

Тема 4. Управление мультимедийными клипами и их публикация в исполнимые exe-файлы и на Web-страницах

1. Создать для озвученного на предыдущем занятии анимационного ролика «Из жизни жуков» на новом слое 3 кнопки для остановки, запуска анимации, возврата к началу воспроизведения и дать им соответствующие имена «Пуск», «Стоп», «Назад».
2. Создать новый слой и открыть окно «Действия», нажав функциональную клавишу F9. Остановить автоматическое воспроизведение анимации в первом кадре, записав в окне редактора кода команду **stop();**. Создать соответствующий код на языке **ActionScript 3.0** для каждой кнопки - прослушиватель события **addEventListener(MouseEvent.CLICK,f1)** с запуском соответствующих функций **f1, f2, f3**, выполняющих при обработке события **event:MouseEvent** соответственно методы **play()** – запуск, **stop()** – остановка и **gotoAndStop(0)** – возврат в начало к начальному кадру с остановкой.
3. Сохранить отредактированный ролик и создать откомпилированный вариант ролика, нажав клавиши Ctrl/Enter и проиграв его в окне Flash-плеера, встроенного в редактор Adobe Animate.
4. Опубликовать ролик в конечный exe-файл, для чего необходимо выполнить команду в редакторе «Файл/Параметры публикации...», в открывшемся окне выбрать режим публикации «Проектор Win» и нажать кнопку «Опубликовать». После этого будет создан exe-файл независимого приложения, в который включается Flash Player и который будет выполнять все созданные программные анимации на языке **ActionScript 3.0** и использованные типы синхронизации звука.
5. Для публикации на Web-странице созданного ролика со звуком и управлением кнопками необходимо, прежде всего, сохранить файл анимационного ролика «Из жизни жуков» под другим именем и в другой папке, затем преобразовать его в формат **HTML5 Canvas**, выполнив команду редактора «Команды/Преобразовать в другой формат документа». В результате преобразования весь программный код в окне «Действия» будет закомментирован.
6. Для восстановления управления анимационным роликом в формате **HTML5 Canvas** необходимо набрать в окне «Действия» в первом кадре на отдельном слое документа новый программный код уже на языке **JavaScript** с учетом особенностей его применения для управления содержанием на Web-странице примерно следующим образом (для остальных кнопок – остановки и перехода в первый кадр необходимо произвести соответствующие изменения):

```
this.stop();  
this.but1.addEventListener("click",f1.bind(this));  
function f1(args){this.play();}
```

*При этом необходимо учесть, что в формате **HTML5 Canvas** звук будет воспроизводиться только как событийный, другие типы синхронизации звука в этом формате не работают!*

7. Опубликовать ролик в новом формате на Web-странице, нажав клавиши Ctrl/Enter (при этом компьютер должен быть подключен к Интернет, так как при публикации будет идти обращение к библиотеке CreateJS, которая вызывается по указанному http-адресу).

ЗАМЕЧАНИЕ. Для публикации ролика на Web-странице без подключения к Интернет необходимо вместо подключения к библиотеке CreateJS по http-адресу вызвать автономный файл библиотеки CreateJS, указав на него напрямую в соответствующем теге `<script>` html-разметки страницы публикации.

8. Опубликовать аналогичным образом на Web-страницах созданную в предыдущем задании по **Теме 3** озвученную карту Минска, опубликовав их в формате **HTML5 Canvas** и действуя, согласно указаниям в п. 5 этой инструкции (синхронизация

«Начать» не будет работать, поскольку в этом формате сохраняется только тип звука «Событие»).

9. Опубликовать созданные ранее анимации движения змеи и человека по траектории как отдельное приложение в формате exe-файла в соответствии с указаниями в п. 4 инструкции.