

Основы анимации на основе Flash-технологий

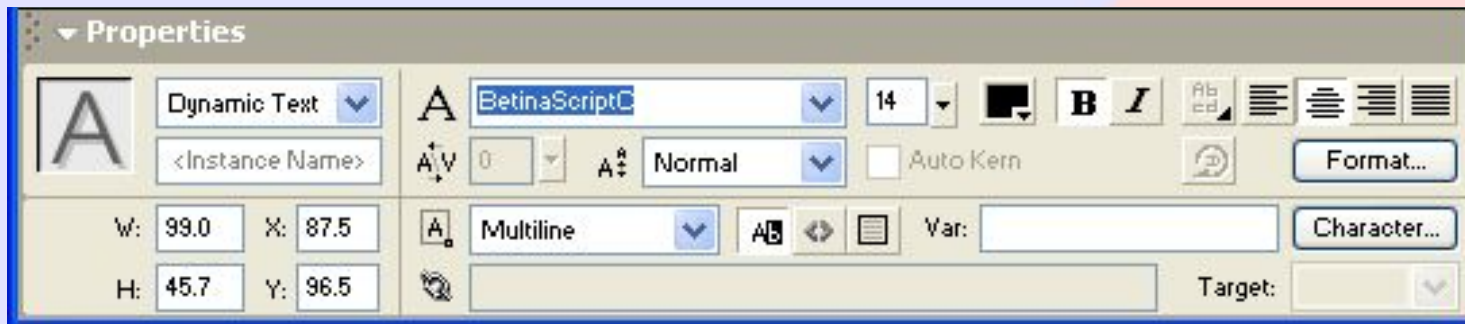
Динамический текст



Single Line (Однострочное);

Multiline (Многострочное);

Multiline no wrap (Многострочное без переносов);



ТИПЫ СИМВОЛОВ



Графический символ (Graphic symbol)

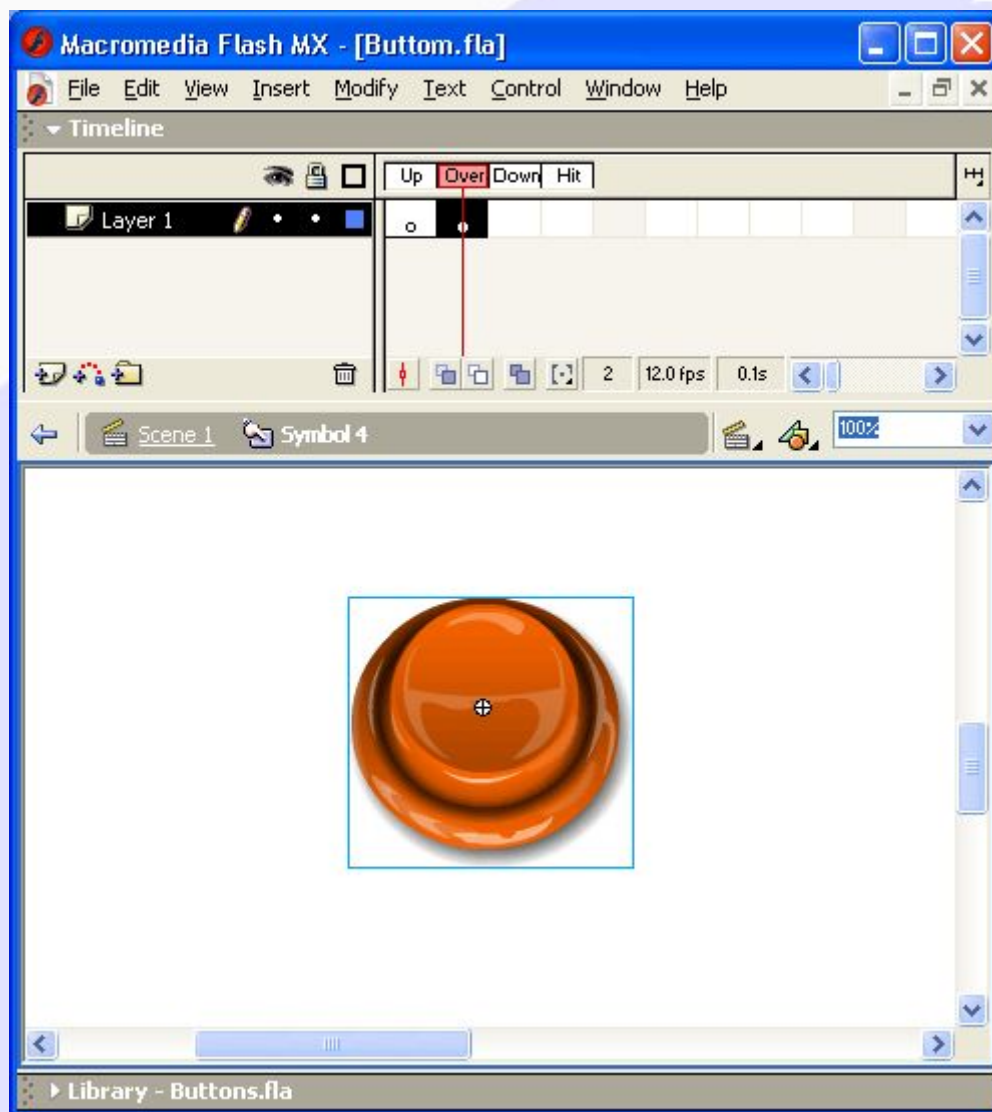
Символ-кнопка (Button symbol)

Символ-клип (Movie clip symbol)

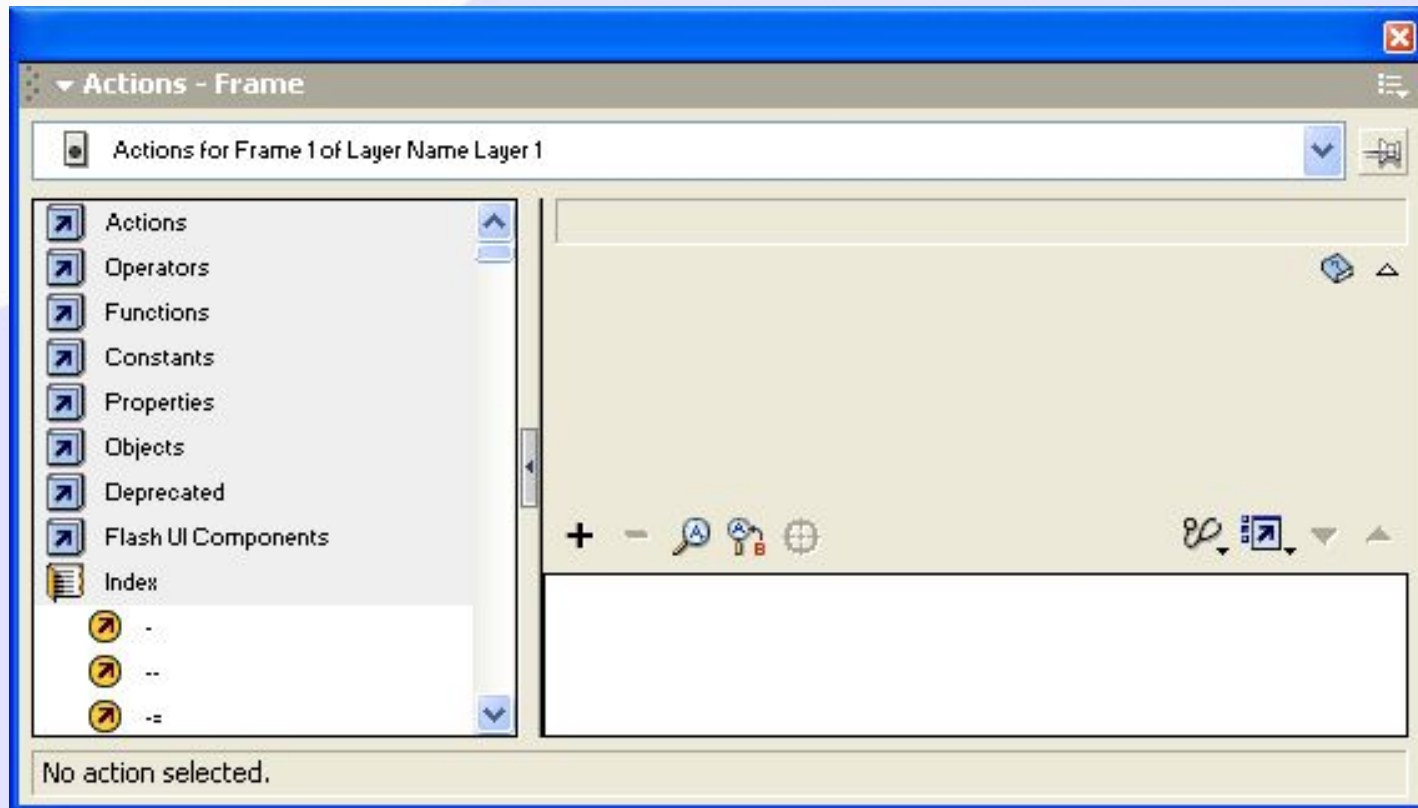
Преобразование в символ существующего объекта



Создание кнопок



Панель Actions



Классы



Movie (Объекты фильма);

Core (Объекты ядра);

Client/Server (Объекты клиент-серверной среды исполнения);

Authoring (Объекты среды разработки).

Объекты класса *Movie*



Button (Кнопка)

MovieClip (Клип)

Mouse (Мышь)

Key (Клавиатура)

Color (Цвет)

Sound (Звук)

Stage (Стол)

TextField (Текстовое поле)

TextFormat (Формат текста)

Объекты класса *Core*



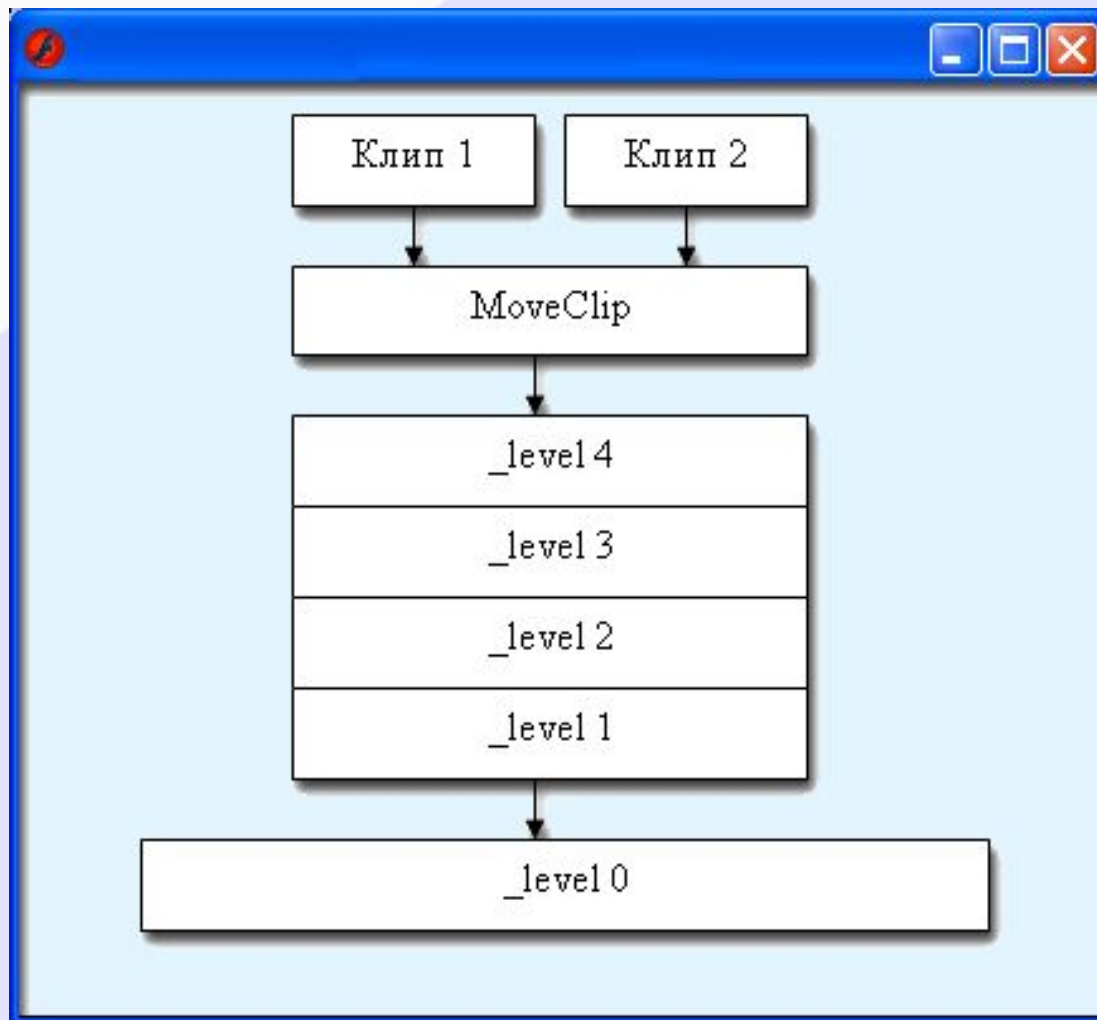
Math (Математика)

Number (Число)

String (Строка)

Date (Дата)

Иерархия временных диаграмм, загруженных в Flash-плеер



Режим Normal Mode



The screenshot displays an IDE window titled "Actions - Button" for "Actions for B1 (arcade button - blue)". The main editor area shows an "evaluate" action with the expression `arguments.callee`. Below this, a code block is visible:

```
on (release) {  
  arguments.callee;  
}
```

The status bar at the bottom indicates "Line 2: arguments.callee;". A context menu is open over the code, showing "Normal Mode" selected. To the right, a cascading menu structure is visible, including "Client/Server", "LoadVars", and "XMLSocket".

Go To

Play и Stop

Toggle High Quality

Stop All Sounds

Get URL

FSCCommand

Load Movie и Unload Movie

Tell Target

Типы событий для кнопки



Press

Release

Release Outsid

Key Press

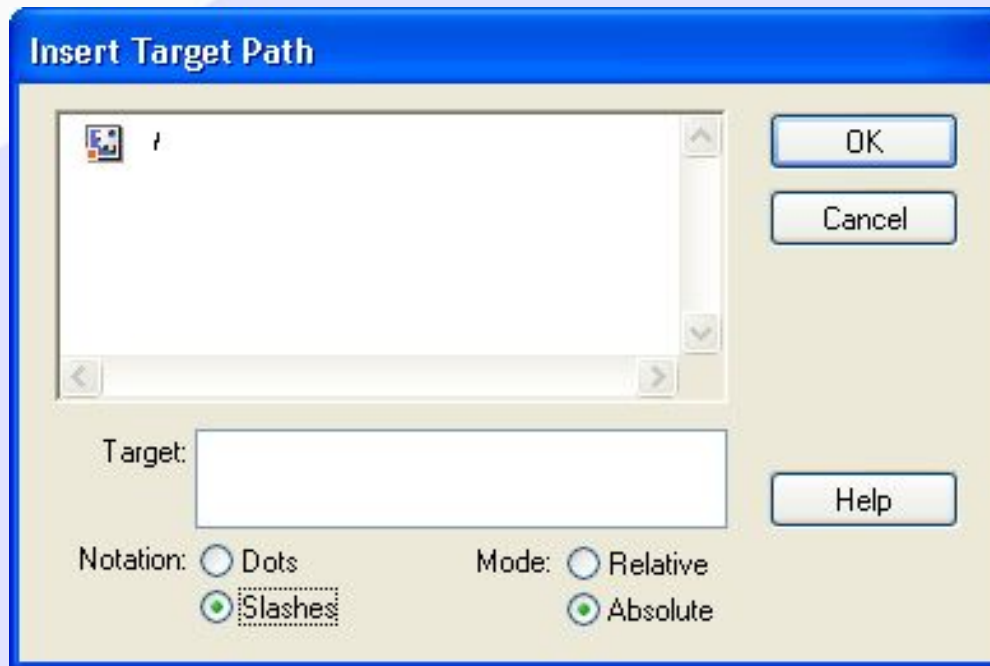
Roll Over

Roll Out

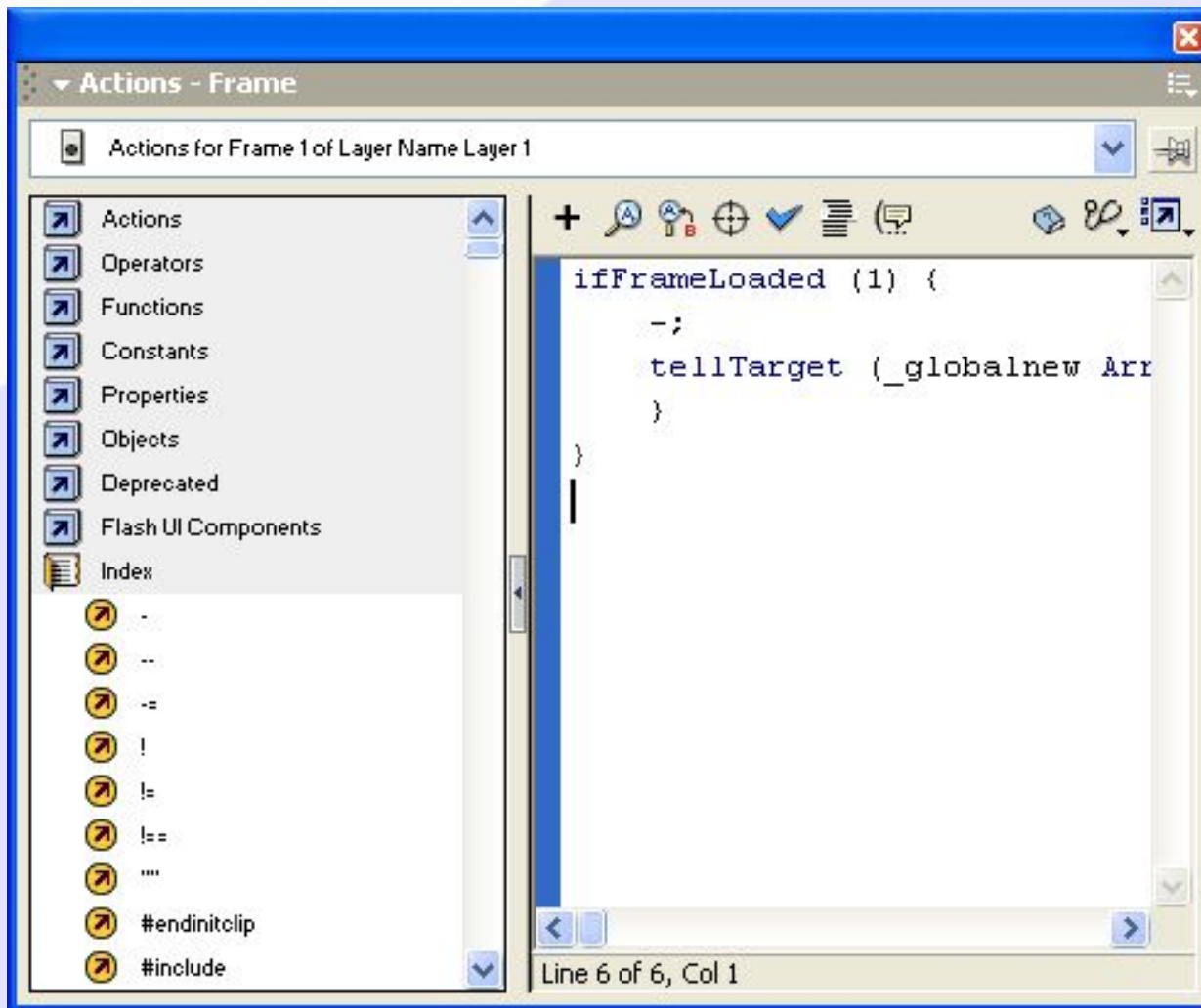
Drag Over

Drag Out

Формат окна Insert a target path



Режим Expert Mode



Переход по заданному URL



getURL(...)

url,

_self

_blank

_parent

_top ,

Don't send (Не отправлять)

Send using GET (Отправить, используя GET)

Send using POST (Отправить, используя POST)

Основные действия с Movie Clip и свойства MC



play()

stop()

gotoAndPlay()

gotoAndStop() :

_x, _y

_xscale, _yscale

_width, _height

_rotation

_alpha

_visible

Пути



```
this  
_parent  
_root
```

```
leaf.play();  
_parent.tree.leaf.stop();  
_root.banner._visible = false;
```

GetProperty()



```
on (release) {  
    _root.xpos = getProperty ( _target, _x );  
    _root.ypos = getProperty ( _target, _y );  
    _root.xscale = getProperty ( _target, _xscale );  
    _root.yscale = getProperty ( _target, _yscale );  
    _root.alpha = getProperty ( _target, _alpha );  
    _root.rotation = getProperty ( _target, _rotation );  
}
```

```
on (release) {  
    _root.xpos = this._x;  
    _root.ypos = this._y  
    _root.xscale = this._xscale;  
    _root.yscale = this._yscale;  
    _root.alpha = this._alpha;  
    _root.rotation = this._rotation;  
}
```

setProperty()



```
on (release) {  
    setProperty ("_level0.mouse", _x, xpos);  
}
```

```
on (release) {  
    setProperty ("_level0.mouse", _y, ypos);  
}
```

```
on (release) {  
setProperty ("_level0.mouse", _xscale, xscale);  
}
```

```
on (release) {  
setProperty ("_level0.mouse", _yscale, yscale);  
}
```

```
on (release) {  
setProperty ("_level0.mouse", _alpha, alpha);  
}
```

```
on (release) {  
setProperty ("_level0.mouse", _rotation, rotation);  
}
```

```
on (release) {  
  setProperty ("_level0.mouse", _visibility, visibility);  
}
```



```
setProperty ("_level0.mouse", _visibility, visibility);  
_root.mouse._visibility = visibility;  
_level0.mouse._visibility = visibility;
```

duplicateMovieClip()



```
on (release) {  
duplicateMovieClip ("box", "box2", 1);  
}
```

```
on (release) {  
duplicateMovieClip("box", "box2", 1);  
setProperty ("box2", _x, "200");  
}
```

```
on (release) {  
duplicateMovieClip("box", "box2", 1);  
_root.box2._x=200;  
}
```

```
on (release) {  
  count = 1;  
  while (count<20) {  
    _root.box.duplicateMovieClip("boxx"+count, count);  
    _root["boxx"+count]._x = random(550);  
    _root["boxx"+count]._y = random(150);  
    _root["boxx"+count]._xscale = random(150);  
    _root["boxx"+count]._yscale = random(150);  
    _root["boxx"+count]._alpha = random(100);  
    count += 1;  
  }  
}
```

Создание меню через MC.nextFrame()



```
on (release) {  
    if (!a) {  
        _root.menu2.nextFrame();  
    } else {  
        _root.menu2.prevFrame();  
    }  
    a=1-a;  
}
```