

Capítulo 4.1

Saiba Mais – Tweening Shape

Índice

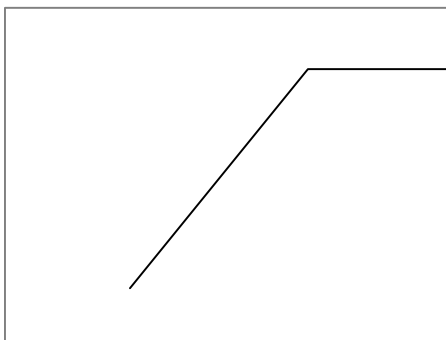
1. Tweening Shape (interpolação de forma)	3
2. Motion Guide	5

1. Tweening Shape (interpolação de forma)

O efeito **Tweening Shape** é utilizado para criar interpolação entre uma forma e outra. Esse efeito é também conhecido como morphing.

Regras:

1. Somente é possível utilizar objetos **desagrupados**.
2. Somente é possível utilizar um objeto por layer.

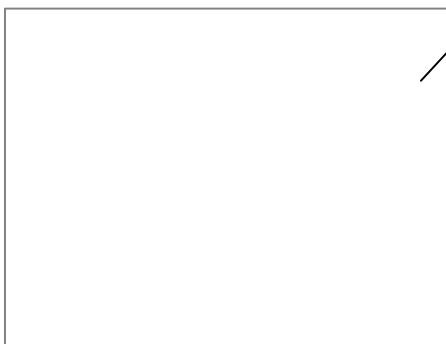


Crie um quadrado azul no Frame 1, lembre-se de não agrupar o desenho e não transformá-lo em símbolo.

Depois de desenhado, clique com o botão direito do mouse sobre o frame 20 e insira um frame vazio (Blank Keyframe) ou pressione a tecla **F7**, com o indicador localizado no frame 20.



Perceba que os frames do 1 ao 20 mudaram para a cor cinza escuro, o que quer dizer que a animação tem 20 frames de duração. Porém, a animação continua estática.



Ainda no frame 20, crie um círculo vermelho em uma posição diferente.

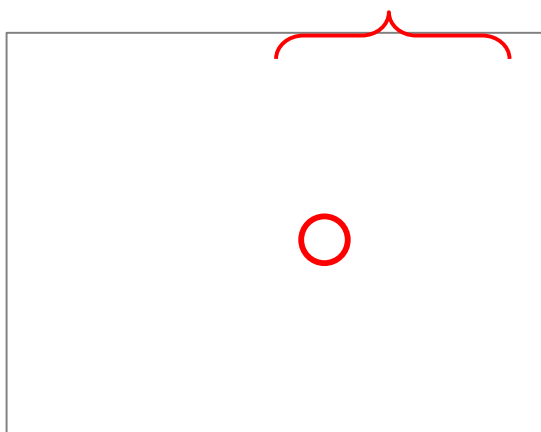
Selecione novamente o Keyframe 1. O painel de propriedades passa a exibir as seguintes opções:

Mude a opção de **Tween** para **Shape**. O Flash se encarregará de criar a interpolação entre os frames.

No item **Blend** há duas opções:

- **Distributive:** Cria uma animação em que os tamanhos intermediários são um pouco mais brandos e irregulares.
- **Angular:** Cria uma animação que tende a preservar a aparência dos cantos e das linhas.

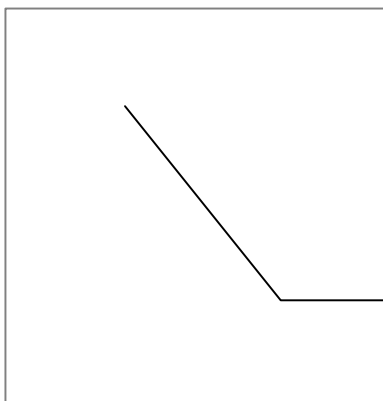
Utilize a ferramenta **Onion Skin** para visualizar a interpolação criada pelo Flash.



Perceba que o **Tweening Shape** além de criar uma mutação de um desenho para outro, também transformou a cor azul para vermelho.

Pressione **<CTRL + ENTER>** para testar a animação.

2. Motion Guide

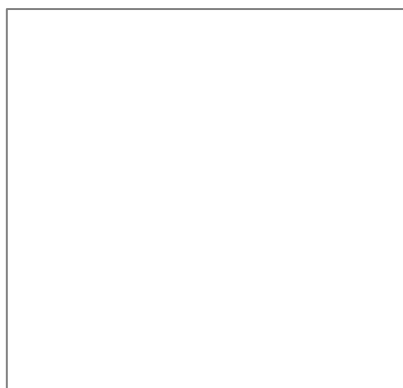


O **Motion Guide** permite criarmos trajetórias lineares e não lineares aos elementos do palco. Siga os passos abaixo:

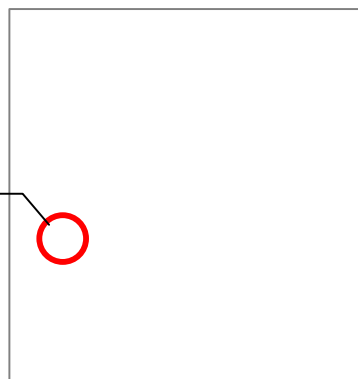
1. Crie um novo Flash Document.
2. Desenhe um círculo pequeno no canto esquerdo da tela.

Para melhor organização, clique duas vezes sobre o Layer e nomeie para **Bola**.

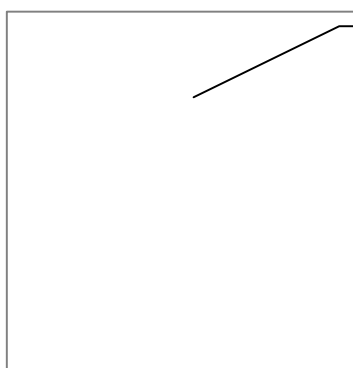
Clique com o botão direito do mouse sobre a Layer **Bola** e selecione **Add Motion Guide**.



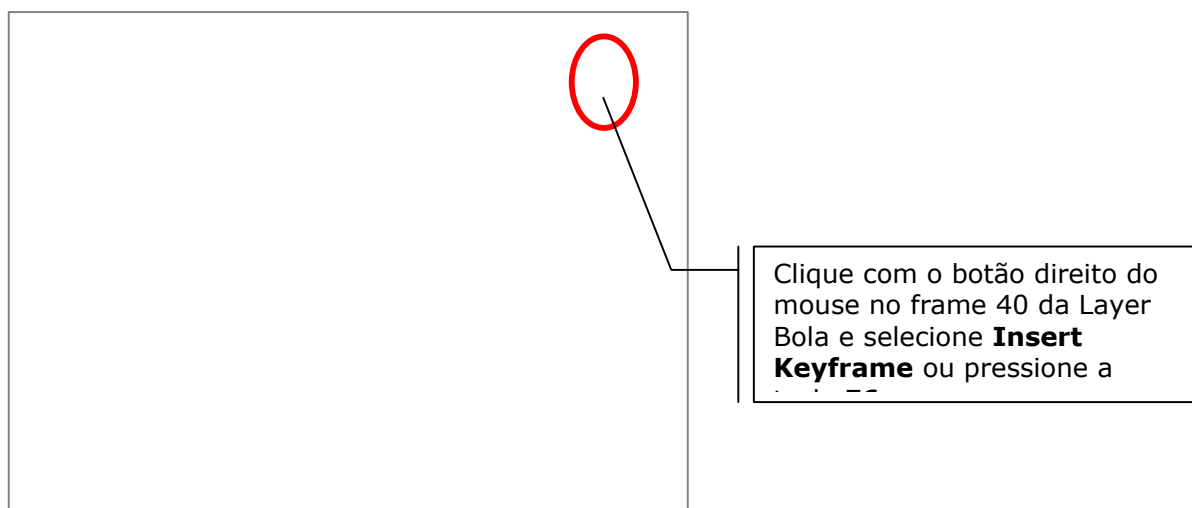
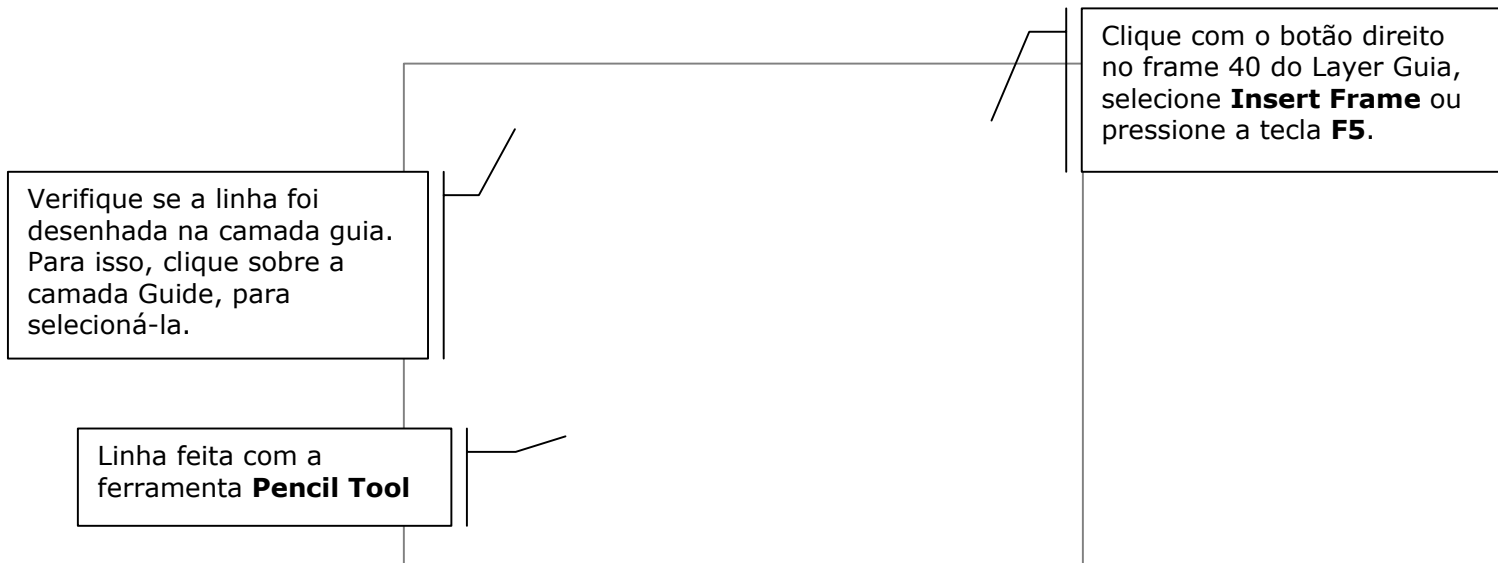
Ou clique
no atalho:



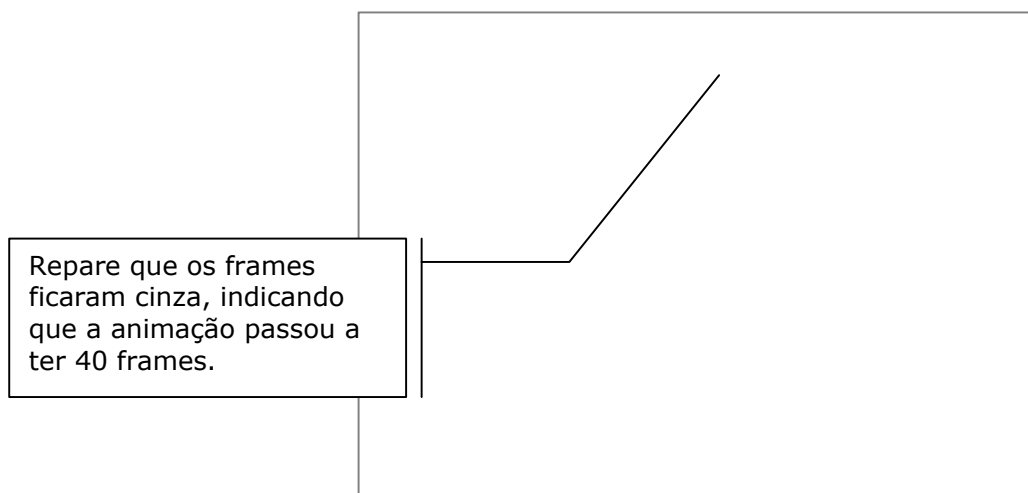
Repare que existe uma Layer chamada Guide: Bola, que significa Guia de Movimento, acima da layer **Bola**.



Clique sobre a camada Guia e desenhe um trajeto qualquer com a ferramenta lápis (Pencil Tool).



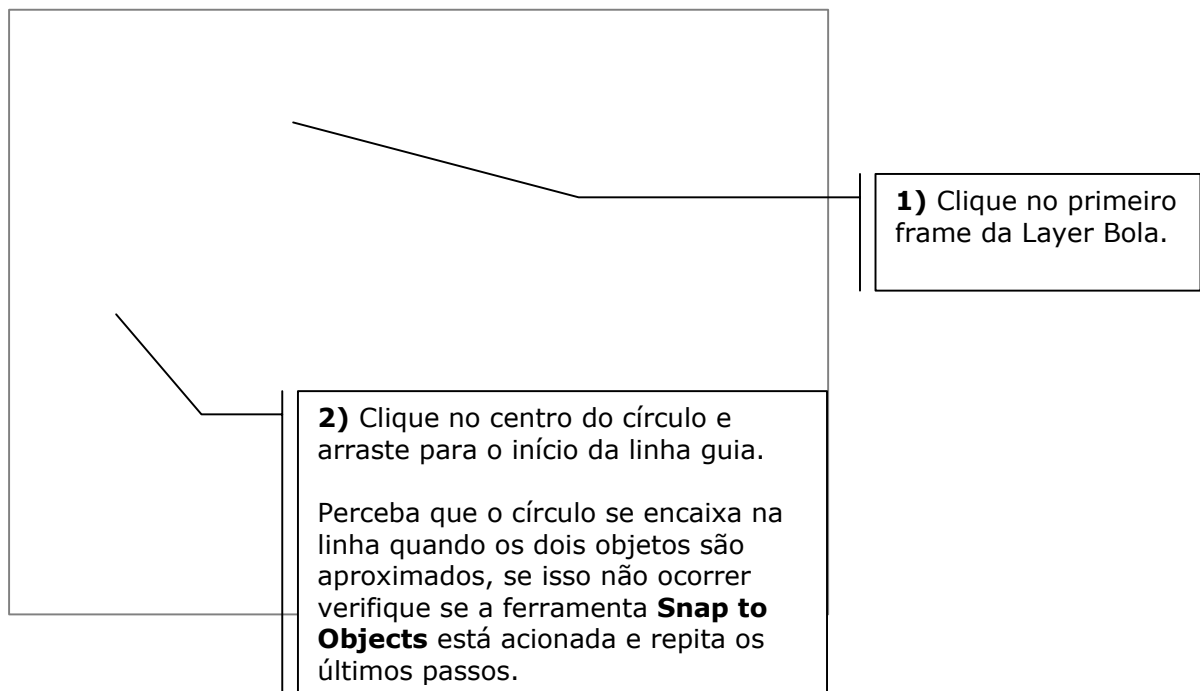
Deverá ficar como na figura:

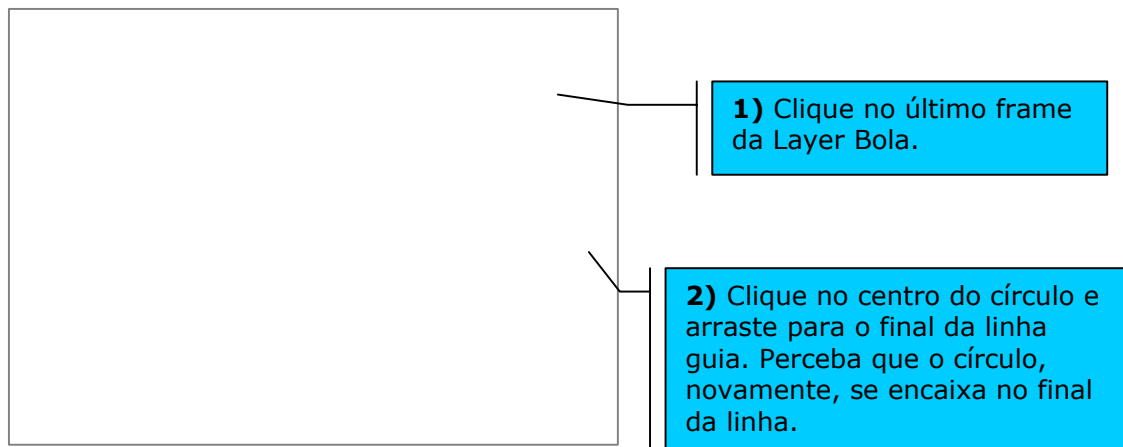


Clique na ferramenta **Selection Tool**.

Em seu painel de opções deixe ativa a propriedade **Snap to Objects**, como mostra a figura abaixo:

A ferramenta **Snap to Objects** permite que objetos arrastados sejam alinhados a outros elementos do palco automaticamente.





Nosso último passo será acrescentar um **Tweening Motion** para a layer Bola. Para isso, clique sobre o primeiro frame da layer Bola, no painel de propriedades, mude a propriedade **Tween** para **Motion**, como já aprendemos anteriormente.

Pressione **<ENTER>** para testar o movimento no próprio palco.

Se tudo estiver correto a bola deverá fazer todo trajeto da linha guia, caso não o faça, refaça todos os passos do exemplo.

Note que a linha guia aparece no movimento, isso só ocorre porque estamos testando no palco, quando testarmos a animação com **<CTRL + ENTER>** a linha guia não irá aparecer.

Pressione **<CTRL + ENTER>** e teste o resultado final da animação.