Лекция # 2

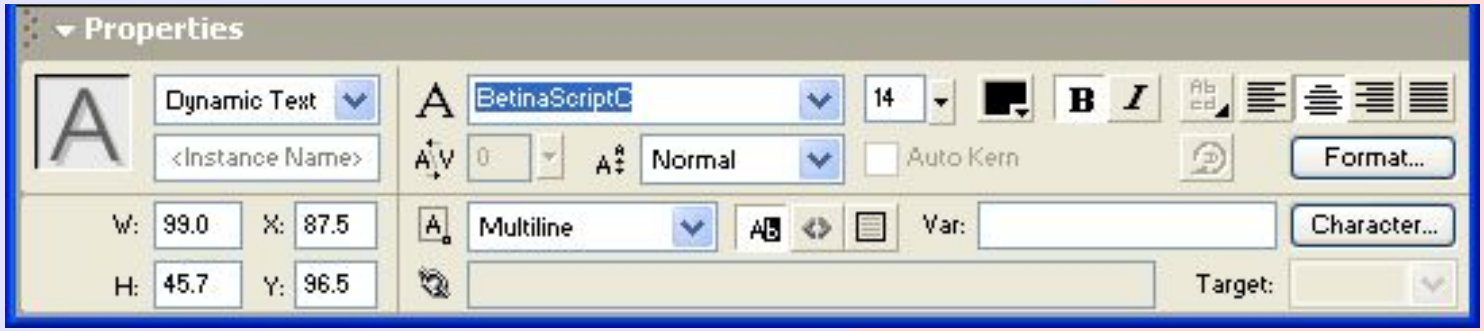
# Основы анимации на основе Flash-технологий

# Динамический текст

*Single Line* (Однострочное);

*Multiline* (Многострочное);

*Multiline no wrap* (Многострочное без переносов);

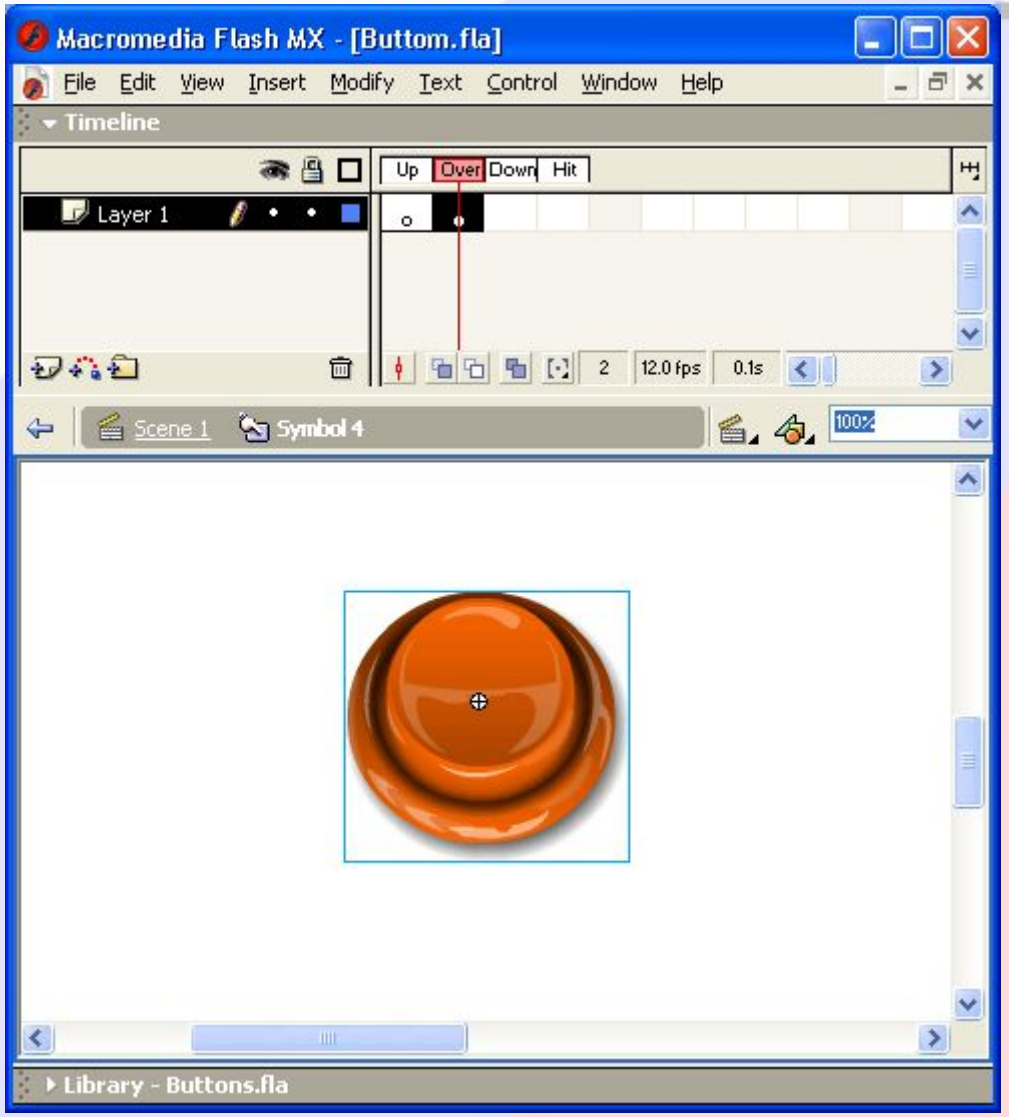


# Типы символов

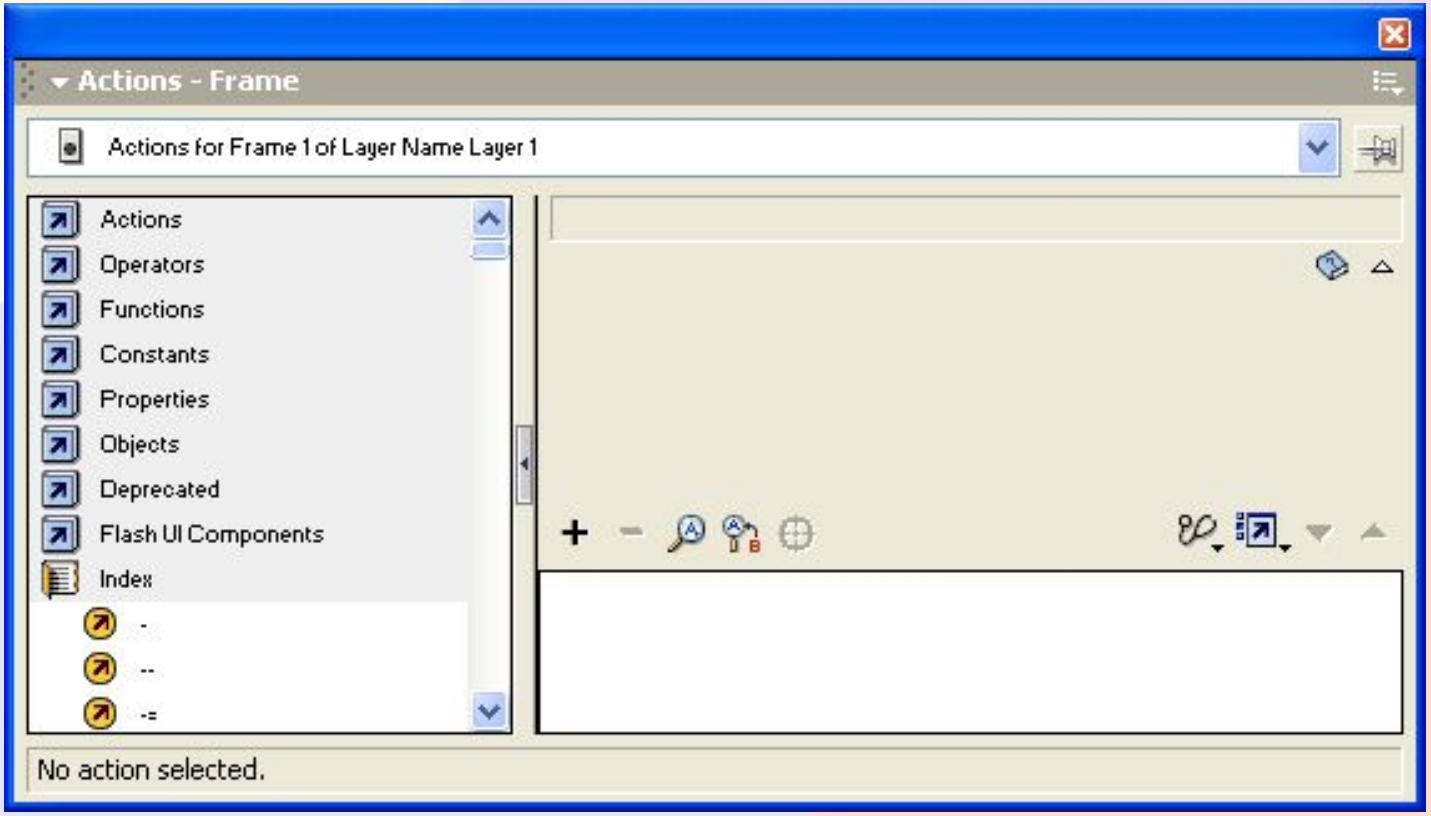
***Графический символ*** (*Graphic symbol*)
***Символ-кнопка*** (*Button symbol*)
***Символ-клип*** (*Movie clip symbol*)

# 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*

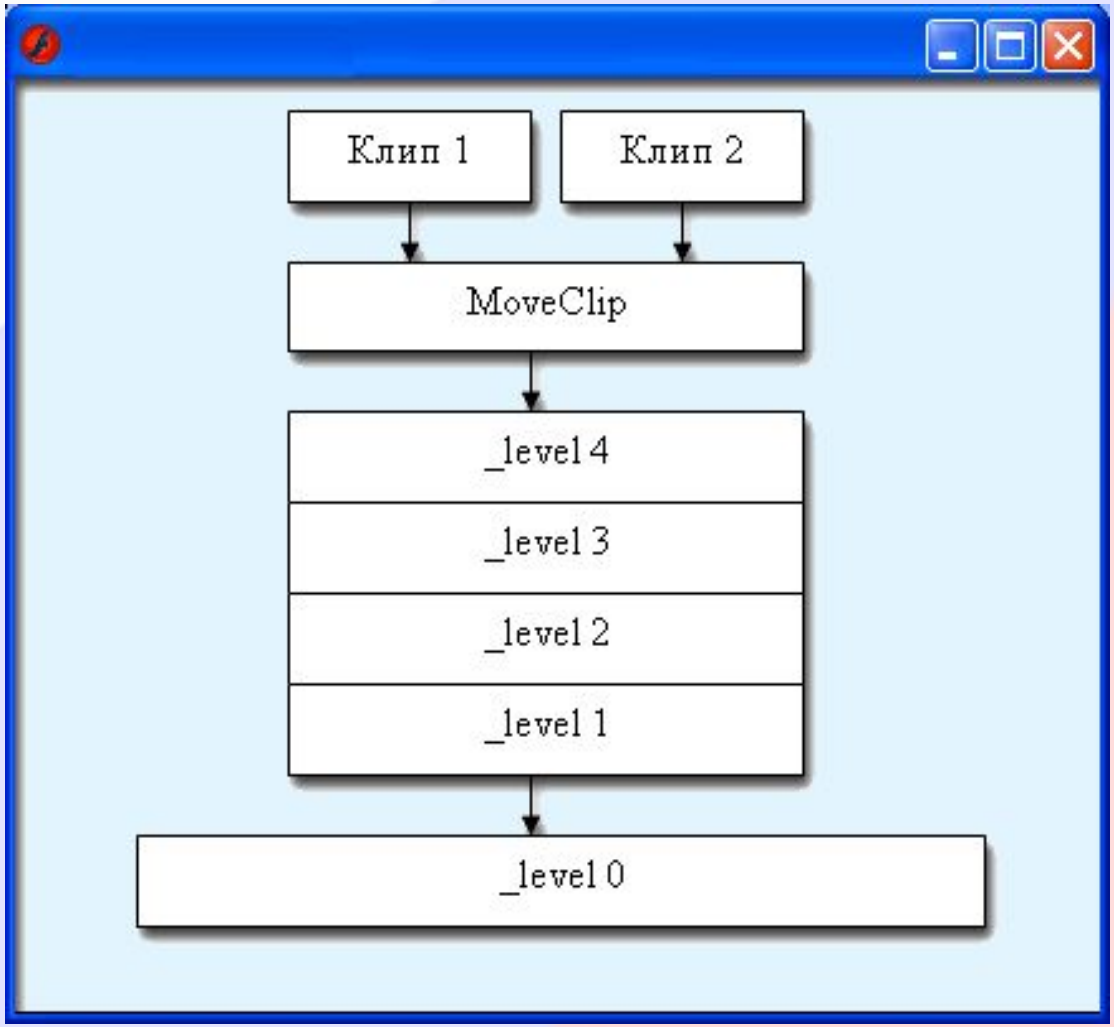
*Math* (Математика)

*Number* (Число)

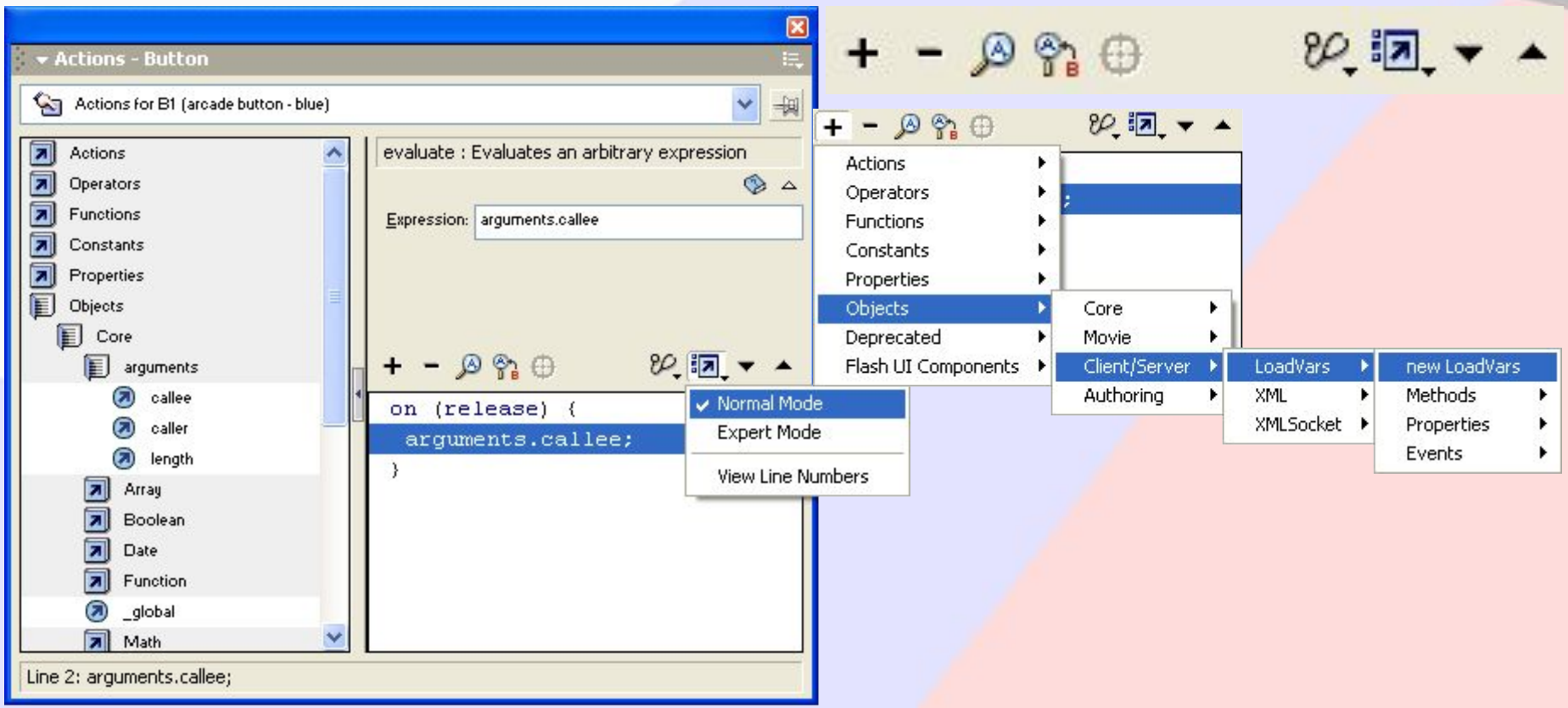
*String* (Строка)

*Date* (Дата)

# Иерархия временных диаграмм, загруженных в Flash-плеер



# Режим Normal Mode



*Go To*

*Play* и *Stop*

*Toggle High Quality*

*Stop All Sounds*

*Get URL*

*FSCommand*

*Load Movie* и *Unload Movie*

*Tell Target*

# Типы событий для кнопки

*Press*

*Release*

*Release Outsid*

*Key Press*

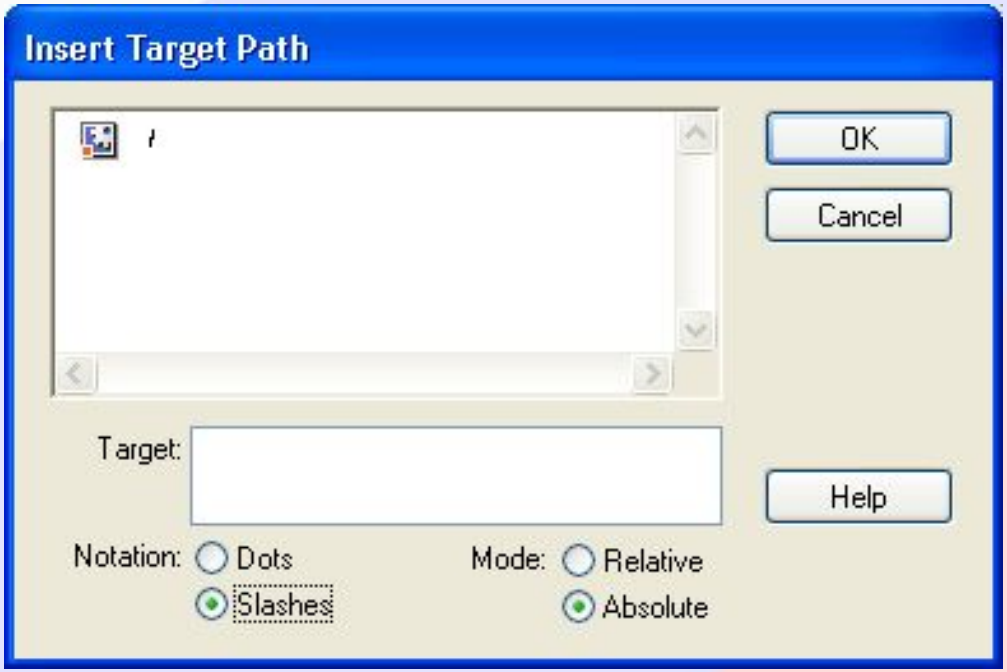
*Roll Over*

*Roll Out*

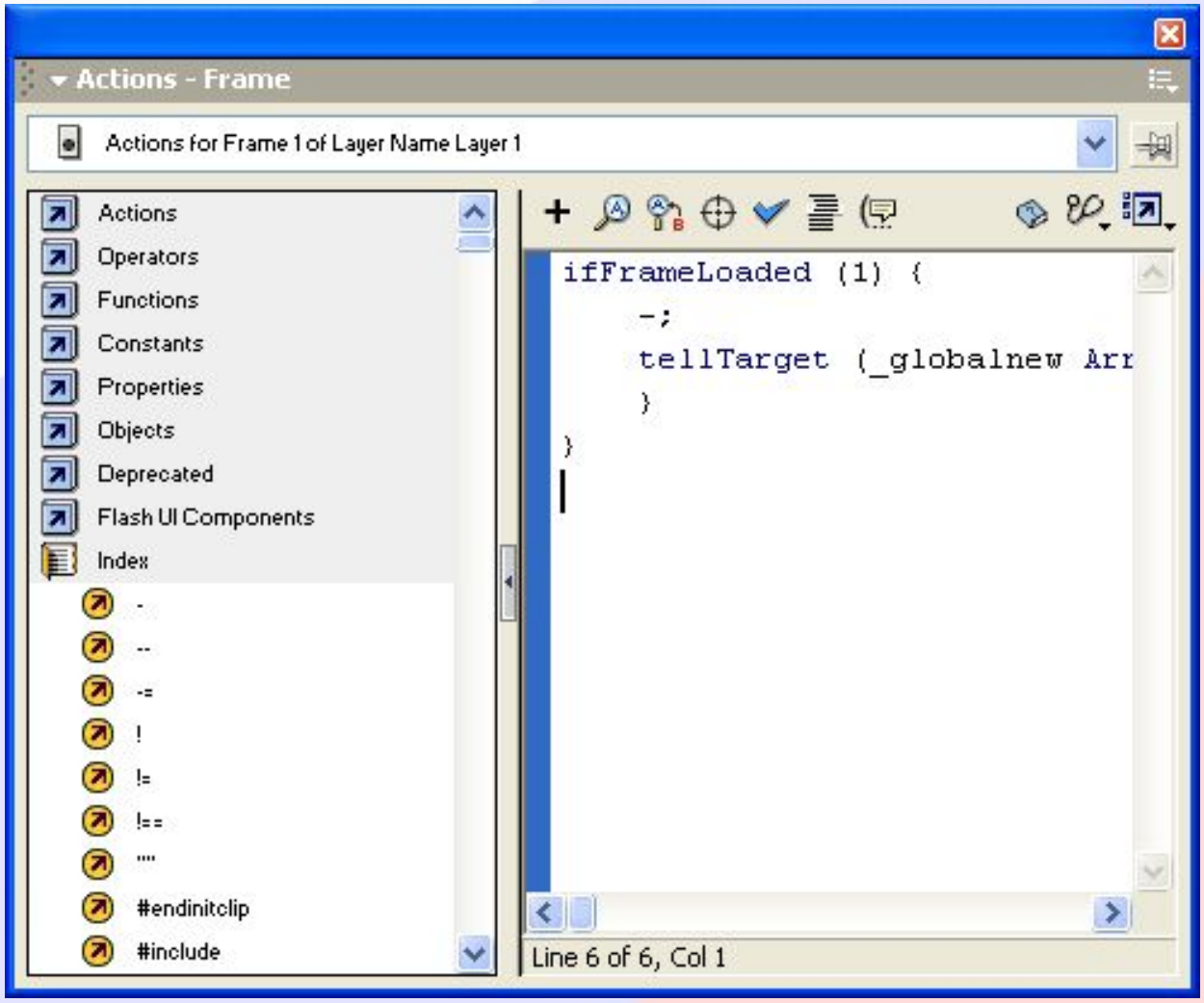
*Drag Over*

*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;
}
```