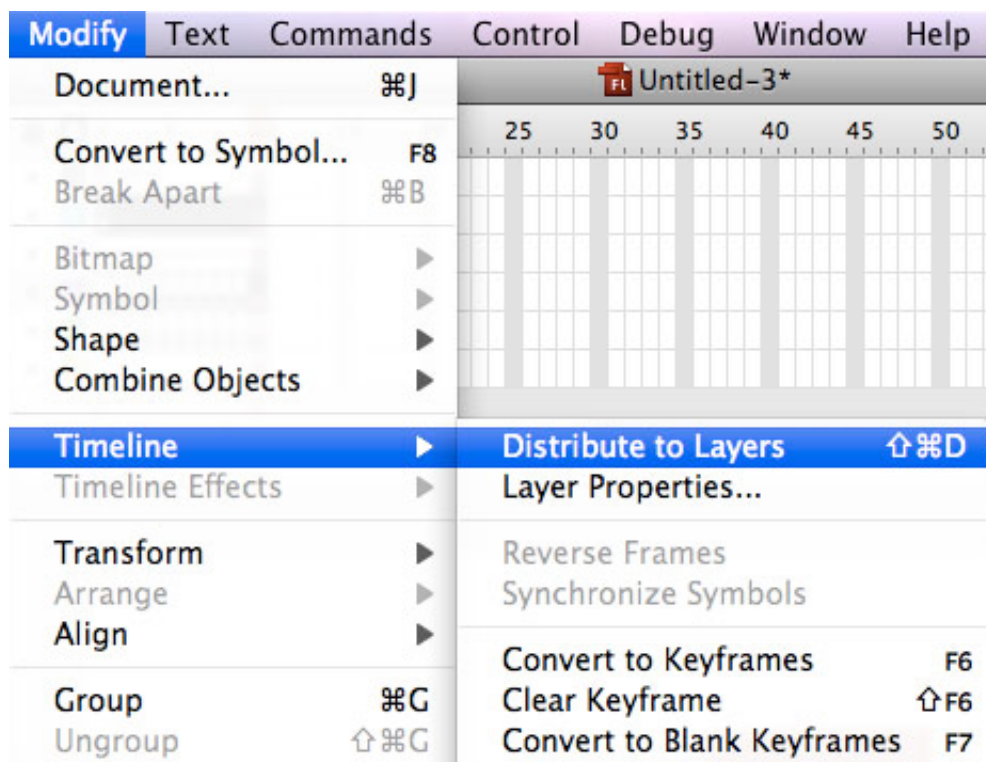


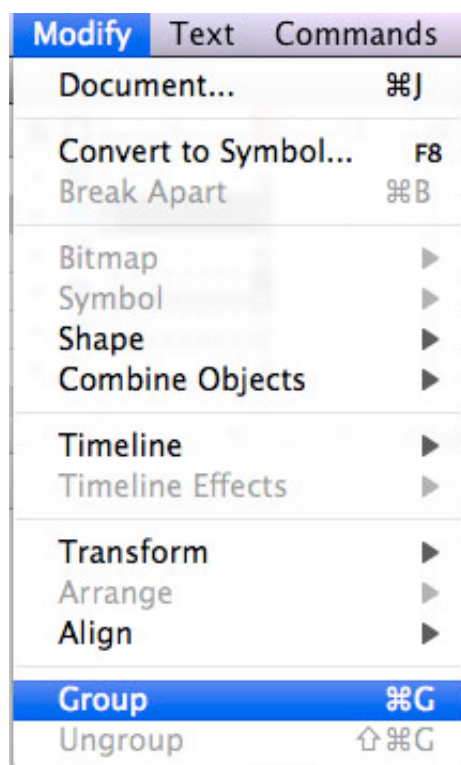
Manipulação de objectos

Com o Adobe Flash CS3 é possível editar os objectos presentes na timeline, sejam nativos do Flash: gráficos vectoriais; ou importados: imagens bitmaps, áudio ou vídeo.

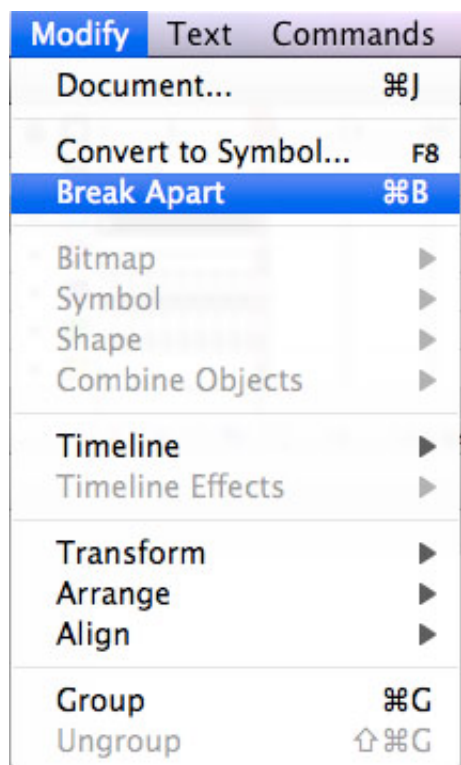
Por regra, para criarmos um ficheiro mais organizado, devemos ter o cuidado de desenhar ou compor cada elemento na sua layer. No entanto, às vezes, tal não acontece. Nestes casos podemos seleccionar os objectos presentes na mesma **keyframe** e aplicar o comando **Distribute to Layers**. O Flash faz uma excelente trabalho: cria e distribui cada objecto pela sua layer.



Se tivermos uma dada forma, mais ou menos complexa, composta por vários objectos, para facilitar o seu manuseamento podemos agrupar e desagrupar os objectos, usando os comandos **Group** e **Ungroup** que podem ser acedidos através do menu **Modify** ou através dos atalhos **cmd+G** e **cmd+shift+G**.

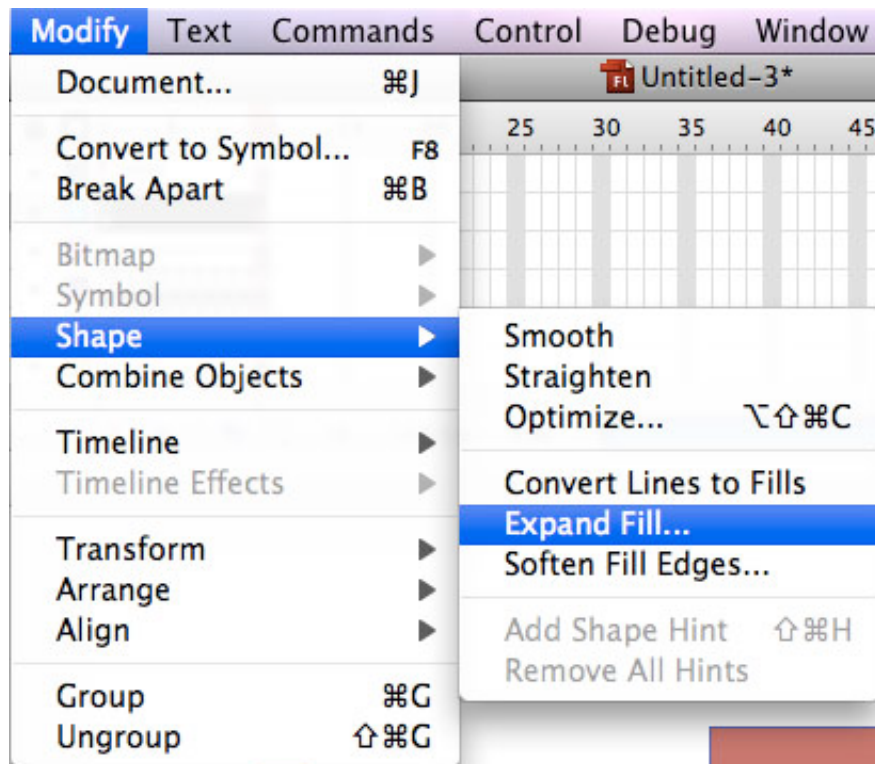


É possível desmembrar elementos: imagens bitmap, texto ou objectos agrupados. Neste caso tem um efeito semelhante ao comando Ungroup. Usamos o comando **Break Apart**.

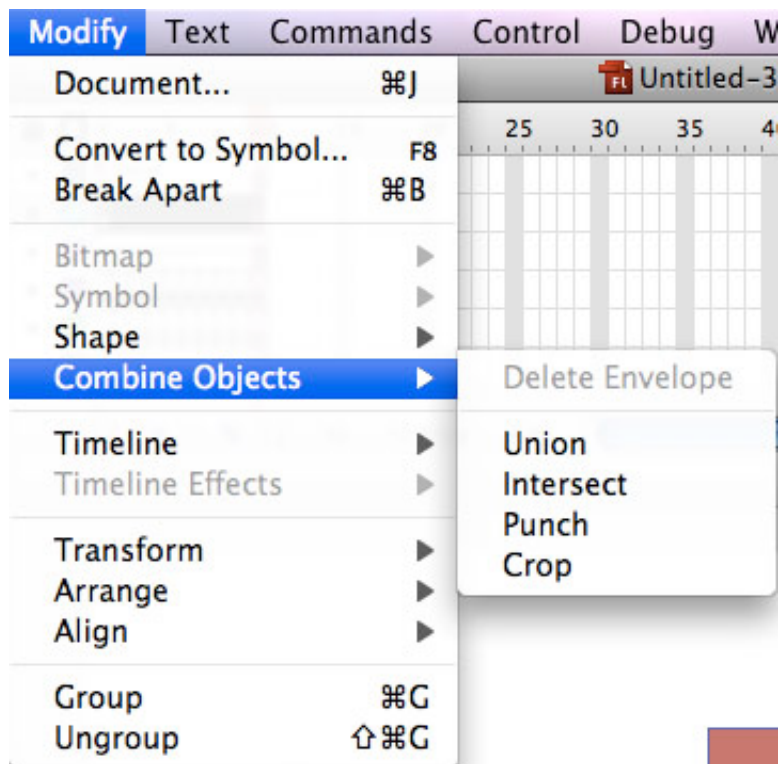


Estas opções são extremamente úteis para as animações de texto. Neste caso aplicamos os seguintes comandos: **Break Apart** e **Distribute to Layers**, segundo a ordem **Modify** › **Break Apart** › **Distribute to Layers**. Automaticamente o Flash distribuirá cada carácter pela respectiva layer, nomeando-a e ordenando-a.

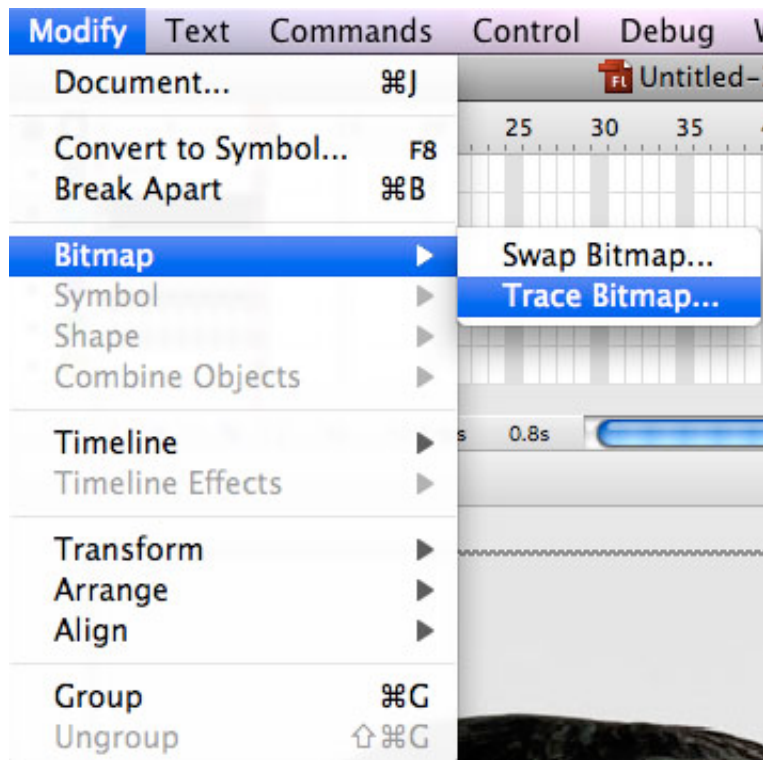
Igualmente útil é a possibilidade de mudarmos a **Shape**, suavizando a sua forma (**Smooth**), tornado-a mais rectilínea (**Straighten**) ou optimizando-a (**Optimize**, esta opção permite criar ficheiros mais leves). Temos, também, a possibilidade de converter as linhas em preenchimentos, expandi-los ou suavizar os seus contornos.



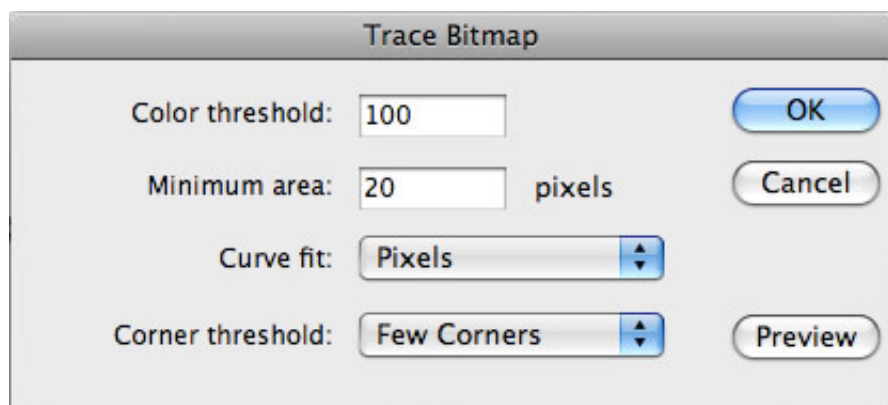
Para combinarmos objectos podemos clicar em: **Modify** › **Combine Objects** e temos as seguintes opções: **Union; Intersect; Punch e Crop.**



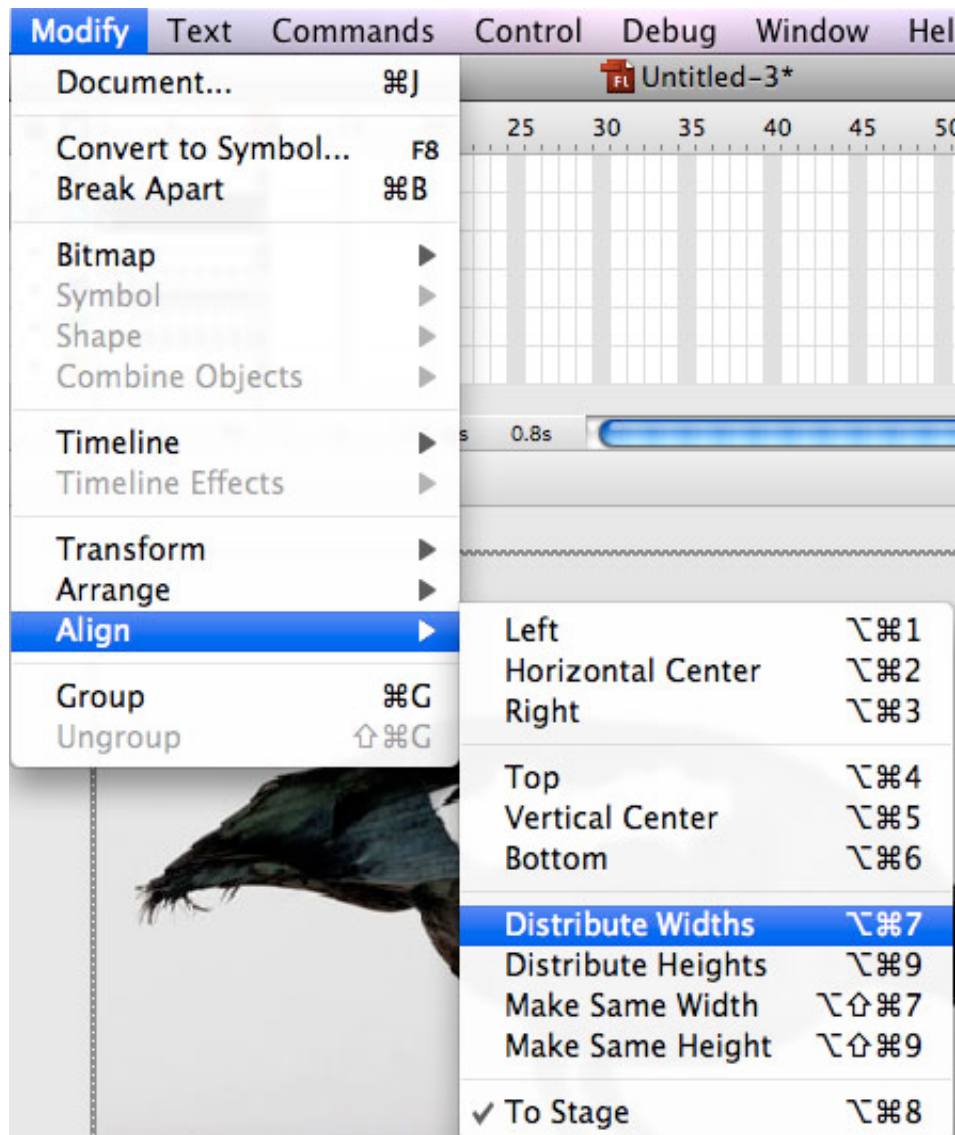
A opção **Trace Bitmap** é muito útil para criarmos vectores a partir de imagens bitmap.



Temos alguns parâmetros a definir como: **Color Threshold** (determina a semelhança das cores, quanto menor o valor mais cores são representadas); **Minimum área** (determina a área mínima de cor que o Flash irá reconhecer); **Curve Fit** (determina a forma como o flash realiza as curvas); **Corner Threshold** (controla a suavidade do traço).



O sub menu align permite-nos alinhar os objectos entre si ou entre o **Stage** se a opção **align To Stage** estiver accionada.



Está, igualmente, disponível através do painel Align.

