Ćwiczenie 15 – Aktywny mur

Ten tutorial pokaże wam jak stworzyć przycisk, który wykona miłą dla oka animację. Można taki element zastosować w menu. Po najechaniu np. na sześcian może pokazać się jakiś napis sugerujący łącze jakiejś strony. My utworzymy aktywny mur:



Pobierz przykłady (http://jsekulska.kis.p.lodz.pl/studia.htm).

Krok 1 – Symbole grafiki

Otwórz nowy plik Flasha. Nie zmieniaj właściwości dokumentu.

Tworzymy kolejno trzy elementy graficzne (Wstaw > Nowy symbol) - ściany kostki. Pierwszy nazywamy "przod":

Utwórz nowy symbol	×
Nazwa: przod	ОК
Typ: Grafika 🛛 🔻	Anuluj
Folder: Folder główny biblioteki	
Zaawansowane 🕨	

Wewnątrz symbolu grafiki tworzymy przednią ścianę. Wystarczy do tego użyć narzędzia prostokąt. Rysujemy kwadrat o wymiarach 50x50 pt.

Kolejne ściany tworzymy na bazie tego prostokąta. W **bibliotece** duplikujemy istniejący symbol (polecenie **Powiel**) i kopię nazywamy "bok":

Powiel symbol	×
Nazwa: bok	ОК
Typ: Grafika 🛛 💌	Anuluj
Folder: Folder główny biblioteki	
Zaawansowane 🕨	

Otwieramy symbol "bok" i za pomocą palety **Przekształć** spłaszczamy kwadrat (Pochyl "w pionie" o kąt - 45°):

#

Wyrównaj Informacje Przeks	ształć	•=
↔ 100,0 % \$ 100,0 %	œ	Ś
⊖ 0bróć		
⊿ 0,0 °		
O Pochyl		
27 <u>0,0</u> ° 🖓 -45		



W efekcie uzyskamy:

Jeszcze raz duplikujemy symbol "przod" i duplikat nazywamy "gora". Wchodzimy do tego symbolu i za pomocą palety **Przekształć** spłaszczamy kwadrat tak, aby uzyskać górę naszej kostki (Pochyl "w poziomie" o kąt 45°):



Krok 2 – Symbol przycisku

Teraz łączymy ściany w jeden obiekt kostki wstawiając je do nowego symbolu przycisku o nazwie "kostka" (Wstaw > Nowy symbol):



Wewnątrz symbolu składamy kostkę pobierając elementy graficzne (ścianki) z biblioteki:



Kopiujemy wszystkie elementy przycisku do klatek Over, Down i Hit - wystarczy w omawianych klatkach użyć klawisza F6. W polu **Hit** przycisku należy pozostawić tylko jedną ścianą - jest to ściana przednia:

Oś czasu Informacje wyjściowe	Błędy kompilatora Operacje	#
9 8	🔲 Wg Over Down Hit	
🕤 Warstwa 1 🏒 🔹 🔹		

Krok 3 – Symbol klipu

Tworzymy pusty klip o nazwie "animacja":

Utwórz nowy symbol	×
Nazwa: animacja	ОК
Typ: Klip filmowy 💌	Anuluj
Folder: Folder główny biblioteki	
Zaawansowane 🕨	

W klatce nr 1 wstawiamy stworzony przycisk (z Biblioteki) i nadajemy mu nazwę instancji "kostka_btn"

Biblioteka	Projekt	Właściwości		
Ľ	kostka Przyci	_btn sk		۲
Instancja:	kostka		Zamień	

Wstawiamy 6 nowych warstw i nazywamy je odpowiednio do ścianek kostki:

Oś czasu	Informac	je wyjśc	iowe	Błędy	komp	ilatora	Oper	acje	
		ş	•		5	1	0	15	20
n 90		1							
🕤 pr	zod		••						
🕤 bo	k prawy		•••						
🕤 bo	k lewy		• •						
🕤 do	d.		• •						
🕤 tyl			• •						
S pr	zycisk		••						
108	1				< <i< td=""><td></td><td>►I •</td><td>4</td><td>ቴ የ</td></i<>		►I •	4	ቴ የ
Bez nazw	vy-1* 🗵								
수 🖆	Scena 1	🔭 an	nimacj						

Umieszczamy w nich obiekty graficzne składające się na elementy kostki (są to wszystkie ścianki!). Układamy je dokładnie na przycisku, który znajduje się w najniższej warstwie.

Następnie zaznaczamy wszystkie klatki ze ściankami i przenosimy je do klatki nr 5:



Tam utworzymy efekt otwieranego pudełka. Na zaznaczonych klatkach otwieramy menu podręczne i wybieramy polecenie **Utwórz klasyczną animację**. Zaznaczamy teraz klatki nr 10 i wstawiamy klatki kluczowe (F6). W klatce 10 każdy element należy przesunąć tak, aby kostka się rozpadała:

Oś czasu Informa	cje wyjściowe	Błędy kompilatora Operacje	
	9 🔒	🗖 1 5 10 15 20	
🕤 gora	••	□ o □ • > → •	
n przod	1 • •		
🕤 bok prawy	••		
🕤 bok lewy	••		
🕤 dol	••		+
√ tyl	• •		
🕤 przycisk	••		
Bez nazwy-1* 🗵			
🗘 🗲 Scena 1	🔀 animacj	a	

Dodajemy jeszcze jedną warstwę i nazywamy ją "akcje". Otwieramy panel **Operacje** i wstawiamy na początek akcję stop ();

Oś czasu Informacj	je wyjściowe	Błędy kompilatora Operacje - Kla	th:
	•	1 5 10 15	20
🖷 akcje	1 • •		
🕤 gora	••		
🕤 przod	••		
🕤 bok prawy	••		
🕤 bok lewy	••		
🕤 dol	••		⊕ ⊕ ♥ ≡ 🖳 १८ 👯 📅 🌹 💭 💭 Ў 🗔
🕤 tyl	••		1 stop():
przycisk	••	· 🔲 🖡	

Następnie poniżej akcji stop(); wpisujemy funkcję, która uruchomi dalszą część tworzonego klipa:



Krok 4 – Główna scena

Teraz wracamy do głównej naszej sceny. Wstawiamy nasz klip z animowaną kostką. Możemy wstawić takich klipów na stronę kilka tworząc z nich jakiś fajny murek - po uruchomieniu filmu jego cegiełki będą się on efektownie rozpadać.

