Ćwiczenie 1 – Aktywny mur

Efekt ćwiczenia:



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

Krok 1 – Symbole grafiki

Otwórz nowy plik Flasha. Nie zmieniaj właściwości dokumentu.

Utwórz kolejno trzy elementy graficzne reprezentujące ściany kostki, przy czym tylko pierwszy element utwórz od podstaw (Wstaw > Nowy symbol) – nazwij go "przod":

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



Wewnątrz symbolu grafiki narysuj przednią ścianę - kwadrat o wymiarach 50x50 pt.

Kolejne ściany można utworzyć na bazie tego prostokąta. W **bibliotece** duplikuj istniejący symbol (polecenie **Powiel**) i kopię nazwij "bok":

Powiel symbol	X
Nazwa: bok	ОК
Typ: Grafika 🔍	Anuluj
Folder: Folder główny biblioteki	
Zaawansowane 🕨	

Edytuj symbol "bok" i za pomocą palety **Przekształć** pochyl kwadrat "w pionie" o kąt -45°:

Wyrównaj Informacje Przeksz	łć ▼≣
↔ 100,0 % \$ 100,0 %	e (†
⊖ 0bróć	
O Pochyl	
ZZ <u>0,0</u> ° 🛯 -45	

Jeszcze raz duplikuj symbol "przod" i duplikat nazwij "gora". Edytuj ten symbol i za pomocą palety **Przekształć** spłaszcz kwadrat tak, aby uzyskać górną ściankę kostki (Pochyl "w poziomie" o kąt 45°):



Krok 2 – Symbol przycisku

Teraz połącz gotowe ściany w jeden obiekt kostki wstawiając je do nowego symbolu – przycisku - o nazwie "kostka":



Elementy graficzne (ścianki) pobierz z biblioteki:



Skopiuj 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	#
	🔲 W g Over Down Hit	
🕤 Warstwa 1 🏒 🔹 🔹		

Krok 3 – Symbol klipu

Utwórz nowy pusty klip o nazwie "animacja":

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

W klatce nr 1 tego klipu wstaw stworzony przycisk (z Biblioteki) i nadaj mu nazwę instancji "kostka_btn"

Biblioteka	Projekt	Właściwości		**
<u>الم</u>	kostka.	_btn		۲
	Przyci	sk	▼	
Instancja: kostka		Zamień		

Wstaw w klipie 6 nowych warstw i nazwij je odpowiednio do umieszczonych w nich ścianek kostki (zarówno tych widocznych jak i niewidocznych):



Teraz umieść w warstwach elementy graficzne, układając je dokładnie na wstawionym wcześniej przycisku, który znajduje się w najniższej warstwie.

Następnie zaznacz zdecydowanym ruchem wszystkie klatki ze ściankami i odsuń je do klatki nr 5. Tam rozpocznie się animacja dająca efekt otwieranego pudełka.



Na zaznaczonych klatkach otwórz menu podręczne i wybierz polecenie **Utwórz klasyczną animację**. Animacja zostanie dodana do klatek. Zaznacz teraz klatki nr 10 i wstaw klatki kluczowe (F6) kończące animację. Aby zobaczyć efekt rozpadającej się kostki w klatce 10 każdy element należy przesunąć na pewną odległość względem pierwotnego położenia:

Oś czasu Infor	macje wyjściowe	Błędy kompilatora Operacje	
	9 🔒	1 🗖 1 5 10 15 20	
🕤 gora	• •	●	
🕤 przod	1 • •	●	
🕤 bok prav	wy • •	●	
🕤 bok lewy	•••	●	
🕤 dol	• •	●	+
√ tyl	• •	●	
🕤 przycisk	••		
Bez nazwy-1*	×		
🗢 😤 Scena	1 🛅 animacj	ja	

Dodaj jeszcze jedną warstwę i nazwij ją "akcje". Otwórz panel **Operacje** i wstaw na początek akcję stop ();

Oś czasu Informacj	je wyjściowe	Błędy kompilatora 0	Operacje - Klatk
	•	1 5 10	15 20
🕤 akcje	1		
🕤 gora	•••	• • • •	
🕤 przod	•••	•	
🕤 bok prawy	•••	•	
🕤 bok lewy	•••		
🕤 dol	•••	•	♣ Ø ⊕ ♥ 를 (20 13 13 14 10 Ø Ø 14
√ tyl	•••	• 🔲 💩 🛛 • > •	1 stop():
🕤 przycisk	• •	· 🗖 🖌	

Następnie poniżej akcji stop(); wpisz funkcję, która pozwoli odtworzyć dalszą część listwy czasowej bieżącego klipa:



Krok 4 – Główna scena

Wróć do sceny głównej i przenieś z biblioteki kilka instancji utworzonego przed chwilą klipu z kostką. Po uruchomieniu filmu (CTRL+ENTER - Win, CMD+ENTER - MacOS) jego cegiełki będą się on efektownie rozpadać.

