

FLASH **WEBTRAINING.COM** **TUTORIALS**

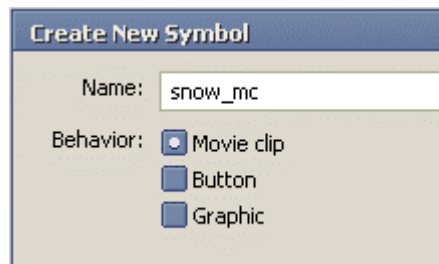


VISUALWORK

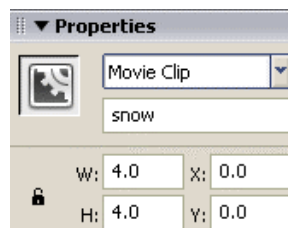
FALLING SNOW 2.0

Com este tutorial vamos tentar ensinar-vos uma forma de criar o efeito de neve com a ajuda de ActionScripts. Este tipo de tutorial pode ser de bastante ajuda principalmente quando estamos na época natalícia.

1. Criem um novo documento. Atribuem as medidas de width e height para 300 por 200. Configurem a frame rate para 25.
2. Vão ao menu Insert e escolham a opção de New Symbol. A janela da criação de um novo símbolo irá aparecer. Atribuem o nome de **snow_mc** ao Movie Clip e certifiquem-se que escolhem a opção de Movie Clip.



3. Estaremos neste momento dentro do movie clip **snow_mc** que criaram no passo anterior. É tempo de começar a desenhar os flocos de neve. Comecem por desenhar um círculo branco, sem bordas.
4. Seleccionem o círculo que desenharam e olhem para o vosso painel de Properties. Nos campos de W e H, devem inserir os valores de 4 e 4 respectivamente... ou outros quaisquer valores que tenham em mente.



5. Assim que terminarem com o vosso círculo, terão a necessidade de converter o círculo para um Movie Clip. Seleccionem o círculo com o ponta do rato, e pressionem a tecla de F8 ou dirijam-se ao menu de Modify e escolham a opção de Convert to Symbol.
6. A caixa de diálogo de Convert to Symbol irá surgir. Seleccionem a opção de Movie Clip, e atribuem o nome de **snow**. Quando terminarem cliquem em OK.
7. Agora, seleccionem o vosso recém criado Movie Clip. Necessitamos de atribuir um nome à <instance name> do Movie Clip. No painel de Properties do canto inferior esquerdo, atribuem o nome de **snow**.
8. Certifiquem-se de que conseguem ver a timeline no topo do vosso ecrã, no vosso **snow_mc** Movie Clip, no qual estivemos a trabalhar nos passados 7 passos. Seleccionem a primeira (e única frame existente) e pressionem a tecla de F9 para que vos surja o painel de **Actions**.

Copiem e colem o seguinte código no painel das Actions:

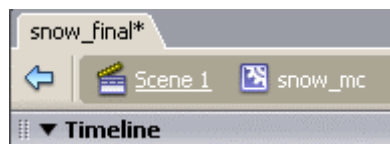
```
snowflakes=75;
do {
    duplicateMovieClip (snow, "snow"+k, k);
    k++;
} while (k !=snowflakes);
```

Fechem o painel das **Actions**, assim que tiverem terminado de copiar o código acima descrito.

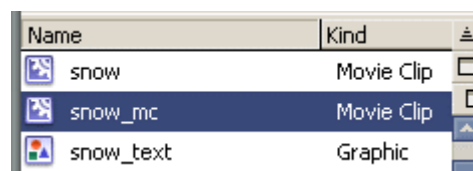
9. Uma vez que já adicionaram à primeira frame as actions necessárias, seleccionem o vosso Movie Clip, **snow**. Pressionem a tecla de F9 para que vos surja o painel das Actions. Uma vez que vos surja o painel, vamos copiar e colar o seguinte código:

```
onClipEvent (load) {
    width = 300;
    height = 200;
    this._xscale = this._yscale=50+Math.random()*100;
    this._alpha = 20+Math.random()*50;
    this._x = -width+Math.random()*(3*width);
    this._y = -10+Math.random()*height;
    i = 1+Math.random()*2;
    k = -Math.PI+Math.random()*Math.PI;
    rad = 0;
}
onClipEvent (enterFrame) {
    rad += (k/180)*Math.PI;
    xmovement = _root._xmouse;
    this._x -= Math.cos(rad)+(xmovement-(width/2))/50;
    this._y += i;
    if (this._x>(width+50)) {
        this._x = -45;
        this._y = Math.random()*height*2;
    }
    if (this._x<-50) {
        this._x = width+45;
        this._y = Math.random()*height*2;
    }
    if (this._y>=height) {
        this._y = -50;
        this._x = -width+Math.random()*(3*width);
    }
}
}
```

10. Uma vez terminada a cópia do código de ActionScripts , temos praticamente a animação totalmente feita. Dirijam-se à timeline principal pressionando no botão de **Scene 1** no canto superior esquerdo da janela do Flash.



11. Após terem pressionado o botão da **Scene 1**, vamo-nos encontrar uma vez mais na nossa timeline principal – que está completamente vazia. Necessitamos de introduzir no nosso Movie Clip **snow_mc** na stage principal.
12. Pressionem as teclas de Ctrl+L para que vos seja aberta a livreria do Flash. Procurem pelo vosso ficheiro **snow_mc** e arrastem-no para o canto superior esquerdo da vossa stage.



13. É importante que o vosso filme **snow_mc** (contendo o vosso Movie Clip) vá directamente para o canto superior esquerdo da vossa *stage*. Seleccionem o Movie Clip, logo após terem arrastado-o para a stage. Atribuem desta vez as coordenadas de X e Y para 0 e 0 de forma a termos a certeza que este fica mesmo posicionado no local que pretendemos.
14. Gravem esta animação e testem-na!

É de esperar que vos tenha conseguido transmitir o que este tutorial vos tentou ensinar. Se tiveres alguma dúvida ou questão, não hesites em utilizar os nossos Fóruns de Discussão.

Bons trabalhos!
Pedro Teixeira