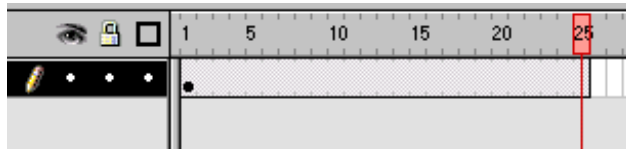


1- Une animation Flash est constituée d'un ensemble de calques superposés (donc transparents). Chaque calque est lui-même composé d'une série d'images. Certaines images de la série sont des images-clés, elles peuvent être modifiées pour faire bouger des objets. L'animation que nous allons réaliser ici va comporter trois calques de 25 images. (Cette animation se trouve ici <http://ndbn.free.fr/demo.swf>) Voici sa description :

- Le calque 1 sera un calque fixe qui contiendra le texte d'accueil de l'animation.
- Le calque 2 contiendra une animation.
- Le calque 3 contiendra des boutons interactif.

2- Nous allons dans un premier temps faire un calque de fond contenant le texte de base "Bienvenue sur le site de l'OPTION INFO". (On considère que FLASH4 est lancé).

- Sélectionner *Modifier > Animation* et choisir une *taille* de 400 sur 400 en pixels et un fond (*arrière plan*) de *couleur pastel* (par exemple).
- Choisir l'outil *Texte* et tirer un rectangle de texte en haut à gauche du calque : choisir police, taille, couleur et taper le texte "*Bienvenue sur le site de l'OPTION INFO*".
- Appuyer 25 fois sur la touche **F5** pour créer les 25 images fixes de ce calque.



3- Nous allons maintenant rajouter un second calque sur lequel va se dérouler une petite animation du *logo ndbn*.

- Cliquer sur le symbole + nomme *calque 2* par défaut d'un double clic).

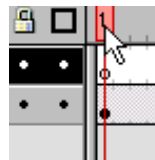


pour créer un nouveau calque (il se mais on peut le renommer à l'aide

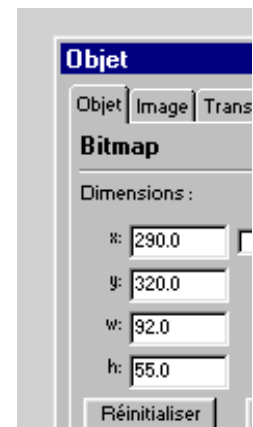
- Cliquer sur le point correspondant à l'œil du *calque 1* pour en **cacher** le contenu pendant que nous allons travailler sur le *calque 2*.



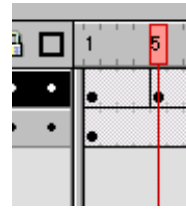
- Ramener la *mire* à l'origine (position 1).



- Commencer par faire *Fichier > Importer* pour placer une image au format *jpg* (ou *gif*) sur le calque (le *logo de ndbn* par exemple). Placer cette image en bas et à droite. Dans la fenêtre de *l'inspecteur d'objets* taper les coordonnées du logo (exemple 290, 320) de façon à pouvoir gérer les animations le plus finement possible.

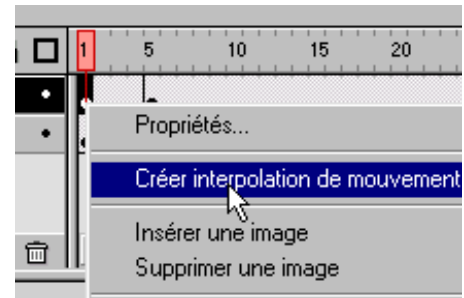


- Cliquer sur le **5** pour positionner la mire sur la touche **F6** pour que cette image devienne allons modifier cette image clé pour faire animation par interpolation.



l'image 5. Taper alors une image clé. Nous notre première

- Dans un premier temps remonter l'image en haut et à droite (ne pas oublier de vérifier si la coordonnée x est bien toujours à 290). Ramener ensuite la *mire* en position **1** et cliquer avec le bouton droit de la souris pour créer une *interpolation de mouvement*. Vous devez obtenir alors une situation semblable à l'image ci-dessous.



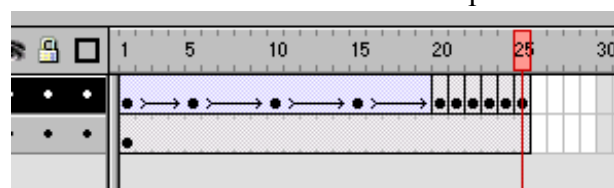
- Pour faire un essai il suffit de faire *Contrôle > Tester l'animation*.

- Nous allons maintenant faire tourner le *logo de ndbn* sur lui-même. Amener la *mire* sur l'image 10 et appuyer sur **F6** pour créer une image clé. Sélectionner l'image (en cliquant dessus) et, dans l'inspecteur d'objets, sélectionner *Transformer > pivoter > 180* Ramener la mire en position 5 et (bouton droit) créer une *interpolation de mouvement*. Vous pouvez essayer votre animation (Ctrl ENTREE).



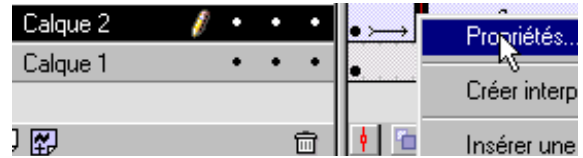
- Nous allons maintenant faire redescendre le *logo*. Amener la mire en **15**, appuyer sur **F6** pour créer une image clé et descendre l'image (elle retrouve en fait sa position initiale mais elle est à l'envers). Ne pas oublier de vérifier les coordonnées et remettre les coordonnées initiales. Revenir alors à la position **10** et créer une *interpolation de mouvement*. Il se peut que l'image **10** se retourne (elle doit rester à l'envers !); Il suffit alors de la faire pivoter une nouvelle fois pour la remettre à l'envers (dans l'inspecteur d'objets *pivoter : 180°*).

- Entre les images **15** et **20** créer un retournement pour ramener l'image à l'endroit. Et entre les images **20** et **25** créer une animation de votre choix. Il est possible de ne définir que des images clés et de les modifier (redimensionner par exemple) une à une.

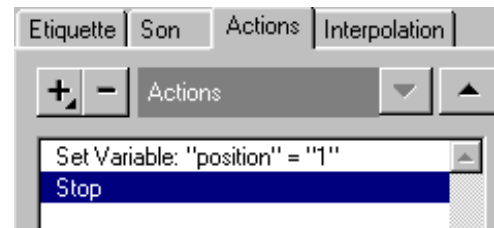


4- Claque 3 : des boutons.

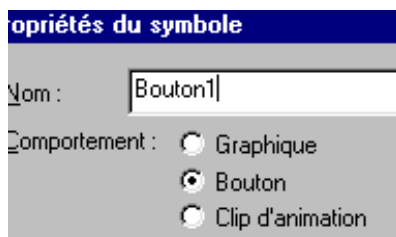
- Cliquer sur le symbole + pour créer un nouveau calque (il se nomme *calque 3* par défaut mais vous pouvez le renommer à l'aide d'un double clic). Cacher les deux autres calques.
- Nous allons *créer des boutons* pour commander l'animation. Nous allons commencer par définir un script pour l'image 5. Nous allons utiliser une **variable** (appelons la **position** par exemple) de type numérique. Cette **variable** prendra la valeur **1** pour indiquer que l'image est en **haut** et **0** pour indiquer quelle est en **bas**. Commencer par cliquer sur l'image 5 du *calque 2* avec le bouton droit et demander les *propriétés* de cette image.



- Dans les *propriétés* choisir l'onglet *Actions*, dérouler le signe + et choisir *Set Variable*. La nommer **position** et choisir la valeur **1**. Redérouler le signe + pour ajouter la commande **Stop** de façon à ce que le script s'arrête sur cette image. On peut alors exécuter le script. Le logo monte (*image 5*) et s'arrête.



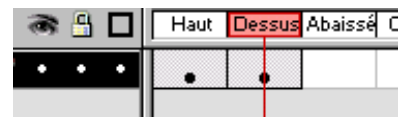
- Maintenant nous allons créer un bouton pour commander à l'image de tourner quand elle se trouve en haut. Bien vérifier que l'on est sur l'**image 1** du *calque 3* et **cacher** les autres **calques** pour ne pas



faire d'erreur de sélection. Dessiner alors un rectangle plein au coin arrondi qui va servir de base pour tous les boutons. On écrit "Tourner" sur le dessin. Nous allons maintenant convertir ce dessin en *bouton*. Sélectionner *l'ensemble du dessin* en tirant un rectangle de sélection autour du dessin et choisir

Insérer > Convertir en symbole. Cliquer sur *Bouton* et taper le nom "*Bouton1*".

- A présent que notre dessin est devenu un *bouton* nous allons pouvoir le modifier pour qu'il prenne l'allure d'un vrai bouton. Dérouler le *menu contextuel* de notre dessin et demander *Modifier*. Appuyer sur la touche **F6** pour générer une *image clé* correspondante au *dessus* du bouton. Modifier alors les couleurs du bouton à votre guise. En appuyant encore sur **F6** faire la position *abaissé* puis encore une fois pour faire la position *Cliqué*. Le dessin est devenu un **vrai bouton**. Cliquer sur *Scène 1* pour revenir à l'animation.

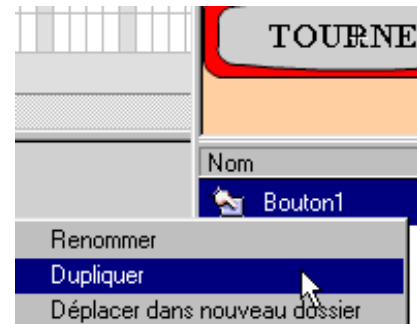


- Nous allons associer une *action* à ce bouton. Avec le *menu contextuel* du bouton (bouton droit de la souris) demander les *Propriétés* et activer l'onglet *Actions*. Cliquer sur le signe + pour choisir l'action **Go to** puis sur **Go to on play** et choisir l'image 6. Un clic sur le bouton provoquera donc un saut à l'image 6. On peut alors essayer l'animation. On constate que le *logo* tourne bien mais il continu son



mouvement et redescend. Pour pallier cet inconvénient il suffit de rajouter un *script* (Action) sur l'image **10** : *Go To and Stop* (5).

- Nous allons maintenant créer un *second bouton* pour commander à l'image de redescendre. Demander *Fenêtre > Bibliothèque* pour afficher la bibliothèque propre à l'animation. On voit dans la liste le *Bouton1* qui a été créé. Cliquer dessus avec le bouton droit et demander *Dupliquer*. Appeler ce nouveau bouton *Bouton2* et glisser une instance de bouton sur le calque sous le bouton 1. Vérifier bien que vous êtes sur l'image 1 !!!



- Dérouler le *menu contextuel* de ce nouveau bouton et demander l'option *Modifier*. Choisir alors l'outil *texte* et remplacer "Tourner" par "Descendre". Revenir à la *scène 1*. Associer a ce nouveau bouton le script (Action : "*Go To en Play (11)*"). Essayer l'animation. Le *logo* descend mais remonte aussitôt. Il faut donc faire un *script* pour l'image **15** qui sera le suivant : *Set Variable : "Position" = "0"; Stop*. Ce script signifie que l'on est en bas (**position=0**) et qu'il faut arrêter sur cette image.
- Un nouveau problème se pose lorsque le *logo* est en bas : un clic sur le bouton "Tourner" le ramène en haut. Il faudrait donc que le bouton "Tourner" ne soit actif que lorsque la variable Position est égale à 1. Revenir aux *propriétés* du bouton "Tourner" et valider l'onglet *Actions*. Cliquer sur le signe - pour *détruire* l'action actuelle. Cliquer sur le signe + et choisir *If*; Taper alors la condition *Position=1*. Cliquer alors une nouvelle fois sur le + et valider **Go To and Play (6)**. On a alors le *script* suivant :

```

On (Release)
  If (position=1)
    Go to and Play (6)
  End If
End On

```

Le bouton "Tourner" est devenu inactif quand le *logo* se trouve en bas. En faire de même pour le bouton "Descendre" qui ne doit être actif que lorsque le logo est en haut (**position=1**).

- Il devient facile d'inventer deux nouveaux boutons : *Remonter* et *Gonfler* par exemple.
- Il suffit maintenant *d'exporter l'animation* (dans le menu *Fichiers*) pour fabriquer un fichier **.swf** qui sera utilisable dans une page **html**. Il existe une *option* de *DreamWeaver* : **insérer une animation Flash**. Vous exportez cette animation dans votre dossier personnel.
- Il faut aussi sauvegarder l'animation (*non compilée*) au format **FLA** dans votre dossier personnel sinon vous ne pourrez plus la modifier.