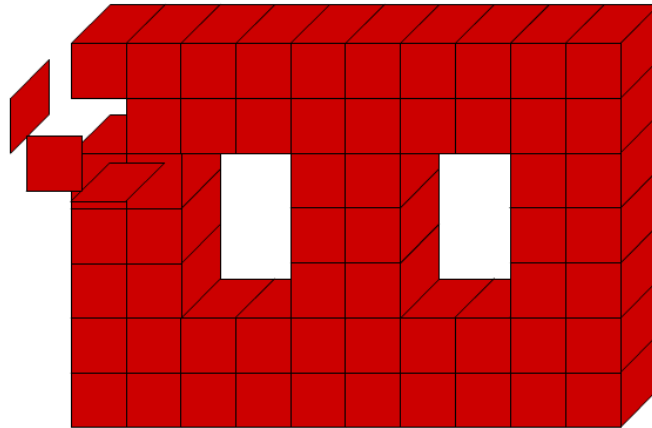


Ćwiczenie 15 – Aktywny mur

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 łączy jakiejś strony. My utworzymy aktywny mur:

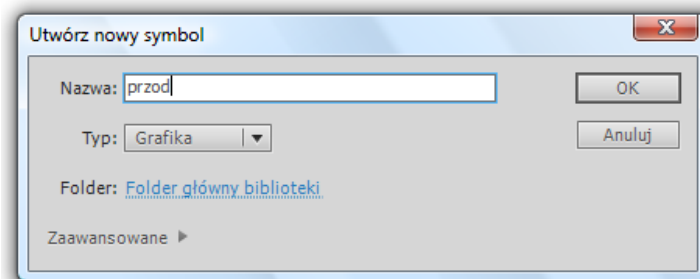


Pobierz przykłady (<http://jsekulska.kis.p.lodz.pl/studia.htm>).

Krok 1 – Symbole grafiki

Otwórz nowy plik Flasha. Nie zmieniaj właściwości dokumentu.

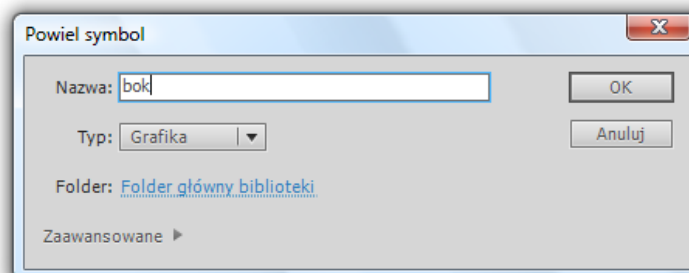
Tworzymy kolejno trzy elementy graficzne (Wstaw > Nowy symbol) - ściany kostki. Pierwszy nazywamy „przod”:



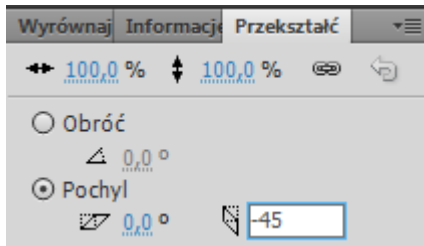
Wewnątrz symbolu grafiki tworzymy przednią ścianę. Wystarczy do tego użyć narzędzia prostokąt. Rysujemy kwadrat o wymiarach 50x50 pt.



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



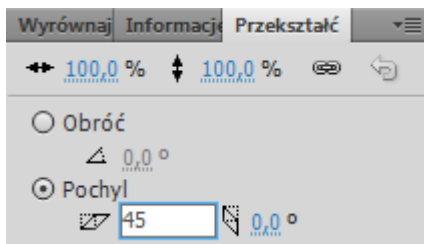
Otwieramy symbol „bok” i za pomocą palety **Przekształć** spłaszczamy kwadrat (Pochyl „w pionie” o kąt - 45°):



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°):

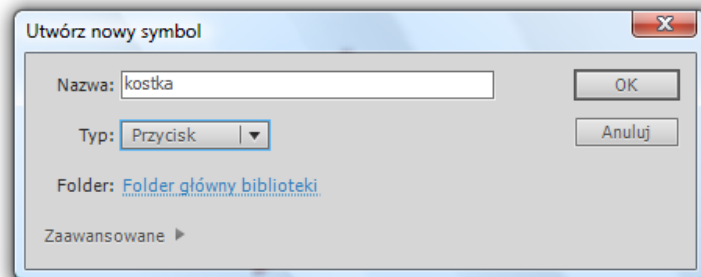


W efekcie uzyskamy:

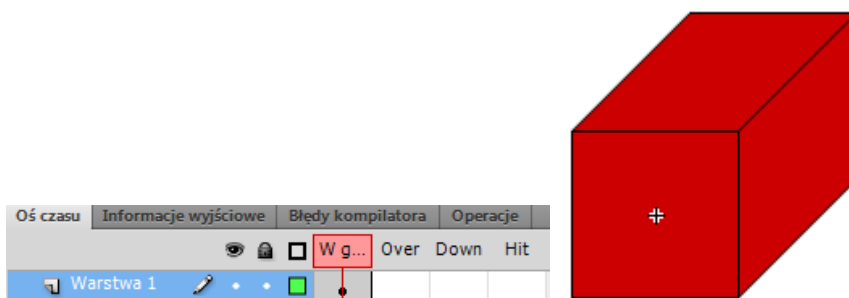


Krok 2 – Symbol przycisku

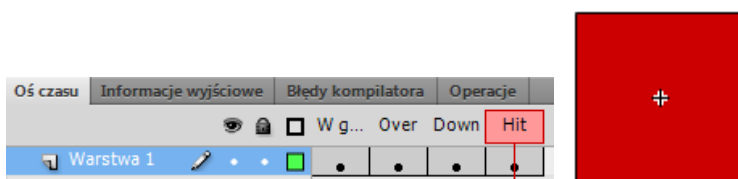
Teraz łączymy ściany w jeden obiekt kostki wstawiając je do nowego symbolu przycisku o nazwie „kostka” (Wstaw > Nowy symbol):



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

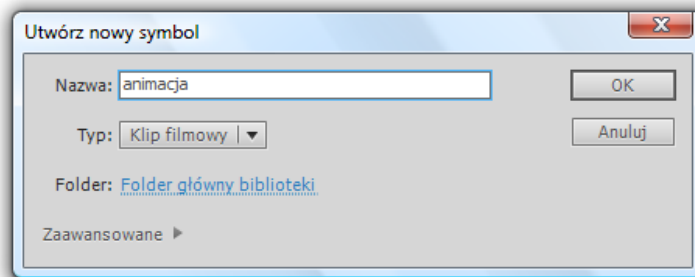


Kopiujemy wszystkie elementy przycisku do klatek Over, Down i Hit - wystarczy w omawianych klatkach użyć klawisza F6. W polu **Hit** przycisku należy pozostawić tylko jedną ścianę - jest to ściana przednia:

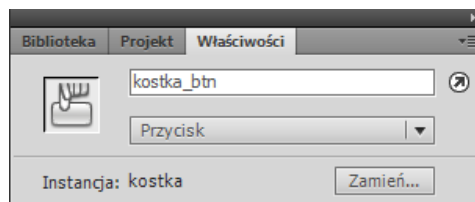


Krok 3 – Symbol klipu

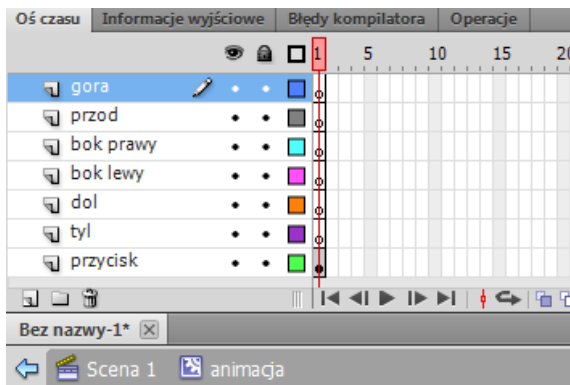
Tworzymy pusty klip o nazwie „animacja”:



W klatce nr 1 wstawiamy stworzony przycisk (z **Biblioteki**) i nadajemy mu nazwę instancji „kostka_btrl”

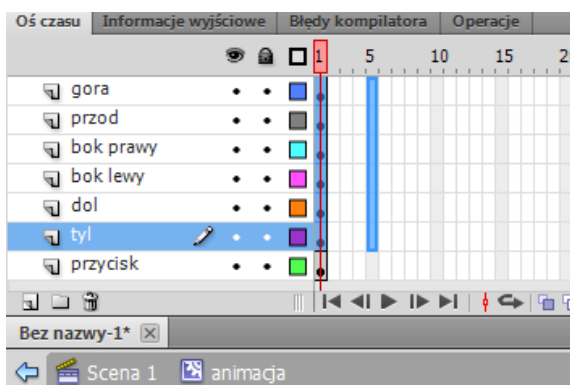


Wstawiamy 6 nowych warstw i nazywamy je odpowiednio do ścianek kostki:

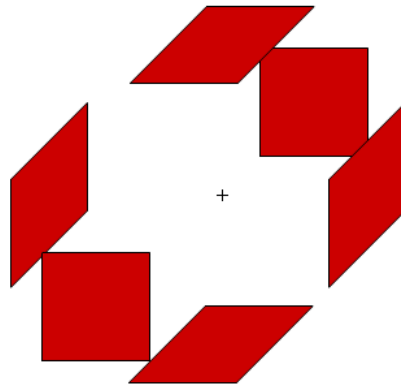
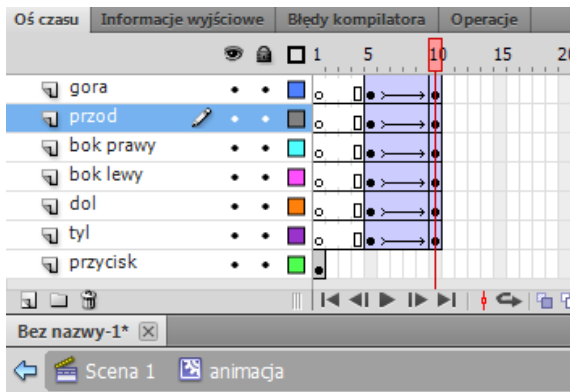


Umieszczamy w nich obiekty graficzne składające się na elementy kostki (są to wszystkie ścianki!). Układamy je dokładnie na przycisku, który znajduje się w najniższej warstwie.

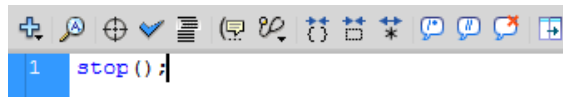
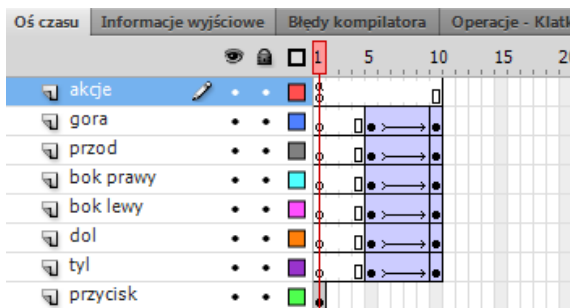
Następnie zaznaczamy wszystkie klatki ze ściankami i przenosimy je do klatki nr 5:



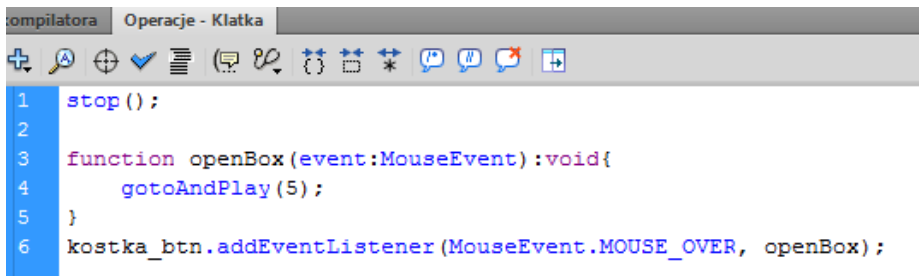
Tam utworzymy efekt otwieranego pudełka. Na zaznaczonych klatkach otwieramy menu podręczne i wybieramy polecenie **Utwórz klasyczną animację**. Zaznaczamy teraz klatki nr 10 i wstawiamy klatki kluczowe (F6). W klatce 10 każdy element należy przesunąć tak, aby kostka się rozpadła:



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



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.

