

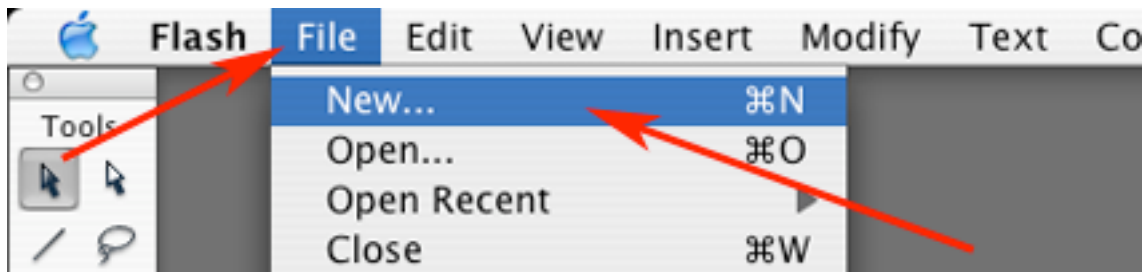
Zastosowanie zmiennej globalnej do sterowania animacją interaktywną. Flash MX 2004

Akademia Sztuk Pięknych w Łodzi
Wydział Grafiki i Malarstwa
Katedra Projektowania Graficznego

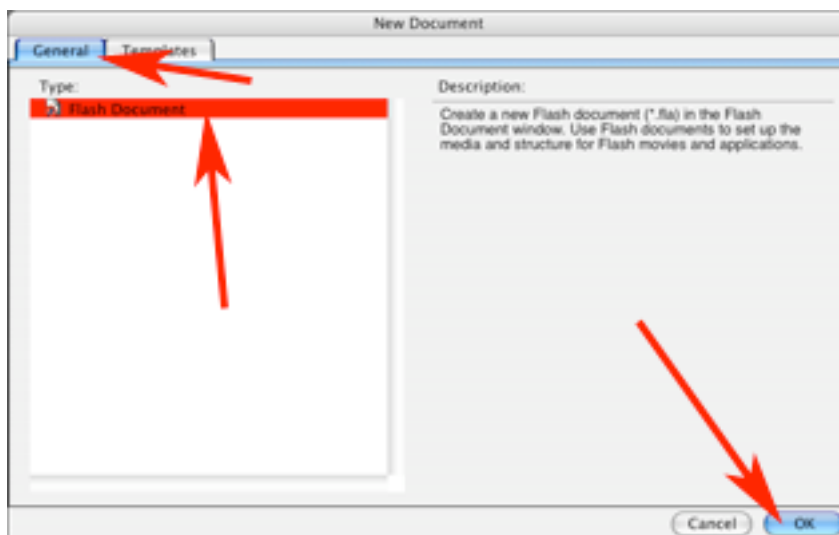
Jakub Balicki V 2005r.

1) W tym tutorialu poznasz podstawy definiowania i użycia zmiennych globalnych - wykorzystane do manualnego (za pomocą przycisku dostępnego dla widza) korygowania wyświetlania animacji.

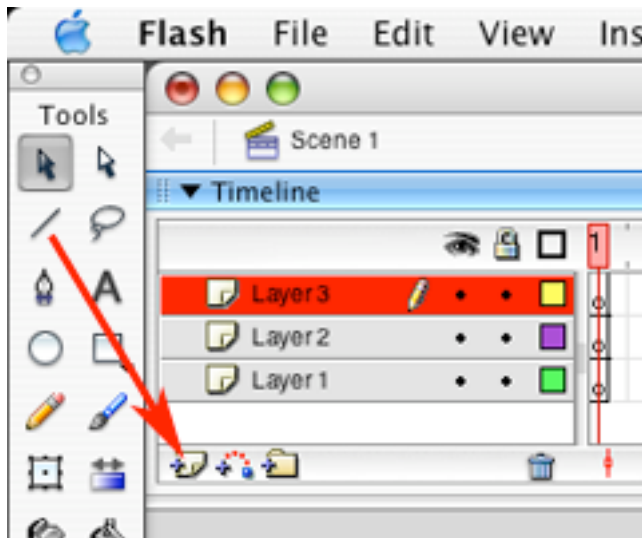
Uruchom program Flash MX 2004. Utwórz nowy plik...



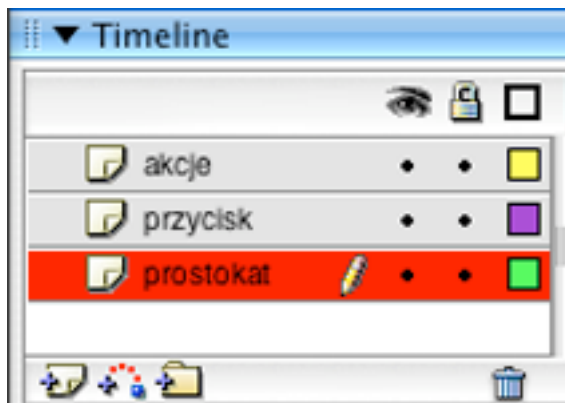
2) ...o nastawch domyślnych (550x400 pixeli w 12 klatkach na sekundę).



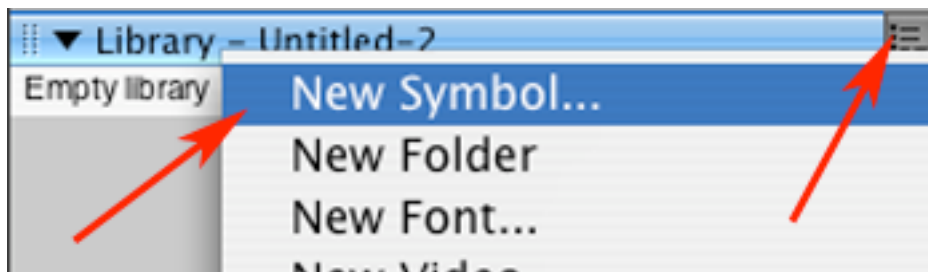
3) Utwórz w nim 3 warstwy.



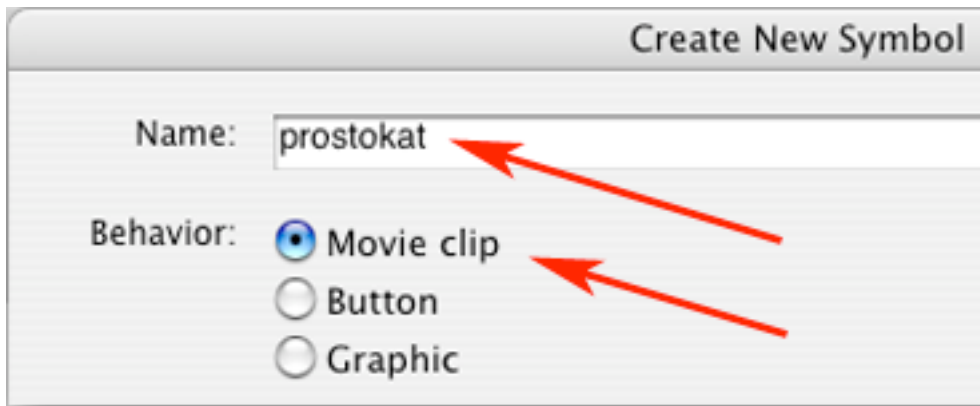
4) Nazwij je (poczynając od góry): akcje, przycisk, prostokat.



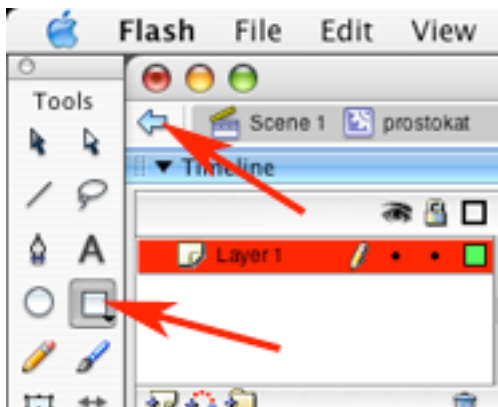
5) W Library utwórz nowy symbol...



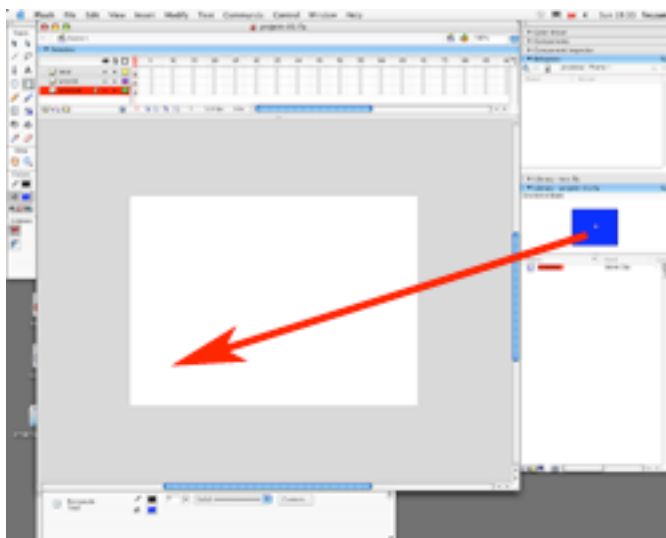
6) ...typu Movie Clip, nazwij go 'prostokat'.



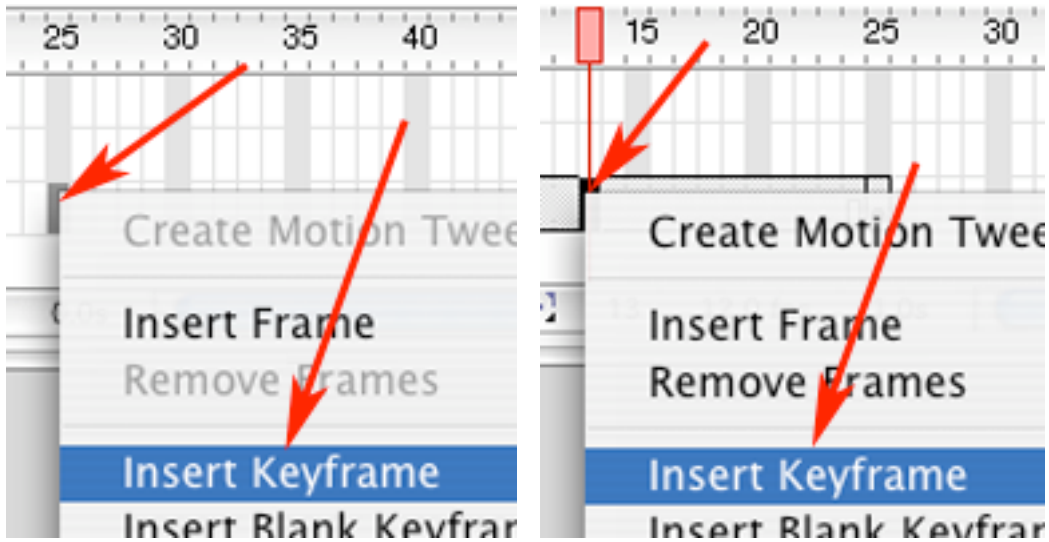
7) Narysuj niezadufy prostokąt i powróć do kompozycji.



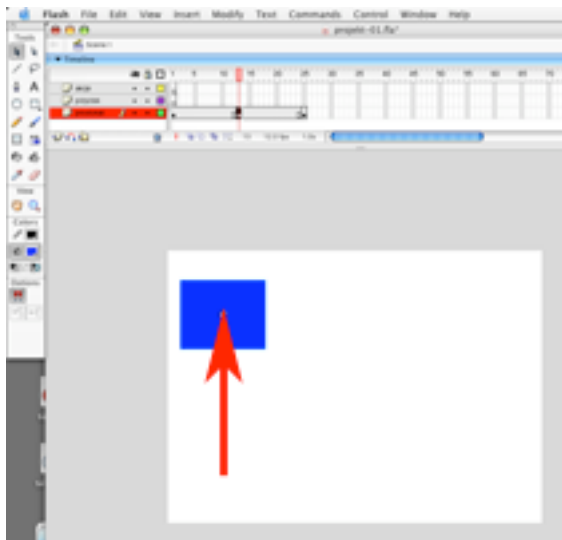
8) Pracując w warstwie 'prostokat' na klatce 1 przeciągnij z palety Library obiekt 'prostokat' w prawy dolny róg kompozycji.



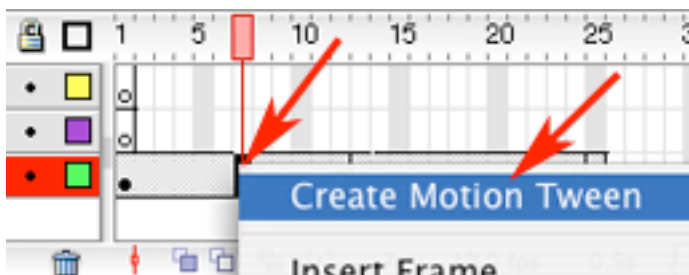
9) W warstwie 'prostokat' dodaj klucz na klatce 25, a następnie dodaj kolejny na klatce 13.



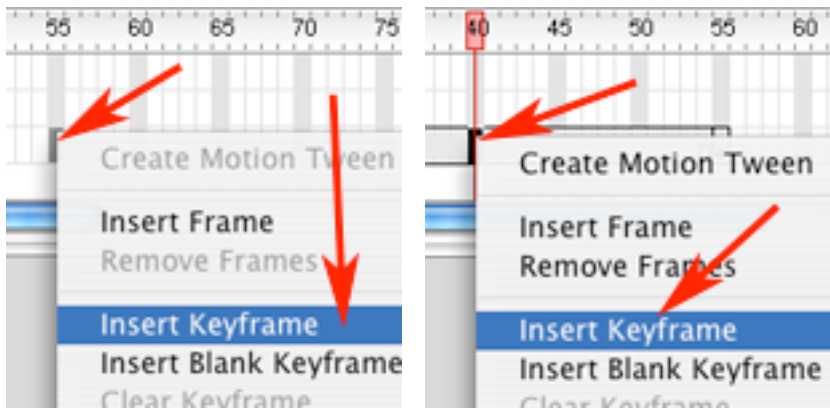
10) Przesuń w klatce 13 prostokąt w okolice lewego górnego rogu kompozycji.



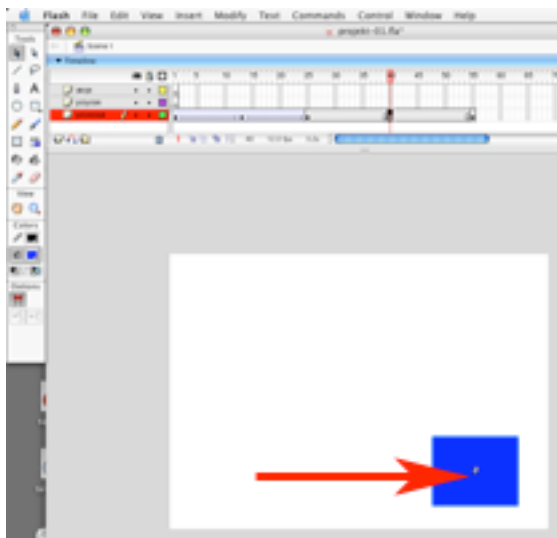
11) Dodaj Motion Tween pomiędzy klatkami 1 i 13 oraz 13 i 25.



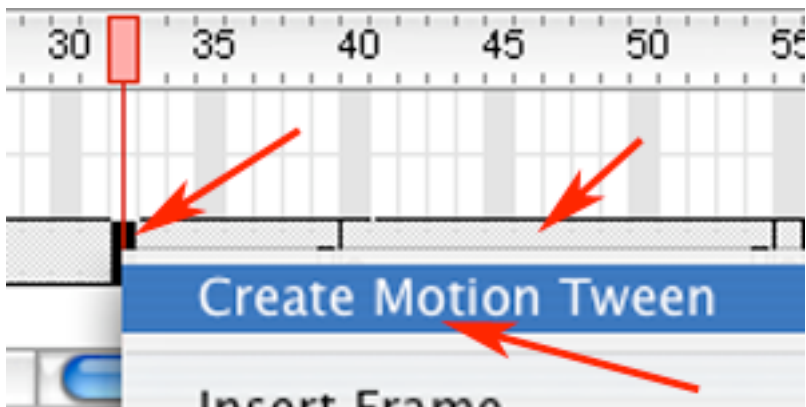
12) Dodaj klucze na klatkach 55 i 40.



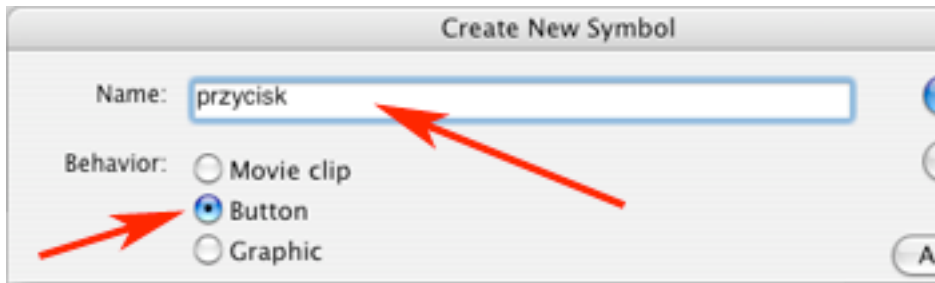
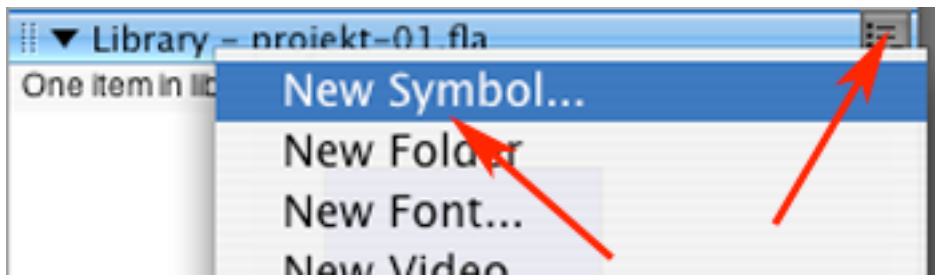
13) W klatce 40 przesuń prostokąt w okolice prawego dolnego rogu kompozycji.



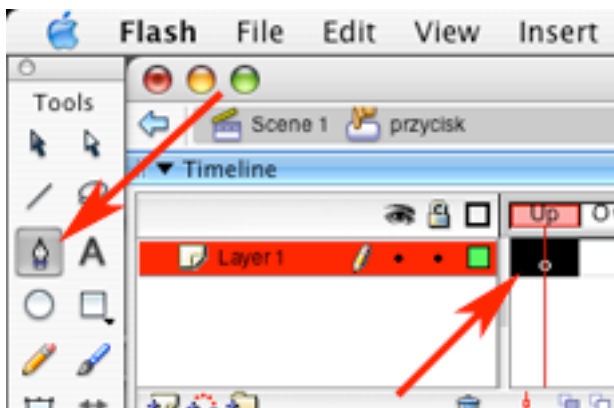
14) Dodaj Motion Tweeny pomiędzy klatkami 25 i 40 oraz 40 i 55.



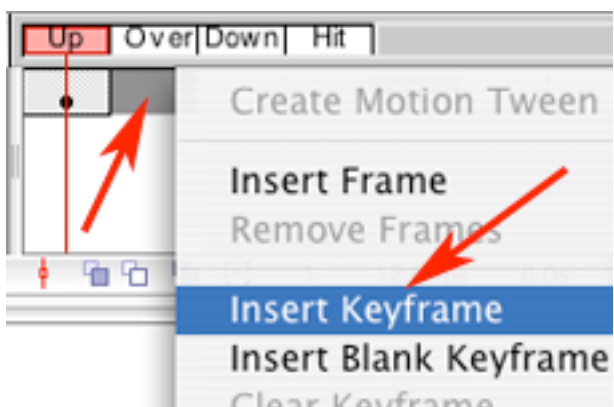
15) W Library utwórz nowy symbol typu Button i nazwij go: przycisk.



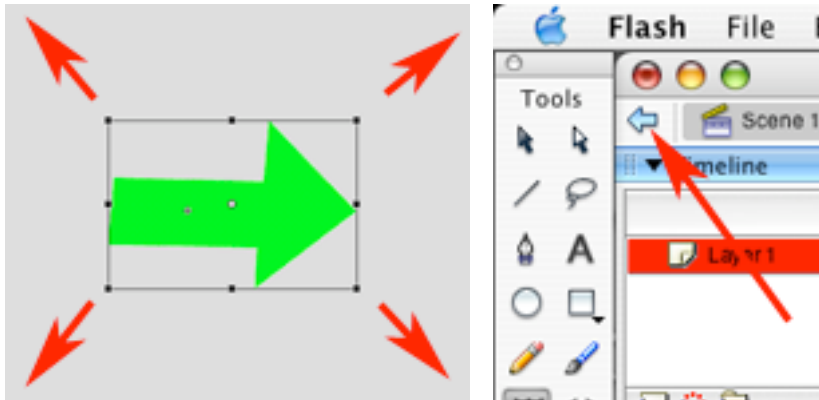
16) Pracując w stanie Up narzędziem piórko narysuj strzałkę.



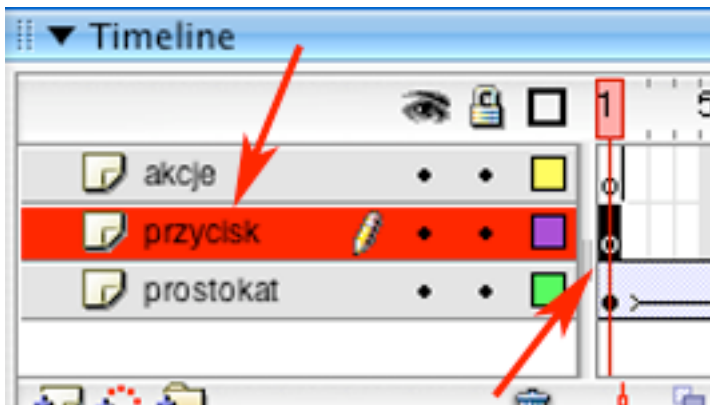
17) Następnie w stanie Over dodaj klucz.



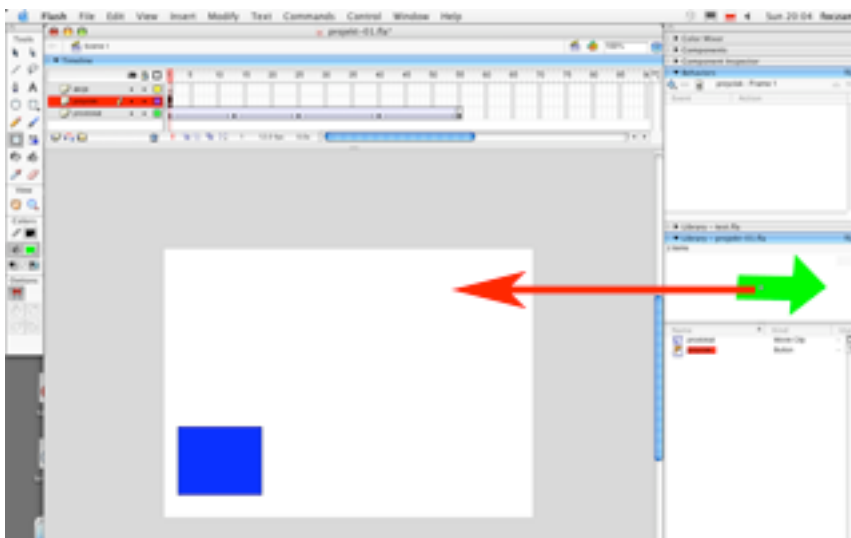
18) Pracując w stanie Over powiększ nieznacznie strzałkę. Następnie powrót do kompozycji.



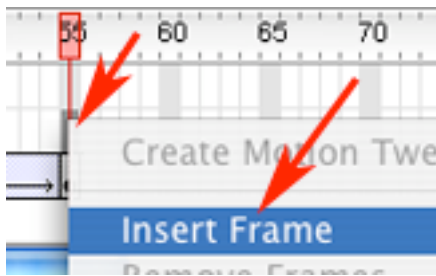
19) Pracując w warstwie 'przycisk' w klatce 1...



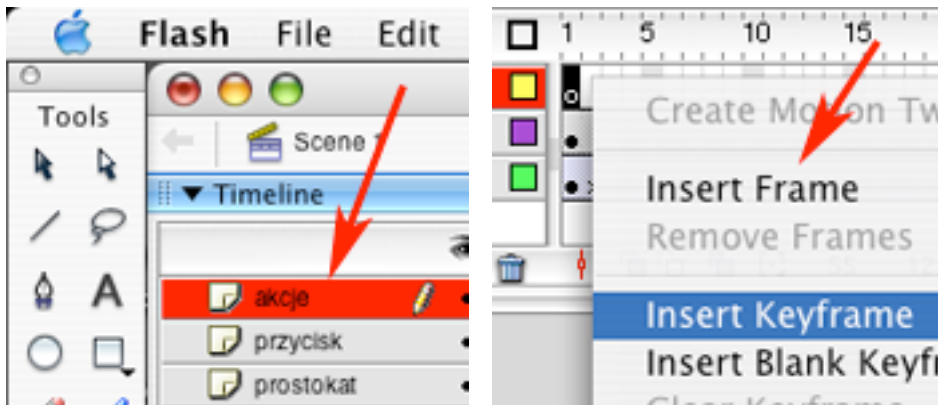
20) Dodaj do kompozycji przycisk-strzałkę umieszczając ją w prawym górnym rogu.



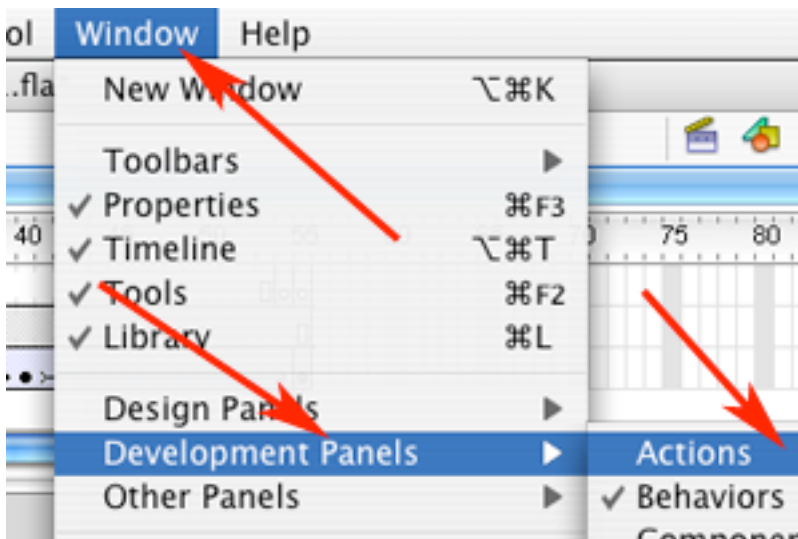
21) W klatce 55 na warstwie 'przycisk' dodaj klatkę.



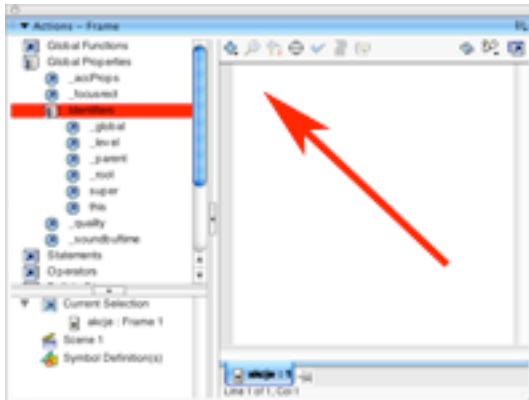
22) Przejdź do pracy na warstwie 'akcje' i dodaj klucze w klatkach o numerach: 2, 24, 25, 54 i 55.



23) W warstwie 'akcje' zaznacz klatkę 1 i otwórz okno Actions.

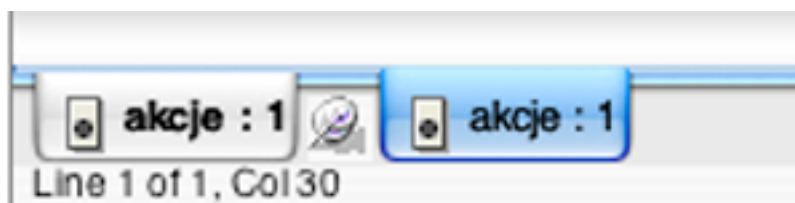
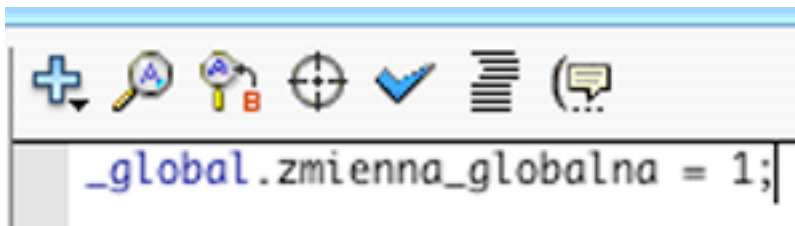


24) Pojawi się okno Actions. zwróć uwagę na obszar zaznaczony strzałką - tam będziesz musiał wpisać polecenie tworzące zmienną globalną.



25) Wpisz: `_global.zmienna_globalna = 1;`
W wyniku tego fragmentu skryptu powstanie pod wpływem polecenia "`_global`" zmienna globalna o nazwie "zmienna_globalna" o wartości początkowej równej 1. W tej zmiennej będziesz przechowywał numer klatki, do której wykonywany będzie przeskoczenie w klatce 24.

Następnie musisz uaktywnić wpisany fragment skryptu klikając w ikonę pinezki. Zwróć uwagę, że gdy wpisywałeś komendę `_global` - po wpisaniu ostatniej litery stała się ona niebieska - na bieżąco została sprawdzona poprawność wpisanego tekstu i podświetlona rozpoznana komenda.



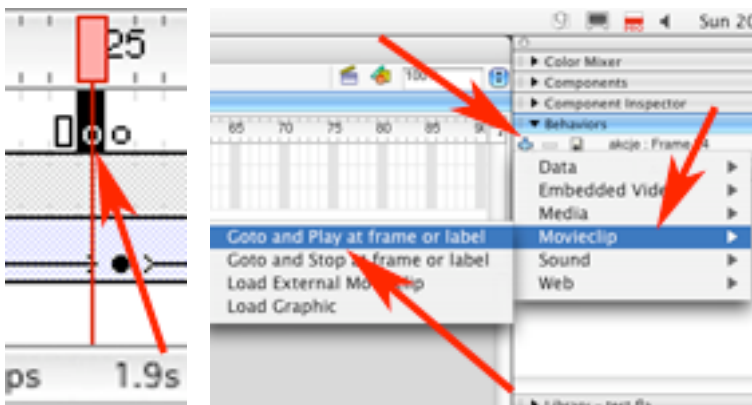
26) Zaznacz teraz klatkę 2 i kliknij dwukrotnie w pinezkę by ją odszplić/przyszpilić



27) Wpisz: "zmienna_globalna = 1" w ten sposób animacja zawsze przechodząc przez klatkę 2 będzie nadawała Twojej zmiennej wartość 1. zamknij okno Actions.



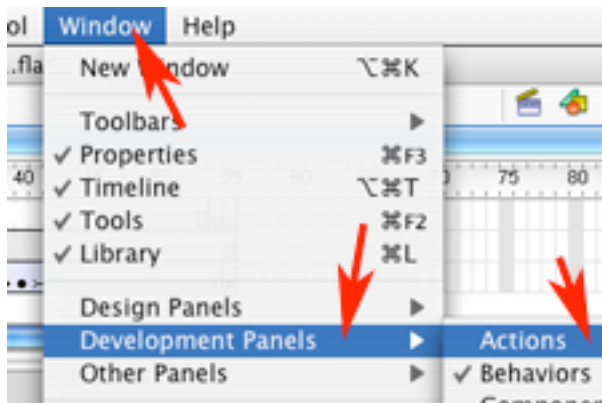
28) Wybierz klatkę 24 i w palecie Behaviors (klikając w ikonę niebieskiego plusa) dodaj akcję MovieClip -> Goto and Play Frame or Label.



29) Potwierdź domyślną (acz dla Ciebie niewłaściwą) wartość klikając w OK.



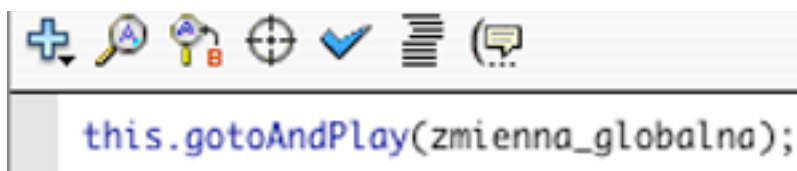
30) Czas poprawić utworzony w kroku 29 fragment skryptu. Otwórz Actions, kliknij dwukrotnie w pinezkę i widzisz, że...



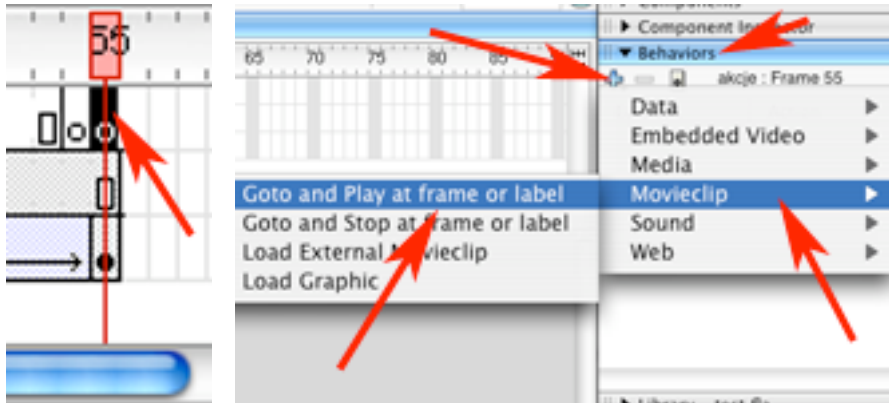
31) ...w tej chwili wygląda on jak na obrazku poniżej.



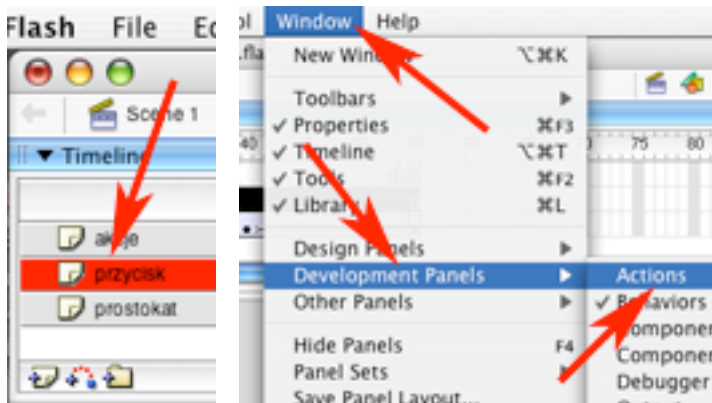
32) Przeedytuj wpis na: this.gotoAndPlay(zmienna_globalna);
Dzięki temu będzie dokonywany skok do klatki o wartości zapisanej w powyższej zmiennej.



33) Przejdź do klatki 55 i w palecie Behavior dodaj akcję MovieClip -> Goto and Play Frame or Label. Następnie klikając w OK potwierdź domyślną wartość równą 1. dzięki temu po odtworzeniu sekwencji, w której prostokąt przesuwa się w lewo i w prawo, animacja powróci do klatki 1.



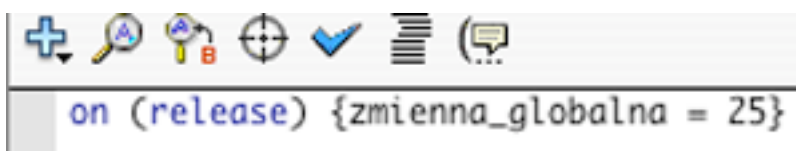
34) Przejdź do warstwy przycisk, zaznacz przycisk czarną strzałką i wywołaj okno Actions.



35) Kliknij dwukrotnie w pinezkę by ją odzypilić/przyszpilić, a następnie...



36) ... wpisz: `on (release) {zmienna_globalna = 25}`
 Teraz naciśnięcie tego przycisku powoduje zmianę wartości zmiennej na równą 25 co w ostatecznym wyniku będzie owocowało przeskokiem do klatki o tym numerze.



37) nagraj plik, a następnie sprawdź działanie animacji (Control -> Test Movie).
Jeśli nie popełniłeś błędu - to uzyskasz animację z poruszającym się z góry na dół i z powrotem prostokątem. Jednakże w wyniku kliknięcia w przycisk w kształcie strzałki - prostokąt po dojechaniu do dolnej pozycji będzie robił wypad w prawo, a następnie ponownie powracał do pionowego ruchu wzdłuż lewej krawędzi kadru.

