

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



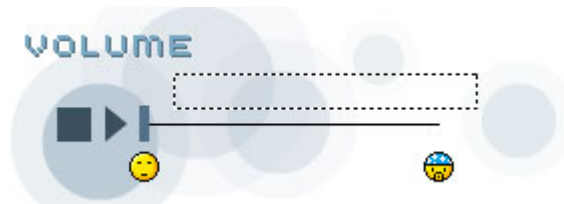
VISUALWORK

CRIANDO UM CONTROLE DE VOLUME

Por vezes um botão de **On** e **Off** para animações com música é recomendável, e bom que se tenha. Mas se tivermos um controle de volume na(s) nossa(s) animação(ões), é algo muito mais personalizado e melhor para o utilizador, caso queira escutar a nossa música, num diferente volume daquele pré-definido.

Tentaremos com este tutorial, dar-vos a conhecer de como se fará este tipo de controle de volume.

1. Uma larga margem deste tutorial baseia-se somente na criação do controle de volume numa barra. Como não queremos que construam um controle de volume por completo, fornecemos uma ficheiro zipado, com um **.fla** e um pequeno **.mp3** para testar-mos a nossa animação. Cliquem aqui para tirar o ficheiro que vos fornecemos.
2. Uma vez aberto o ficheiro **volume_user fla**, vão ter um interface igual ao que mostra-mos na figura que se segue:



3. Em primeiro lugar, precisamos de uma variável que controle a nossa barra de volume horizontal. Para tal, vamos clicar com o botão direito do rato sobre a barra de controle e escolher a opção de **Edit In Place**.
4. Encontram-se no Movie Clip do **Slider**. Cliquem sobre o **frame 1** da layer **Code**, e com o botão direito do rato seleccionem a opção de **Actions**.
5. Como podem ver, temos uma porção de código, que vai permitir à nossa barra de volume funcionar. Vamos então introduzir uma variável que nos permita transmitir ao resto da animação a posição do nosso cursor de volume. Incluam **DEPOIS** da linha em que está a palavra **ratio**. Vamos então incluir o seguinte código:

```
_root.value = ratio;
```

Para que não haja alguma dificuldade ou questão de onde ao certo, se deve inserir esta linha de comando, fica aqui o exemplo:

```
this.ratio = 0;
dragger.onPress = function() {
    this.startDrag(true, 0, 0, line._width, 0);
    this.onEnterFrame = function() {
        ratio = Math.round(this._x*100/line._width);
        _root.value = ratio;
    };
};
dragger.onRelease = dragger.onreleaseOutside=stopDrag;
```

6. Depois de termos inserido a linha de commando, vamos regressar à nossa **Scene 1**. Para tal, deveremos clicar na **seta azul** ou onde diz **Scene 1**.



7. Agora que voltamos à **Scene 1**, vamos adicionar mais um pouco de código que nos permita associar o volume do som, correspondente à nossa barra de som.
8. Cliquemos sobre a nossa barra de volume com o botão direito do rato, e depois seleccionem a opção de **Actions**.
9. Uma vez no **painel das Actions**, deveremos inserir antes da última chaveta a seguinte linha de código:

```
mySound.setVolume(_root.volume);
```

Para que não subsista alguma dúvida do local onde inserir esta linha de código, expomos aqui o local onde deve ser inserida:

```
    } else {  
        complete = 1;  
        _root.dl = "";  
    }  
    mySound.setVolume(_root.volume);  
}
```

10. Assim damos por terminado a nossa animação. Para poderem testá-la, deverão premir as teclas de Ctrl+Enter. Não se esqueçam de ligar as colunas.

Esperamos que este tutorial vos tenha servido de ajuda para os vosso projectos. Se tiveres alguma dúvida ou questão, não hesites em utilizar os nossos Fóruns de Discussão.

Bons trabalhos!
Pedro Teixeira