

Памятка по работе в программе «Macromedia Flash»

1. Установки параметров ролика

Установка холста ролика 640x480, 800x600 или другое

Установка частоты смены кадров, длительность от 0.01 до 120 кадров в секунду

Ширина и высота холста в ролике в пикселях, сантиметрах, миллиметрах, дюймах, точках

Цвет фона

2. Создание Ролика

Рисуем объект в 1 кадре и нажимаем клавишу F6, при этом осуществляется переход на кадр 2, дорисовываем и переходим на кадр 3 и т.д. для просмотра ролика нажимаем **CTRL Enter**

3. Создание кнопки

Вставить - новый значок выбираем «клавиша» и пишем имя КНОПКА и ок.

Над Над Вниз Нажатие

Первый кадр это вид кнопки без нажатия

Второй кадр это вид кнопки когда наведена мышь

Третий кадр это когда на неё нажали

Четвертый кадр это область реагирования кнопки

Для сохранения нажимаем **CTRL E** или Сцена 1, для вставки кнопки, вызываем библиотеку, нажимаем Окна - библиотека или **CTRL L** и перетаскиваем кнопку из окна библиотеки в нужный кадр.

4. Заставим кнопку работать

Выделяем кнопку, нажимаем клавишу F9 и пишем `on (press){gotoAndPlay(2);}`

При нажатии на кнопку идем и играем с кадра №2 или выбираем

Global Functions- Movie Clip Control- on - press и ставим курсор между { } и

Global Functions - Timeline Control- gotoAndPlay и в скобках номер кадра с которого играть

5. Остановка ролика

Создаем ролик, на слое, выбираем кадр где нужно сделать остановку, нажимаем F9 и пишем `stop();` или выбираем

Global Functions - Timeline Control - stop

6. Сохранение ролика

В меню выбираем сохранить, тип файла имя.fla, это расширение исходника, который в будущем можно изменять.

7. Заставим двигаться объект

Рисуем объект, выделяем его, затем Изменить (Преобразовать) - Группировать или

CTRL G, потом нажимаем на 30 кадр на линейке и F6, потом правой клавишей мыши на

линейке где номера кадров и выбираем создать промежуточное отображение, получается стрелка,

встаем на последний кадр и передвигаем объект, нажимаем **CTRL Enter**, наблюдаем движение

8. Установка рабочего окна

В меню просмотреть выбираем : линейки, сетка - отобразить сетку, увеличение - масштаб от 25%-800%.

9. Загрузка звука

Нажимаем **CTRL R** или в меню файл, выведение, вывести на стадию и загрузить файл.

Создаем новый слой выбираем в меню вставить- шкала времени - слой.

Затем встаем на слой и выбираем в свойствах - звук - звуковой файл.

Чтобы остановить звук, необходимо сделать последний звуковой кадр ключевым, нажать клавишу

F6, встать на последний кадр и нажать клавишу F9 и Global Functions - Timeline Control -

`stopAllSounds` и получится запись `stopAllSounds();`