

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

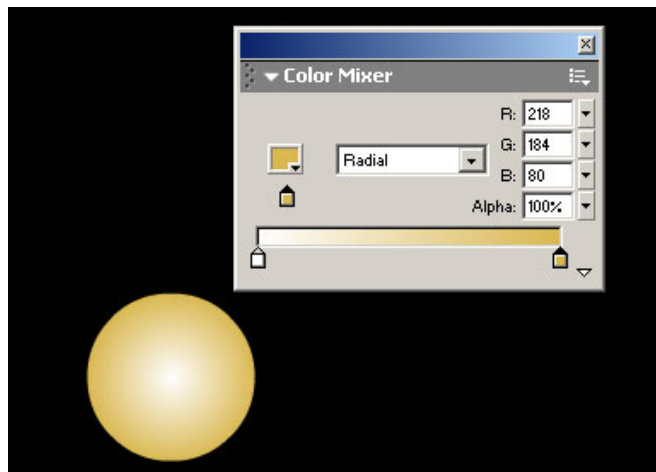


VISUALWORK

CRIANDO UM EFEITO DE CHAMA PARA O RATO

A personalização do rato, por vezes pode trazer um maior realce aos nossos projectos. Propomos tentar ensinar-vos de como poder criar um efeito de uma chama para substituir o ícone do vosso rato.

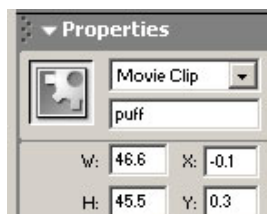
1. Vamos começar por abrir um novo projecto no Flash. Após termos criado o novo projecto, vamos desenhar uma esfera com uma cor que mais se assemelhe com a cor de uma chama. Para tal deveremos criar uma esfera com a ajuda do radial. Podem ver na figura que se segue o que pretendemos utilizar.



2. Muito bem. Precisamos agora de fazer um **Movie Clip**. Vamos para tal, clicar sobre o menu de **Insert** e escolher a opção de **New Symbol**. Quando nos aparecer a caixa de diálogo, iremos ter de escolher a opção de **Movie Clip**, e de seguida daremos o nome de Chama. Quando tivermos o nosso Movie Clip criado, vamos copiar para dentro dele a esfera que acabamos de criar, posicionando-la no centro do **Movie Clip**.
3. Na nossa timeline vamos criar uma **keyframe** na **frame 20**. Para tal vamos clicar uma vez sobre a **frame 20** e pressionar a tecla de F6. De seguida sobre esta frame, vamos arrastar para cima um bocado a nossa esfera e e reduzi-la de tamanho o mais possível. Depois de encolhermos a nossa esfera, deveremos tornar o **alpha** para os 0%.
4. Na frame 21 vamos colocar uma **Blank Keyframe**. Para tal vamos clicar sobre a **frame 21** e com o botão direito do rato, vamos escolher a opção de **Insert Blank KeyFrame**.
5. De seguida sobre a **frame 21**, com o botão direito do rato, vamos escolher a opção de **Actions** e inserir a seguinte linha de comando:

```
stop();
```

6. Vamos criar um novo **Movie Clip** de acordo com os passos feitos anteriormente. Daremos o nome de puff, assim como o mesmo nome à **Instance Name**. Vamos copiar para dentro do nosso novo **Movie Clip** uma copia do que acabamos de criar.



7. Neste novo **Movie Clip**, vamos acrescentar uma **nova layer** e vamos-lhe dar o nome de **Actions**. De seguida na **frame 1** desta nova layer, vamos criar uma **keyframe**, e acrescentar-lhe o seguinte código.

```
duplicateMovieClip(_root.smoke.puff, puff+c, c);
setProperty(_root.smoke.puff, _rotation, random(6));
```

8. Na **frame 2** desta nova layer **Actions**, vamos introduzir o seguinte código:

```
c = c+1;  
if (c>20) {  
c = 0;  
}  
gotoAndPlay(1);
```

9. Vamos clicar sobre o botão da **Scene 1** ou sobre a seta que está ao seu lado esquerdo.

10. Vamos criar na nossa cena principal mais uma layer. Uma será para **Actions** e a outra para os nossos filmes. Assim sendo, na **layer 1, frame 1**, vamos colocar lá o nosso último filme, onde criamos a nossa animação. Daremos-lhe o nome de **smoke** na **Instance Name**.

11. Vamos copiar o seguinte código para a **layer 2, frame 1**.

```
startDrag(_root.smoke.puff, true);
```

12. Chegamos então à nossa fase final. O teste à nossa criação. Para tal deveremos pressionar simultaneamente as teclas de Ctrl+Enter.

Esperamos que vos tenha sido de alguma utilidade este tutorial. Se tiveres alguma dúvida ou questão, não hesites em utilizar os nossos Fóruns de Discussão.

Bons trabalhos!
Pedro Teixeira