

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



**VISUALWORK**

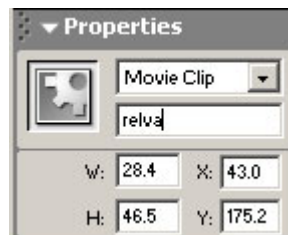
## EFEITO DE RELVA EM MOVIMENTO

Este tutorial visa ensinar-vos algumas técnicas reunidas ao longo do tempo, combinando-as num tutorial que pretendemos que seja de ajuda para os vossos projectos. Tentaremos ensinar-vos de como criar um efeito com a ajuda de **Actionscript**, de que quando passarem o rato sobre a relva ela mude em movimento, velocidade, etc. Vamos então dar seguimento a este nosso tutorial, que promete ser extenso.

1. Vamos começar por criar um novo projecto em Flash, que deverá conter as dimensões de 300 x 200 px.
2. Precisamos de criar de seguida a nossa primeira linha de relva para a nossa animação. Para tal deveremos escolher a ferramenta de **Pencil**, e desenhar a cor verde como na figura que se segue. Deveremos para já desenhar somente um traço de relva.



3. Após terem desenhado a nossa primeira relva, vamos clicar sobre ela e pressionar a tecla de F8, para podermos convertê-la para **Movie Clip**. Podem dar o nome de **relva**, e não se esqueçam de escolher a opção de **Movie Clip**. Após isto já temos a nossa relva convertida em **Movie Clip**.
4. No nosso **painel de properties**, vamos dar o nome ao nosso **Movie Clip** de relva.



5. O que queremos fazer de seguida é elaborar um efeito em que possamos multiplicar a nossa relva. Para tal deveremos clicar com o botão direito do rato sobre a **frame 1** da nossa **layer 1** e escolher a opção de **Actions**.

```
for (i=0; i<300; i++) {
    _root.relva.duplicateMovieClip("movie"+i,i);
}
```

6. Muito bem. Desta vez sobre o nosso **Movie Clip** que criamos com a relva, iremos clicar com o botão direito do rato, e copiar para o painel das **Actions** o seguinte código.

```
onClipEvent (load) {
    this._x = Math.round(-10 + Math.random()*350);
    this._xscale = (50+Math.random()*350);
    this._yscale = (50+Math.random()*150);
    this._alpha = (10+Math.random()*90);
    rxn = Math.round(2+Math.random()*4);
}
```

Acabamos de criar a multiplicação da nossa relva por todo o ecrã. Resta-nos agora criar o efeito da relva em movimento. Vamos por mãos à obra.

7. Sobre o nosso **Movie Clip** da relva, vamos adicionar o seguinte código, ao nosso painel de **Actions**. Para tal copiem e colem o seguinte código. Este código deve ser adicionado e não repostado pelo que lá se encontrava anteriormente.

```
onClipEvent (enterFrame) {
```

```
x = (_root._xmouse+50)/rxn;  
this._xscale = -x;  
this._x -= x/10;  
pos = this._x;  
if (pos<-50) {  
    this._x += Math.round(290+Math.random()*100);  
}  
}
```

8. Vamos publicar o nosso efeito, para que possamos ter a sensação do que acabamos de criar. Para tal vamos gravar com um nome que queiram o projecto que acabamos de criar e de seguida, vamos pressionar as teclas de **Shfit+F12**. Após isto poderão testar a vossa página HTML de forma verem o efeito que acabamos de criar.

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

Bons trabalhos em Flash.

Pedro Teixeira