

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



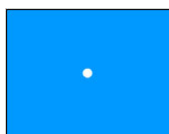
VISUALWORK

EFEITO DE NEVE A CAIR

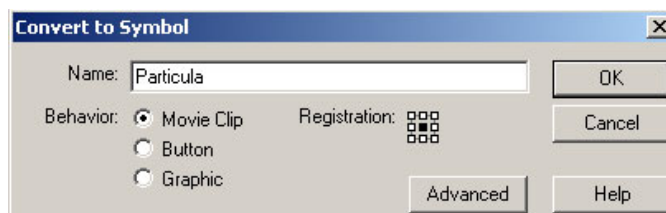
Por vezes existe a necessidade de criar uma animação de neve a cair, como se estivéssemos no Inverno. Pretendemos com este tutorial ilucidar-vos de como fazer este tipo de animação. Apartir deste tipo de animação podem por exemplo criar óptimos cartões de Boas Festas no Natal quem sabe.

Este é um exemplo que já foi por vários de nós visto, nos desenhos animados do *Charlie Brown*.

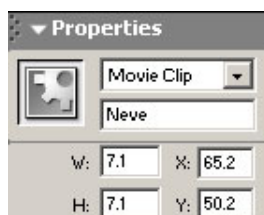
1. Criem um novo filme no **Flash Mx**. Ao criar o vosso filme, dêem as dimensões que desejarem, tendo somente em conta de ter uma **frame rate** de **25 fps**. Optamos por utilizar uma cor clara para esta animação, contudo para verem melhor a animação em pleno, aconselhamos a porem uma cor mais escura.
2. Daremos início a esta animação por começar a criar uma partícula de neve. Para esse efeito, vamos clicar na ferramenta do **Flash**, o **Circle**. Devem seleccionar a cor branca na vossa **paleta de cores**. Aconselhamos a que tenham em atenção para que o círculo que foi feito não tenha bordas. Podem desenhar o círculo em qualquer sítio da vossa **stage**.



3. Uma vez criada a vossa partícula de neve, devem seleccioná-la e convertê-la para **Movie Clip**. Para tal deveram pressionar a tecla de F8 e escolher a opção de **Movie Clip**. Podem dar o nome de **Partícula** ao vosso **Movie Clip**.



4. Após termos realizado o **ponto 3**, deveremos dar um nome na **<Instance Name>**, no nosso painel de Properties. Deveremos dar o nome de **Neve**.



5. Necessitamos agora de começar a criar a nossa neve por assim dita. Assim sendo, vamos clicar com o botão direito do rato sobre o nosso **Movie Clip**, e escolher a opção de **Actions**. Teremos então de copiar o código que de seguida vos forneço:

```
onClipEvent (load) {
    //specifies the size of the movie stage
    movieWidth = 300;
    movieHeight = 200;

    //variables that will modify the falling snow
    i = 1+Math.random()*2;
    k = -Math.PI+Math.random()*Math.PI;

    //giving each snowflake unique characteristics
    this._xscale = this._yscale=50+Math.random()*100;
    this._alpha = 75+Math.random()*100;
    this._x = -10+Math.random()*movieWidth;
    this._y = -10+Math.random()*movieHeight;
}
onClipEvent (enterFrame) {
```

```

//putting it all together
rad += (k/180)*Math.PI;
this._x -= Math.cos(rad);
this._y += i;
if (this._y>=movieHeight) {
    this._y = -5;
}
if ((this._x>=movieWidth) || (this._x<=0)) {
    this._x = -10+Math.random()*movieWidth;
    this._y = -5;
}
}
}

```

6. Ainda não terminamos de acrescentar código para que tenhamos a nossa neve pronta. Vamos clicar sobre a **primeira frame** da nossa **layer** e com o botão direito do rato, escolher uma vez mais a opção de **Actions**. De seguida, vamos inserir o seguinte código:

```

for (k=0; k<50; k++) {
    duplicateMovieClip(_root.Neve, "Neve"+k, k);
}

```

7. Estamos quase terminados com este tutorial. Ainda nos faltam algumas arestas que precisam de ser limadas. Teremos de ajustar algumas coisas somente, para que tudo fique no seu melhor.
8. Estes pequenos ajustes são somente relativos a tamanho e número de partículas a aparecer durante a animação.

Desta forma, nós optamos, depois do trabalho estar totalmente realizado, de ajustar o número de partículas a aparecer no ecrã, sendo modificados nesta linha de comandos inserida:

```

for (k=0; k<300; k++) {

```

Nesta linha aproveitamos para mudar o valor de **50** para **300**, isto devido a que tenhamos o nosso filme elaborado para as dimensões de **550** por **400** que vêm por defeito no **Flash MX**. Assim sendo este irá ter mais partículas para preencher o ecrã, dando um efeito mais real.

Nas de linhas de código do **Movie Clip**, alteramos as dimensões de acção do próprio filme, onde vai cair a nossa neve.

```

movieWidth = 550;
movieHeight = 400;

```

Estas são as dimensões da nossa área de trabalho no nosso filme de **Flash MX**.

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

Bons trabalhos!
Pedro Teixeira