Ćwiczenie 7 – Zmiana kursora

Na pewno nie raz widzieliście, że w niektórych animacjach Flash'a zmieniony jest kursor. Teraz właśnie sprawimy, że podmieniony zostanie on na stworzony przez nas obrazek.

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

Krok 1

Tworzenie klipa

Tworzymy nowy film i nadajemy mu określone dowolne parametry.

Na początek z menu wybieramy polecenie **Wstaw** > **Nowy symbol** (Ctrl+F8) i tworzymy symbol typu **Klip filmowy** o nazwie np. "kursor" (menu **Insert** > **New symbol**).

Utwórz nowy symbol	
Nazwa: kursor	ОК
Typ: Klip filmowy ▼	Anuluj
Folder: Folder główny biblioteki	
Zaawansowane 🕨	

Po zaakceptowaniu ustawień w oknie otwiera się pole robocze symbolu, które posiada taki sam wygląd jak pole robocze sceny. W pole to wstawiamy animację zawierającą to, co ma zostać wyświetlone zamiast kursora. Tworzenie obiektu odbywa się w sposób standardowy za pomocą narzędzi z przybornika. Ja wstawiłam tu własnego cliparta:



Można stworzyć obiekt animowany. Wymagane jest wtedy utworzenie tylu warstw ile mamy elementów graficznych, które chcemy animować.

Oś czasu	Edytor r	uchu										
			9	۵	1	5		10]	15	20	2
🕤 bu	zia		٠	•	• >-			→ ● ≻			•	
n ok	oP		٠	•	•						þ	
🖷 ok		2			•						d	
a ow	val		٠	٠	•						d	
🕤 ud	hoP		٠	٠	•						d	
🕤 ud	hoL		٠	•	•						d	
	3				I		▶	▶ ▶		4	T T	•∎ ⊡
zmiana_l	kursora*	\times										
(中) 😤 9	Scena 1		kur	sor								

Krok 2

Tworzenie klipa

Po narysowaniu obrazka wracamy do naszej głównej sceny przełącznik między klipem a sceną znajduję się tuż ponad stołem montażowym.



Musimy teraz umieścić nasz klip "kursor" w scenie głównej. Do wstawiania gotowych symboli służy panel **Biblioteka** (powinien znajdować się np. z prawej strony okna roboczego, jeśli nie jest otwarty, to dostępny jest w menu **Okno**).

Aby wstawić obiekt z biblioteki wystarczy zaznaczyć klatkę, do której chcemy wstawić obiekt i z okienka podglądu biblioteki przeciągnąć obiekt w pole robocze sceny.

Uwaga! W mojej bibliotece znajdują się też symbole graficzne "Animacja 1" i "Animacja 2" utworzone dla potrzeb animacji oczu. Efekt animacji oka został utworzony w klipie "oko", który z kolei wystąpił dwa razy w klipe "kursor" (warstwy okoL i okoP).



Biblioteka Ustawienia Wła	aściwoś ▼≣
zmiana_kursora	
Elementów: 4	ρ
Nazwa 🔺 Po	owiązanie AS
🚹 Animacja 1	
🚹 Animacja 2	
🔛 kursor	
💽 oko	

Jeśli obraz po wstawieniu jest zbyt duży, to można zmienić jego proporcje skalując go narzędziem **Przekształcanie swobodne**.

Wstawionemu klipowi nadajemy nazwę instancji (np. mouse) – dzięki niej nasz klip będzie rozpoznawany przez kod ActionScript. Nazwę instancji wpisujemy w oknie **Właściwości** klipu:

Biblioteka	Ustawienia predefiniowane r	Właściwości	
3	mouse		
	Klip filmowy	•	
Instanc	ja: kursor	Zamień]

Krok 3

Dodanie akcji

Zaznaczamy klatkę z klipem i wybieramy opcję **Operacje**. Otworzy się okno do pisania kodu, w którym wstawiamy ciąg poleceń, które ukryją aktualny kursor a w jego miejsce wstawią nasz:



Pierwszy fragment ukrywa kursor, drugi zaś mówi, że obrazek ma wodzić za ukrytym kursorem. Jeżeli byśmy pozbyli się fragmentu, który ukrywa kursor był by on widoczny, a obrazek chodziłby za kursorem. Teraz pozostało tylko zapisanie i opublikowanie animacji.

```
Kod do skopiowania:
import flash.events.MouseEvent;
Mouse.hide();
function mouseMoving(myevent:MouseEvent):void{
    mouse.x = stage.mouseX;
    mouse.y = stage.mouseY;
    myevent.updateAfterEvent();
}
stage.addEventListener(MouseEvent.MOUSE_MOVE, mouseMoving);
```