", "Componente List", "Componente RadioButton" e "Componente Window" na *Referência de componentes e linguagem do ActionScript 2.0*, em www.adobe.com/go/learn_cs5_as2lr_br.

