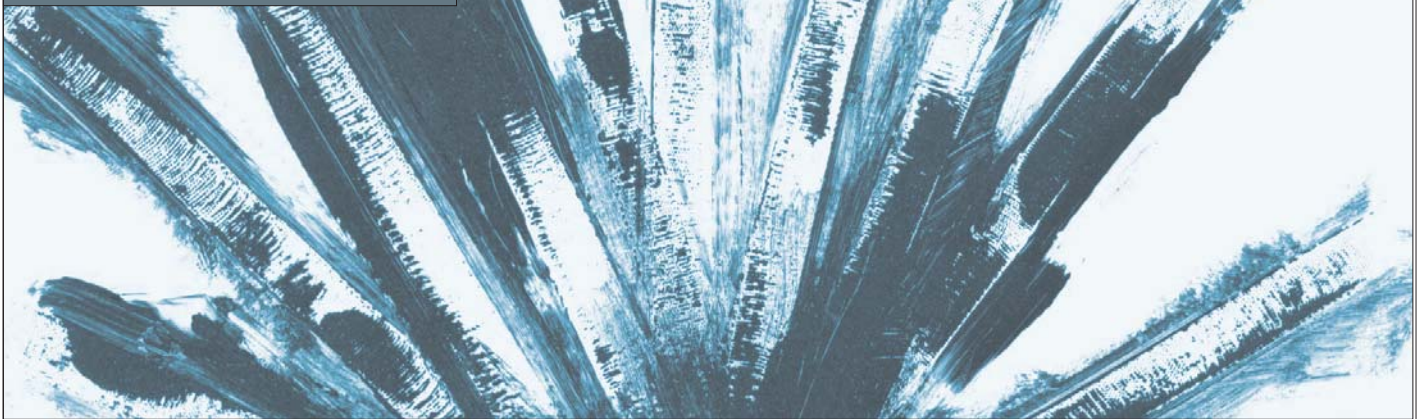


AULA 4.0

Criando Interatividade através do Flash

Universidade do Estado da Bahia - UNEB
Disciplina Computação Gráfica
Professora Josemeire Machado Dias [Meire]



Objetivos da aula

Vamos começar a última parte do treinamento para a criação do multimídia.

Nesta aula vamos criar 4 botões e 4 clipes de filme (Movie Clips). Vamos dar interatividade para os botões ou seja ao clicar nos botões vamos para o clip de filme criado. Vamos lá!

CRIAÇÃO DOS BOTÕES

No Flash temos os símbolos, que podem ser uma imagem, uma animação ou um botão. Uma das vantagens dos símbolos é a de ser reaproveitado, tornando o arquivo bem menor.

O que são botões

Eu deveria ter escrito isso antes... Os botões são clipes de filme interativos compostos por quatro quadros (estados). Quando você seleciona o comportamento de botão para um símbolo, o Flash cria uma Linha de Tempo com quatro quadros. Os primeiros três exibem os três estados possíveis do botão, enquanto o quarto define sua área ativa. A Linha de Tempo, na verdade, não é reproduzida. Ela simplesmente reage ao movimento do ponteiro e às ações passando para o quadro apropriado.

Cada quadro na Linha de Tempo de um símbolo de botão tem uma função específica:

O primeiro quadro é o estado **(UP)**(Para cima), que representa o botão sempre que o ponteiro do mouse não está sobre ele.

O segundo quadro é o estado **(Sobre)(OVER)**, que representa a aparência do botão quando o ponteiro está sobre ele.

O terceiro quadro é o estado **(Para baixo)(DOWN)**, que representa a aparência do botão ao ser clicado.

“O quarto quadro é o estado Área, que define a área que responderá ao clique com o mouse **(HIT)**. Essa área é invisível no filme”.

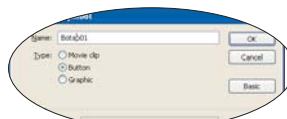


Figura 1 - Tela de Criação do Símbolo

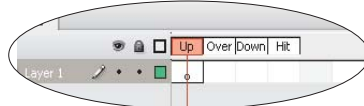
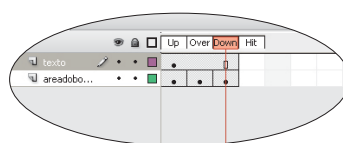


Figura 2 - Tela do símbolo “botão”

Criando os Botões

A) Crie um arquivo novo no Flash. File / New / Flash File ou Flash Document. Salve o seu arquivo.

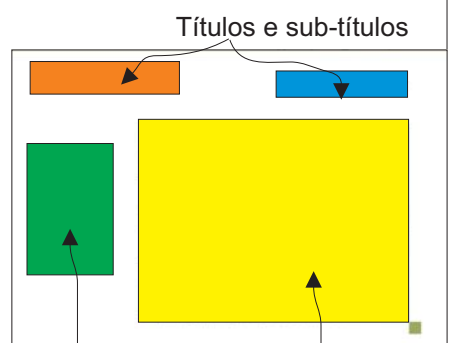
B) Crie 4 botões. CTRL+F8 para abrir a janela de criação de símbolos. Dê nomes aos botões. Exemplo: Botão01...Botão04



Ao final o seu botão deve ter a estrutura acima. Vc poderá fazer apenas um botão, duplicar e alterar apenas o texto

Criando os Clipes de Filme

Antes de criar os clipes de filmes. Volte para a cena principal e use a sua imaginação para estampar a página inicial do seu projeto. Não se esqueça de deixar o espaço para os botões. Exemplo:



Área para os botões

Área para os clipes de filme
Vc já pode deixar algo
ilustrado

Agora vamos criar 4 clipes de filme. Eles serão chamados pelos botões. Para criá-los: CTRL+F8 e escolha a opção Movie Clip. Desenhe o que quiser nos seus movie clips, pois agora é apenas Treinamento.

Já temos 4 botões e 4 movie clips, agora faremos com que cada botão chame um movie clip diferente.

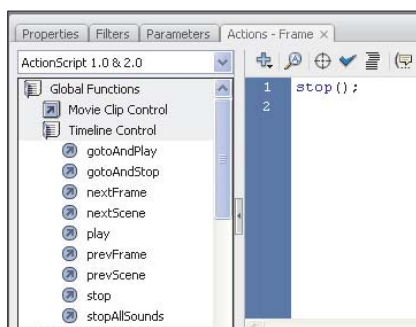
Obs.: Existem várias formas de fazer isso, mas faremos através da linha de tempo.

Na cena principal faça o seguinte:

1) Na camada de fundo, arraste a sua exibição até o quadro 30. (Clica na camada, vai até o quadro 30 e dá F6)

2) Crie uma camada botões e arraste os botões para esta camada;

3) Crie mais uma camada e chame-a de Ações. Clique no quadro 1 desta camada, abra o Painel de Ações (F9), Escolha as opções: Global Function / Time line Control / Stop. Como mostra a figura abaixo:



4) Crie uma nova camada para conter os movie clips. Chame-a de paginas. Vamos supor que o nosso projeto é um portfólio e que os movie clips criados foram:

- ◆Principal
- ◆Portfólio
- ◆Links
- ◆Contato

No quadro 1 da camada páginas, arraste o movie clip "Principal". Crie, no quadro 10, um quadro chave (F6). Clique no movie clip que está na tela e abra o painel propriedades e escolha a opção **Swap**. Na tela que se abrirá, vc escolhe o próximo clipe a ser mostrado. . Faça o mesmo para os quadros 20 e 30.

DANDO INTERATIVIDADE AOS BOTÕES

Clique no botão 01, abra o painel Ações / Global Functions/ Movie Clip Control / On e digite:

```
on (release){
    GotoAndStop(1);
}
```

Clique no botão 02, abra o painel Ações / Global Functions/ Movie Clip Control / On e digite:

```
on (release){
    GotoAndStop(10);
}
```

Faça o mesmo para os Botões 3 e 4, sendo que eles irão para os frames 20 e 30.

Dê CTRL+Enter para testar o seu filme.

Com o que vimos até aqui vc consegue fazer o multimídia, mas a seguir veremos como trabalhar com cenas. Isso não está no CD de tutorial.

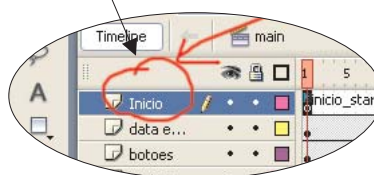
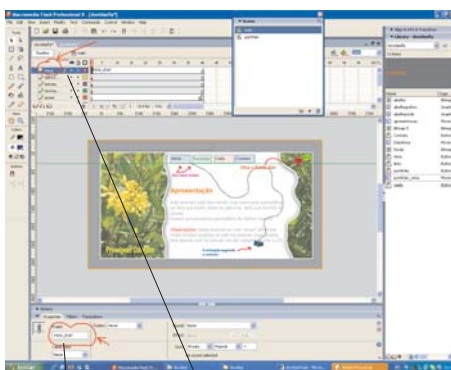
CRIANDO INTERATIVIDADE ATRAVÉS DE CENAS

Com os tutoriais mostrados na sala, vocês são capazes de criar o projeto apenas com a utilização da time line, mas com as solicitações e dúvidas, vamos utilizar também a criação através de cenas.

Tecla de atalho: Shift + F2 para abrir a janela com as cenas.

No meu exemplo eu clico no botão início e em Propriedades eu dou um nome à instância.

Crio uma camada na minha cena principal e chamo-a de inicio_start



Volto para a minha cena "Portfólio" Clico no botão Início e digito o Action seguinte:

```
on (press){
    gotoAndStop("main","inicio_start");
}
```

Ou seja, o nome da cena e o nome da instância.

Bom trabalho!

Teclas de Atalho

Você poderá testar a sua animação através do menu: Control / Play ou simplesmente clicando na tecla "Enter"

- CTRL+N = Novo arquivo
- CTRL+O = Novo Arquivo
- CTRL+S = Salva o arquivo
- CTRL+R = Importar para o Palco
- F12 = Uma prévia do HTML
- CTRL+V = Copia no centro
- CTRL+Shift+V = Copia no Local
- CTRL+E = Edita símbolos
- CTRL+F8 = Cria novo símbolo
- F5 = Inserir um frame
- F8 = Converter para símbolo
- F6 = Inserir um Frame chave
- Shift+F6 = Apaga um frame chave
- F7 = Converter em frame em branco
- ENTER = Play
- CTRL+ENTER = Testa o filme
- F9 = Abre o painel Action
- Q para redimensionar o símbolo