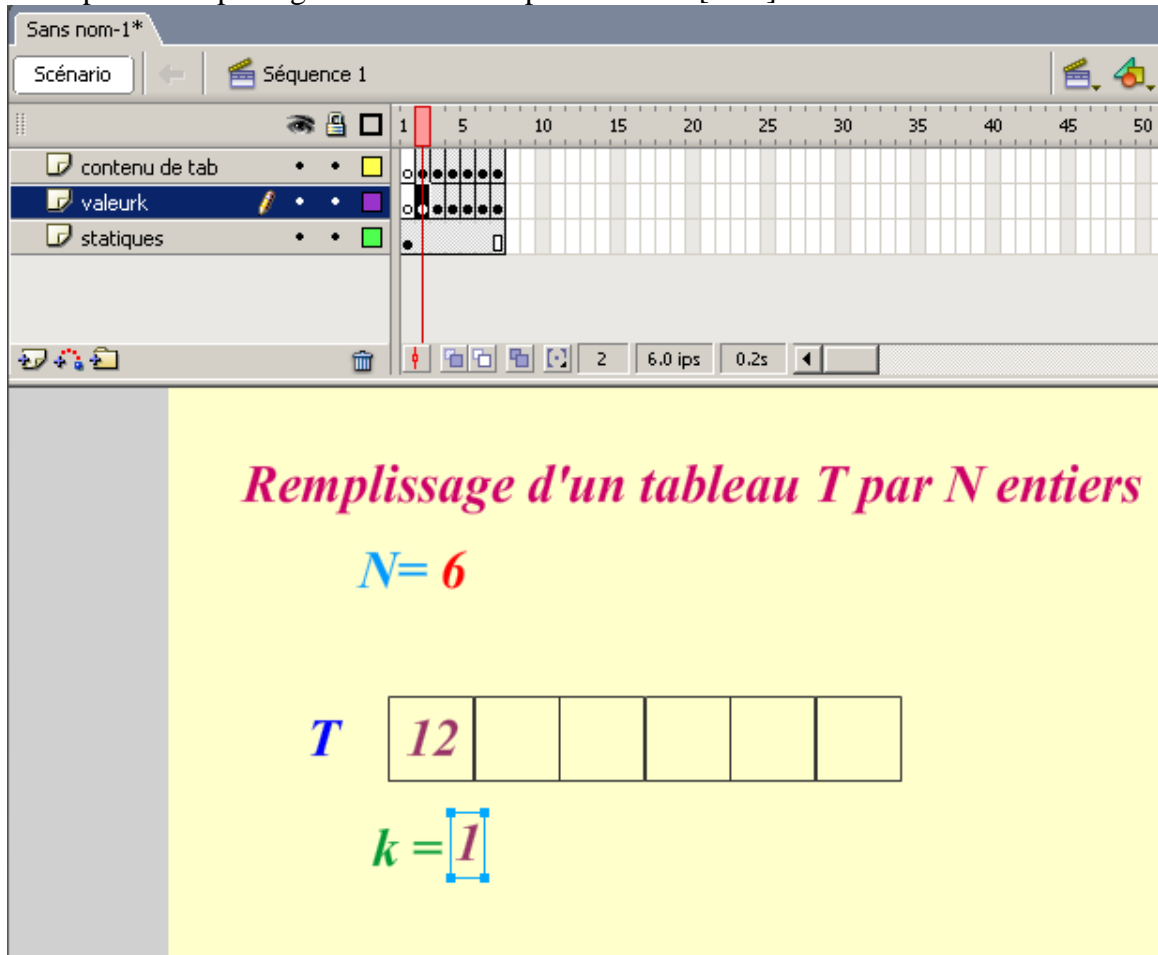


MANIPULATION PRATIQUE EN FLASH

[Création et manipulation des animations]

II- Animation image par image

- Exemple de remplissage d'un tableau T par N entiers [$N=6$]



1- NOTION DE CALQUES

→ Remarquons qu'il y a deux types des objets : des objets statiques (le tableau, le titre d'animation, N) et autres dynamiques (le contenu de tableau, la valeur de compteur k)

→ Les objets statiques, on les met dans **un calque** et les objets qui subissent des modifications dans **des calques différents**.

2- NOTION DE SYMBOLES

- On a besoin d'utiliser un symbole, en cas ou cet objet sera utilisé plus q'une seule fois dans la scène, donc il s'ajoute à la bibliothèque

- Pour créer un symbole : on active le raccourcis : [Ctrl+F8]
- Il y a trois types de symboles : graphique, clip et bouton
 - a- le graphique : si cet objet n'admet pas des animations
 - b- le clip : si on va appliquer des animations sur cet objet
 - c- le bouton : pour commander l'animation (play (), stop (),...)

3- ACTIONS SCRIPT SUR SCÈNE

Remarquons, lors d'exportation d'animation,(ctrl+entr), l'animation se lancera automatiquement en boucles (se répète plusieurs fois)

M^{me} BEN REJEB Afef
2013/2014

MANIPULATION PRATIQUE EN FLASH

[Création et manipulation des animations]

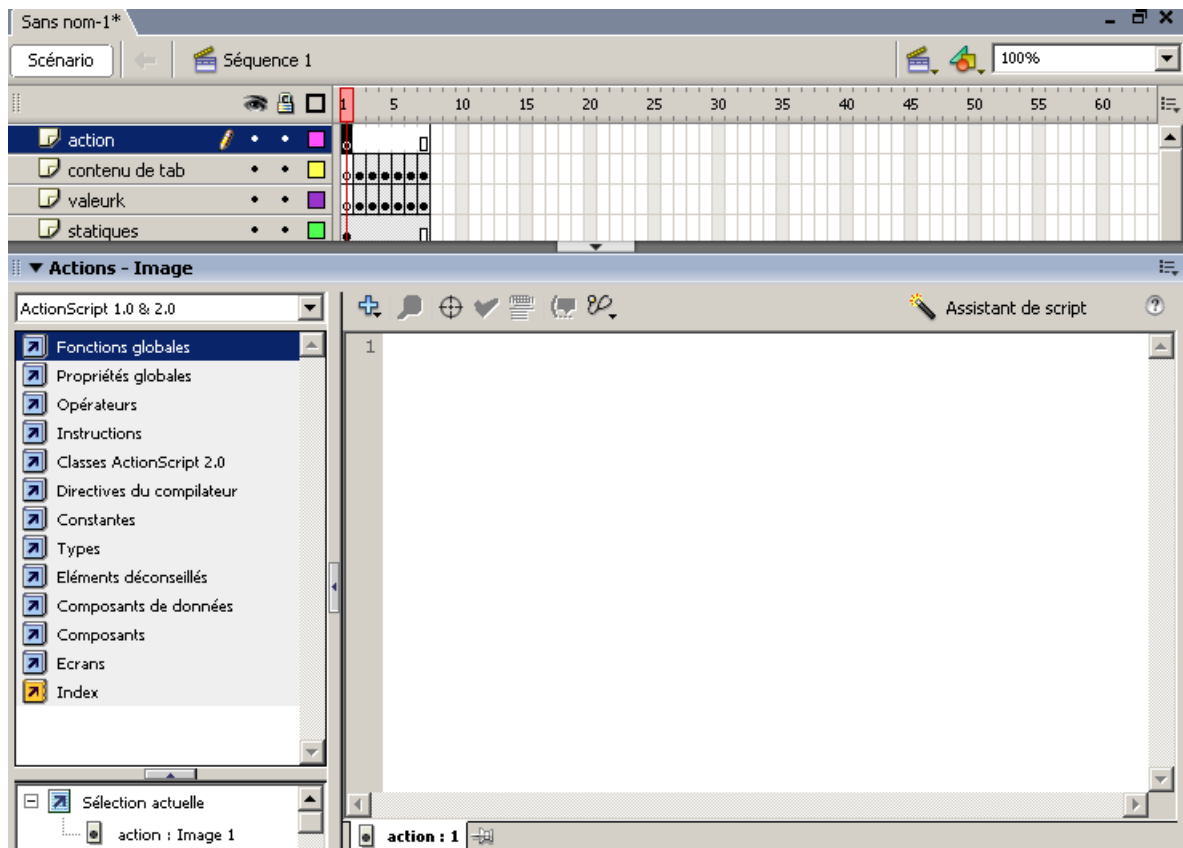
➤ On doit appliquer des actions script sur **la séquence** pour stopper l'animation au début et à la fin ou/et sur **des boutons** , qui commandent l'animation : faire jouer l'animation (play()), stopper l'animation, passer à l'image suivante (nextFrame()), retourner à l'image précédente (prevFrame()).....

a- action script sur les scènes

Pour cet exemple, on doit stopper l'animation dès le début (à l'image n 1)

Démarche pratique :

1. ajouter un calque pour **les actions script**, et le nommer par exemple « actions »
2. sélectionner l'image 1 , puis cliquer sur **F9**

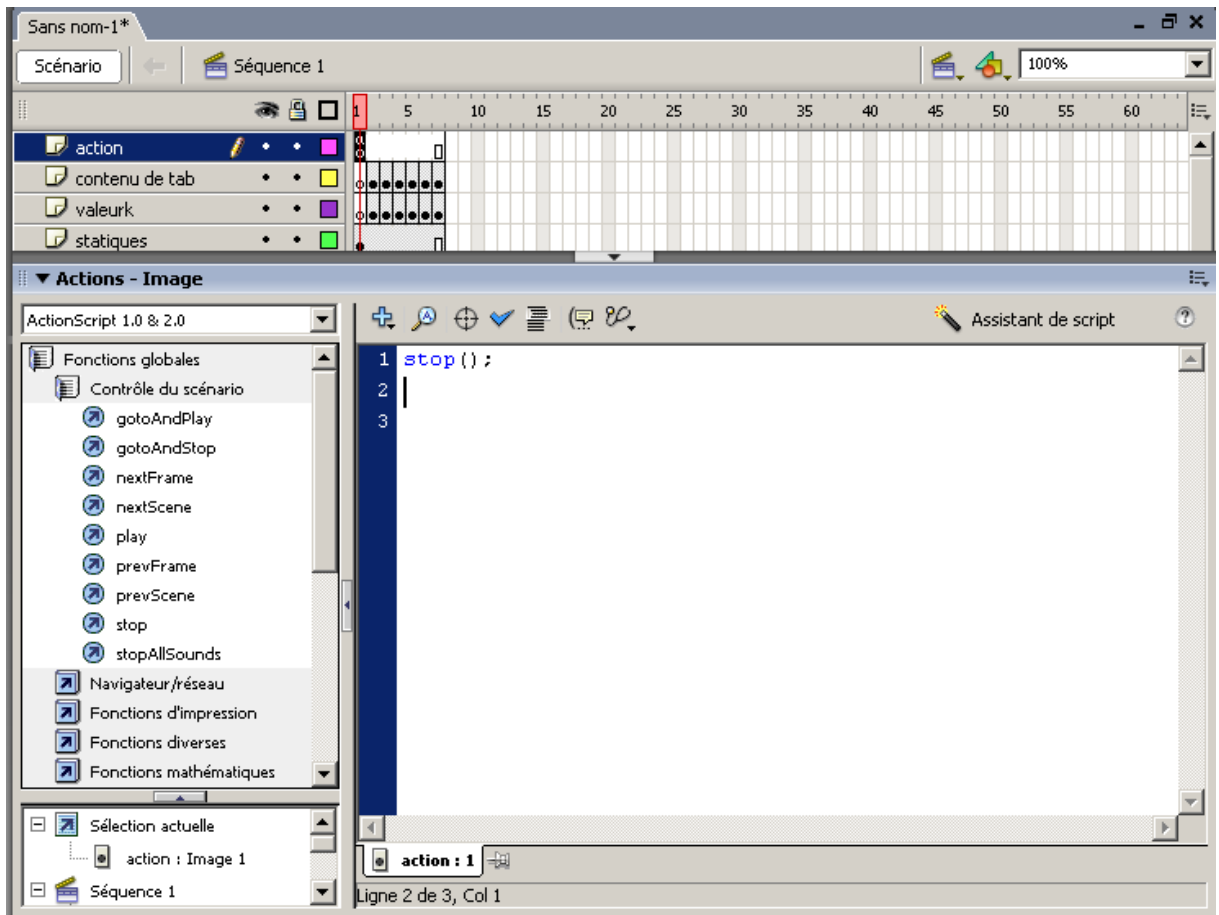


3. Fonctions globales → contrôle de scénario → stop (double clic)

M^{me} BEN REJEB Afef
2013/2014

MANIPULATION PRATIQUE EN FLASH

[Création et manipulation des animations]



4.

- **Remarquons :**
- l'apparence de petit 'a' , dans la première image du calque action
- Pour réduire la fenêtre « Action », cliquer sur F9
- Exporter de nouveau l'animation (ctrl+Entr), l'animation est bloquée au niveau d'image1

Dans ce cas, on va ajouter deux boutons pour la marche et l'arrêt d'animation

b- action script sur les boutons

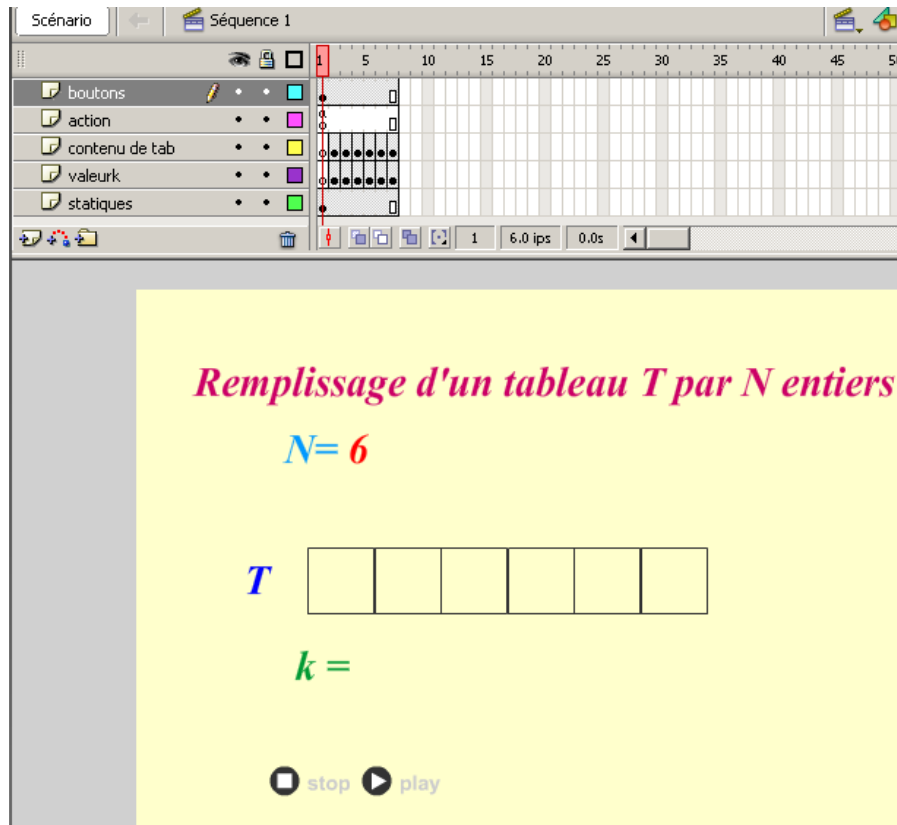
Démarche pratique

1. ajouter un calque « boutons », pour les boutons
2. activer le menu Fenêtre → Bibliothèques communes → boutons
3. sélectionner un dossier → bt droit de souris → développer tous les dossiers puis choisir deux boutons et les mettre dans la scène

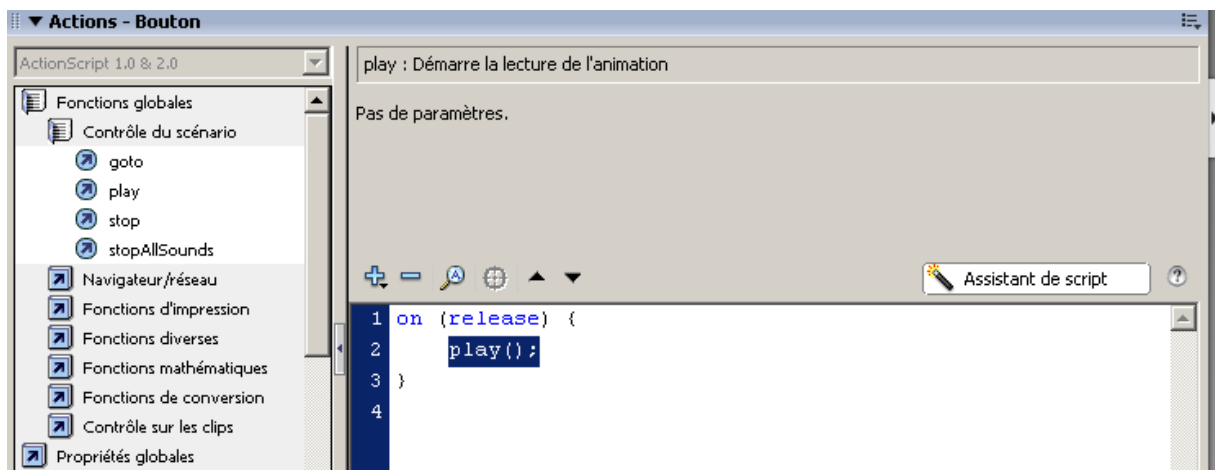
M^{me} BEN REJEB Afef
2013/2014

MANIPULATION PRATIQUE EN FLASH

[Création et manipulation des animations]



5. 4. sélectionner le bouton « play » → F9
6. cliquer sur le bouton « Assistant de script » puis Fonctions globales → contrôle de scénario → play(double clic)



NB :

- La différence entre les actions sur scènes et sur boutons est : l'événement (on (release)) , c'est-à-dire , on doit fixer , quand on va déclencher l'animation

M^{me} BEN REJEB Afef
2013/2014

MANIPULATION PRATIQUE EN FLASH

[Création et manipulation des animations]

- Les mêmes étapes pour le bouton stop, sauf qu' à l'etape5, on doit cliquer double fois l'action stop à la place de play.
- Pour les autres boutons 'nextframe (image suivante), previous frame (image précédente), on applique la même démarche pratique mentionnée ci-dessus sauf qu'on change :

<pre>on (release) { nextFrame(); }</pre>	<pre>on (release) { prevFrame(); }</pre>
--	--