PRZYCISK + elementy ActionScript

Lekcja oparta o ActionScript w wersji 2.0. Przycisk składa się z czterech klatek: UP, OVER, DOWN, HIT, na których projektujemy, co się stanie, gdy zajdzie zdarzenie związane z myszką. UP – gdy puszczamy przycisk myszki na obiekcie, OVER – gdy przesuwamy myszkę nad przyciskiem, DOWN – gdy wciskamy przycisk, HIT - obszar działania przycisku czyli, w które miejsce można kliknąć (aktywny obszar). Z reguły trzy pierwsze klatki są bardzo podobne do siebie. Klatka HIT może zawierać tylko np. prostokątny obszar.

PLIK W WERSJI AS2

Z menu wybieramy: Plik / Nowy / Plik Flash (ActionScript 2.0)

TWORZENIE PRZYCISKU

po kliknięciu w przycisk otworzymy stronę WWW, a po najechaniu myszą odtworzymy animację

- z menu: Wstaw / Nowy obiekt / Przycisk
- nazwa PRZYCISK
- wybieramy klatkę UP i rysujemy przycisk złożony z prostokątów
- na przycisku tworzymy napis: TEST
- na pozostałe trzy klatki wstawiamy klatki kluczowe na klatce HIT można narysować tylko sam prostokąt – aktywny obszar

AKCJA PO KLIKNIĘCIU W PRZYCISK (UP)

- wracamy do Sceny 1
- przenosimy z biblioteki na scenę PRZYCISK
- zaznaczamy przycisk
- z menu wybieramy: Okno / Operacje pojawia się okienko skryptów
- wpisujemy tekst skryptu (ramka obok)
- uruchamiamy animację CTRL+ENTER po kliknięciu – pojawi się strona WWW

ANIMACJA PO NAJECHANIU (OVER)

- edytujemy przycisk z biblioteki
- wybieramy klatkę OVER
- zaznaczamy przycisk i zmieniamy wypełnienie na czerwone po wskazaniu przyciski kolor przycisku zmienia się na czerwony

AKCJA PO WCIŚNIĘCIU (DOWN)

- edytujemy przycisk z biblioteki
- wybieramy klatkę DOWN
- grupujemy elementy
- minimalnie zwiększamy wymiary po naciśnięciu zwiększy się rozmiar, gdy puścimy przycisk myszy – wszystko wraca do normy

AKTYWNY OBSZAR (HIT)

- edytujemy przycisk z biblioteki
- usuwamy wszystkie prostokąty
- rozdzielamy tekst na mapy bitowe teraz aktywnym obszarem są tylko same litery

ANIMACJA NA PRZYCISKU

- tworzymy nowy symbol: klip filmowy o nazwie FILM
- tworzymy na klipie animację ruchu po ścieżce kółko porusza się prostokątnej ścieżce
- edytujemy PRZYCISK i wybieramy klatkę OVER
- przenosimy symbol FILM (kółko) na klatkę OVER i ustawiamy w rogu przycisku

po wskazaniu tekstu na przycisku tło zmienia kolor na czerwony i animowane kółko przelatuje naokoło przycisku











PODPOWIEDZI W PRZYCISKACH

Animacje we flash zajmują z reguły niewiele przestrzeni na ekranie. Jeżeli jest to animacja interaktywna konieczne jest umieszczenie w odpowiednich miejscach podpowiedzi dla użytkownika. Bardzo często stosuje się w tym celu przyciski z "wyskakującymi" tekstami. Nie chcemy jednak, aby podpowiedź wyskakiwała za każdym razem, gdy użytkownik wskaże przycisk (wystarczy wtedy dodać tekst w polu OVER), ale tylko, gdy "zastanawia się" – przez jakiś czas myszka wskazuje przycisk. Zamiast zwykłego tekstu w polu OVER umieścimy klip filmowy.

Po wskazaniu przycisku POMOC przez sekundę nic się nie dzieje, po czym napis POMOCY zamienia się na nowy.

- narysuj prostokąt z napisem "*POMOCY*"
- przekonwertuj go na przycisk o nazwie HELP
- w pozostałych klatkach przycisku utwórz klatki kluczowe
- wybierz klatkę OVER
- zaznacz całość
- przekonwertuj na klip filmowy
- edytuj klip
- utwórz nową warstwę
- w klatkach 1-13 obu warstw wstaw rysunek z tekstem POMOCY
- w klatce 13 warstwy 1 utwórz animację ruchu zanikanie tekstu POMOCY
- w klatce 13 warstwy 2 utwórz animację ruchu pojawianie się tekstu "Szkolna strona www..."

Przycisk powinien działać w taki sposób, aby po wyświetleniu się tekstu pomocy animacja się zatrzymała. Dokonamy tego stosując proste polecenie języka skryptowego.

- wybierz ostatnią klatkę animacji w klipie filmowym
- klawisz F9 okno operacji
- wpisz polecenie: stop();

PROSTE MENU

Menu, to uporządkowany zbiór przycisków. Nie musi być imponujący ani błyskotliwy, powinien jednak być użyteczny.

- powiel przycisk HELP nowy o nazwie DOM
- usuń klatki OVER, DOWN i HIT
- zmień napis na DOM
- wstaw trzy klatki kluczowe
- w podobny sposób utwórz przyciski PRACA i SZKOŁA
- ustaw cztery przyciski w kolumnie (patrz rysunek)

WYSKAKUJĄCE MENU

Jeżeli menu na animacji zajmuje zbyt dużą powierzchnię można je chować i pokazywać w odpowiednim momencie. Dołożymy jeszcze do tego możliwość przeciągania menu po obszarze animacji.

- zaznacz cztery przyciski na ekranie
- przekonwertuj je na symbol klip filmowy o nazwie NOWE_MENU
- edytuj symbol NOWE_MENU
- zmień nazwę warstwy na MENU
- w klatce 2 wstaw klatkę kluczową
- usuń wszystkie przyciski z klatki 1
- utwórz dwie nowe warstwy: TŁO i PRZYCISKI
- przesuń warstwę TŁO na dół listy
- w klatce 2 warstwy PRZYCISKI wstaw klatkę kluczowa
- utwórz w niej dwa małe przyciski nad menu: większy PRZESUŃ i mniejszy OTWÓRZ (*patrz rysunek*)
- wklej je w tym samym miejscu w klatce 1 warstwy PRZYCISKI

РОМОС	Y

Sz	kolna strona www
	ma adres
	zso.bobowa.eu

POMOCY

DOM

PRACA

SZKOŁA

	a
L 0	 $\rightarrow \bullet$

- do klatki 2 warstwy TŁO wstaw klatkę kluczową
- w klatce 2 warstwy TŁO narysuj przeźroczysty prostokąt obejmujący całe menu
- w klatce 1 warstwy TŁO narysuj przeźroczysty prostokąt obejmujący górne przyciski

Dodajemy polecenia skryptowe

- zaznacz przycisk PRZESUŃ na warstwie PRZYCISKI w klatce 1
 - wpisz polecenie on (press) { startDrag ('''', false); } on (release) { stopDrag (); } Jeśli wciśniemy przycisk myszy (PRESS) na przycisku PRZESUŃ będzie można przesuwać całe menu po obszarze klipu (STARTDRAG). Jeżeli przycisk myszy zwolnimy (RELEASE) kończymy przesuwanie menu (STOPDRAG).
- to samo polecenie wpisz do tego przycisku w klatce 2
- w klatce 2 zaznacz przycisk OTWÓRZ
- w klatce 1 zaznacz przycisk OTWÓRZ
 - wpisz polecenie
 on (release) { gotoAndStop (2); }
 Jesteśmy w klatce 1 widać tylko górny pasek. Zwolnienie przycisku myszy na przycisku OTWÓRZ spowoduje, że przesuniemy się do klatki 2 widoczne będzie całe menu
- wstaw na samej górze warstwę AKCJA
 - w obu klatkach kluczowych warstwy AKCJA wpisz polecenie *stop();*

To nie jest animacja, która może kręcić się wkoło. Wszystkim sterują przyciski menu, dlatego po każdej klatce zatrzymujemy akcję

Po uruchomieniu animacji przechodzimy do klatki 1 – widać tylko dwa górne przyciski: PRZESUŃ i OTWÓRZ. Klikanie w przycisk OTWÓRZ spowoduje skok do klatki 2, w której widać całe menu, a przycisk OTWÓRZ ma już inne polecenie – skok do klatki 1.

widok menu z pozycji klatki 1 i klatki 2 pokazują poniższe rysunki



AKCJE PRZYCISKU

gdy wciśniemy przycisk
gdy puścimy
gdy wskazujemy
gdy kończymy wskazywać
gdy zaczynamy przeciągać
gdy kończymy przeciągać

