

## Ćwiczenie 11 - Lupa

Celem ćwiczenia jest nabycie umiejętności w posługiwaniu się warstwami maskującymi oraz pogłębienie swojej wiedzy z zakresu skryptów Action Script.

[Pobierz przykład.](#)



### Krok 1

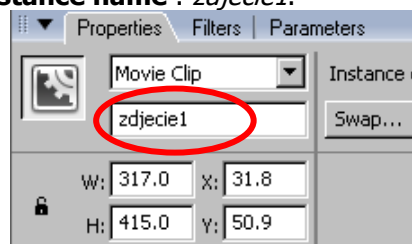
Na początek importujemy dowolne zdjęcie np. z [internetu](#). Robimy to za pomocą polecenia z menu (**File** → **Import** → **Import to Library**).

W panelu **Library** pojawia się nowy wpis, który przenosimy na scenę główną.

Następnie przekształcamy zdjęcie w Movie Clipa (z menu kontekstowego **Convert to symbol** lub **F8**).

### Krok 2

Zdjęcie to nadal jest w scenie głównej i tu nadajemy mu w okienku **'instance name'**: *zdjecie1*.

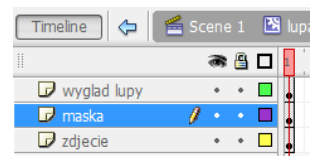


### Krok 3

Wstawiamy nowy Movie Clipa (**Insert** → **New Symbol** → **Movie Clip**), w którym skonstruujemy lupę powiększającą.

Musimy mieć do tego trzy warstwy (patrz rysunek obok).

W pierwszej warstwie od góry (nazwijmy ją „*wygląd lupy*”) rysujemy kształt naszej lupy:



### Krok 4

Na warstwie „*maska*” rysujemy okrąg, przez które będziemy oglądać zdjęcie. Okrąg można utworzyć poprzez skopiowanie samego wypełnienia oka lupy z poprzedniej warstwy (można zmienić kolor wypełnienia).

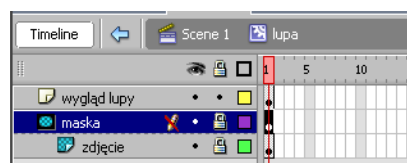


### Krok 5

Na warstwie „*zdjęcie*” wstawiamy utworzonego w kroku 1 symbol Movie Clipa. Tym razem instancji tego symbolu nadajemy nazwę **'instance name'** jako *zdjecie2*.

### Krok 6

Warstwę „*maska*” nadajemy tryb maski (patrz rysunek po prawej).

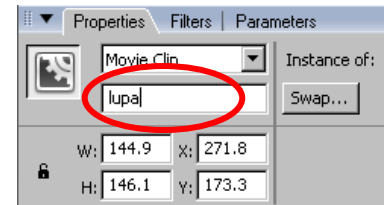


I to koniec pracy z tym klipem. Całość powinna wyglądać jak na rysunku poniżej).



**Krok 7**

Przechodzimy do sceny głównej, gdzie jest już nasze *zdjecie1*. Wstawiamy tu też Movie Clipa „*lupa*” z palety **Library** i nadajemy mu w ‘instance name’ nazwę: *lupa*.



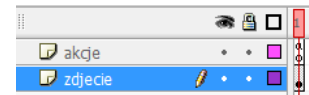
**Krok 8**

Zaznaczamy Movie Clip „*lupa*” i wpisujemy akcję (**F9**):

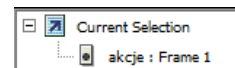
	<p><u>Kod do wklejenia</u></p> <pre>onClipEvent (load) {     this.startDrag(this)     _root.skala=2; }</pre>
--	--

**Krok 9**

W głównej scenie tworzymy jeszcze warstwę „*akcje*” (rysunek obok). W pierwszej klatce tej warstwy wpisujemy akcję (**F9**):



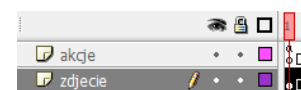
```
//definiujemy zmienne
xpz1=_root.zdjecie1._x
xp1 =_root.lupa._x
ypz1=_root.zdjecie1._y
yp1 =_root.lupa._y
_root.lupa.zdjecie2._xscale=this._xscale*skala
_root.lupa.zdjecie2._yscale=this._yscale*skala
//akcje
_root.lupa.zdjecie2._x=(xpz1-xp1+(10*skala))*skala
_root.lupa.zdjecie2._y=(ypz1-yp1+(10*skala))*skala
```



Wartość 10 wynika z przesunięcia środka "szkiełka" lupy do rzeczywistego środka MovieClipa.

**Krok 10**

W obu warstwach w klatkach nr 2 wstawmy puste klatki klawiszem. Ostatecznie listwa czasowa sceny głównej powinna wyglądać jak na rysunku obok.



**Krok 11**

Można stworzyć jeszcze przyciski, dzięki którym będziemy mogli zmieniać skalę powiększenia, można wpisywać dowolne wartości np:

```
on (release) {
    _root.skala=2
}
```

