TUTORIAIS

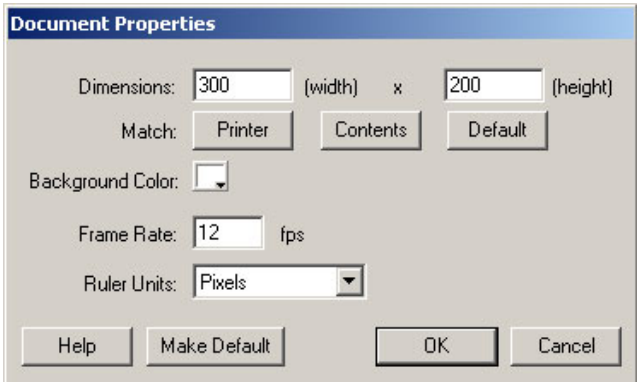
FLASHWEBTRAINING.COM

VISUALWORK®

GERANDO FUNDOS ALEATORIOS

Primeiro passo: Transformando JPG em SWF

1. Comecemos por criar um novo filme e gravá-lo como **image0**. Deveremos ajustar as dimensões do filme para **300 x 200**.



2. Uma vez gravado o novo filme, e ajustada a altura e largura do filme, vamos colocar a nossa imagem no nosso filme. Se quiserem podem optar pela imagem que vos dou, ou se pretenderem por uma vossa, escolham uma imagem com as dimensões de **300x200**. Se for necessário redimensionem a imagem que se segue.

3. Se tiverem uma imagem vossa pronta para inserir, façam-no. Se por outro lado escolherem em usar a imagem que vos disponibilizo, vão ao **menu Edit** e escolham a opção de Copy. De seguida no Flash MX, voltem ao **menu Edit** e escolham **Paste**.

4. A imagem vai encaixar perfeitamente no filme que dimensionamos. Vão ao **menu File** e escolham a opção de Save. Gravem este projecto como **Image0**. Retornem ao **menu File** e de seguida escolham a opção de **Publish** (Shift+F12).

5. Vamos precisar agora de criar 5 novos filmes para poder trabalhar correctamente. Para tal vamos necessitar de mais 5 novas imagens. Mas não se preocupem pois já as disponibilizamos para vocês não perderem mais tempo.

   Image0.swf
   Image1.swf
   Image2.swf
   Image3.swf
   Image4.swf
   Image5.swf

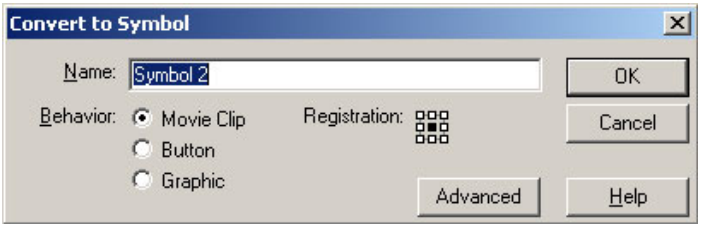
   Todas estes ficheiros devem ser colocados todos no mesmo directório. Cliquem sobre os ficheiros e escolham a opção de **Save Target As...,** optando pelo caminho para guardar as imagens todas no mesmo local.

VISUALWORK © 2002 VISUALWORK Produções Multimedia, Lda. Todos os direitos reservados. Qualquer reprodução, incluindo fotocópia, só pode ser feita com autorização expressa da VISUALWORK. FLASHWEBTRAINING.com, truquesedicas.com e respectivos logos são marcas registadas da VISUALWORK Produções Multimedia, Lda.

Segundo passo: Lendo **Backgrounds** aleatóriamente

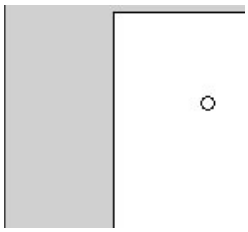
1. Criem um novo filme em branco, e gravem-no com o nome de Background. Vamos dimensionar o novo filme para **300 x 200**, uma vez mais.

2. Agora vamos criar um novo **Movie Clip** e colocá-lo na nossa **stage**. A maneira mais fácil de o fazer, é criar um círculo em branco e posteriormente carregar em F8 para o converter para **Movie Clip**.



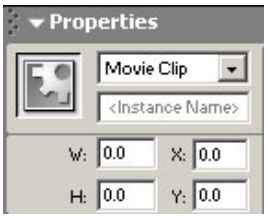
3. Deveremos então clicar com o botão direito do rato sobre o circulo feito, e escolher a opção de **Edit In Place**. Com o circulo seleccionado vamos apagar o círculo feito. Basta premir a tecla de **Delete**. Cliquem onde diz **Scene 1** ou na **seta azul** para volta para a **Scene 1**.

4. Agora que terminamos de eliminar o circulo, deveremos ter na nossa frente, a seguinte imagem:

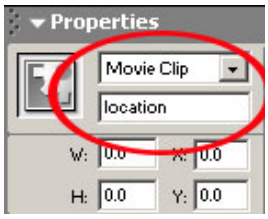


Vamos dar seguimentos à nossa criação.

5. Seleccionem o circulo que vos aparece no ecrã. Vamos de seguida ao **painel de properties** e definimos nos quatro campos que lá existem, todas com o valor de zero.



6. Após terem definido os campos com os valores de zero, passamos a ter de definir um nome para o **Movie Clip**. Assim sendo deveremos dar o nome de **location** ao nosso **Movie Clip**.



VISUALWORK © 2002 VISUALWORK Produções Multimedia, Lda. Todos os direitos reservados. Qualquer reprodução, incluindo fotocópia, só pode ser feita com autorização expressa da VISUALWORK. FLASHWEBTRAINING.com, truquesedicas.com e respectivos logos são marcas registadas da VISUALWORK Produções Multimedia, Lda.

7. Olhem para a vossa timeline, e cliquem com o botão direito do rato sobre uma **keyframe** em branco. Escolham a opção de Actions. Deveremos então incluir este código nas **Actions**:

```
choice = Math.round(Math.random()*5);
switch (choice) {
case 0 :
        location.loadMovie("image0.swf");
        break;
case 1 :
        location.loadMovie("image1.swf");
        break;
case 2 :
        location.loadMovie("image2.swf");
        break;
case 3 :
        location.loadMovie("image3.swf");
        break;
case 4 :
        location.loadMovie("image4.swf");
        break;
case 5 :
        location.loadMovie("image5.swf");
        break;
}
```

8. Guardem o vosso projecto e testem-no num browser. Para isso devem ir ao **menu File** e depois escolher a opção de Publish (Ctrl+F12).

9. Se por acaso estiverem interessados em apanhar **Backgrounds** já feitos na Internet, podem incluir no código o link directo para ir buscar esses **Backgrounds**. Somente têm de fazer a seguinte alteração no código:

```
location.loadMovie("http://www.flashwebtraining.com/image1.swf");
```

(Atenção que é somente um exemplo, não está este ficheiro no site nomeado)

Espero que este tutorial vos tenha ajudado na criação de **Backgrounds aleatórios**. Se tiveres alguma dúvida ou questão, não hesites em utilizar os nossos Fóruns de Discussão.

Bons trabalhos!
Pedro Teixeira

VISUALWORK © 2002 VISUALWORK Produções Multimedia, Lda. Todos os direitos reservados. Qualquer reprodução, incluindo fotocópia, só pode ser feita com autorização expressa da VISUALWORK. FLASHWEBTRAINING.com, truquesedicas.com e respectivos logos são marcas registadas da VISUALWORK Produções Multimedia, Lda.