



Actionscript

Pedro Sobreiro

Flash

Flash é o software para a criação de animações dimensionáveis e interactivas para a Web em formato vectorial.

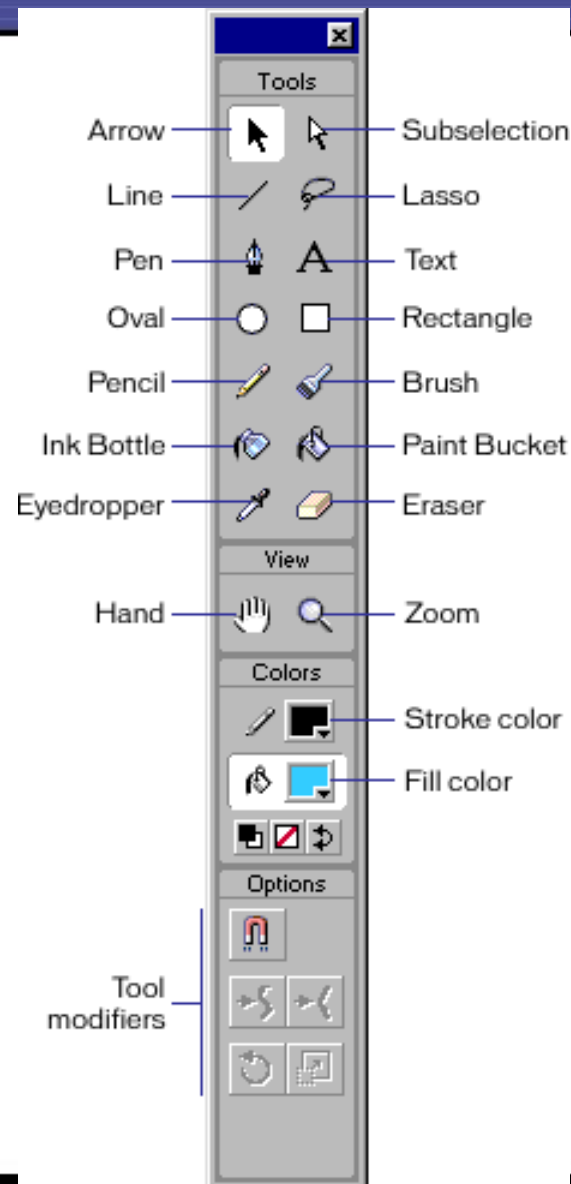
Permite:

- Criar logotipos com animação
- Elaborar controlos para navegação em sites
- Realizar animações
- Desenvolver um site recorrendo só a flash

Flash

Os filmes em flash baseiam-se em gráficos vectoriais, incorporando imagens e sons

Ferramentas de desenho e pintura



Timeline

- Representa os layers, frames e scenes que compõem a animação



Layers

- Configuração aconselhável:
 - Labels, Colocar as labels que as frames irão ter, permitindo a sua identificação e para permitir que o Flash aceda a frames específicas através do action script
 - Comments, notas visíveis na timeline ignoradas pelo flash
 - Actions, Apesar de ser possível adicionar uma action a qualquer frame não é aconselhável, este layer simplificará todo o processo de edição de código e manutenção.
 - Content Layers, Depois dos layers anteriores coloca-se todo o conteúdo da animação.

Symbols

- Símbolos são elementos reutilizáveis que se podem utilizar num documento.
- Podem incluir gráficos, botões, video clips, ficheiros de som e fontes.
- Quando um símbolo é criado é armazenado na biblioteca do ficheiro.
- Quando é colocado na animação é criada uma instância desse símbolo
- Permite a redução do tamanho dos ficheiros através da sua instanciação (Mantem-se apenas um source).
- Os symbols podem ser criados a partir do insert

Frames, keyframes e frame sequences

- Keyframes, Uma frame onde é definida uma alteração na animação.
- Frames, Dependem das keyframes e não permitem a adição de novos conteúdos
- Frame Sequences, é uma keyframe com todas as frames seguintes

Move Clips

- Contém o seu stage(onde são definidos os conteúdos da frame), timeline e layers
- Os movie clips podem ser incorporados numa única frame (nesting).
- Para criar um movie clip Insert->New Symbol

Sons

- Os sons podem ser importados para o flash, sendo suportado os seguintes formatos:
 - .WAV
 - .AIFF
 - .MP3
- Sincronização (Sounds Panel):
 - Event, O som começa com a keyframe e são executados independentemente da timeline
 - Stream, Os sons são dependentes da timeline, i.e., as frames e os sons são executadas sincronizadas.
 - Start/Stop, Inicia um som ou para.

ActionScript

- Permite criar animações através de código.
- Animações geradas através de actionscript são fundamentais para jogos, efeitos de texto e animações dinâmicas
- Baseia-se numa linguagem semelhante ao JavaScript

Exemplo

- Neste caso vamos trabalhar à volta de um pequeno symbol chamado "bug".
- O código vai estar na instance do MovieClip e usará a nova action ClipEvent.
- Inserir o código na instância do movieclip
- Vamos usar a action onClipEvent com o evento "enterframe" para que o código seja lido em todas as frames em que o MovieClip corre. Abriar um MovieClip de nome bug e inserir o seguinte código:

```
onClipEvent (enterFrame) { //Associado ao movieclip
    _x+=2;
}
on (release) { //associado ao botao
    loadMovieNum ("bug1.swf", 0);
}
```