



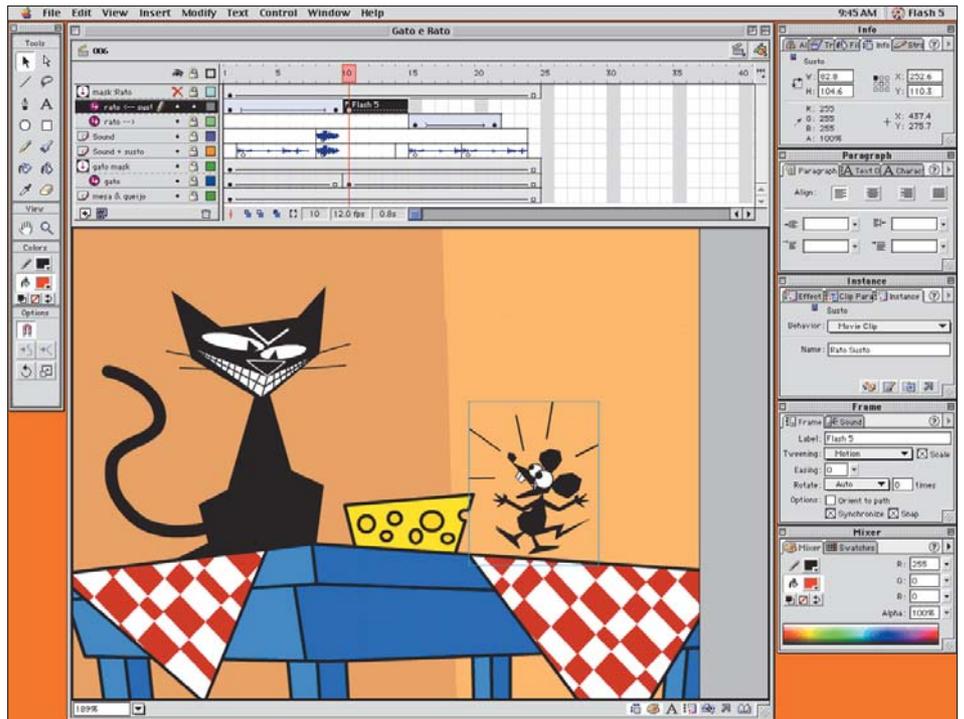
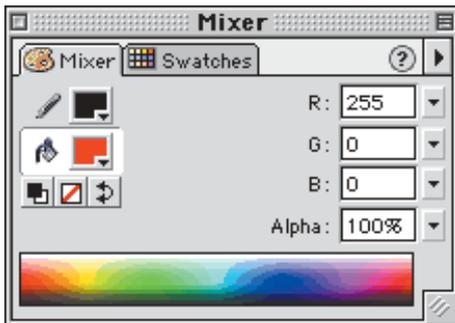
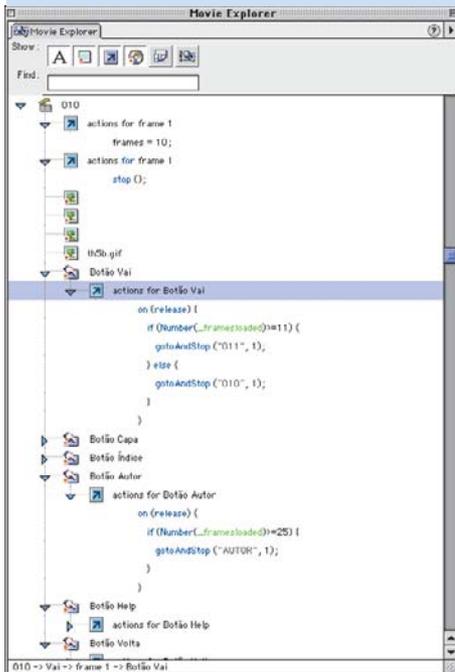
Macromedia Flash 5

Ferramenta de design ou de programação?

Se você era daqueles que estavam loucos para começar a fazer animação para a Web mas achava a interface do Flash da Macromedia muito complicada, anime-se. Entre as grandes mudanças trazidas pelo Flash 5 está uma interface totalmente reformulada. O programa ficou mais fácil de usar e ganhou mais capacidade para produzir animações. Melhorias nas ferramentas de programação e integração com XML e JavaScript fazem do novo Flash o programa do momento para a criação de aplicativos para a Web.



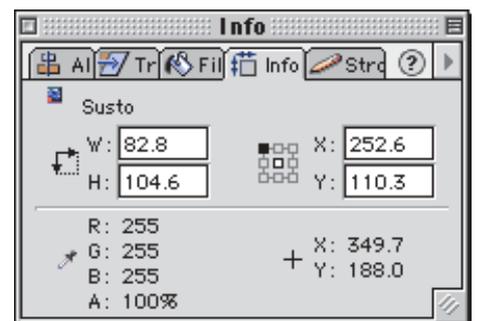
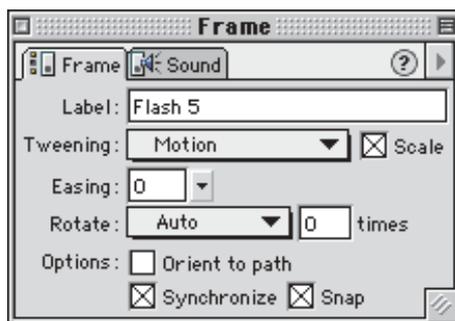
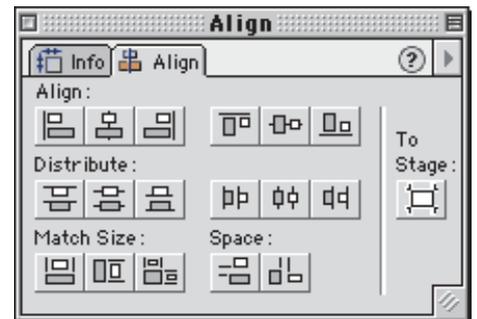
O Movie Explorer veio pra dar uma mãozinha, principalmente, para quem está fazendo um daqueles projetos cabeludos e gigantescos. Ele mostra todo o movie (objetos, imagens, ActionScripts) como se fosse um grande fluxograma

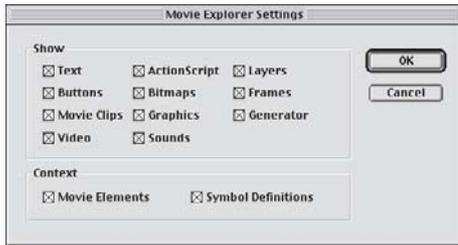


O meu Timeline continua o mesmo, mas as minhas paletes, quanta diferença...

Sentindo a concorrência do Adobe LiveMotion, a Macromedia investiu num dos pontos mais fracos do programa: suas ferramentas de desenho. O Flash ficou bem mais parecido com o FreeHand, atendendo a uma velha reivindicação dos usuários: finalmente ganhou uma caneta para curvas Bézier (Pen Tool), ferramenta básica para manipulação de vetores, e guias que podem ser posicionadas como no FreeHand. A capacidade de deixar o Flash com a sua cara aumentou também. Não gosta dos *shortcuts* do Flash 5? Então vá até o editor de *shortcuts* e determine seus próprios atalhos. É possível editar todos os comandos, até mesmo aqueles que não possuem *shortcuts*, como o Insert Scene.

A paleta Info pode ficar junto com a Mixer, ou com a Sound... aqui você decide!



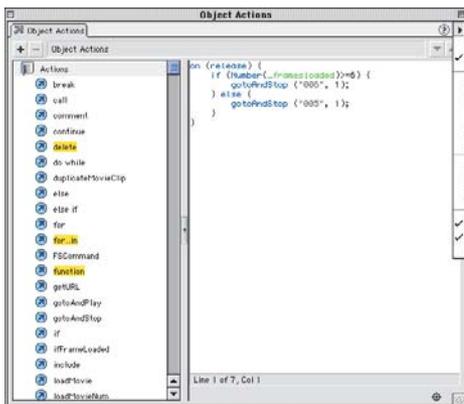


Com alguns cliques é possível filtrar o que vai aparecer na árvore do seu “.fla”

Ou dar uma melhorada nos atalhos que exigem malabarismo para serem executados.

Para facilitar ainda mais a vida, esse editor já vem com comandos de acesso predefinidos para o Fireworks, o FreeHand 9, o Illustrator e o Photoshop.

Por falar em FreeHand, lembra quando era uma briga para exportar ilustrações para o Flash? Quando os desenhos exportados sempre davam pau, uma fonte não abria direito, uma cor ou blend sumia e exportação de layers era coisa de outro mundo? Não dava para saber o que aconteceria com os arquivos depois de convertidos. Esses momentos de tristeza acabaram.



Programadores podem copiar a estrutura da ação, editar em qualquer programinha de texto (sim, serve o SimpleText) e depois colar de volta no Flash.

Quem já domina a estrutura de linguagem do ActionScript pode até fazer toda a programação do Flash em um programinha de texto e só no final importar cada ação pelo seu respectivo botão ou frame. Scripts podem ser salvos como arquivos e reutilizados quantas vezes você quiser.



Pró: Importa MP3 e QuickTime 4, o Movie Explorer acelera a edição de ActionScripts; reconhece os arquivos do FreeHand 9 perfeitamente – até mesmo transparências, fontes e layers



Contra: A edição dos frames perdeu a funcionalidade que já existia no Flash 4

Scripts em ação

Quem ainda acha que o Flash é uma ferramenta só para animações ou design animado está enganado. A prova disso é o ActionScript, recurso introduzido na versão 4 que agora ganha maiores poderes. O interesse da Macromedia em popularizar o ActionScript é tanto que ela pretende lançar um manual só para o recurso. Além de substituir várias rotinas que precisavam ser resolvidas em JavaScript, o Flash 5 também adicionou a capacidade de implementar códigos de XML dentro de um ActionScript.

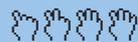
A sintaxe do ActionScript também ficou muito mais próxima do JavaScript e o número de comandos cresceu consideravelmente. Em vez de uma caixa de diálogo, as Actions agora

ficam em uma paleta flutuante, cujo título muda contextualmente. E agora as Actions podem ser ligadas a movie clips, não apenas a botões. O editor de ActionScript foi “anabolizado” e pode ser personalizado de acordo com o

grau de conhecimento do usuário. Ele agora tem dois tipos de visualização: o modo Expert e o Normal. No Expert, a janela se divide em duas, com comandos divididos em categorias do lado direito e uma janela de script à esquerda, onde você pode digitar diretamente seu código. O modo Normal é mais parecido com o método antigo, com parâmetros aparecendo quando você escolhe algum comando. Flasheiros iniciantes podem utilizar apenas recursos de *drag-and-drop*. Experts que sabem e gostam de editar comandos em modo texto podem fazê-lo diretamente no próprio Flash, ou escrever o código em seu programa predile-

Para a felicidade de todos, os formatos vetoriais do FreeHand 7, 8 e 9 e do Illustrator 6 e 7 são reconhecidos numa boa pelo Flash 5. Até os layers! Agora eles podem ser importados de várias maneiras: como layers mesmo, *keyframes* ou *flattened*, e as páginas, no caso de arquivos do FreeHand, como *scenes* ou *keyframes*.

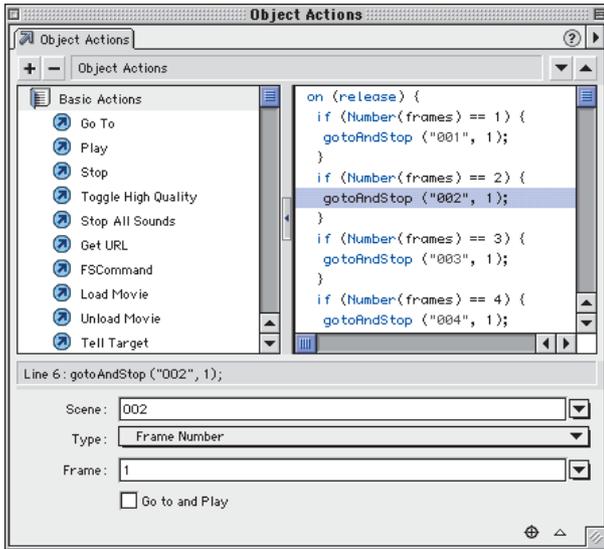
MACROMEDIA FLASH 5



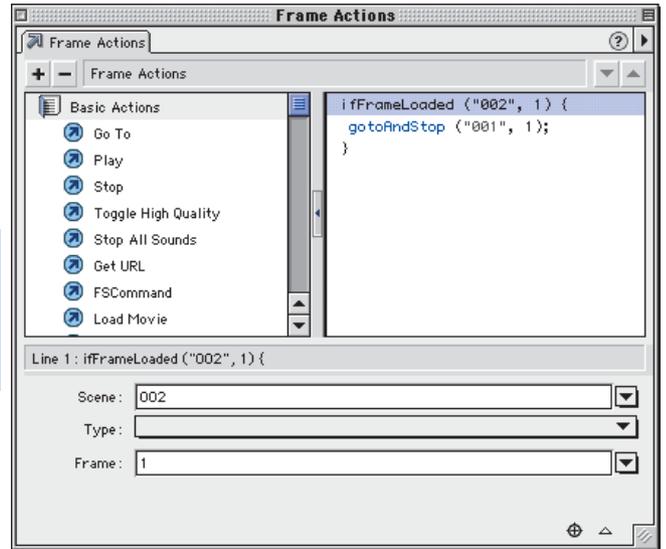
Macromedia: www.macromedia.com

Preço: US\$ 399

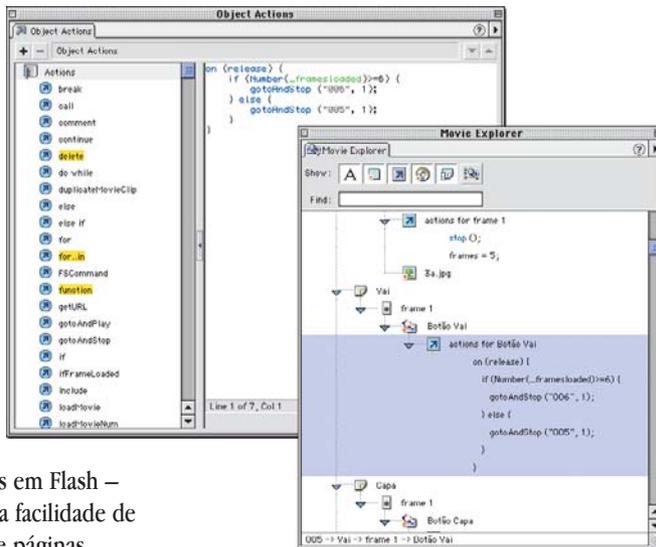
Update: US\$ 149



Defina as ações para objetos de um jeito profíca ou pokaprátika



to e depois importá-la em formato ASCII. Em um movimento tipo “a cobra come seu próprio rabo”, o Flash agora permite formatar texto usando tags de HTML, invertendo a tendência original do programa, que era de trazer um formato para ser embutido em páginas HTML. Agora você também pode fazer o contrário – embu-



Os Flasheiros mais profícas que gostariam de programar no Flash na unha, sem usar aqueles recursos de drag’n’drop, podem combinar o poder da organização do Movie Explorer com as paletes Actions. Imagine que você tenha criado uma ação para um frame e depois copiou essa ação várias vezes dentro do seu filme. Só que depois de alguns testes você descobre que ela estava errada. No Flash 4 a única maneira de consertar era refazendo tudo, do zero. Agora é possível consertar isso de uma forma bem mais prática, utilizando o modo de edição Expert da palette Actions. Coloque lado a lado o Movie Explorer (para achar as ações erradas) e a palette Actions (para consertar o erro)



tir HTML em sites feitos em Flash – aumentando a facilidade de atualização de páginas. O trabalho em colaboração também foi outro ponto que avançou bastante. A biblioteca de Shared Symbol não precisa ser interna ao projeto, podendo ficar em qualquer lugar de um HD ou em um computador na rede, ou até mesmo em um servidor na Internet. Qualquer mudança feita em um item dessa biblioteca compartilhada é automaticamente feita no projeto. Com grandes poderes vêm grandes complexidades e a necessidade de ferramentas de gerenciamento de projeto. Uma das grandes novidades da nova versão é um feature simples, mas brilhante, chamado Movie Explorer. Ele mostra o seu filme em forma de outline,

permitindo navegação e edição de todos os elementos (frames, cenas, keyframes, bitmaps, sons e até Actions) com possibilidade de impressão da árvore do seu arquivo .fla. Com todos esses recursos, mais a facilidade de criação de formulários visualmente ricos para a Internet, documentos “print safe” e outras firulas, o Flash 5 deve acabar ficando entre a prateleira de design e programação. Não é absurdo imaginar que ele venha, aos poucos, se tornar uma verdadeira plataforma de desenvolvimento de aplicações para a Web, coisa que linguagens e empresas muito mais pretensiosas já tentaram fazer e não conseguiram. **M**

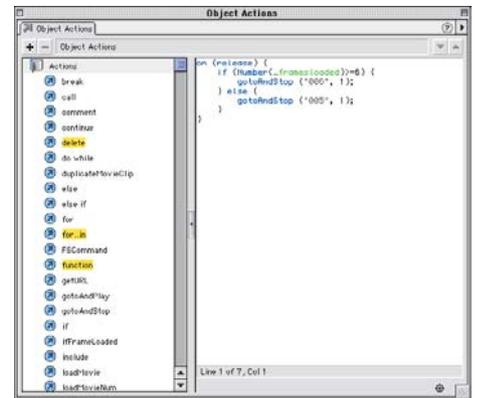
ANDRÉ PIRES

Usa Mac, mas está tentando ressuscitar o seu Amiga 1200.

Acesso fácil através da Launcher Bar



Visual mais “clean” e padronizado



Frame e Object Actions são as versões modificadas (já estava em tempo) do menu Actions lá do Flash 4. A forma de acesso e edição das ações era um atraso de vida. Eram precisos muitos cliques para executar uma única ação.

