

ЛАБОРАТОРНАЯ РАБОТА «ДОБАВЛЕНИЕ КНОПОК»

Задание 1: создать простую кнопку для сайта или флеш-ролика.

1. Создадим новый документ и в панели PROPERTIES -SIZE укажем размеры нашей будущей кнопки (например, 70×25 px).

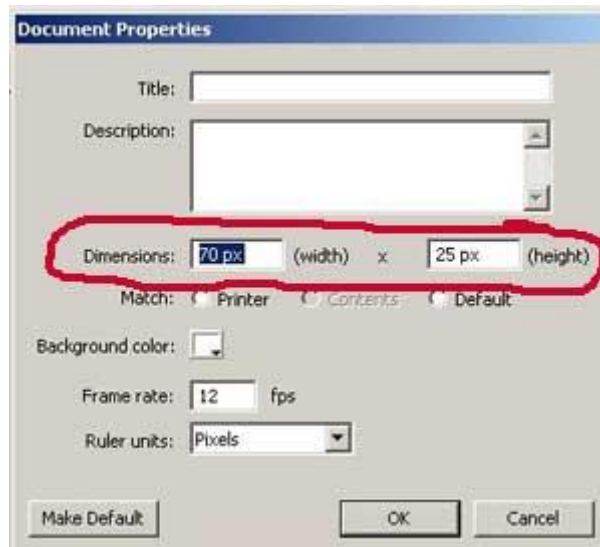


Рис.1. Задание размера кнопки

2. Затем выбираем инструмент RECTANGLE TOOL (R) и в разделе опций выбираем опцию SET CORNER RADIUS. Вводим значение скругления углов прямоугольника (например, 15), затем в разделе настроек цвета, в палитре контура, отменяем создание контура.

3. Следующим шагом создаем нашу будущую кнопку.

Выбрав инструмент SELECTION TOOL (V) выделяем форму будущей кнопки, Затем кликнув правой кнопкой мыши, в контекстном меню выбираем CONVERT TO SYMBOL... (F8) и ставим радио переключатель на BUTTON.



Рис.2. Создание нового символа-кнопки

Выбрав пункт контекстного меню EDIT или дважды кликнув по кнопке, мы попадаем в режим редактирования символа.

Обратите внимание на панель TIMELINE, она состоит из четырех кадров:

UP - обычный вид кнопки,

OVER- вид кнопки при наведении на нее курсором,

DOWN- вид кнопки при нажатии,

HIT- активная область кнопки.

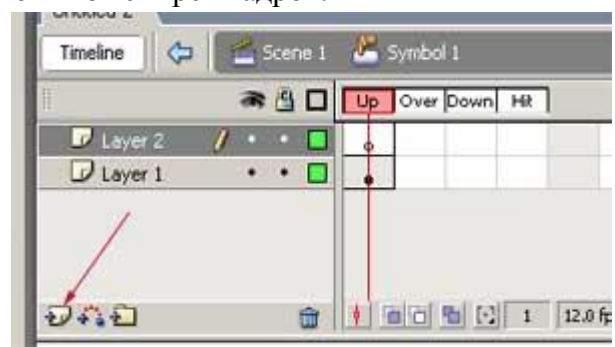


Рис.3. Вид временной шкалы при создании кнопки

4. Создадим новый слой, кликнув по иконке INSERT LAYER, скопируем в него ключевой кадр UP из первого слоя, для этого выделим первый слой и в контекстном меню ключевого кадра UP выберем COPY FRAMES. Затем переходим на второй слой и в контекстном меню того же кадра выбираем PASTE FRAMES.

5. Переходим в панель COLLOR MIXER (SHIFT+F9) из раскрывающегося списка TYPE выбираем LINEAR, настраиваем градиентную заливку. В примере для левого ползунка выбран цвет #012B54, а для правого #D6CEF4.

6. Выбираем инструмент GRADIENT TRANSFORM TOOL (F) и поворачиваем заливку на 90 градусов.

7. Выбираем инструмент FREE TRANSFORM TOOL (Q) и, удерживая клавишу ALT, слегка уменьшим второй слой, передвигая угловой маркер, до тех пор, пока первый слой не будет виден по краям.



Рис.4. Заливка для кнопки

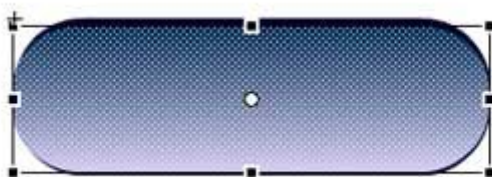


Рис. 5. Настройка слоев в заливке кнопки

8. Создаем еще один слой кликнув по иконке INSERT LAYER, на нем при помощи инструмента RECTENGLE TOOL (R) нарисуем блик предварительно настроив заливку, для левого и правого ползунка выбираем белый цвет для правого ползунка ставим значение прозрачности (ALPHA) 3%. Выбираем инструмент GRADIENT TRANSFORM TOOL (F) и поворачиваем заливку на 90 градусов.



Рис.6. Настройка блика

9. Добавим еще один слой и при помощи инструмента TEXT TOOL (T) создадим надпись на кнопке.



Рис.7. Надпись на кнопке

10. Преобразуем текстовое поле в изображение: дважды применим команду BREAK APART меню MODIFY или сочетание клавиш (CTRL + B).

Задание 2: добавить кнопке свойство интерактивности.

1. Откроем файл с кнопкой и перейдем в режим редактирования символа, дважды кликнув по символу нашей кнопки или выбрав в контекстном меню команду EDIT.

2. Кнопка будет реагировать на наши действия следующим образом: при наведении курсора кнопка будет менять цвет на зеленый, при нажатии возвращался бы прежний цвет, но цвет надписи становился бы белым. За внешний вид кнопки в момент наведения на нее курсором отвечает кадр OVER.

Выделим этот кадр во всех слоях и в контекстном меню выберем команду INSERT KEYFRAME.

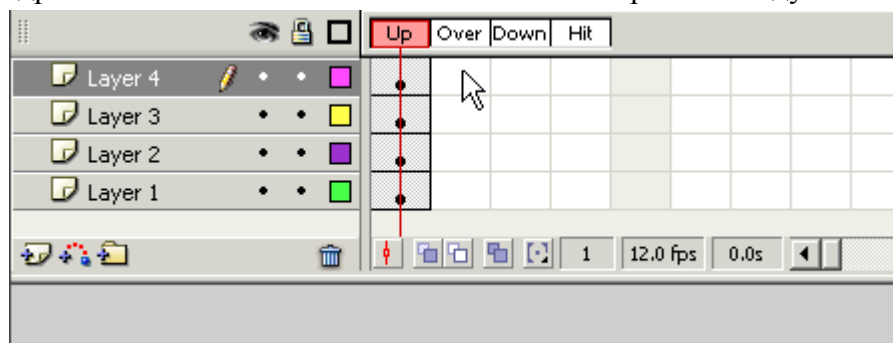


Рис.8. Добавление ключевого кадра во вкладку OVER

3. Выделим второй слой, там находится градиентная заливка нашей кнопки. Затем в панели COLOR MIXER изменим градиентную заливку кнопки, для левого ползунка выберем цвет #009900, для правого #A3FED9. Протестировать работу кнопки можно нажав CTRL+ENTER.

4. так как мы решили, что при нажатии на кнопку цвет кнопки будет таким же, как в обычном состоянии, то мы просто скопируем кадр UP для всех слоев и вставим его в кадр DOWN (COPY FRAMES, PASTE FRAMES).

5. Выделим четвертый слой, там у нас расположена надпись кнопки и в панели COLOR MIXER поменяем цвет надписи на белый. Можно снова протестировать работу кнопки, CTRL+ENTER.

6. Кнопка готова, но надо задать ее активную часть. По умолчанию активная область кнопки ограничена графическим содержимым кнопки, но если мы хотим увеличить или уменьшить активную область, то это делается в кадре HIT.

Можно сделать активную область кнопки равной блику кнопки. Для этого скопируем любой из трех ключевых кадров третьего слоя (там расположен блик нашей кнопки) и вставим его в кадр HIT. Протестируем работу кнопки CTRL+ENTER.

Задание 3: добавить к кнопке звук

1. Откроем файл с кнопкой. В меню FILE выберем команду IMPORT → IMPORT TO LIBRARY и, удерживая клавишу CTRL выберем звуки, которые будем использовать, и нажимаем кнопку ОТКРЫТЬ.

Звуки, которые мы выбрали тут же появляются в библиотеке рядом с символом кнопки.

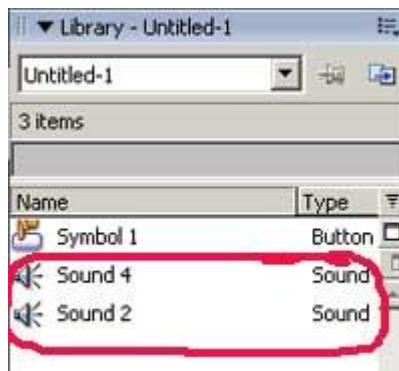


Рис.9. Добавление звука в библиотеку

2. Кликнув дважды по символу кнопки, перейдем в режим редактирования символа.

Добавим еще один слой, выделим кадр OVER в этом слое и вставим ключевой кадр (INSERT KEYFRAME). В панели PROPERTIES из раскрывающегося списка SOUND выберем звук, который должен воспроизводиться при наведении на кнопку. Протестируем клип (CTRL+ENTER).



Рис.10. Добавление звука для его воспроизведения при наведении на кнопку

3. Теперь то же самое сделаем для кадра DOWN, только выберем звук, который будет воспроизводиться при нажатии на кнопку. И снова протестируем клип (CTRL+ENTER).

4. Теперь введем код, который будет управлять нашей кнопкой. Для этого сначала перейдем на основную сцену и выделим кнопку при помощи инструмента SELECTION TOOL.



Рис.11. Добавление управляющего кода

Откроем панель ACTIONS (F9) и введем следующий код:

```
on (release) {getURL("http://www.flashtutorials.ru", "_blank");}
```

Адрес ссылки можно ввести свой. Тестируем ролик (CTRL+ENTER).