

FLASHWEBTRAINING.COM TUTORIALS



VISUALWORK®

MOTION TWEENING BUTTONS

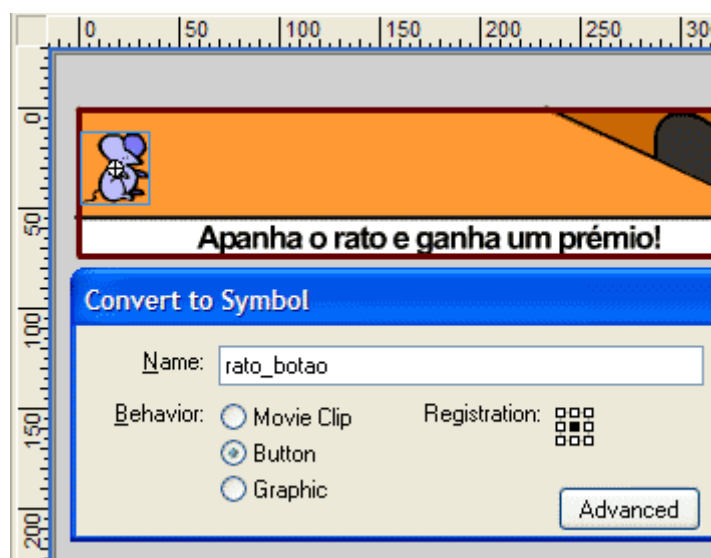
Introdução

Pretendemos dar a conhecer como se cria facilmente botões e se os anima. Vamos criar um simples botão e depois anima-lo, de maneira a que consigamos dar a entender que não só os gráficos se pode animar no Flash.



Primeiro Passo: Criar o botão

1. Criem um gráfico ou escrevam algum texto que gostariam que apareça-se no botão;
2. Seleccionem a vossa criação e carreguem em F8. Após terem feito isto, voltem a seleccionar a opção de **button**, e cliquem em OK (Figura 1).



(Figura 1)

Segundo Passo: Aplicar as acções ao botão

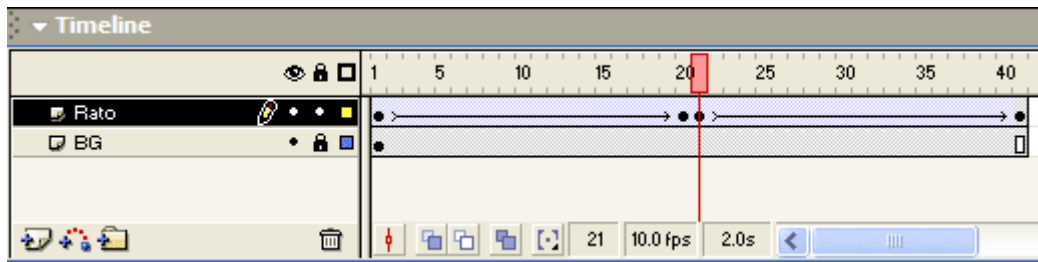
1. Seleccionem o botão;
2. Abram o painel de *Actions*;
3. Apliquem o seguinte código ao botão em Expert Mode:

```
on (rollover) {  
    stop ( );  
}  
on (rollout) {  
    play ( );  
}  
on (release) {  
    getURL {"http://www.Flashwebtraining.com", "_blank"};  
}
```

O que estamos a definir neste código, é para parar, quando o rato está por cima do botão. Quando o rato, sai de cima do botão, definimos que o botão deve continuar em andamento (neste caso). E como prometemos ao utilizador que daremos um prémio, caso ele consiga apanhar o rato, nós incluímos um prémio especial: Um link de primeira classe para o nosso Site!

Terceiro Passo: Criar a animação do botão

1. Colocar o rato, na frame 1, e criar uma keyframe (caso esta ainda não exista);
2. Vamos criar 41 frames, clicando na frame 41 da layer do rato e de seguida arrastando-a para layer de baixo. Para a layer BG. Desta forma seleccionamos o mesmo número de frames para ambas as layers;
3. Vamos criar as frames, pressionando a tecla F5;
4. Na layer do rato, posicionem o rato na frame 20. Pressionem a tecla F6, para criar uma *Keyframe*;
5. Clicando na frame 20 da layer do rato, arrastem-na 1 frame para direita;
6. Criem uma nova *KeyFrame* na frame 21;
7. Vamos mudar neste caso a orientação do rato. Para tal vamos fazer um *Flip Horizontal*. Assim sendo, clicamos no menu **Modify > Transform > Flip Horizontal**;
8. Na frame 41 vamos criar mais uma *KeyFrame*;
9. Com o rato a clicar na frame 41, arrastem-no para o vosso lado esquerdo totalmente;
10. Com este projecto já quase todo pronto, falta-nos criar o primeiro *Motion Tween*. Entre a frame 1 e 20, cliquem com o botão direito do rato, e escolham a opção de *Create Motion Tween*.
11. De igual modo, criem outro *Create Motion Tween*, mas desta vez entre as frames 21 e 41 (ver Figura 2).



(Figura 2)

Quarto Passo: Testar o Filme

Agora só nos resta testar o filme que criamos. Boa Sorte!

Esperamos que este tutorial, vos tenha ajudado a melhorar os vossos projectos. Se tiveres alguma dúvida ou questão, não hesites em utilizar os nossos [Fóruns de Discussão](#).

Bons trabalhos!

Ficha Técnica

Autor:	Flash Web Training
Versão:	Flash MX
Dificuldade:	Básico
Data de Publicação:	15/09/2003