

Capítulo 3.1

Saiba Mais – Utilizando o ambiente

Índice

1. O Painel de Ajuda (Help panel)	3
2. Trabalhando com os painéis do Flash.....	4
3. Testando seu documento do Flash	4
4. Publicando seu trabalho.....	5

1. O Painel de Ajuda (Help panel)

O painel de ajuda permite acesso às informações de como utilizar o Flash.

Para visualizar o painel de ajuda do Flash, vá ao menu Help e escolha a opção Help ou pressione a tecla F1. A imagem abaixo é um exemplo do painel de ajuda do Flash:

O painel de ajuda do Flash é dividido em duas abas. A primeira aba, chamada de Help, exibe informações gerais sobre o Flash. A segunda aba, chamada How Do I, exibe uma lista de lições de 10 a 20 minutos de duração, que o ensina vários recursos disponíveis no Flash.

Menu apresentado no painel Help:



- **Acessando o índice de conteúdo:** Clique no botão em destaque na imagem acima para exibir o índice de conteúdo da ajuda. Para visualizar um conteúdo, clique sobre o ícone representado por um livro para que os tópicos da ajuda sejam exibidos.
- **Procurando por uma palavra ou por uma frase no Help:** A busca por informações no Help é representada pelo ícone em destaque na imagem abaixo:



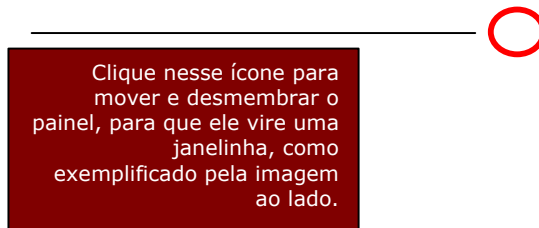
- **Atualizando o Help:** Utilizando essa ferramenta, você pode atualizar o seu sistema de ajuda com os novos e revisados documentos, disponíveis pela Macromedia. Clique no botão Update para verificar as atualizações disponíveis. Para atualizar sua ajuda, seu computador deve estar conectado à Internet.

Acessando uma lição da aba How Do I: como já dissemos, nessa aba, você encontra várias pequenas lições, que introduzem um conteúdo específico, permitindo que você pratique em exemplos isolados.

2. Trabalhando com os painéis do Flash

Você pode mover e redimensionar todos os painéis do Flash. Para movê-lo, faça o seguinte:

- É preciso, primeiro, desmembrá-lo de um dos cantos ao qual está incluído. Para isso, clique no canto esquerdo superior. Por exemplo:



Uma vez que a janela do painel está solta no ambiente do Flash, é possível redimensioná-la. Faça isso, utilizando a borda direita inferior.

3. Testando seu documento do Flash

Em qualquer momento, durante a produção de seu documento em Flash, você pode testá-lo. Para isso, siga os passos abaixo:

Você também pode utilizar as teclas de atalho: Ctrl + ENTER, para testar seu documento.

1. Vá ao menu File e selecione Save, para salvar seu documento.
2. Depois de salvo seu documento, vá ao menu Select Control e escolha Test Movie.

Quando você escolher a opção para testar o documento, observe que uma nova aba será aberta, com o nome do arquivo e a extensão SWF. Ao testar o documento, você está pré-visualizando o seu trabalho como se fosse visualizado em um navegador.

Clique nesse ícone para fechar a aba de teste.

4. Publicando seu trabalho

Publicar o seu trabalho significa criar uma aplicação que seja compatível com a Web. O Flash, basicamente, publica o SWF e cria um arquivo HTML com o código necessário para mostrar o SWF publicado. Por enquanto, para publicarmos, vá ao menu **File** e escolha a opção **Publish**. Os arquivos SWF e HTML são gerados no mesmo diretório de seu documento, com o mesmo nome.

Mais adiante, nesse curso, veremos com detalhes as opções e configurações que podemos fazer para publicarmos nosso trabalho em Flash.