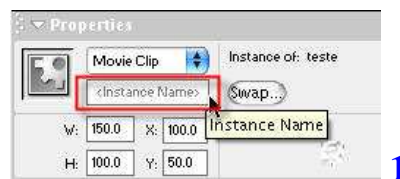


Crie um novo documento (**CTRL+N**), guarde-o com o nome “**camada guia**”, vamos desenhar uma abelha, mais ou menos, não é preciso ser perfeita, depois do desenho completo, vamos convertê-lo em gráfico (tecla F8), de seguida clique na frame 60 e prima a tecla (F5), temos agora uma camada com 60 frames, renomeie esta camada para “**abelha**”, um clique direito na frame 1, escolha “**Create Motion Tween**” seleccione a frame 60 e no palco prima em cima da abelha e mantenha premido durante 2 segundos para completar a animação, agora vamos criar uma camada guia, clique no ícone do meio, por baixo das camadas (Fig.1), “**Add Motion Guide**” para criar a guia de movimento, é criada uma nova camada vazia e também com 60 frames, clique na frame 1 da camada guia, e com a ferramenta lápis, desenhe no palco uma linha em zig zag (Fig.2), agora é só colocar a abelha fora do palco mas junto á linha do lado esquerdo e em cima da linha guia na frame 1, e na frame 60, colocá-la á direita em cima da linha guia (Fig.3), teste o filme (**CTRL+ENTER**), repare como a abelha segue o caminho traçado pela linha guia... faça outros exemplos á sua maneira, afim de ficar a entender bem este capítulo.

Inserir acções por actionscript

Actionscript, é a linguagem de programação do flash, quem tiver conhecimentos de alguma linguagem de programação, vai encontrar muitas parecenças com javascript ou visual basic por exemplo, esta maneira de programar em actionscript á para utilizadores avançados, não pretendo dar aqui nenhum curso disso, porque essa matéria dá para outro livro, o que quero aqui ensinar é apenas alguns comandos básicos para inserirmos nos nossos botões e nas frames, afim de dar-mos alguma interactividade ao nosso trabalho, seja um site um filme ou uma apresentação multimédia, com actionscript vamos dar acções aos elementos, para eles mudarem de frame, de cena ou ainda para uma página na Internet, nas frames criaremos algumas acções, como parar em determinada frame, ou comandos de controle de som etc.

Quem pode receber acções



Só se pode escrever os comandos em actionscript em três tipos de elementos, nas frames, seleccionando a frame respectiva e adicionando o código, nos botões, e nas instâncias, ou seja nos elementos ou objectos que receberam um nome de instância (Fig.1), para dar um nome de instância a um objecto, clique em baixo na barra das propriedades em “Instance Name” e dê-lhe um nome, mas não se preocupe muito para já com as instâncias, pois neste livro não falaremos nisso, vou-me debruçar apenas nas frames e nos botões pois é aqui que trabalharemos mais.

Inserir acções em botões

