

Лабораторна робота 2.5

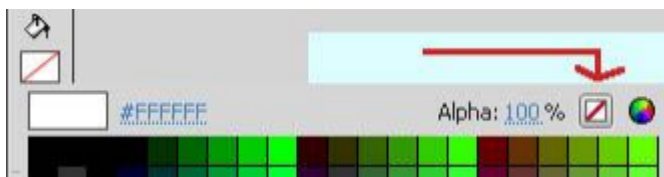
Ознайомлення з інтерфейсом програми *Macromedia Flash*.

Мета роботи: Робота з текстом у програмі *Macromedia Flash*. Створення анімованого *Flash*-банера засобами програми *Macromedia Flash*.

Завдання роботи: Навчитися створювати анімований *Flash*-банер засобами програми *Macromedia Flash*. Навчитися працювати з текстом.

Хід роботи:

1. Створення основи. Обираємо один з стандартних форматів для банера : 468 x 60. Другий крок – це вибір фону.
2. Створення полів (рамок) вашого банера.
3. Створюємо окремий шар (*layer*), в якому будемо малювати тільки рамки (щоб у майбутньому вони не заважали анімації). Цей шар повинен знаходитися вище, ніж основний.
4. Оберіть інструмент чотирикутник *Rectangle Tool* у панелі інструментів.

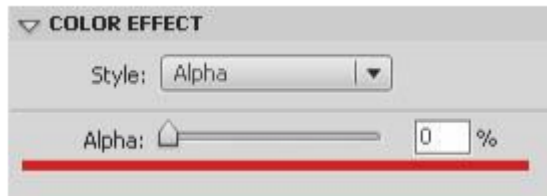


5. Зберігаємо файл і публікуємо його (*Shift+F12* або ж пункт *File -> Publish*). У папці зі збереженим файлом повинен з'явитися однойменний *html*- файл. Запускаємо його – банер повинен відобразитися у браузері.

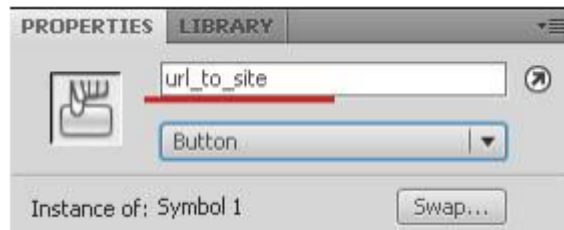


Результат

6. Створюємо ще один шар (*layer*) над тими двома, що уже наявні у шкалі часу (*timeline*).
7. Вибираємо інструмент чотирикутник (*rectangle tool*) і вимикаємо цього разу контури (клікаємо на іконку, перекреслену червоним кольором в панелі вибору кольорів для контурів (*stroke color*)).
8. Знову обводимо повністю нашу сцену (колір заливки не має значення, оскільки цей елемент буде прозорим).
9. Конвертуємо дану заливку на символ, але при цьому **ОБОВ'ЯЗКОВО** вибираємо тип символу *Button*. Після створення у ефектах кольору вибираємо абсолютну прозорість:



10. У полі *instance-name* пишемо назву символу (наприклад *url_to_site*), яка потім буде використовуватися для створення коду посилання.



11. Активуємо кадр, в якому розміщена кнопка, і вставляємо туди наступний код:

```
url_to_site.addEventListener (MouseEvent.CLICK, clickHandler);
function clickHandler (event:MouseEvent):void{
navigateToURL (new URLRequest ("http://адреса_вашого_сайту/"),
"_blank");
}
```

12. Зберігаємо та публікуємо банер.

13. Якщо ви все зробили правильно – то при запуску згенерованого html-файла банер буде активним і при кліку переводитиме вас на потрібний сайт.

Контрольні питання:

1. Опишіть алгоритм створення кнопки засобами програми *Macromedia Flash*.
2. Опишіть алгоритм створення фону для банера засобами програми *Macromedia Flash*.
3. Яким чином потрібно зберігати створений банер, щоб він відкривався у браузері, а кнопки були інтерактивними?