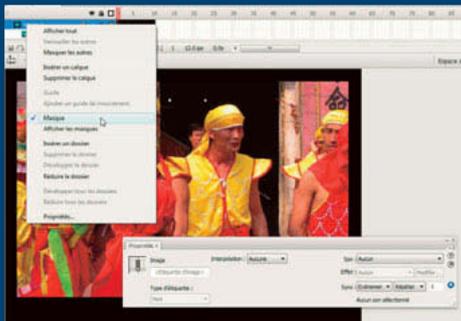


Cahier 1

MATHIEU LAVANT

Flash

Spécial débutants



C a h i e r 1

Flash

Spécial débutants

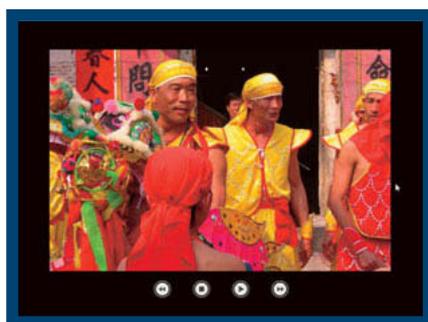
Cahier

1

MATHIEU LAVANT

Flash

Spécial débutants



EYROLLES

Le code de la propriété intellectuelle du 1^{er} juillet 1992 interdit en effet expressément la photocopie à usage collectif sans autorisation des ayants droit. Or, cette pratique s'est généralisée notamment dans les établissements d'enseignement, provoquant une baisse brutale des achats de livres, au point que la possibilité même pour les auteurs de créer des œuvres nouvelles et de les faire éditer correctement est aujourd'hui menacée.

En application de la loi du 11 mars 1957, il est interdit de reproduire intégralement ou partiellement le présent ouvrage, sur quelque support que ce soit, sans l'autorisation de l'Éditeur ou du Centre Français d'exploitation du droit de copie 20, rue des Grands Augustins, 75006 Paris.

Atelier n° 19 : © Tous droits réservés.

© Groupe Eyrolles, 2008
61 bd Saint-Germain – 75240 Paris Cedex 05
ISBN : 978-2-212-12233-6

Un mot de l'éditeur

Cet ouvrage 100 % pratique propose en 34 ateliers une découverte progressive des principales fonctionnalités de Flash, que vous ayez la version CS3 ou une version antérieure. Véritables pas à pas complets, illustrant chaque clic de souris par une capture d'écran, ces exercices présentent des techniques simples et efficaces pour construire un ascenseur, créer un formulaire ou encore concevoir un lecteur MP3. En tête de chaque atelier figurent son degré de difficulté, son temps de réalisation, ainsi que la liste des outils employés.

Ce livre s'adresse tout particulièrement aux débutants, mais plus généralement à ceux qui souhaitent utiliser Flash dans leurs réalisations, sans devoir maîtriser parfaitement ce logiciel. Toutes les méthodes qui y sont exposées sont applicables sur PC et sur Mac, mais seuls les raccourcis clavier pour PC sont mentionnés : pour connaître les équivalences sur Mac, il suffit de savoir que la touche Ctrl sur PC correspond à la touche  sur Mac, et que le clic droit sur PC se traduit par un Ctrl + clic sur Mac.

Les fichiers initiaux et finaux .fla (au format Flash CS3 et au format Flash 8) de chaque atelier, ainsi que les captures d'écran des étapes, figurent sur le CD-Rom d'accompagnement de l'ouvrage, afin que vous puissiez tester par vous-même toutes les manipulations décrites. À vous de jouer maintenant...

Table des matières

 01 Découvrir l'espace de travail 8	 10 Construire un interrupteur 38
 02 Définir un symbole 12	 11 Concevoir un menu déroulant 42
 03 Concevoir un bouton réactif 14	 12 Créer une bulle d'aide 46
 04 Créer une animation 16	 13 Créer une galerie de photos 50
 05 Réaliser un morphing 20	 14 Construire un bouton sonore 54
 06 Créer un movie-clip 24	 15 Créer un diaporama 56
 07 Créer un effet de masque 26	 16 Créer une bulle de BD 60
 08 Contrôler une animation 30	 17 Réaliser un lecteur de news 64
 09 Créer un chronomètre 34	 18 Créer un lecteur MP3 68

 19	Concevoir un lecteur vidéo 72	 27	Concevoir un panneau défilant 98
 20	Créer un curseur dynamique 76	 28	Créer une animation sans scénario 100
 21	Personnaliser le pointeur de la souris 80	 29	Contrôler un déplacement 104
 22	Créer un lien vers une page Web 84	 30	Publier une animation 108
 23	Créer des effets de lueur et d'ombre portée 86	 31	Contrôler un téléchargement 112
 24	Réaliser un formulaire 88	 32	Créer un preloader 114
 25	Construire un ascenseur 92	 33	Créer un projecteur autonome 118
 26	Créer une fenêtre pop-up 94	 34	Publier un contenu Flash avec Dreamweaver 120
		<i>Index</i>	124

Découvrir l'espace de travail

Facile**Réalisation : 15 min****Outils utilisés :**

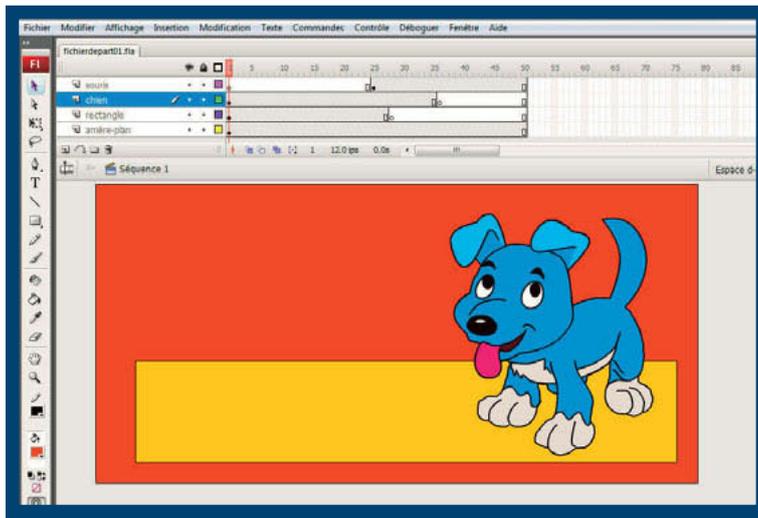
Barre d'outils

Panneau

Bibliothèque

Symbole

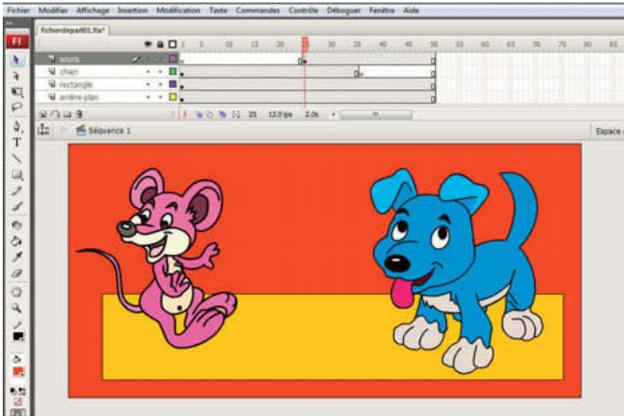
Tester l'animation



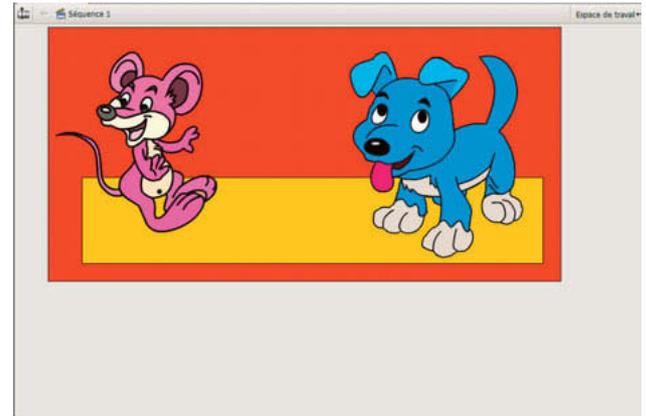
Flash est un logiciel qui réunit des outils de dessin vectoriel, permettant aussi bien de produire de simples animations que des applications interactives destinées au Web ou à des supports numériques. Grâce à cet intégrateur multimédia, il est possible de créer des documents mêlant texte, image, vidéo et son, le tout pouvant être publié dans un fichier unique au format SWF (Shockwave Flash). Dans ce premier atelier, vous allez découvrir l'interface du logiciel, et plus particulièrement sa fenêtre

de travail qui affiche un scénario, des calques, une zone de dessin... Le but est de vous familiariser avec ce nouvel environnement en manipulant quelques outils et notions comme les symboles, les occurrences, ou les images-clés.

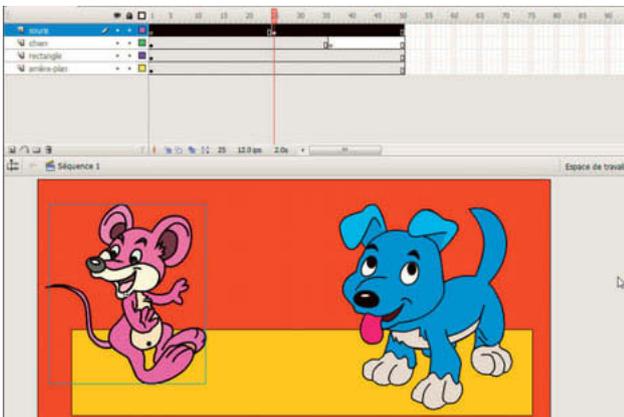
**Fichier initial : fichierdeparto1 fla**



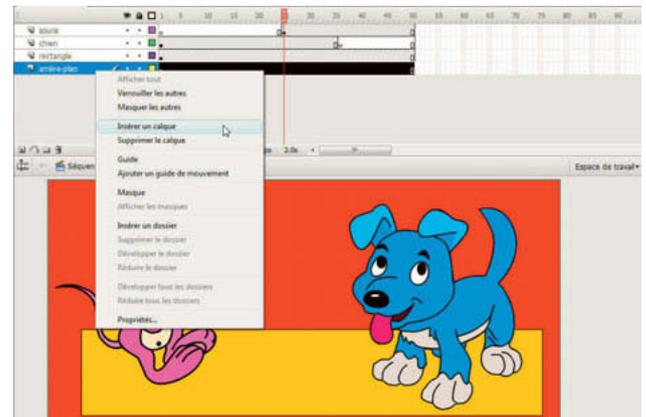
1 Commencez par ouvrir le fichier initial via le menu Fichier>Ouvrir. Flash affiche le document dans une fenêtre de travail divisée en deux parties : en haut, le scénario (ou *time-line*), en bas, la scène.



2 La scène est l'espace de travail dans lequel vous construirez le contenu de votre animation à l'aide des outils de dessin et de texte, des symboles, etc. La taille de la scène et sa couleur de fond sont modifiables à partir du panneau Propriétés.



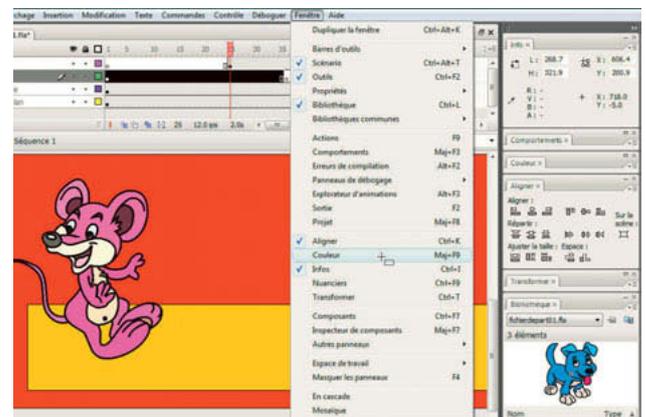
3 Le scénario est l'échelle temporelle de l'animation : il permet de gérer sa durée et l'ordre d'affichage des différents contenus. Dans la partie supérieure du scénario s'affiche la tête de lecture ; déplacez-la pour parcourir l'animation.



4 Pour structurer le scénario, vous utiliserez des calques qui permettent de définir différents plans et de séparer les objets animés des objets statiques. Les calques sont gérés par le panneau Calques, situé dans la partie gauche du scénario.



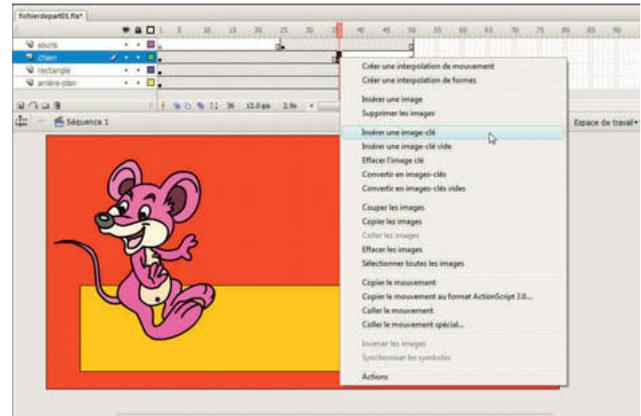
5 La barre d'outils propose différents outils de sélection et de dessin, ainsi qu'un outil Texte. Pour toutes les manipulations d'objets, sélections et déplacements, vous utiliserez l'outil de sélection, symbolisé par une flèche noire (en haut).



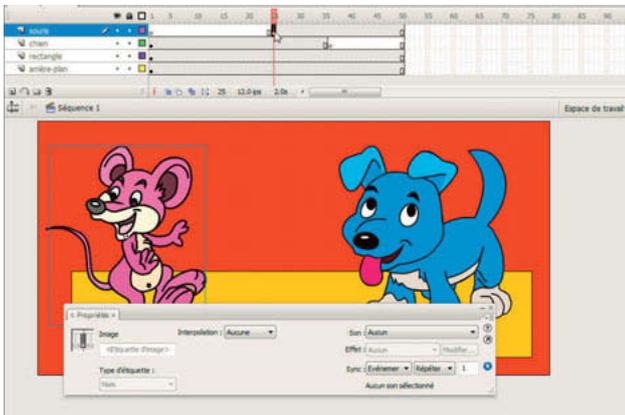
6 Flash dispose d'une quinzaine de panneaux (ou palettes), tous accessibles à partir du menu Fenêtre. N'hésitez pas à les positionner dans la fenêtre de travail à l'endroit que vous souhaitez à l'aide d'un cliquer-glisser.



7 Si vous manquez de place, vous pouvez fermer un ou plusieurs panneaux, à l'exception du panneau Propriétés. Ce dernier permet d'afficher les paramètres de l'image, l'outil ou l'objet sélectionné.



8 En complément des menus classiques proposés par la barre de menus, Flash dispose de trois menus contextuels, que l'on affiche par un clic droit dans le panneau Calques, dans le scénario, ou bien dans la scène.



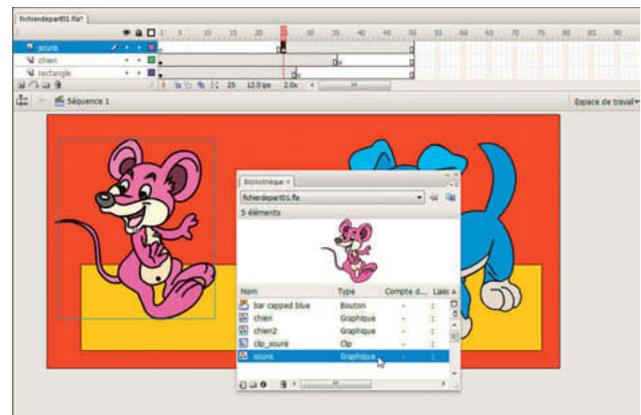
9 Le scénario affiche deux types de marqueurs correspondant à deux types d'images (les images-clés) : un petit disque noir indique une image-clé dotée d'un contenu ; un petit disque blanc marque une image-clé vide prête à recevoir un nouveau contenu.



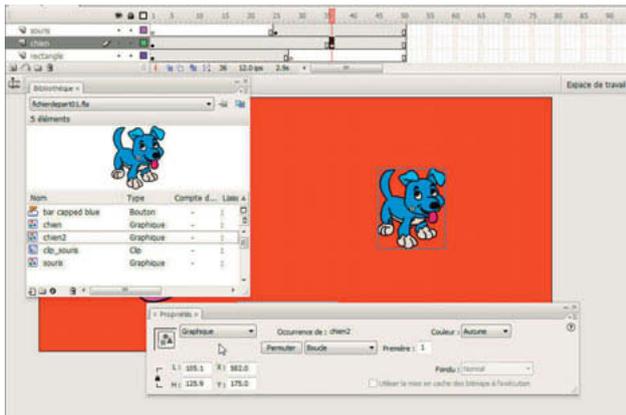
10 Cliquez sur l'image 28 du calque rectangle : si vous insérez une image-clé (touche F6), vous récupérez le contenu de l'image-clé précédente ; avec une image-clé vide (F7), vous effacez le contenu de la précédente et pouvez définir un nouveau contenu.



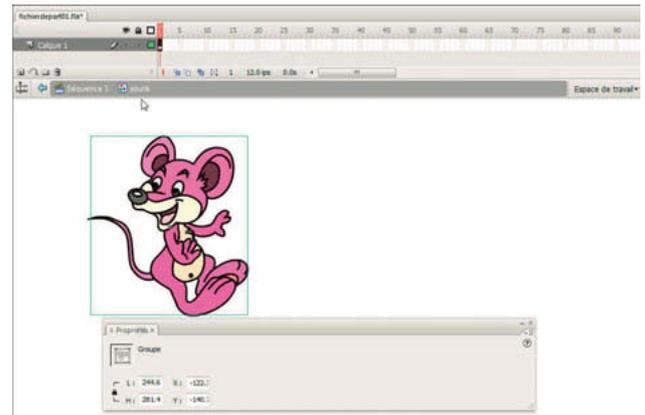
11 Flash exploite différents types de symboles, stockés dans le panneau Bibliothèque. Ce sont des éléments graphiques qui ont un statut d'objets modèles, et qui seront utilisés dans le document sous forme de copies, appelées occurrences.



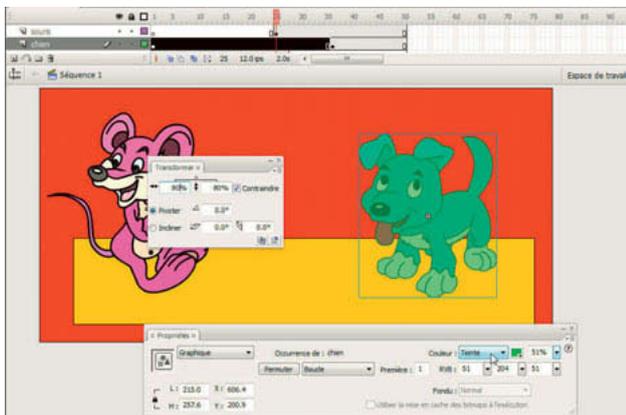
12 Via les touches Ctrl + L, affichez le panneau Bibliothèque qui contient des symboles de types Bouton, Clip et Graphique. L'emploi de ces symboles permet de réduire le poids des fichiers.



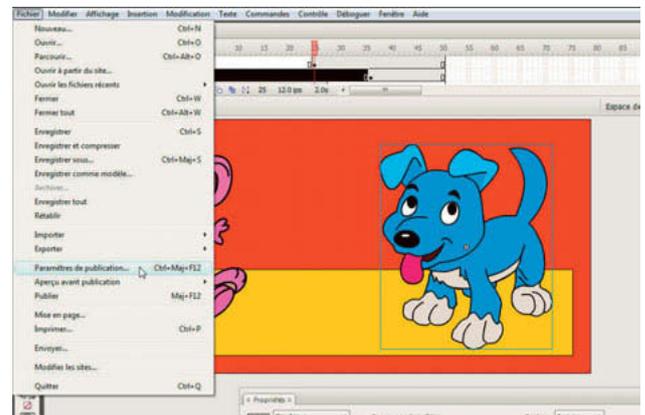
13 Sélectionnez l'image 36 du calque chien dans le scénario et faites glisser dans la scène le symbole chien2 de la bibliothèque : vous avez ainsi créé une occurrence du symbole chien2. Si vous modifiez le symbole, cette occurrence sera aussi modifiée.



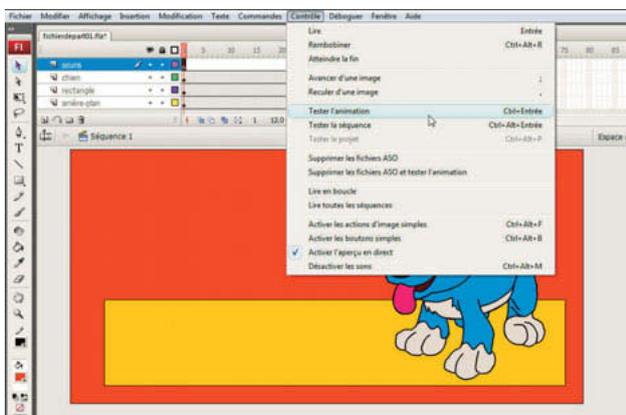
14 Chaque symbole peut être modifié à partir de son propre scénario. Ainsi, pour modifier le symbole souris, vous pouvez double-cliquer sur l'occurrence placée dans l'image 25 du calque souris, ou bien sur le symbole souris stocké dans la bibliothèque.



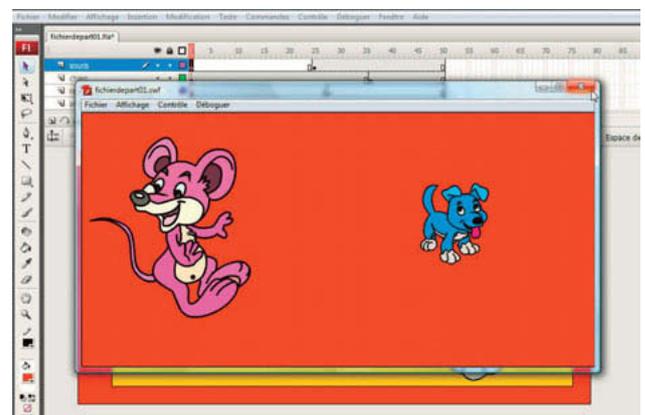
15 Vous pouvez aussi modifier des occurrences sans modifier les symboles correspondants : changement de couleur, d'opacité, de taille, de position... Ces opérations se font à partir des panneaux Propriétés et Transformer.



16 La publication d'une animation Flash s'opère dans un format particulier, le format SWF. Avant de procéder à la publication finale, vous réglerez certains paramètres dans la boîte de dialogue Fichier>Paramètres de publication (voir atelier n° 30).



17 En cours de travail, vous devrez tester votre fichier dans son format d'export afin de vérifier son bon fonctionnement. Cette opération se fait via le menu Contrôle>Tester l'animation.



18 Le test de l'animation génère un fichier .swf et l'affiche dans une nouvelle fenêtre. Pour revenir à votre document de travail, vous n'aurez qu'à refermer cette fenêtre, à l'aide de la croix située en haut à droite.

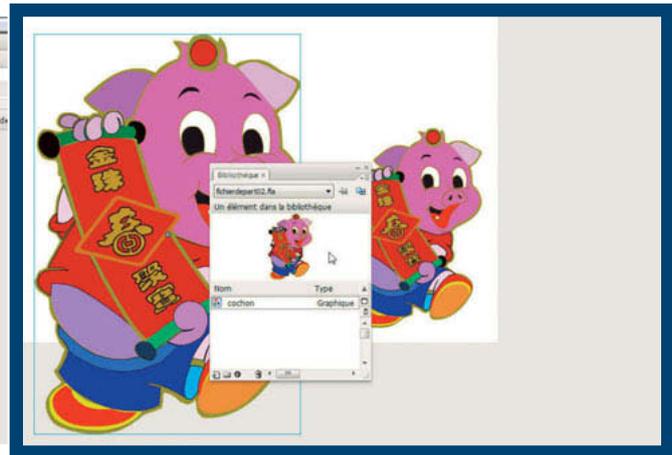
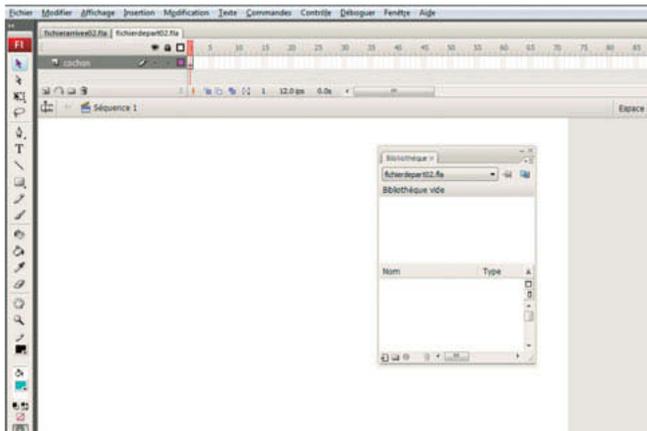
Facile

Réalisation : 5 min

Outils utilisés :

Bibliothèque
Convertir en symbole
Importer dans la scène
Transformer

Définir un symbole



Dans Flash, la création d'une animation ou d'un élément d'interface (bouton, menu déroulant...) s'effectue en exploitant des symboles stockés dans la bibliothèque. Pour utiliser ces objets, vous devez les faire glisser depuis la bibliothèque dans le document : vous créez ainsi des occurrences qui sont dynamiquement liées à leur symbole de référence. Autrement dit, chaque modification d'un symbole sera répercutée sur l'ensemble de ses occurrences.

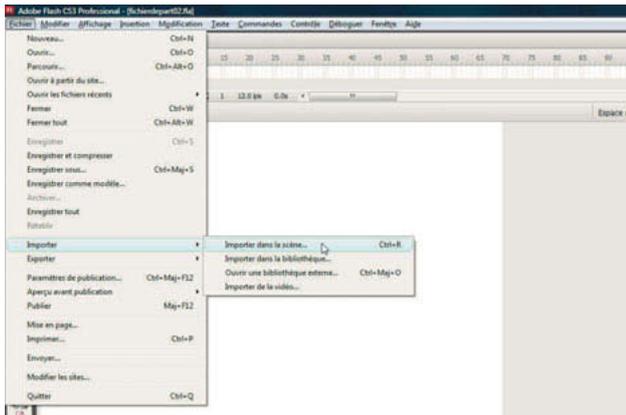
La création d'un symbole peut s'opérer à partir d'un élément graphique dessiné dans Flash, ou

à partir d'un graphisme importé dans le document. Dans cet atelier, vous ferez appel à la deuxième méthode, en important une illustration vectorielle. Vous découvrirez par la suite que Flash permet également de définir des symboles de type Bouton (voir atelier n° 03) et de type Movie-clip (voir atelier n° 06).

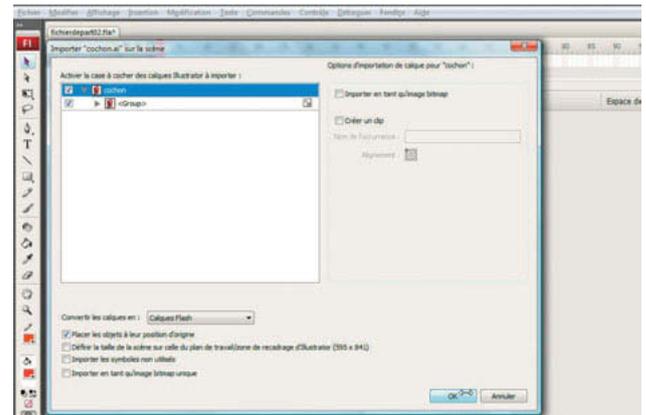
Fichiers initiaux : fichierdepart02.fla

cochon.ai

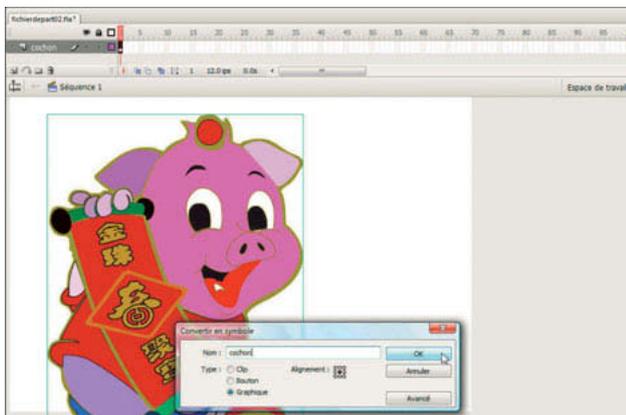
Fichier final : fichierarrivee02.fla



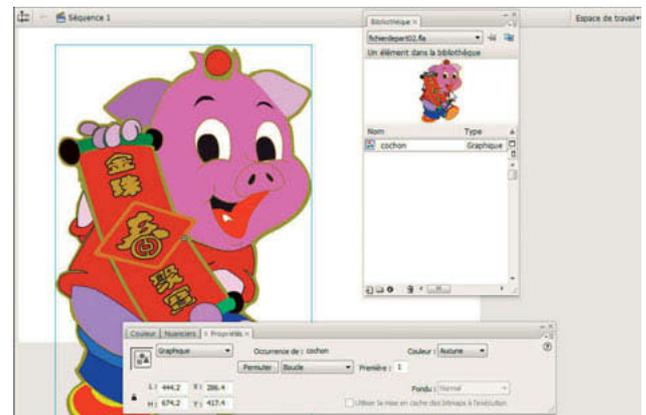
1 Ouvrez le fichier de départ via le menu Fichier>Ouvrir, puis activez la fonction Fichier>Importer>Importer dans la scène et sélectionnez le fichier cochon.ai.



2 Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, vérifiez que tous les calques sont cochés et que l'option Convertir les calques en Calques Flash est sélectionnée. Validez ensuite en cliquant sur OK : l'illustration s'importe dans le document.



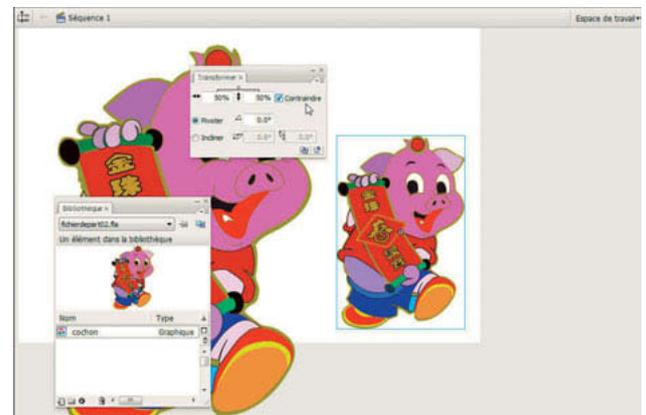
3 Allez dans le menu Modification>Convertir en symbole. Dans la boîte de dialogue qui apparaît à l'écran, cochez l'option Graphique pour le champ Type, nommez le nouveau symbole « cochon » et cliquez sur OK.



4 Après validation, le nouveau symbole est enregistré dans la bibliothèque. Quant à l'illustration importée dans le document, elle est convertie en une occurrence du nouveau symbole cochon.



5 Pour insérer une nouvelle occurrence du symbole cochon, sélectionnez ce dernier dans la bibliothèque et, sans relâcher le bouton de la souris, faites-le glisser dans le document. Puis relâchez le bouton.



6 Pour terminer, affichez le panneau Transformer via le menu Fenêtre>Transformer. Cochez l'option Contraindre, entrez la taille de la nouvelle occurrence en pourcentage de l'originale, puis appuyez sur la touche Entrée pour valider la modification.

Facile

Réalisation : 15 min

Outils utilisés :

Convertir en symbole

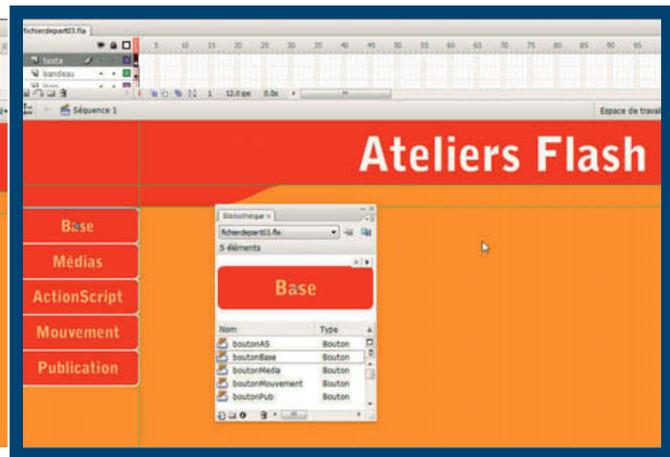
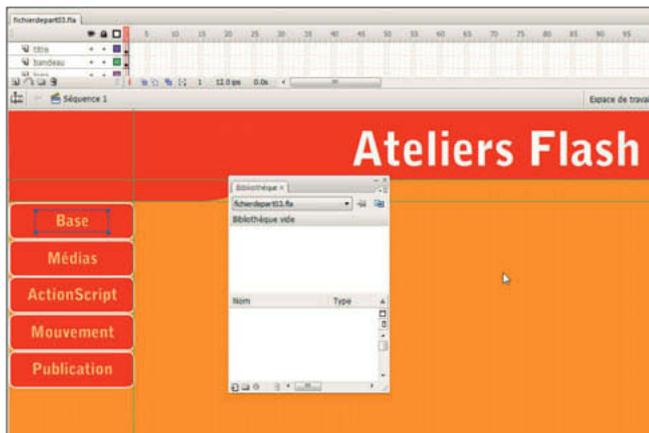
Image-clé

Modifier le document

Nuancier

Tester l'animation

Concevoir un bouton réactif



Les boutons forment une famille de symboles qui sont exploités dans la construction d'interfaces et dans le contrôle d'animations. Réagissant lorsque vous les survolez ou cliquez dessus avec la souris, ils permettent de programmer des actions utilisateurs : lecture et arrêt d'une animation, ouverture d'un lien, affichage d'une image... Contrairement au symbole graphique ordinaire, le bouton est défini par un scénario contenant trois images-clés : la première correspond au bou-

ton au repos, la seconde au bouton survolé, et la troisième au bouton cliqué. Dans cet atelier, vous allez construire les cinq boutons (Base, Médias, etc.) de l'interface Ateliers Flash en utilisant les éléments graphiques déjà en place. Pour chaque bouton, vous définirez deux changements d'état : le premier lié au survol et le second au clic de souris.

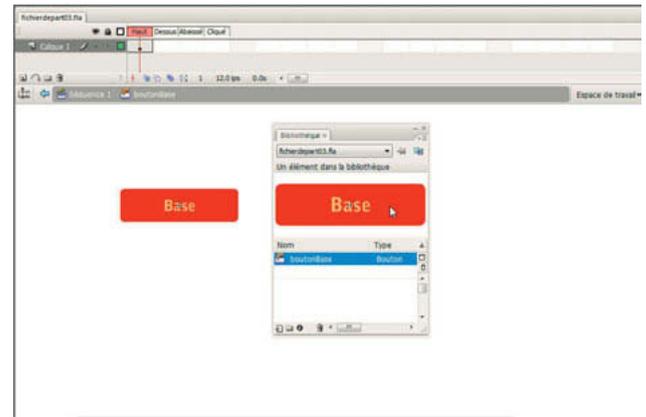


Fichier initial : fichierdeparto3 fla

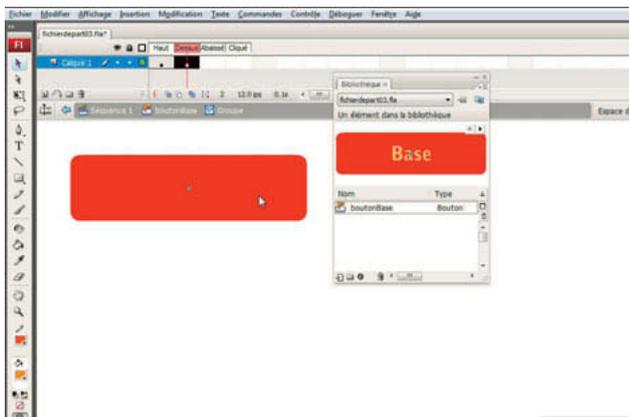
Fichier final : fichierarriveo3 fla



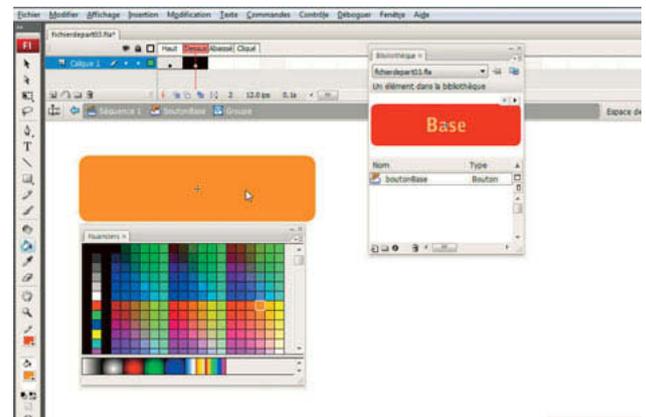
1 Ouvrez le fichier d'origine, activez l'outil de sélection, et tout en pressant la touche Maj, cliquez sur le texte Base et le fond du bouton Base. Via Modification>Convertir en symbole, choisissez le type Bouton et nommez le symbole « boutonBase ».



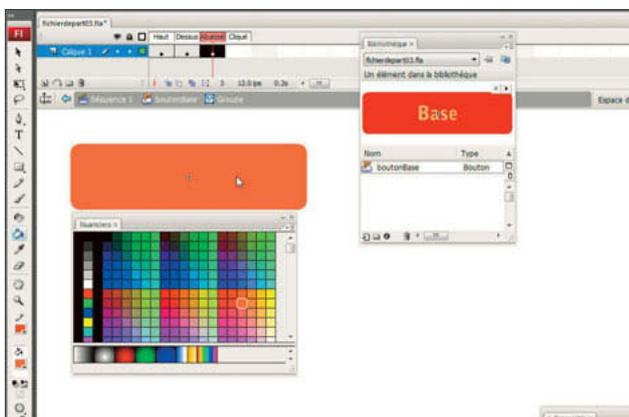
2 Après validation, le nouveau bouton s'affiche dans le panneau Bibliothèque. Double-cliquez sur l'icône située devant son nom pour l'éditer. Flash affiche alors le scénario du bouton dans l'interface d'édition de symboles.



3 Dans le scénario du bouton, cliquez sur l'image Dessus pour griser la case située en dessous, puis insérez une image-clé via le menu Insertion>Scénario>Image-clé. Double-cliquez ensuite sur le fond du bouton : vous allez en modifier la couleur.



4 Affichez le panneau Nuanciers via le menu Fenêtre>Nuanciers, et choisissez une nouvelle couleur. Sélectionnez l'outil Pot de peinture dans la barre d'outils et cliquez sur le fond du bouton pour lui appliquer la nouvelle couleur.



5 Revenez dans le scénario, cliquez sur l'image Abaissé, puis insérez une image-clé comme expliqué à l'étape 3. Double-cliquez sur ce nouveau fond et modifiez sa couleur comme dans l'étape 4. Vous allez maintenant tester ce premier bouton.



6 Via Modifier>Modifier le document, revenez dans la fenêtre de travail et allez dans Contrôle>Tester l'animation : Flash génère un fichier .swf et l'ouvre dans une nouvelle fenêtre. Répétez les étapes 1 à 6 pour la création des quatre autres boutons.

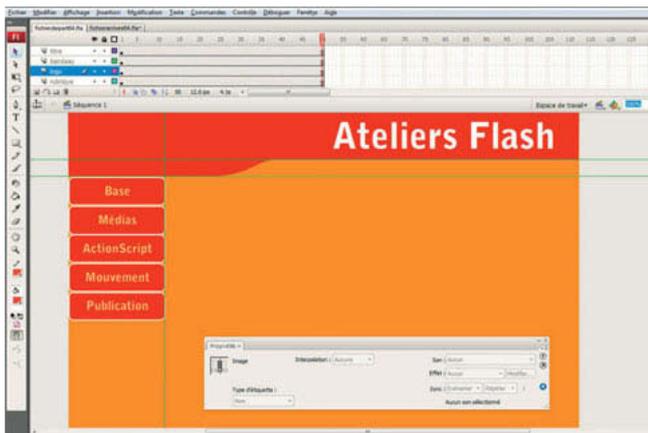
Créer une animation

Difficile

Réalisation : 20 min

Outils utilisés :

Bibliothèque
Effets de scénario
Interpolation



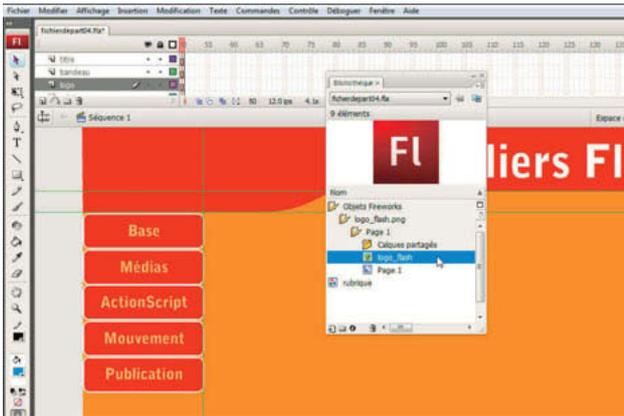
Malgré l'importance croissante accordée à la programmation ActionScript, Flash est avant tout un logiciel d'animation permettant, par exemple, de simuler un mouvement. Il dispose pour cela d'un scénario sur laquelle il est possible de placer différentes images le long d'une échelle temporelle. Il vous suffit alors de définir un ensemble d'images-clés correspondant chacune à une position de l'objet à animer, ou de créer une interpolation de mouvement à partir des positions de départ et d'arrivée de l'objet.

Dans cet atelier, vous allez animer le logo Flash de l'interface Ateliers Flash grâce à une interpolation de mouvement. Transparent à l'origine, ce logo traversera l'écran en devenant de plus en plus opaque. Vous ajouterez ensuite un guide de mouvement pour contrôler sa trajectoire. Enfin, vous apprendrez comment construire cette même animation à l'aide des effets de scénario.

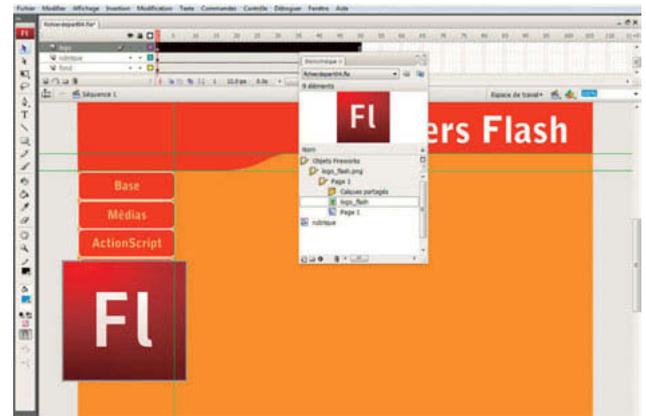


Fichier initial : fichierdeparto4 fla

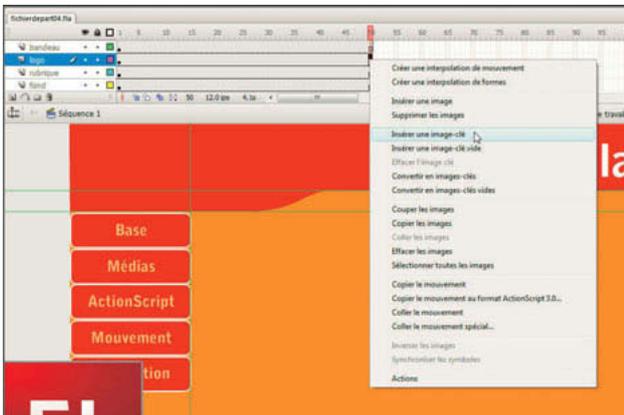
Fichier final : fichierarriveo4 fla



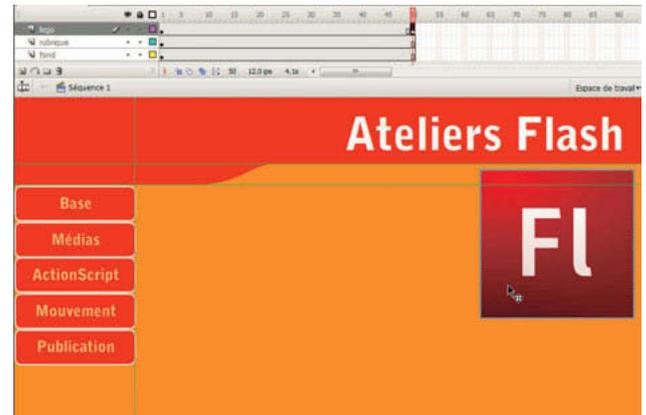
1 Ouvrez le fichier de départ via le menu Fichier>Ouvrir. Si ce n'est pas déjà fait, affichez le panneau Bibliothèque via le menu Fenêtre>Bibliothèque et sélectionnez le symbole logo_flash.



2 Sélectionnez ensuite le calque logo situé dans la partie supérieure de la fenêtre de travail. Cliquez à nouveau sur le symbole logo_flash dans le panneau Bibliothèque et glissez-le dans le document en le plaçant sur la gauche de l'interface.



3 Retournez dans le scénario et cliquez sur l'image 50 du calque logo pour la sélectionner. Affichez le menu contextuel du scénario par un clic droit et choisissez Insérer une image-clé : Flash crée une nouvelle occurrence du logo.



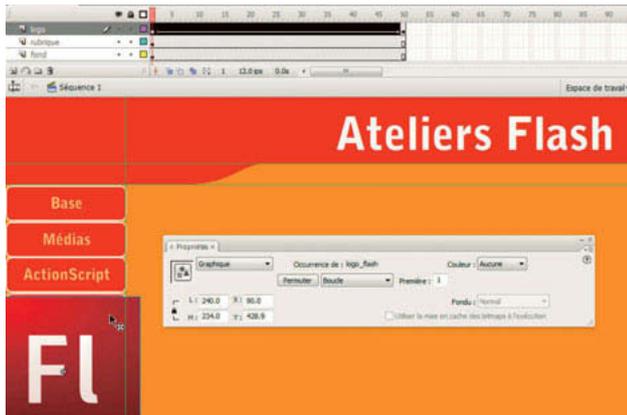
4 Sélectionnez cette nouvelle occurrence sur la scène et déplacez-la vers la gauche de l'écran. Vous disposez à présent de deux images-clés, l'une affichant le logo dans sa position de départ (image 1), l'autre dans sa position finale (image 50).



5 Pour créer l'interpolation de mouvement, cliquez entre les images 1 et 50 du calque logo. Allez ensuite dans le menu Insertion>Scénario>Créer une interpolation de mouvement : Flash affiche le scénario du calque en bleu et y ajoute une flèche noire.



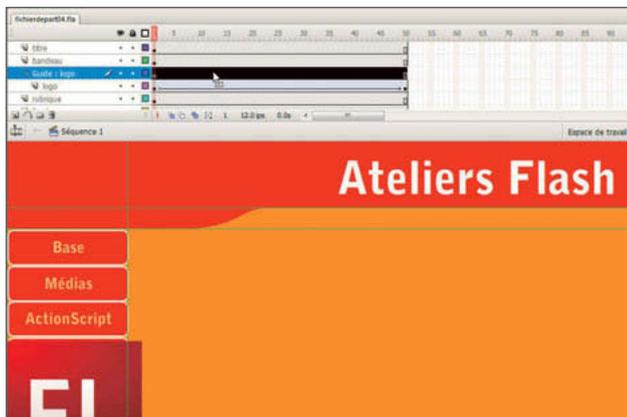
6 À ce stade, vous pouvez déjà tester le fonctionnement de l'animation via le menu Contrôle>Tester l'animation. Flash génère alors un fichier .swf et l'affiche dans une nouvelle fenêtre.



7 Refermez cette fenêtre et sélectionnez l'image 1 du calque logo dans le scénario. Revenez ensuite sur la scène et sélectionnez le logo dans sa position de départ : le panneau Propriétés affiche les propriétés de l'occurrence.



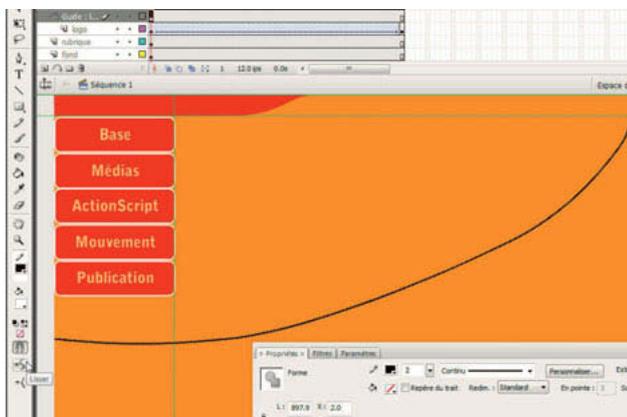
8 Dans la partie droite de ce panneau, déroulez le menu local Couleur, choisissez Alpha et réglez sa valeur à 0% : le logo devient transparent. Testez à nouveau l'animation grâce au raccourci clavier Ctrl + Entrée.



9 Retournez dans le scénario, sélectionnez le calque logo, puis activez le menu Insertion>Scénario>Guide de mouvement. Flash insère alors un calque guide au-dessus du calque logo.



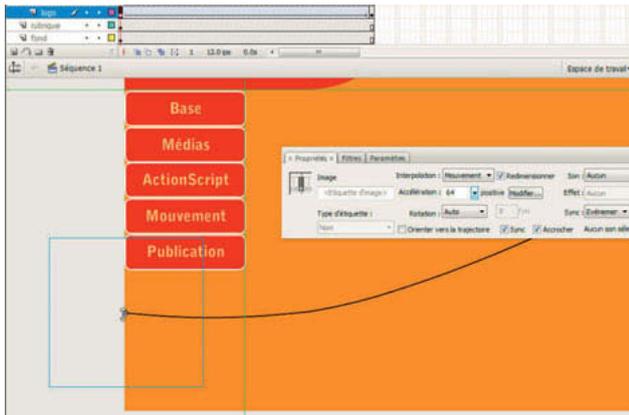
10 Sélectionnez ce nouveau calque et activez l'outil Crayon dans la barre d'outils. Revenez dans la scène et tracez une courbe commençant sous le menu situé dans la partie gauche de l'interface et se terminant sous le titre Ateliers Flash.



11 Cliquez sur la flèche noire dans la barre d'outils afin d'activer l'outil de sélection. Double-cliquez ensuite sur la courbe pour la sélectionner et lissez-la grâce à l'option Lisser, située en bas de la barre d'outils.

Notre suggestion

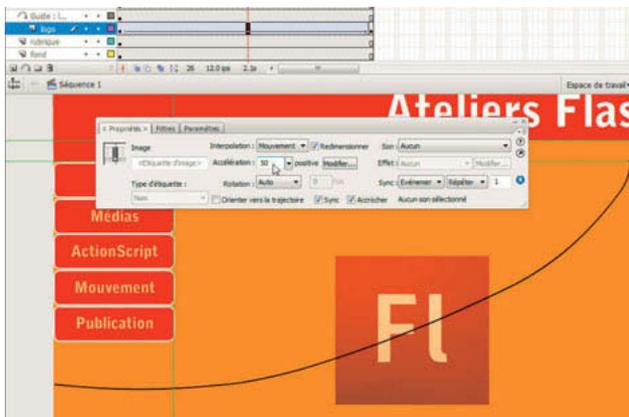
Le crayon n'est pas l'outil le mieux adapté au tracé de courbes, mais c'est le plus facile d'emploi. Si le maniement de l'outil Plume ne vous pose pas de problème particulier, utilisez-le de préférence. Notez que cet outil Plume fonctionne exactement comme celui de Photoshop, Photoshop Elements ou Illustrator.



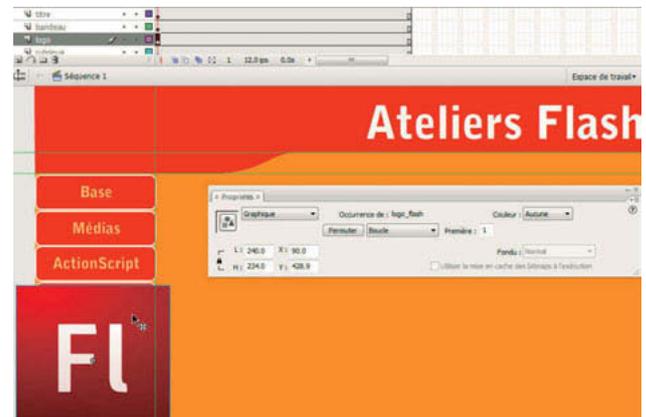
12 Sélectionnez l'image 1 du calque logo dans le scénario, puis revenez sur la scène. Cliquez sur le centre de l'occurrence de départ du logo et positionnez-le sur le guide de mouvement.



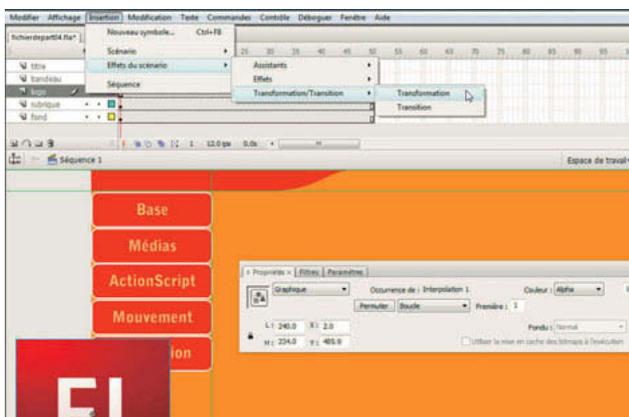
13 Sélectionnez ensuite l'image 50 du calque logo, revenez sur la scène et accrochez le centre de la seconde occurrence à proximité de l'extrémité du guide. Testez l'animation via le raccourci Ctrl + Entrée.



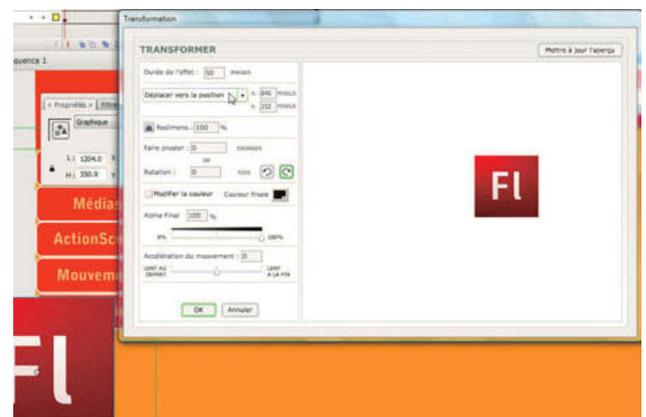
14 Pour finir, réglez l'accélération du mouvement en cliquant dans le scénario du calque logo. Revenez dans le panneau Propriétés, saisissez une valeur positive ou négative dans le champ Accélération, puis testez à nouveau l'animation.



3 Si la construction d'une interpolation de mouvement vous rebute, il est tout à fait possible d'exploiter les effets de scénario pour parvenir au même résultat. Après avoir suivi les indications de l'étape 2, sélectionnez le logo Flash sur la scène.



4 Activez le menu Insertion>Effets de scénario>Transformation/Transition>Transformation. Dans la boîte de dialogue Transformation qui apparaît à l'écran, sélectionnez l'option Déplacer vers la position dans la première liste déroulante.



5 Entrez les valeurs en pixels de la nouvelle position du logo (846 et 252), puis cliquez sur le bouton Mettre à jour l'aperçu pour prévisualiser l'effet. Si le résultat vous convient, validez et testez l'animation, sinon modifiez les paramètres.

Assez facile

Réalisation : 20 min

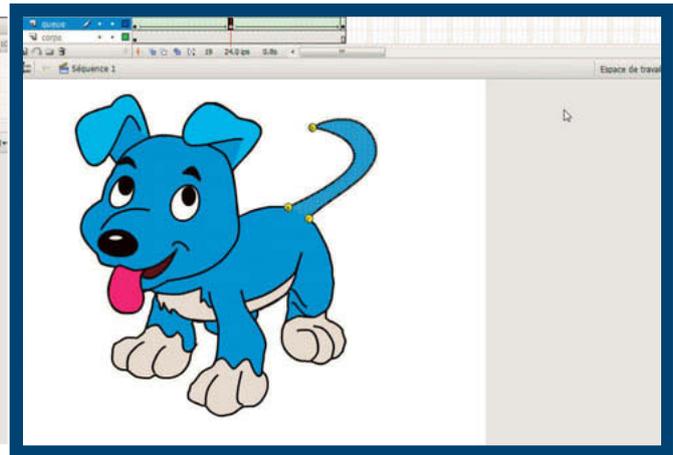
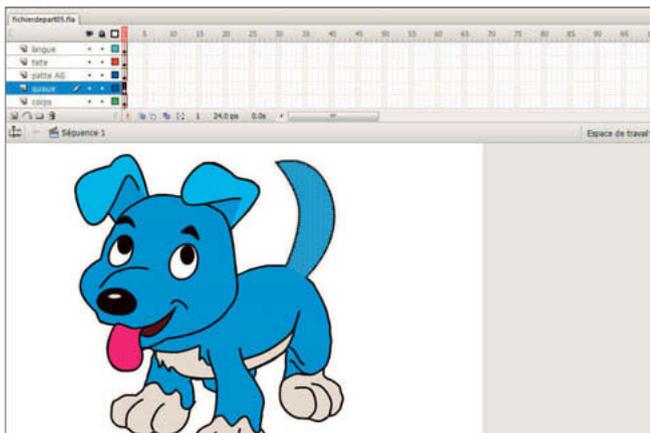
Outils utilisés :

Interpolation de formes

Repère de forme

Sous-sélection

Réaliser un morphing

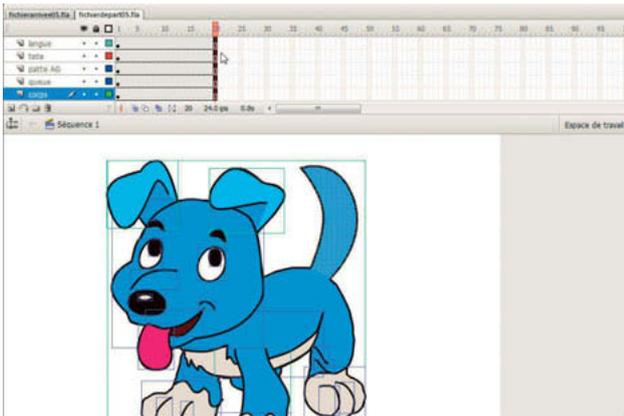


Outre l'interpolation de mouvement (voir atelier précédent), Flash dispose d'une autre technique d'animation, l'interpolation de formes, qui permet de créer des effets de morphing. Avec ce procédé, vous pourrez réaliser des animations basées sur la transition entre deux formes : un rond qui se transforme en carré, un visage qui change d'expression...

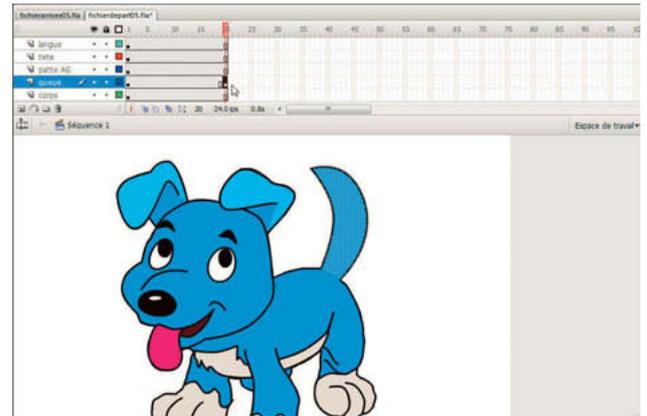
Contrairement à l'interpolation de mouvement, qui est définie à partir d'occurrences de symboles, l'interpolation de formes se construit à partir de simples tracés répartis sur différents calques.

Dans cet atelier, vous travaillerez sur un document contenant l'illustration d'un chien. La première étape sera d'animer sa queue à l'aide d'une simple interpolation de formes. Vous affinerez ensuite le contrôle du morphing avec les repères de forme et réaliserez enfin une seconde séquence interpolée qui ramènera la queue dans sa position d'origine.

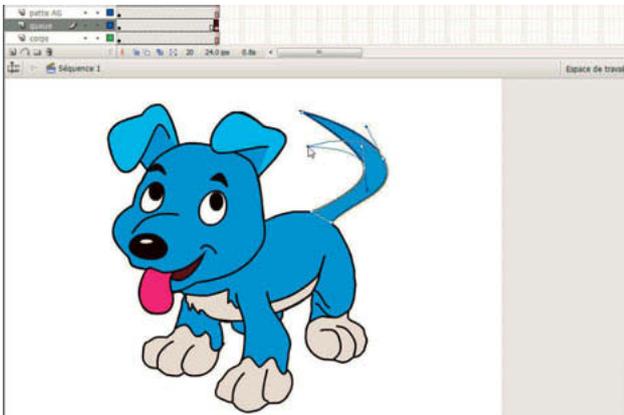
**Fichier initial :** fichierdeparto5 fla**Fichier final :** fichierarriveo5 fla



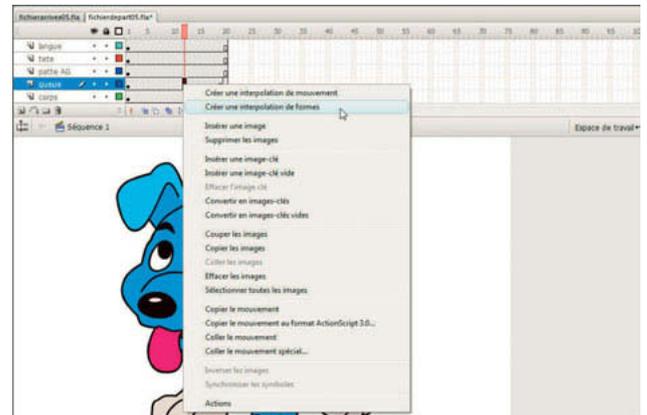
1 Après avoir ouvert le fichier de départ, définissez une animation sur 20 images : dans le scénario, sélectionnez l'image 20 du premier calque et allez dans le menu Insertion>Scénario>Image. Puis répétez cette opération pour les autres calques.



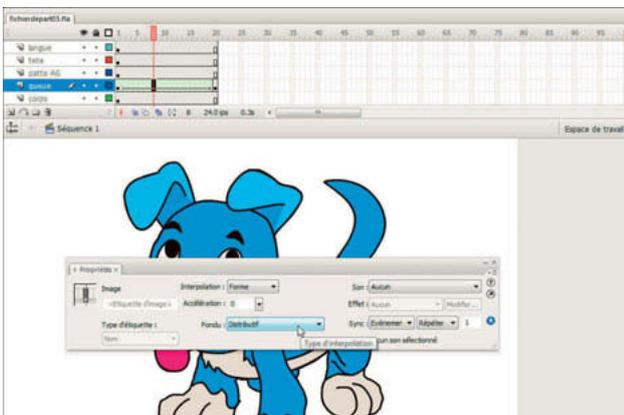
2 Cliquez sur l'image 20 du calque queue, puis insérez une image-clé via le menu Insertion>Scénario>Image-clé, afin de définir l'image de fin de l'interpolation.



3 À l'aide de l'outil Sous-sélection (la flèche blanche située en haut de la barre d'outils), cliquez sur le contour de la queue du chien de l'image 20, puis modifiez sa forme en déplaçant ses points d'ancrage un par un.



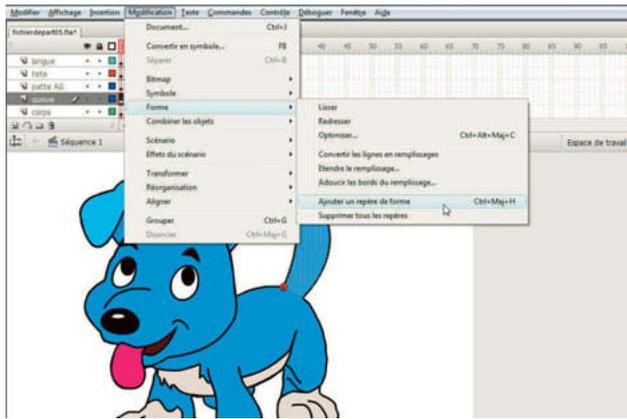
4 Dans le scénario, effectuez un clic droit entre les images 1 et 20 du calque queue et, dans le menu contextuel qui s'affiche, cliquez sur Créer une interpolation de formes.



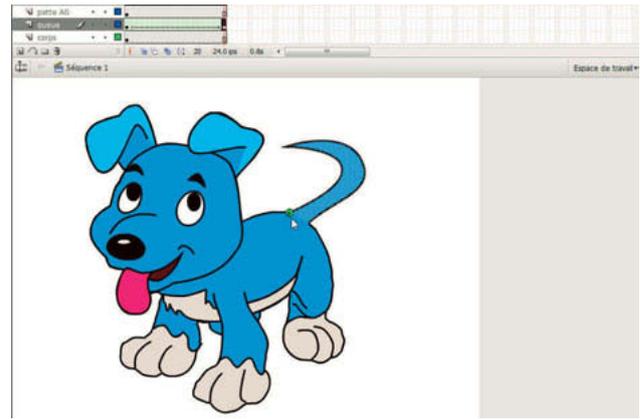
5 Via le menu Fenêtre>Propriétés, affichez le panneau Propriétés pour régler les paramètres de l'interpolation : choisissez Fondus>Distributif. Puis testez l'animation en allant dans le menu Contrôle>Tester l'animation (raccourci Ctrl + Entrée).



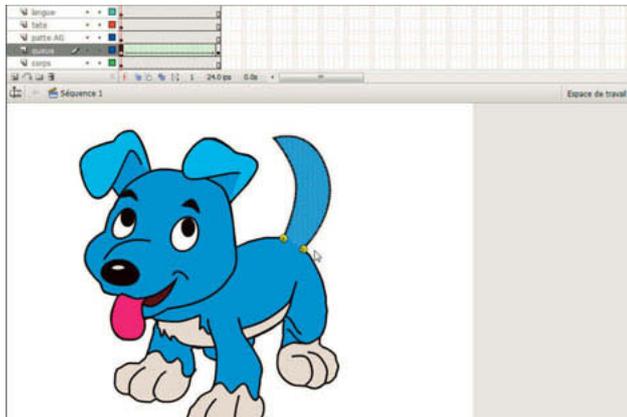
6 Dans certains cas, les déformations appliquées au dessin de la queue génèrent un morphing inattendu. Les repères de forme vont vous permettre d'affiner le contrôle de l'animation et de régler ces problèmes.



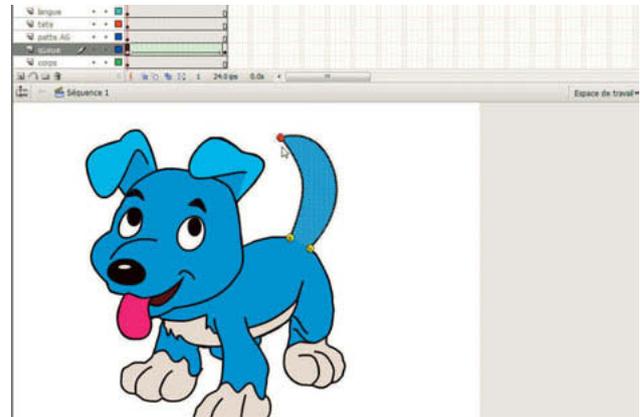
7 Sélectionnez l'image 1 du calque queue dans le scénario, puis ajoutez un repère de forme via le menu Modification> Forme> Ajouter un repère de forme. Flash insère alors une pastille rouge dans le document.



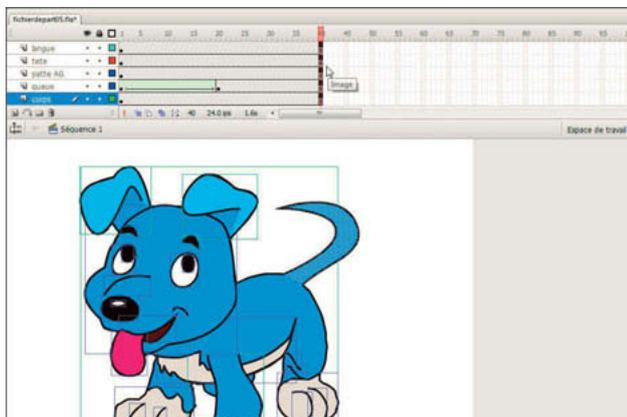
8 Déplacez cette pastille à la base de la queue, du côté gauche. Sélectionnez ensuite l'image 20 de l'animation et placez la seconde pastille rouge au même endroit. Une fois positionnée, la pastille s'affiche en vert.



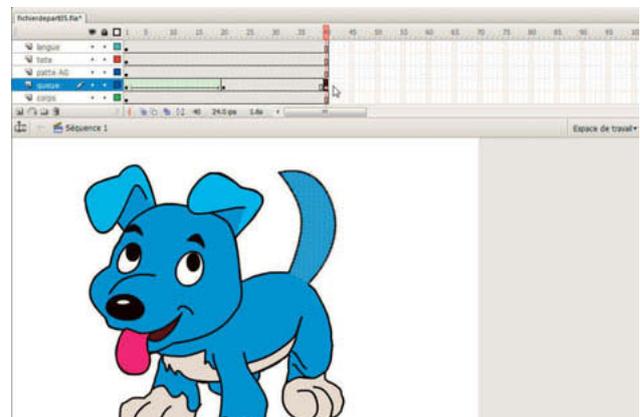
9 Revenez à l'image 1, insérez un second repère de forme et placez-le à la base de la queue, cette fois-ci sur son côté droit. Affichez ensuite l'image 20, et faites correspondre le nouveau repère avec celui de l'image 1.



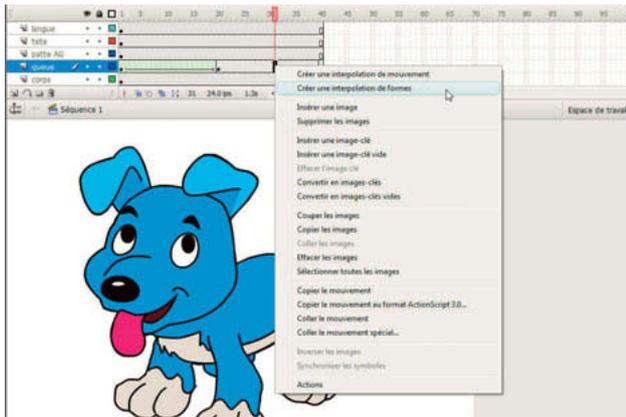
10 Effectuez un nouveau test de l'animation via le raccourci Ctrl + Entrée. Si ces deux repères de forme s'avèrent insuffisants pour contrôler le morphing, insérez autant de repères que nécessaire pour obtenir un morphing satisfaisant.



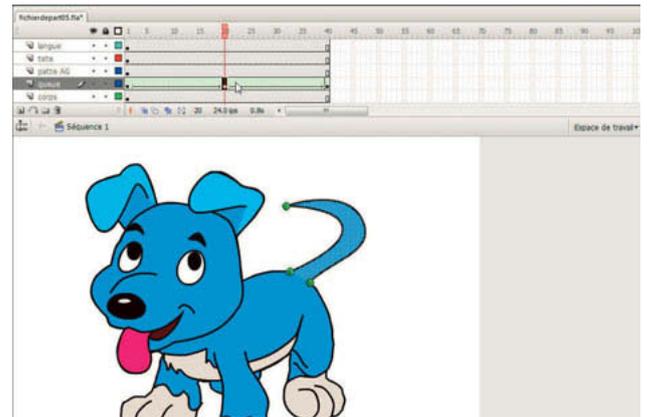
11 Pour construire la seconde séquence de l'animation, placez-vous dans le scénario, sélectionnez l'image 40 sur l'ensemble des calques à l'aide d'un cliquer-glisser, puis allez dans le menu Insertion>Scénario>Image (raccourci via la touche F5).



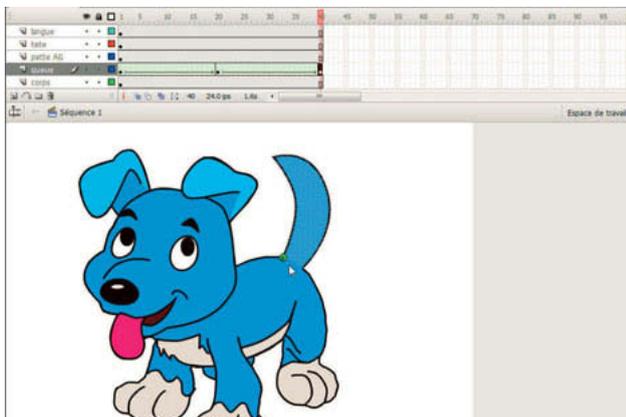
12 Toujours dans le scénario, sélectionnez l'image-clé 1 du calque queue et glissez-la, en maintenant la touche Alt enfoncée, jusqu'à l'image 40. Cette action a pour effet de copier le contenu de l'image-clé 1 dans l'image 40.



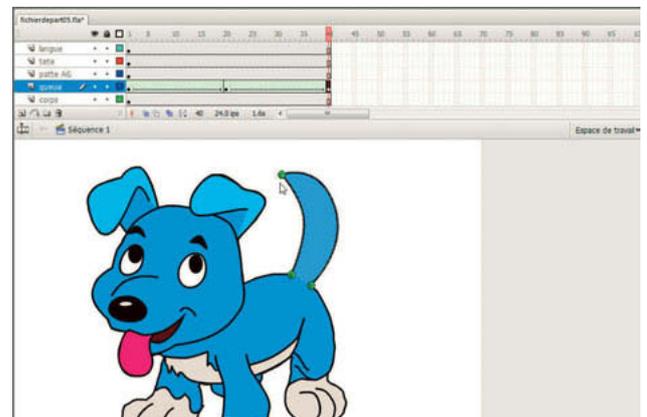
13 Pour réaliser la seconde séquence interpolée, cliquez droit entre les images 20 et 40 du calque queue puis, dans le menu contextuel, sélectionnez Créer une interpolation de formes.



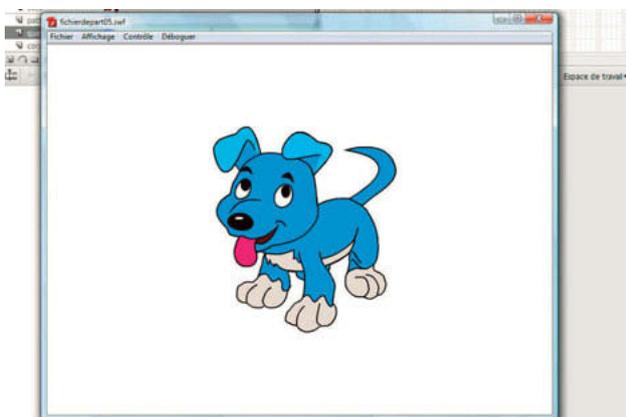
14 Si vous avez eu recours aux repères de forme pour contrôler la première séquence de morphing, il vous faudra aussi les utiliser pour contrôler la seconde. Pour cela, affichez l'image 20 de l'animation.



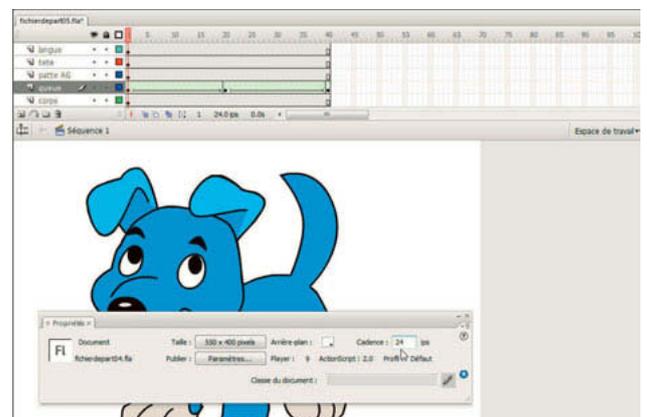
15 Allez dans le menu Modification>Forme>Ajouter un repère de forme, puis superposez le repère inséré au premier de la séquence précédente. Affichez ensuite l'image 40 et positionnez le repère au bon emplacement.



16 Revenez à l'image 20 et répétez autant de fois que nécessaire l'étape 15, afin d'obtenir le même nombre de repères de forme dont vous avez eu besoin pour la première séquence.



17 Pour terminer, testez l'animation finale via les touches Ctrl + Entrée.



18 Si vous souhaitez un mouvement plus rapide, refermez la fenêtre de test, désélectionnez l'ensemble des tracés en cliquant sur le fond du document puis, dans le panneau Propriétés, réglez la cadence à 24 ou 48 ips (image par seconde).

Facile

Réalisation : 15 min

Outils utilisés :

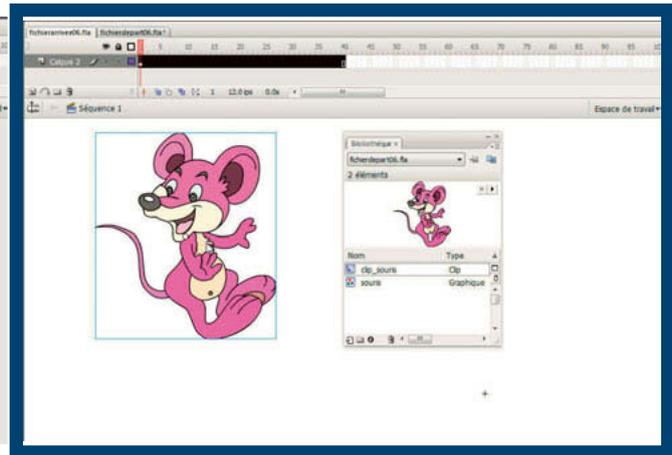
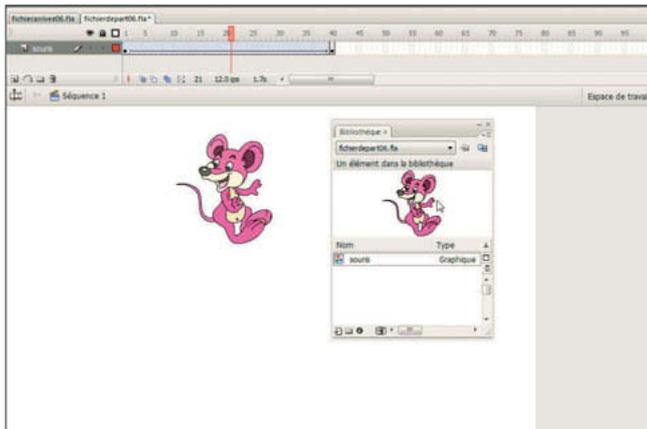
Convertir en symbole

Nouveau symbole

Copier/Coller les images

Bibliothèque

Créer un movie-clip



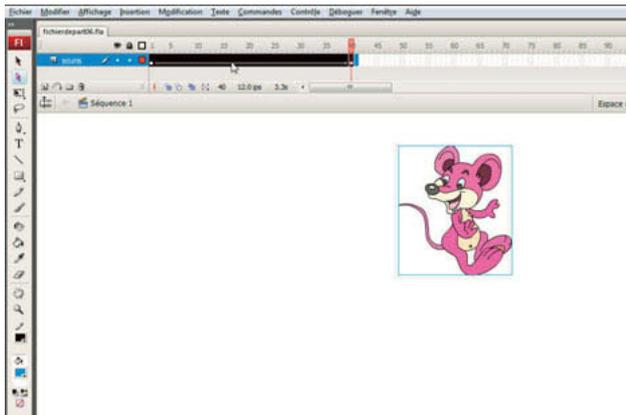
Contrairement au symbole de type Graphique, le movie-clip permet de créer des animations dont le scénario est indépendant de la timeline principale. C'est en outre le seul type de symbole dont vous pourrez contrôler le comportement depuis le scénario principal ou depuis un autre movie-clip. Si vous souhaitez aller au-delà de la simple animation de scénario, vous devrez donc utiliser des movie-clips. De plus, ce symbole étant l'objet de base de la programmation ActionScript, il devient incontournable si vous envisagez de créer des

applications interactives : *drag and drop*, curseur, menu déroulant... Dans cet atelier, vous allez créer un movie-clip en copiant, dans son scénario, les images d'une animation définie dans la timeline principale.

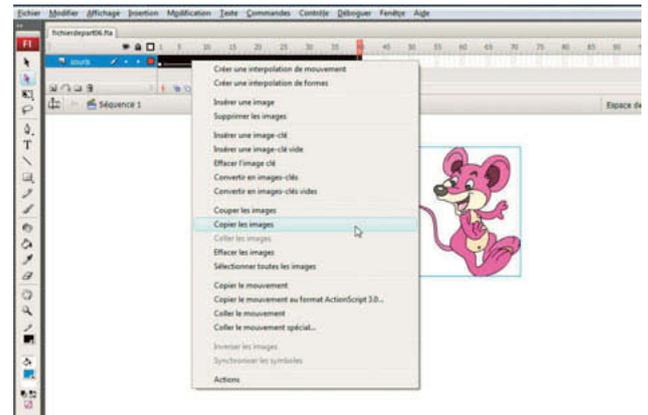


Fichier initial : fichierdeparto6 fla

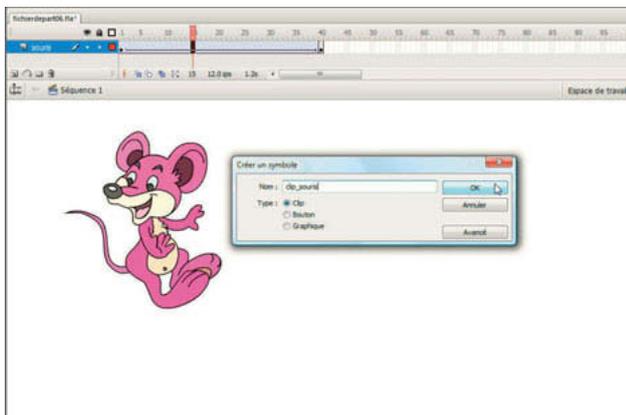
Fichier final : fichierarriveo6 fla



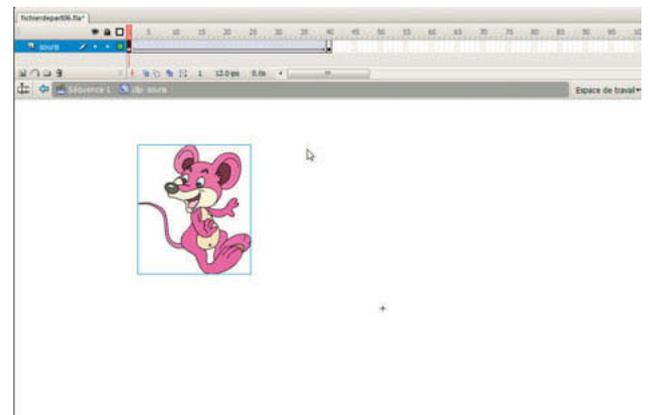
1 Après avoir ouvert le fichier d'origine, rendez-vous dans le scénario et sélectionnez l'ensemble des images du calque souris par un cliquer-glisser.



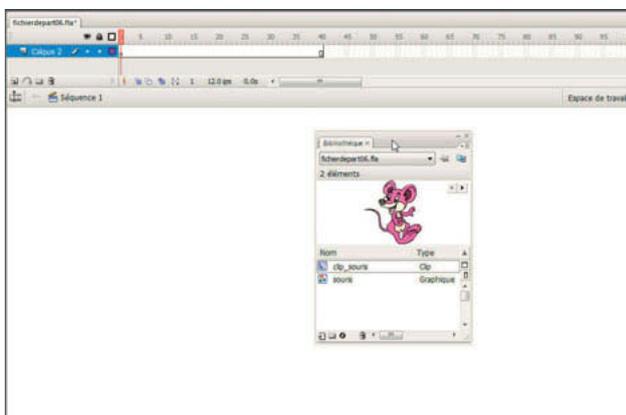
2 Effectuez un clic droit dans le calque souris, puis choisissez Copier les images.



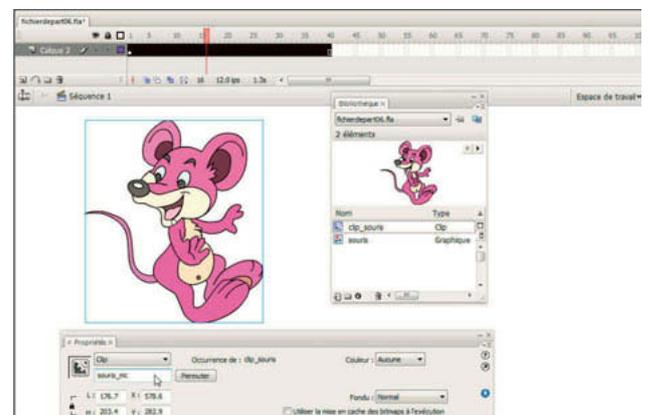
3 Créez un nouveau symbole grâce au menu Insertion > Nouveau symbole. Vérifiez que le type choisi est bien Clip, donnez-lui le nom « clip_souris » et validez. Flash affiche alors le scénario du nouveau symbole.



4 Cliquez droit dans le scénario sur l'image 1 du Calque 1 et, dans le menu contextuel, sélectionnez Coller les images. L'animation que vous aviez copiée dans la timeline principale est maintenant collée dans celle du movie-clip.



5 Pour revenir dans le scénario principal, cliquez sur le bouton Séquence 1, situé en haut à gauche de l'espace de travail. Via Insertion > Scénario > Calque, insérez un nouveau calque et supprimez le calque souris en le faisant glisser dans la corbeille.



6 Affichez si besoin le panneau Bibliothèque (Fenêtre > Bibliothèque) et créez une occurrence du movie-clip en glissant le symbole clip_souris dans le nouveau calque. Puis allez dans le panneau Propriétés et nommez cette occurrence « souris_mc ».

Assez facile

Réalisation : 30 min

Outils utilisés :

Ovale

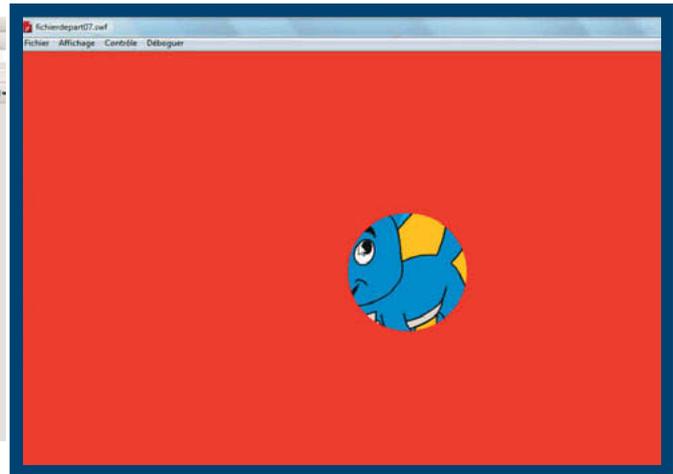
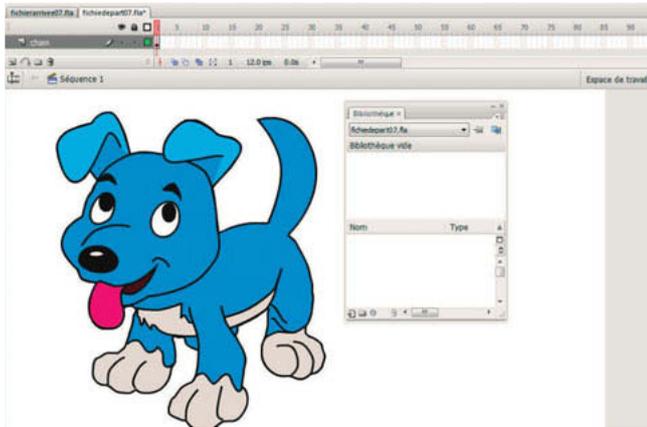
Masque

Interpolation de mouvement

Movie-clip

Guide de déplacement

Créer un effet de masque



La plupart des éditeurs bitmap permettent de masquer une portion d'une image à l'aide d'une fonction dédiée. Flash dispose d'un outil similaire qui offre en outre la possibilité d'animer ce masque. Il est ainsi facile de créer un effet de spot qui se déplace sur une scène, ou bien un effet de projecteur dont le faisceau s'élargit pour révéler un sujet.

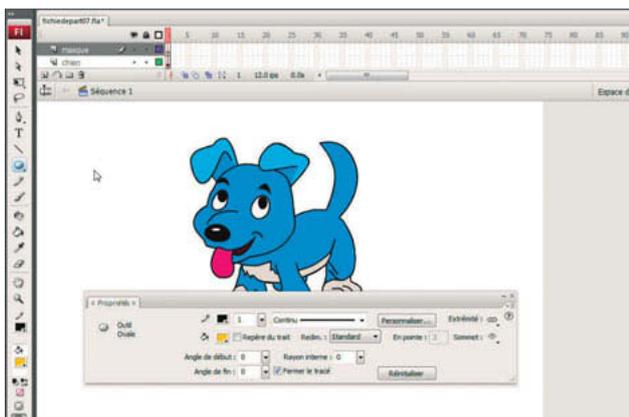
Dans cet atelier, vous allez dans un premier temps créer un masque circulaire qui ne laissera apparaître que la tête du chien contenu

dans le fichier de départ. Vous exploiterez ensuite ce masque dans une interpolation de mouvement pour simuler l'effet d'un faisceau de projecteur s'élargissant progressivement. Enfin, vous transformerez le masque en movie-clip, et y définirez un guide de déplacement, de manière à produire l'effet d'un faisceau de projecteur se déplaçant sur la scène.

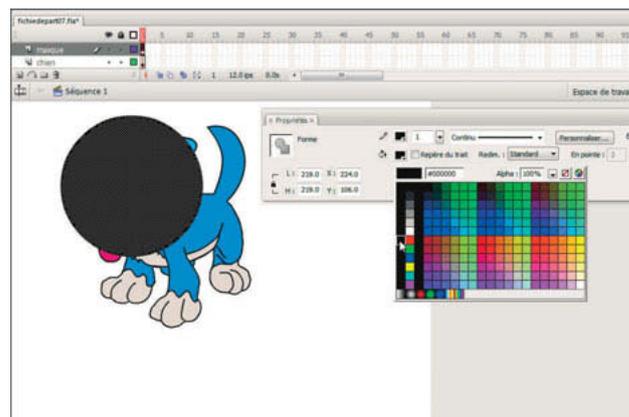


Fichier initial : fichierdeparto7 fla

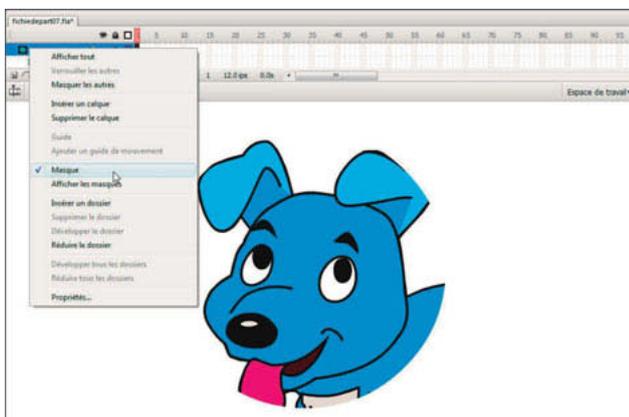
Fichier final : fichierarrivee07 fla



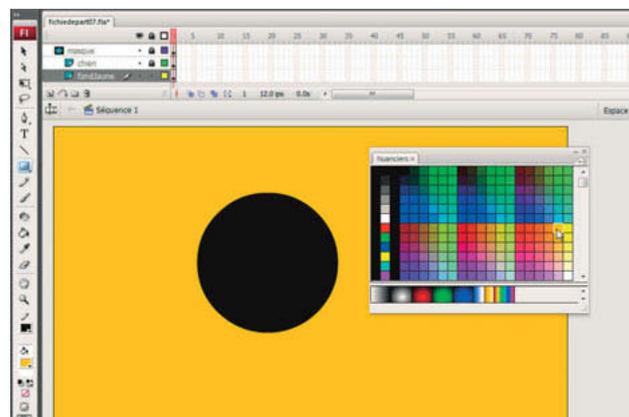
1 Après avoir ouvert le fichier de départ, allez dans le menu Insertion>Scénario>Calque. Renommez le calque créé « masque » en double-cliquant sur son nom, puis sélectionnez l'outil Ovale dans la barre d'outils (raccourci clavier O).



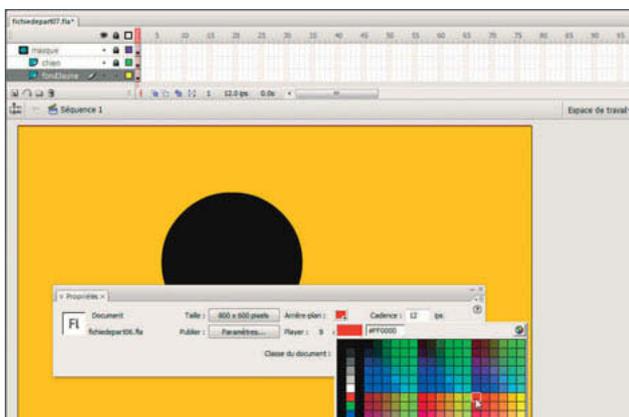
2 Sur le calque masque, tracez un disque qui occulte la tête du chien. Activez ensuite l'outil de sélection (raccourci V) et double-cliquez sur le disque, puis choisissez le noir comme couleur de remplissage dans le panneau Propriétés.



3 Effectuez un clic droit sur le nom du calque masque et, dans le menu contextuel qui s'affiche, cliquez sur Masque. L'effet de découpe du masque est alors appliqué au contenu du calque chien.



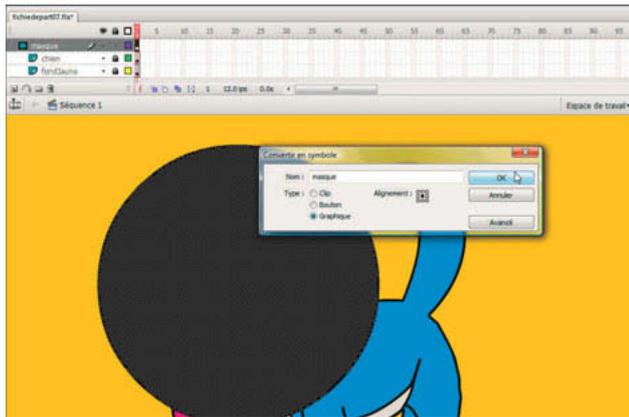
4 Insérez un nouveau calque, placez-le sous le calque chien et renommez-le « fondjaune ». Activez ensuite l'outil Rectangle (raccourci R), choisissez une couleur de remplissage jaune et tracez sur le nouveau calque un rectangle aux dimensions du document.



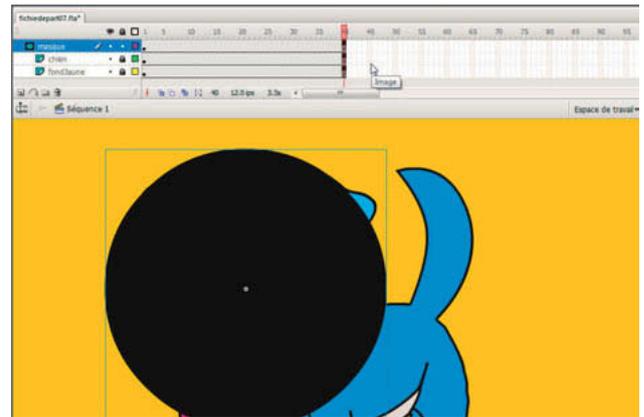
5 Cliquez sur l'outil de sélection puis appuyez sur la touche Échap du clavier pour désactiver tous les tracés. Choisissez alors un arrière-plan rouge dans le panneau Propriétés.



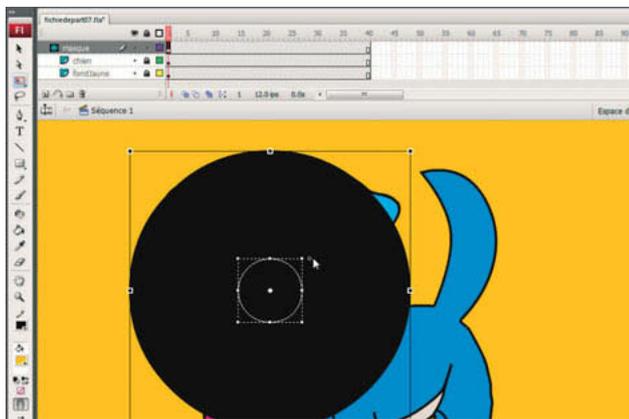
6 Pour visualiser l'effet de masque modifié, verrouillez le calque fondjaune en cliquant à droite de son icône, dans la colonne Cadenas du scénario : un petit cadenas apparaît. Ou bien testez l'animation en utilisant le raccourci Ctrl + Entrée.



7 Pour animer le masque, il faut le convertir en symbole. Déverrouillez le calque masque en cliquant sur son cadenas et sélectionnez le disque. Puis ouvrez le menu Modification > Convertir en symbole, choisissez le type Graphique et nommez-le « masque ».



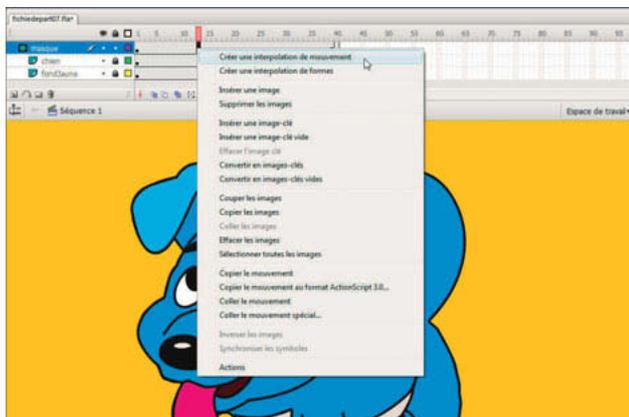
8 Définissez une animation sur 40 images. Pour cela, sélectionnez dans le scénario l'image 40 sur l'ensemble des calques à l'aide d'un cliquer-glisser, puis allez dans le menu Insertion > Scénario > Image.



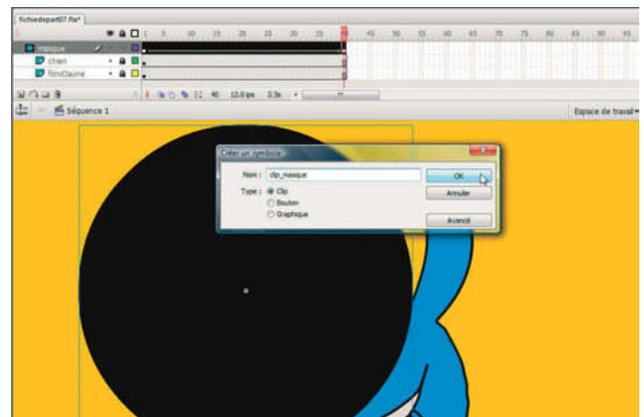
9 Sélectionnez l'image 1 du calque masque puis, avec l'outil Transformer librement (raccourci Q), réduisez le diamètre du disque en agissant sur l'une des poignées d'angle du cadre de transformation, tout en maintenant la touche Maj enfoncée.



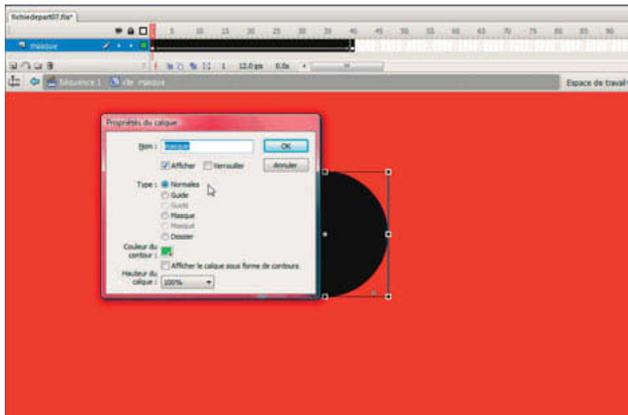
10 Sélectionnez l'image 40 du calque masque, puis insérez une nouvelle image-clé en appuyant sur la touche F6. Augmentez le diamètre du disque en utilisant le procédé décrit dans l'étape précédente.



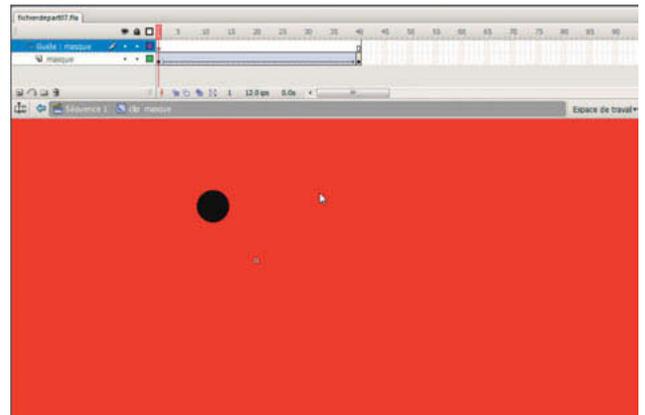
11 Créez à présent l'interpolation de mouvement : cliquez droit entre les images 1 et 40 du calque masque et sélectionnez la fonction Créer une interpolation de mouvement. Testez ensuite l'animation via Contrôle > Tester l'animation (Ctrl + Entrée).



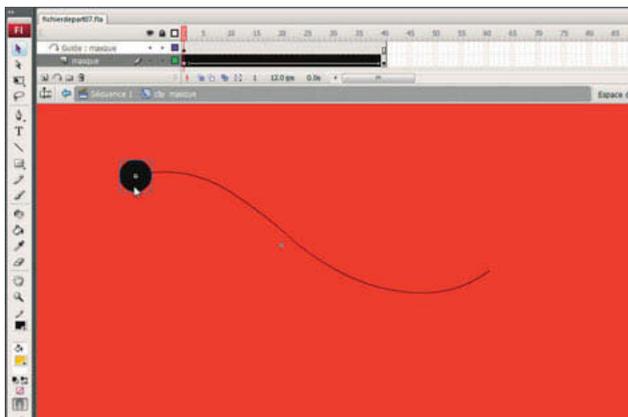
12 Sélectionnez l'ensemble des images du calque masque, puis effectuez un clic droit et choisissez Copier les images. Créez alors un nouveau symbole de type Clip via le menu Insertion > Nouveau symbole et nommez-le « clip_masque ».



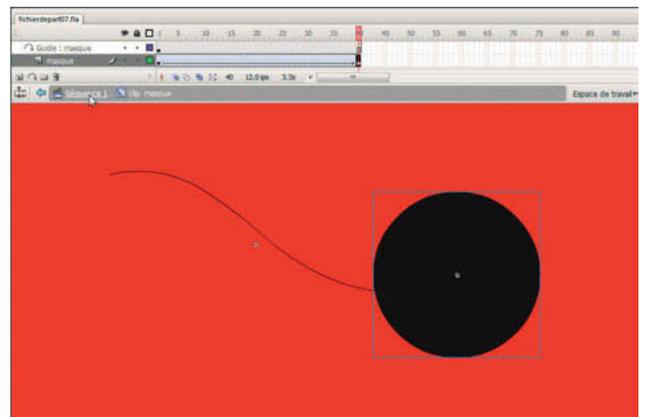
13 Dans le scénario du nouveau movie-clip, sélectionnez l'image 1, puis cliquez droit et choisissez Coller les images. Double-cliquez sur l'icône du calque et dans la boîte de dialogue Propriétés du calque, activez l'option Normales.



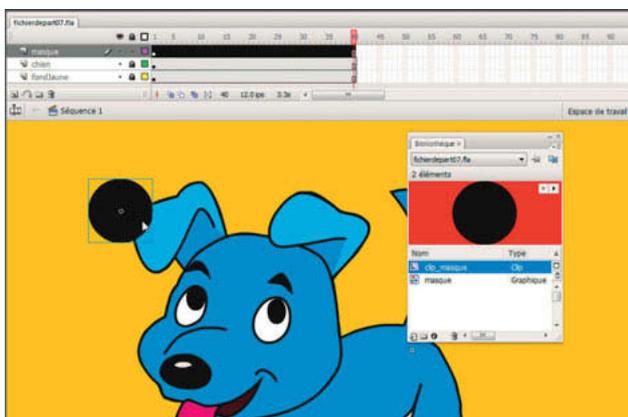
14 Insérez ensuite un calque guide de déplacement, via le menu Insertion>Scénario>Guide de mouvement.



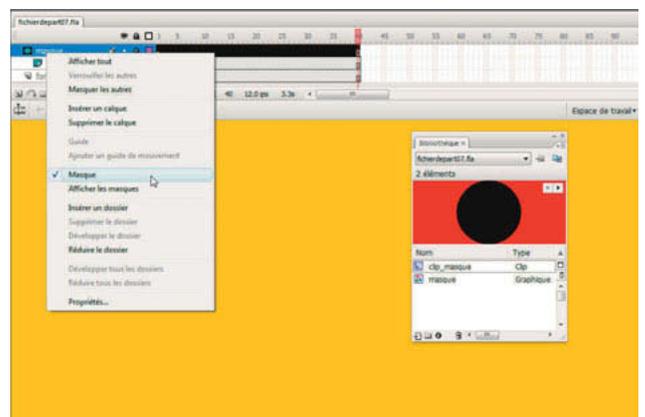
15 Activez l'outil Crayon et dessinez la trajectoire du disque. Activez ensuite l'outil de sélection, cliquez sur l'image 1 du calque masque et faites correspondre le centre du disque avec le début du guide de déplacement.



16 Faites ensuite correspondre le centre du disque de l'image 40 avec la fin du guide de déplacement. Puis revenez dans l'animation principale et supprimez le calque masque en le glissant dans la corbeille située à gauche sous le scénario.



17 Insérez un nouveau calque, placez-le au sommet de la pile et nommez-le « masque ». Affichez ensuite le panneau Bibliothèque et insérez une occurrence de clip_masque dans ce calque.



18 Cliquez droit sur le nom du calque masque et activez l'option Masque dans le menu contextuel. Enfin, testez l'animation via les touches Ctrl + Entrée : le faisceau du projecteur dévoile la scène en s'élargissant progressivement.

Contrôler une animation

Assez facile

Réalisation : 20 min

Outils utilisés :

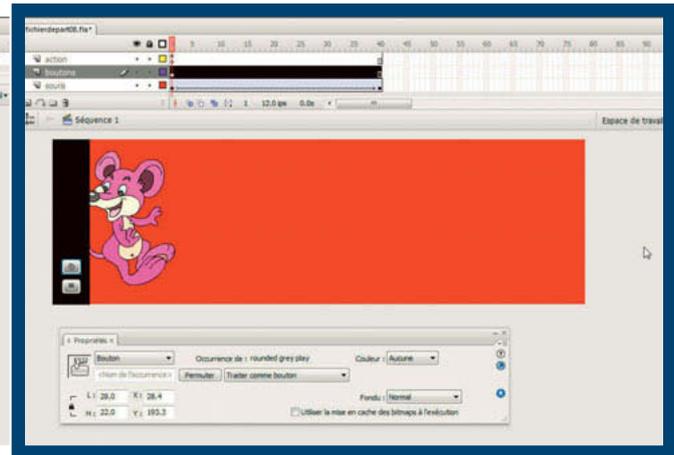
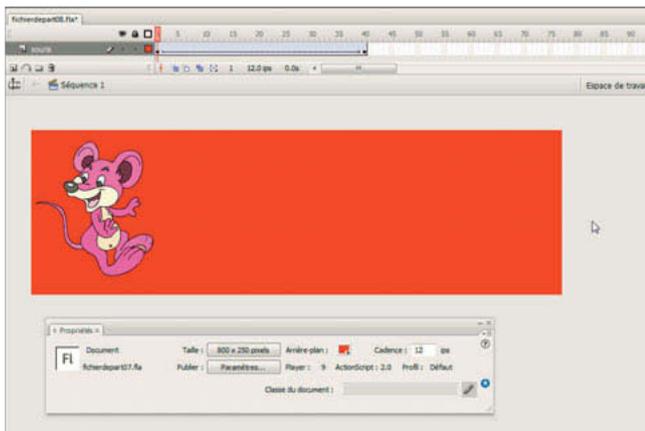
Bibliothèque de boutons

Panneau Comportements

Panneau Actions

stop

play



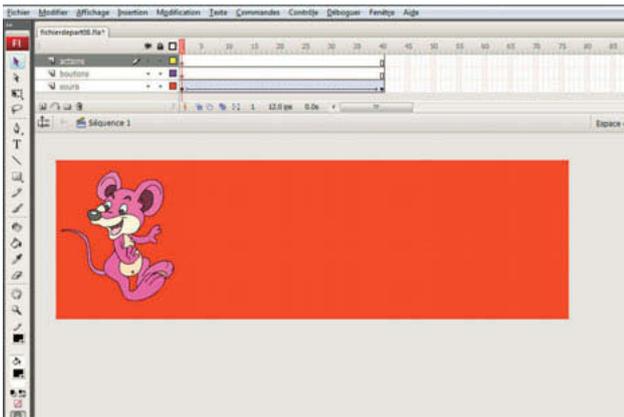
Par défaut, une animation définie dans la timeline principale démarre automatiquement et s'arrête sur sa dernière image. En tant que concepteur, vous pouvez modifier ce comportement en plaçant des actions sur des images-clés dans le scénario ou sur des occurrences de boutons. La définition de ces actions s'opère à partir du panneau Actions. Toutefois, si la programmation vous rebute, vous pourrez utiliser le panneau Comportements, qui permet de produire le même effet sans saisir une ligne de code.

Dans cet atelier, vous allez ainsi apprendre à contrôler une simple interpolation de mouvement définie dans le scénario principal du fichier de départ. Dans un premier temps, vous exploiterez les comportements prédéfinis du panneau Comportements. Puis, si la programmation ne vous effraie pas, vous redéfinirez ces contrôles à l'aide du panneau Actions.

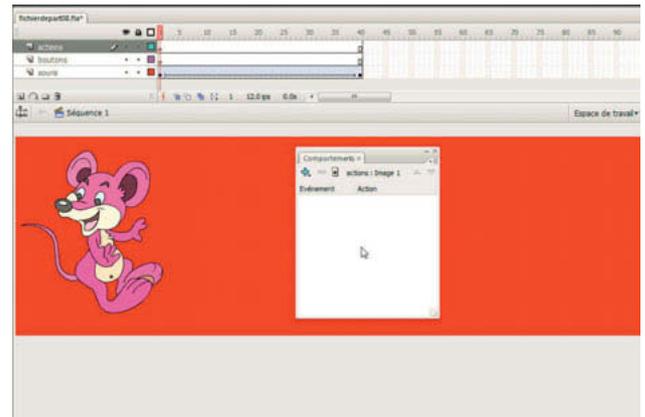


Fichier initial : fichierdeparto8 fla

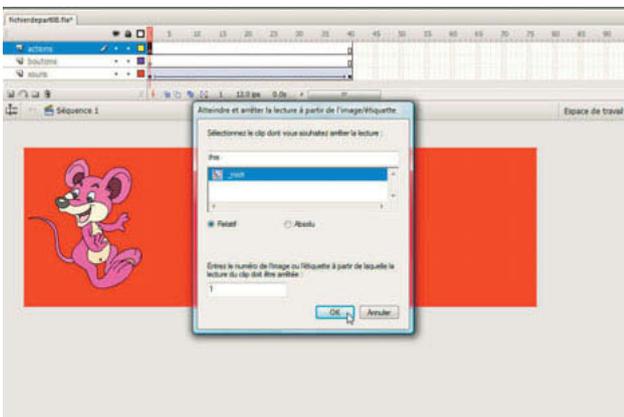
Fichier final : fichierarriveo8 fla



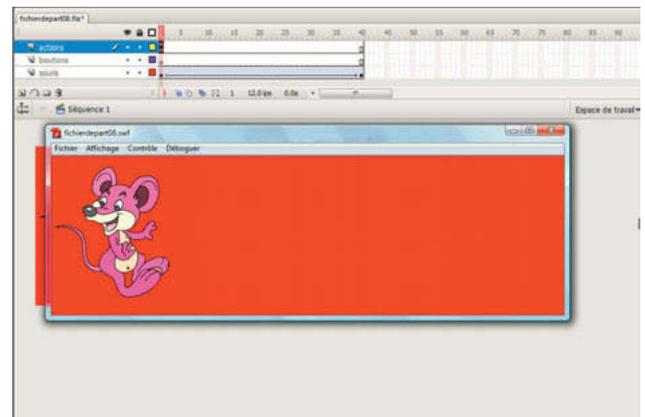
1 Après avoir ouvert le fichier d'origine, insérez deux nouveaux calques via le menu Insertion>Scénario>Calque. Renommez le premier calque « boutons », et le second « actions » en double-cliquant sur leur nom.



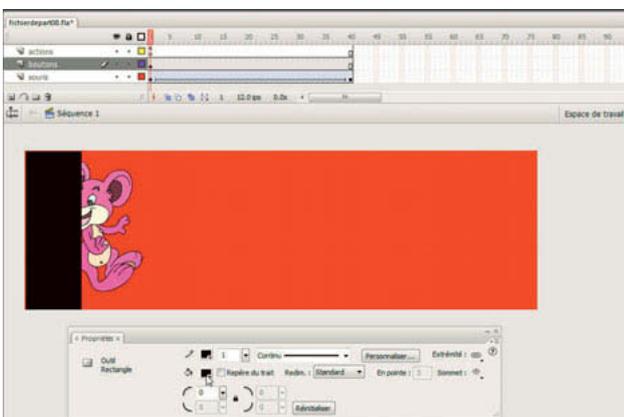
2 Pour stopper l'animation au démarrage, vous allez définir une action sur l'image 1 du calque actions. Sélectionnez cette image dans le scénario, puis affichez le panneau Comportements à partir du menu Fenêtre>Comportements.



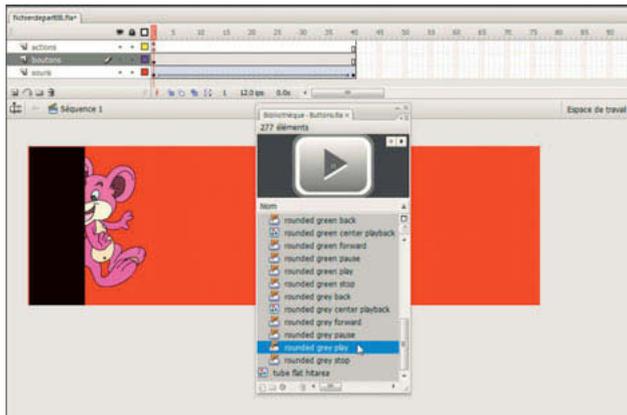
3 Déroulez le menu local du panneau en cliquant sur l'icône + et choisissez Clip>Atteindre et arrêter la lecture à partir de l'image/étiquette. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, gardez les réglages par défaut et cliquez sur le bouton OK.



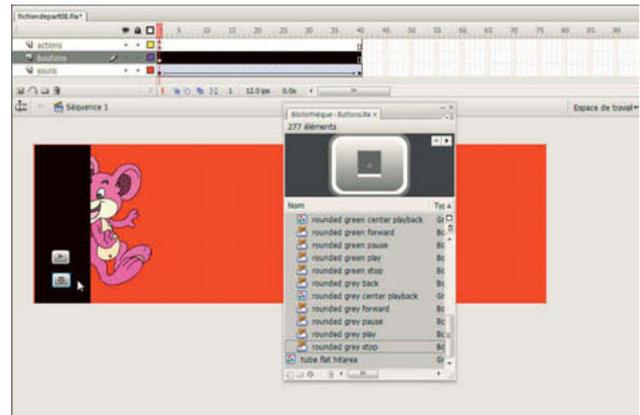
4 Après validation, l'image 1 du calque actions affiche la marque « a », indiquant qu'une action est placée sur cette image. Testez l'animation (Ctrl + Entrée) afin de vérifier qu'elle est bien stoppée au démarrage.



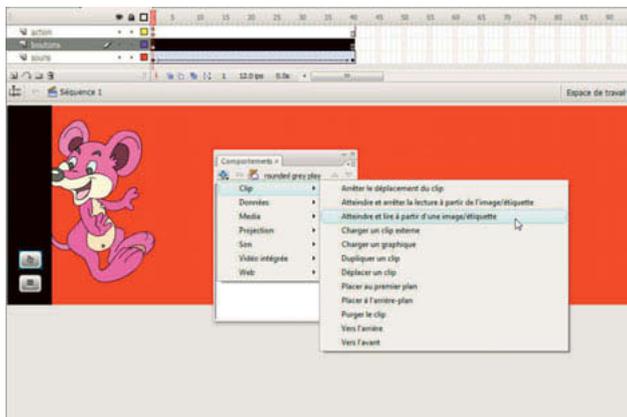
5 Cliquez sur le calque boutons, puis sélectionnez l'outil Rectangle et choisissez le noir comme couleur de remplissage dans le panneau Propriétés. Dans la partie gauche du calque, tracez le rectangle vertical qui contiendra les boutons de contrôle.



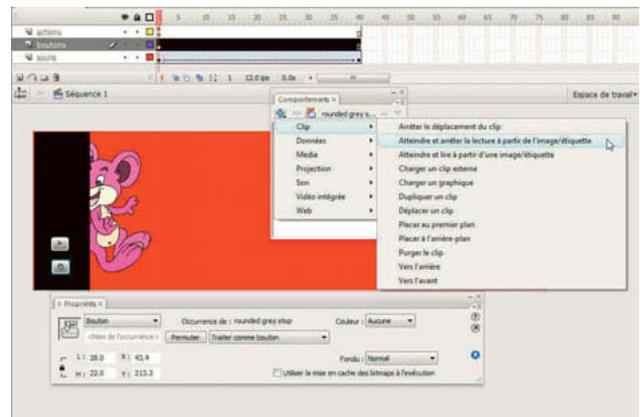
6 Pour ajouter les boutons de contrôle, affichez la bibliothèque de boutons via le menu Fenêtre>Bibliothèques communes>Boutons. Dans la partie inférieure du panneau, double-cliquez sur le dossier playback rounded.



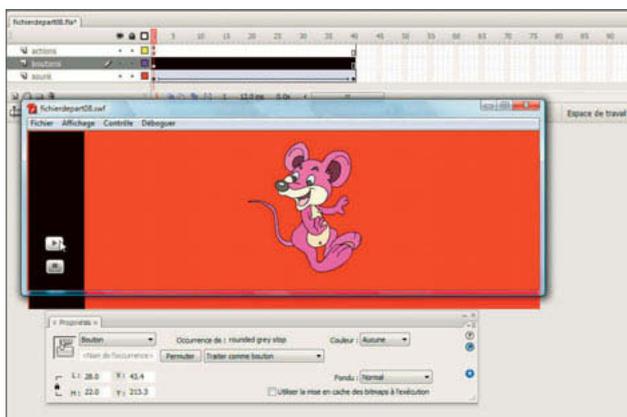
7 Insérez dans le document les boutons rounded grey play et rounded grey stop par cliquer-glisser. Puis repositionnez-les correctement dans l'interface à l'aide de l'outil de sélection.



8 Sélectionnez le bouton Play. Allez dans le panneau Comportements et, dans le menu local, choisissez Clip>Atteindre et lire à partir d'une image/étiquette. Gardez les réglages par défaut dans la boîte de dialogue qui s'affiche et cliquez sur OK.



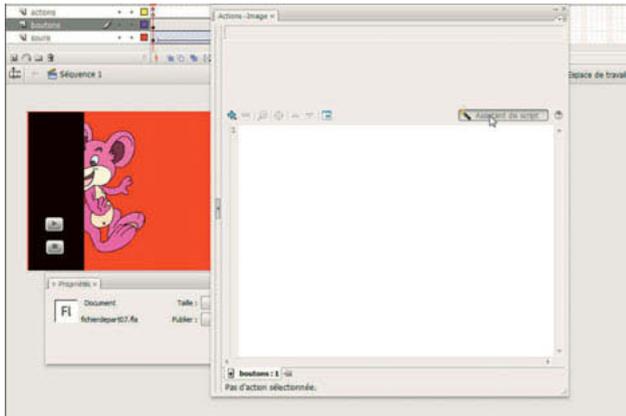
9 Sélectionnez ensuite le bouton Stop. Retournez dans le panneau Comportements et choisissez Clip>Atteindre et arrêter la lecture à partir de l'image/étiquette. Gardez les réglages par défaut dans la boîte de dialogue qui s'ouvre et cliquez sur OK.



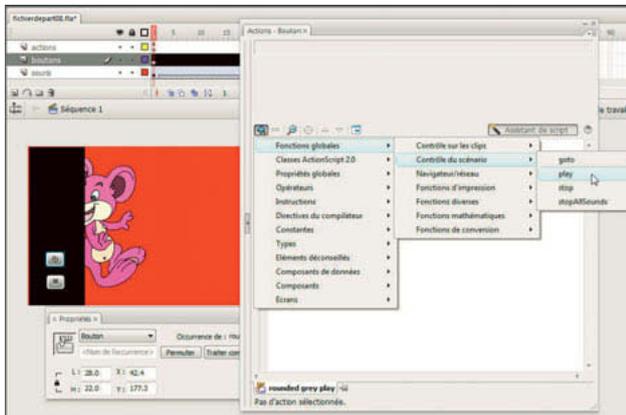
10 Pour vérifier le fonctionnement des boutons de contrôle, testez l'animation en appuyant sur les touches Ctrl + Entrée.

Notre suggestion

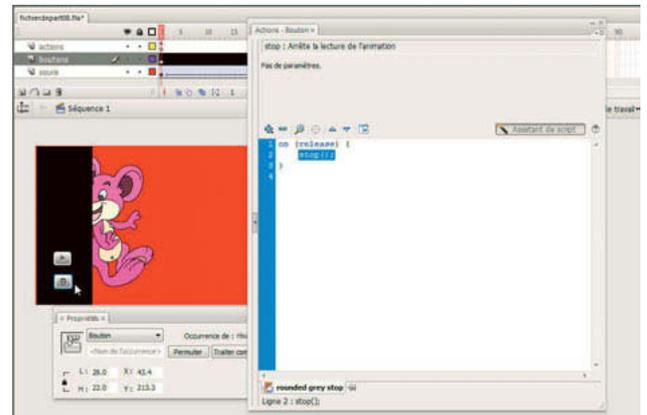
L'assistant de script du panneau Actions permet de construire des scripts ActionScript sans connaître en détail la syntaxe du langage. Lorsque vous insérez une instruction à partir du menu +, l'assistant affiche dans la partie supérieure du panneau les différents champs de saisie qui vous aideront à paramétrer cette action. Si vous n'avez pas de notions de programmation, nous vous conseillons de l'utiliser systématiquement dans les ateliers suivants, en le laissant donc activé.



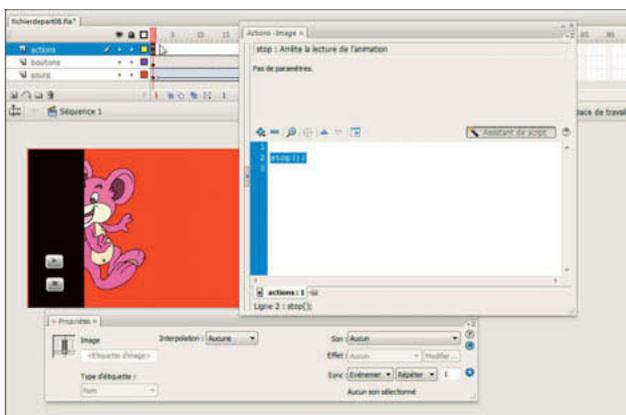
8 Si la programmation d'actions vous tente, suivez les étapes 1 à 7, puis allez dans le menu Fenêtre>Actions. Fermez la partie gauche du panneau en cliquant sur la barre de séparation verticale, puis cliquez sur l'assistant de script.



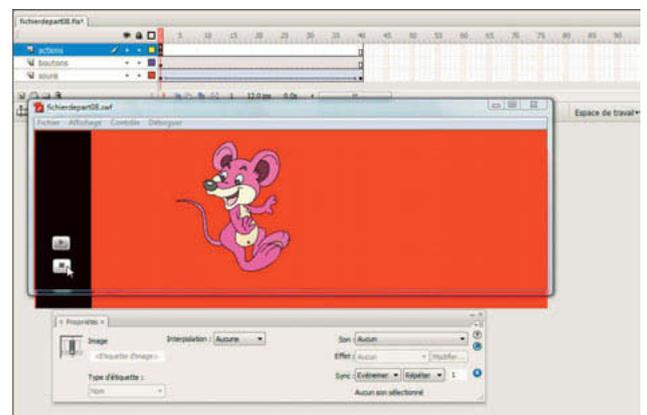
9 Sélectionnez le bouton Play. Rendez-vous dans le panneau Actions, déroulez le menu local + et choisissez Fonctions globales>Contrôle du scénario>play. Flash génère le code correspondant dans la zone de script du panneau.



10 Sélectionnez ensuite le bouton Stop. Allez dans le panneau Actions, déroulez le menu local + et choisissez Fonctions globales>Contrôle du scénario>stop. De même, Flash génère le code correspondant dans la zone de script du panneau.



11 Pour terminer, sélectionnez l'image 1 du calque actions. Le panneau Actions affiche alors le code du comportement inséré à l'étape 3; effacez-le et insérez à la place l'action Fonctions globales>Contrôle du scénario>stop.



12 Testez l'animation finale via les touches Ctrl + Entrée. Vous constaterez que le bouton Stop interrompt la lecture de l'animation mais ne ramène pas le sujet dans sa position de départ, comme c'était le cas avec l'autre méthode.

Difficile

Réalisation : 40 min

Outils utilisés :

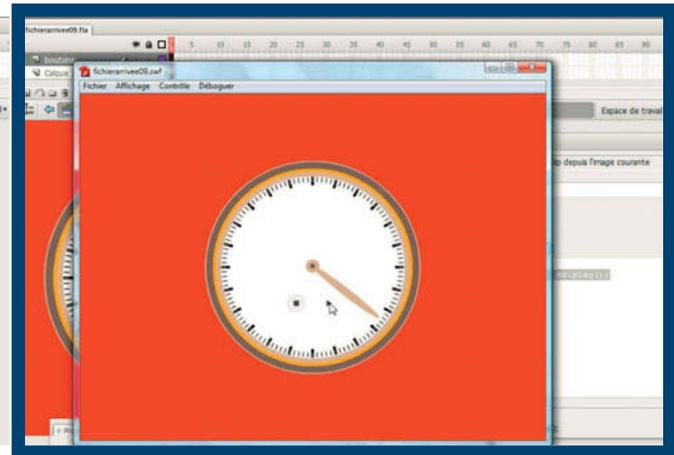
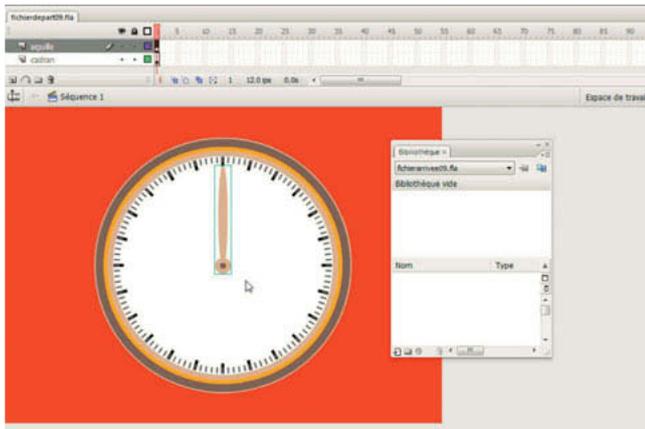
Movie-clip

Bouton

Panneau Comportements

Panneau Actions

Créer un chronomètre



Comme vous l'avez constaté dans l'atelier n° 06, le movie-clip est la structure idéale pour encapsuler des animations. Exploitable sous forme d'occurrences multiples, il permet de simplifier la structure du scénario principal et se copie facilement d'un document à l'autre. De plus, il possède un scénario indépendant et peut être contrôlé à distance, à partir de boutons placés dans un autre scénario.

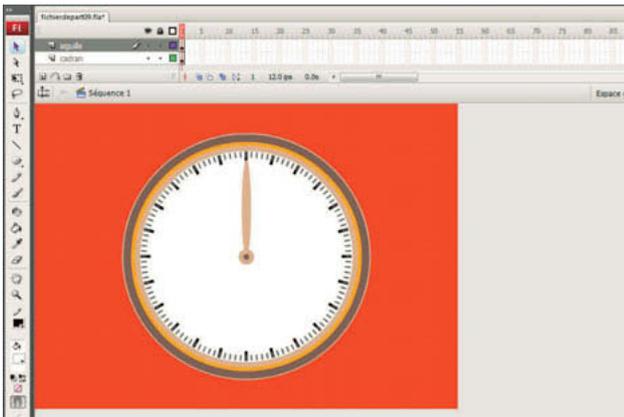
Dans cet atelier, vous allez ainsi apprendre à contrôler un movie-clip à partir d'un scénario distant, en exploitant les comportements ou le

panneau Actions. Dans un premier temps, vous construirez un clip chronomètre, clip_chrono, dans lequel vous définirez un movie-clip contenant une animation qui simule le mouvement de l'aiguille. Vous ajouterez ensuite deux boutons dans clip_chrono qui permettront de lancer et d'arrêter le chronomètre.

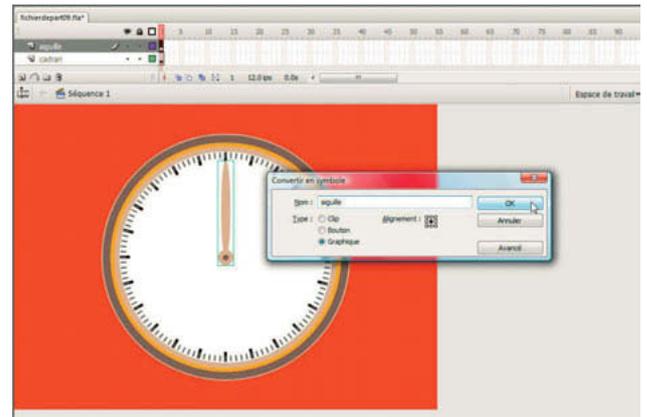


Fichier initial : fichierdeparto9 fla

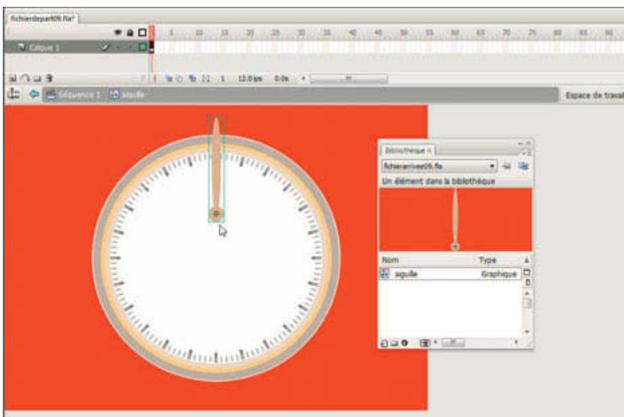
Fichier final : fichierarrivee09 fla



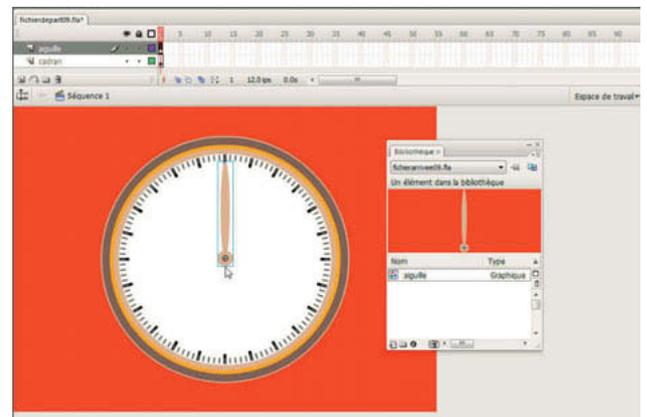
1 Commencez par ouvrir le fichier de départ. Celui-ci est constitué de deux calques contenant les éléments graphiques nécessaires à la construction du chronomètre : un calque aiguille et un calque cadran.



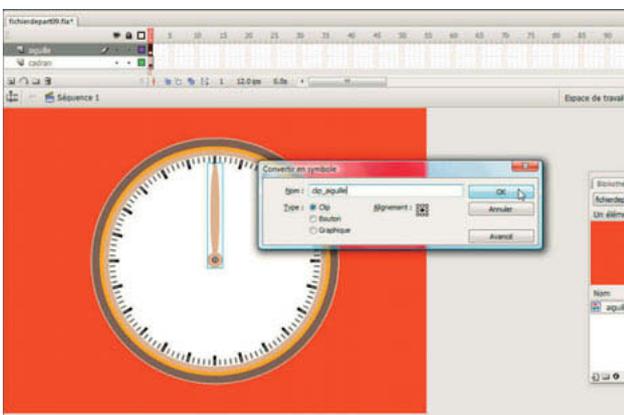
2 Sélectionnez le contenu du calque aiguille, puis allez dans le menu Modification>Convertir en symbole. Nommez le symbole aiguille et choisissez le type Graphique. Avant d'aller plus loin, vous devez modifier l'emplacement du centre de ce symbole.



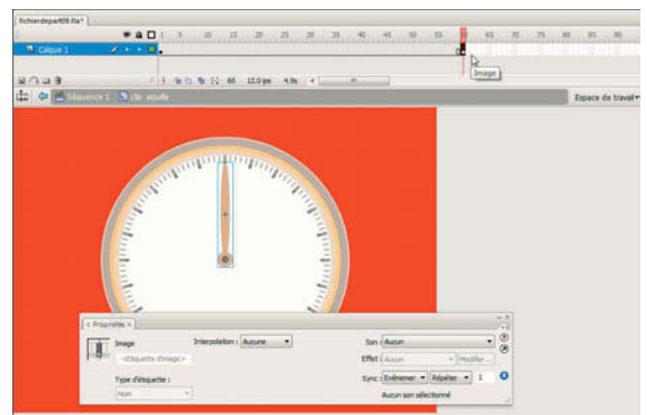
3 Pour cela, éditez le symbole en double-cliquant sur son occurrence, puis déplacez l'aiguille afin de faire coïncider son centre de rotation avec la croix affichée dans la fenêtre, correspondant au centre du symbole.



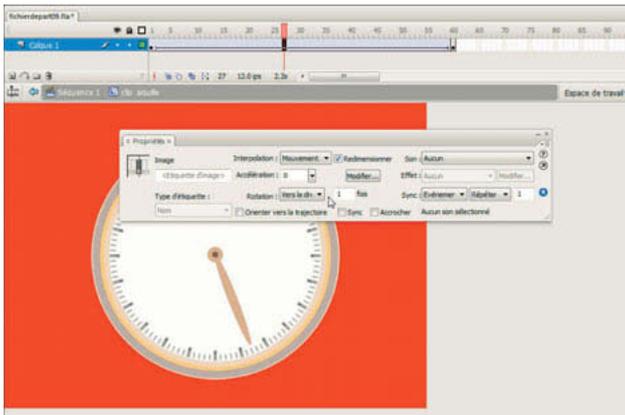
4 Revenez dans le scénario principal en appuyant sur les touches Ctrl + E et repositionnez l'occurrence du symbole aiguille au centre du cadran.



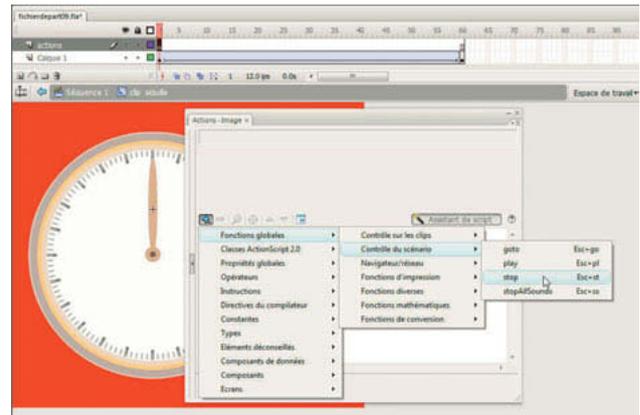
5 Définissez ensuite le clip enveloppe qui contiendra l'interpolation de mouvement. Pour cela, sélectionnez le symbole aiguille et cliquez sur Modification>Convertir en symbole. Nommez le symbole « clip_aiguille » et choisissez le type Clip.



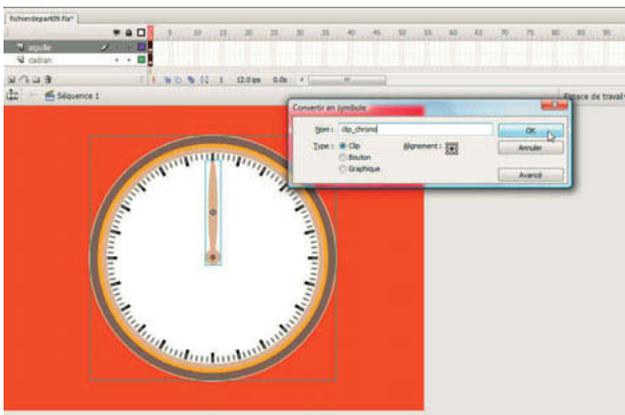
6 Pour construire le mouvement de l'aiguille, affichez le scénario de clip_aiguille en double-cliquant sur son occurrence. Sélectionnez ensuite l'image 60 du Calque 1 et appuyez sur la touche F6 pour insérer une image-clé.



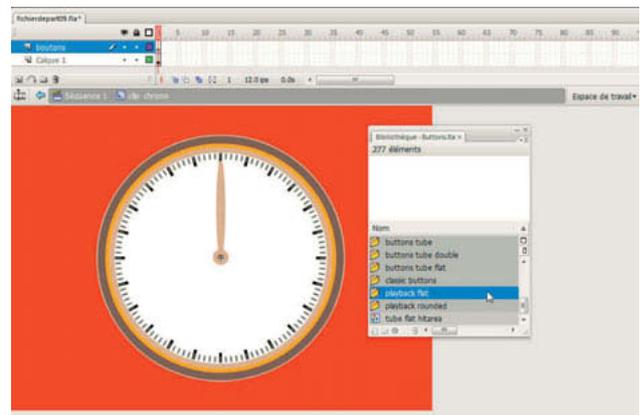
7 Cliquez entre les images 1 et 60 du Calque 1, puis allez dans le panneau Propriétés. Choisissez Mouvement comme Interpolation et Vers la droite comme Rotation. Testez l'animation en appuyant sur les touches Ctrl + Entrée.



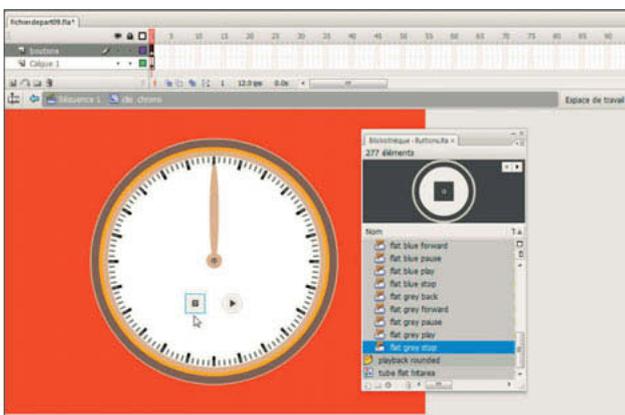
8 Afin d'empêcher le démarrage automatique du chronomètre, insérez un nouveau calque nommé « actions » dans clip_aiguille et ajoutez l'action stop dans l'image 1 via le bouton + du panneau Actions : Fonctions globales>Contrôle du scénario>stop.



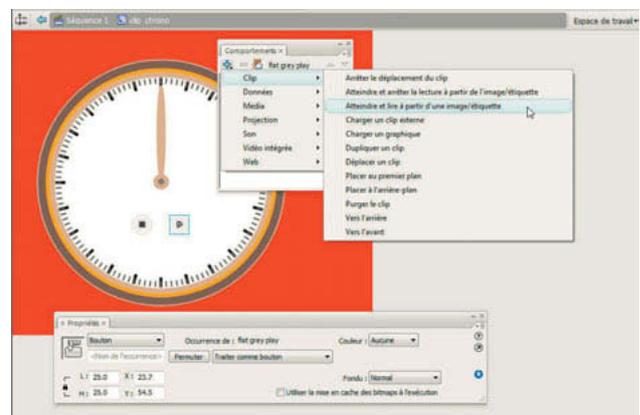
9 Revenez dans le scénario principal, sélectionnez le contenu des calques cadran et aiguille, puis allez dans le menu Modification>Convertir en symbole. Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, choisissez le type Clip et nommez-le « clip_chrono ».



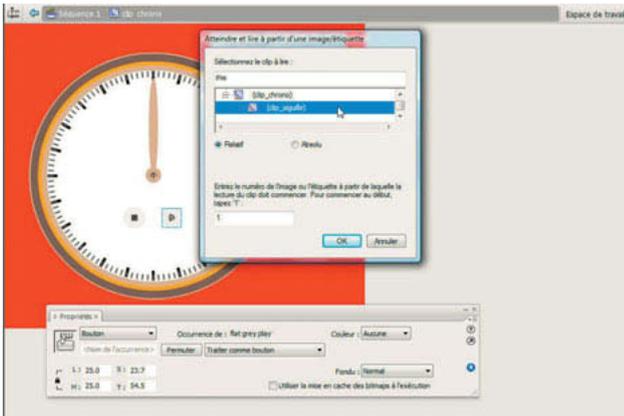
10 Pour ajouter les boutons de contrôle du chronomètre, double-cliquez sur l'occurrence de clip_chrono. Dans son scénario, insérez un nouveau calque nommé « boutons ». Puis allez dans le menu Fenêtre>Bibliothèques communes>Boutons.



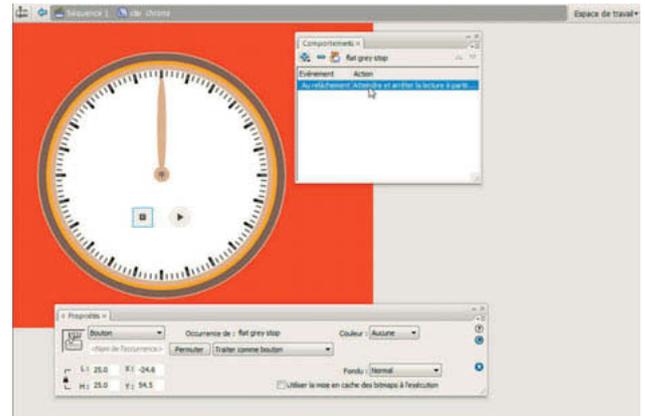
11 Dans la partie inférieure du panneau Bibliothèque, double-cliquez sur le dossier playback flat, sélectionnez le bouton flat grey play et faites-le glisser dans le document. Procédez de même avec le bouton flat grey stop.



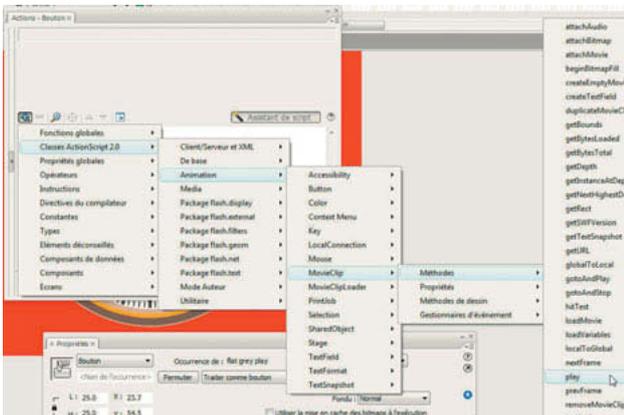
12 Un comportement va permettre au bouton Play de lancer la lecture de clip_aiguille. Pour cela, sélectionnez le bouton Play, affichez le panneau Comportements, cliquez sur le bouton + et choisissez Clip>Atteindre et lire à partir d'une image/étiquette.



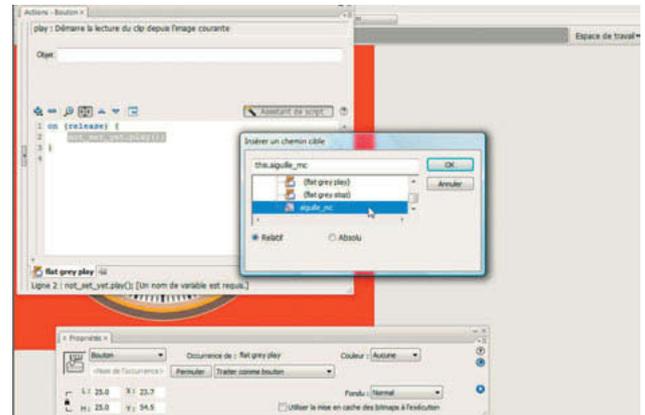
13 Sélectionnez clip_aiguille dans la partie supérieure de la boîte de dialogue. Flash affiche alors une alerte vous invitant à nommer l'occurrence du clip. Nommez cette dernière « aiguille_mc » et validez la boîte de dialogue du comportement.



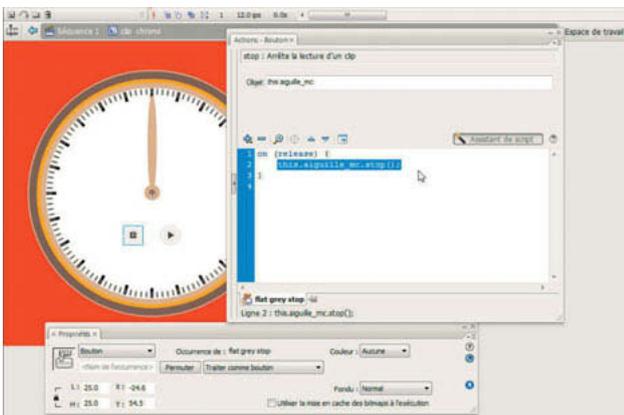
14 Sélectionnez le bouton Stop et activez cette fois le comportement Clip>Atteindre et arrêter la lecture à partir de l'image/étiquette. Choisissez le clip aiguille_mc dans la partie supérieure de la boîte de dialogue et validez. Testez l'animation.



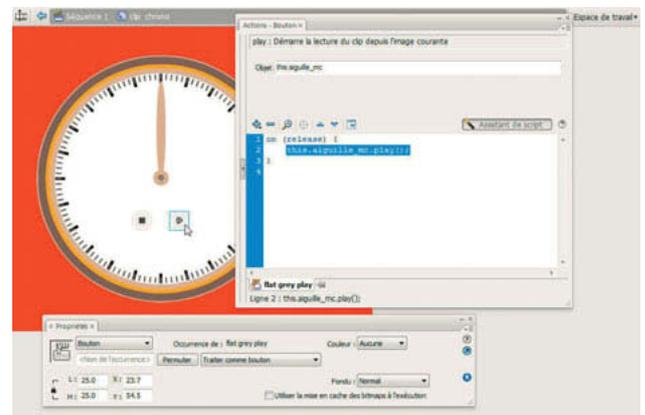
12 Autre méthode utilisant les actions : après l'étape 11, sélectionnez le bouton Play, puis via la touche F9, affichez le panneau Actions et insérez l'action Classes ActionScript 2.0>Animation>MovieClip>Méthodes>play.



13 Cliquez sur le bouton Insérer un chemin cible, situé au-dessus de la zone d'écriture du script. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, choisissez aiguille_mc, puis validez. Le script est automatiquement complété dans le panneau Actions.



14 Pour programmer le bouton Stop, insérez l'action Classes ActionScript 2.0>Animation>MovieClip>Méthodes>stop. Choisissez ensuite la cible aiguille_mc via le bouton Insérer un chemin cible, comme vous l'avez fait pour le bouton Play.



15 Testez l'animation afin de vérifier le fonctionnement des boutons. Si vous rencontrez un problème, vérifiez que le code affiché dans votre panneau Actions correspond bien à celui des captures des deux dernières étapes.

Difficile

Réalisation : 45 min

Outils utilisés :

Bouton

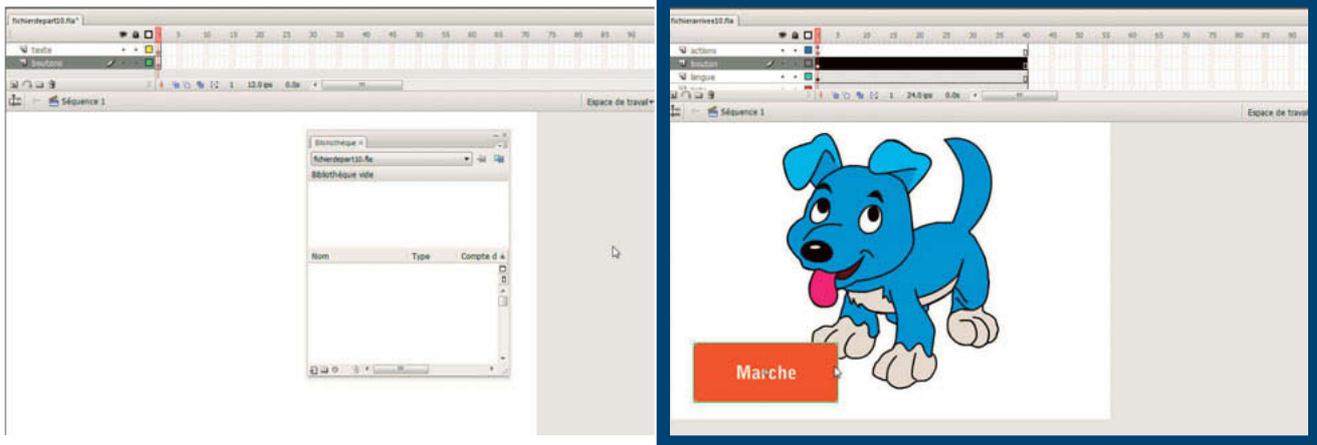
Copier/Coller les images

Panneau Comportements

Image suivante

Image précédente

CONSTRUIRE UN interrupteur

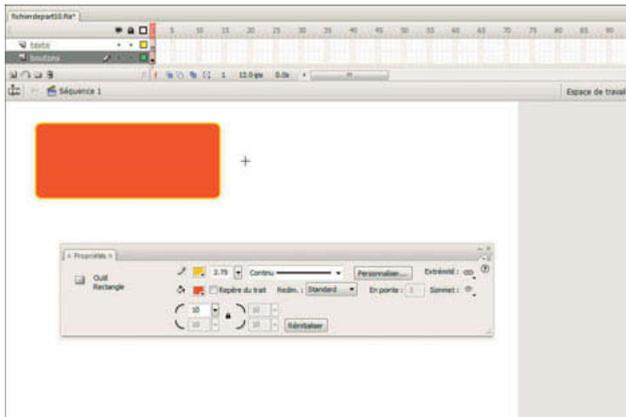


Dans une animation Flash, un interrupteur peut s'avérer très utile car il permet d'associer deux actions différentes à un élément d'interface unique : marche/arrêt, avant/arrière, etc. Mais sa construction n'est pas évidente : en effet, pour être portable et réutilisable, il doit être construit dans un movie-clip.

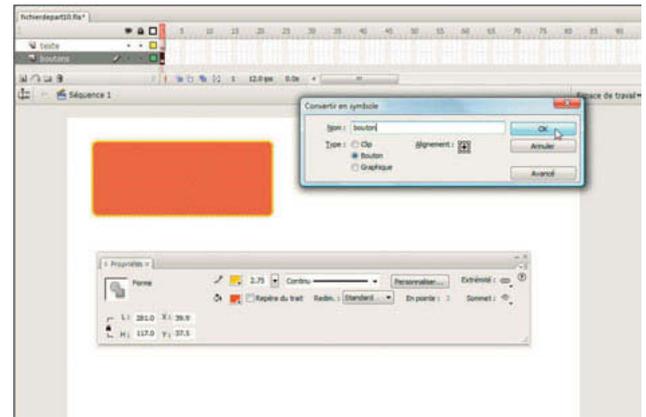
Dans cet atelier, vous allez donc créer un interrupteur en associant, dans un movie-clip, deux occurrences d'un même symbole bouton. Vous contrôlerez ensuite le comportement interne de ce movie-clip de manière à produire l'effet de

basculer. Enfin, vous exploiterez cet interrupteur pour contrôler la lecture du morphing réalisé dans l'atelier n° 05. Vous retrouverez ce principe de construction dans l'atelier suivant, au cours duquel vous concevrez un menu déroulant.

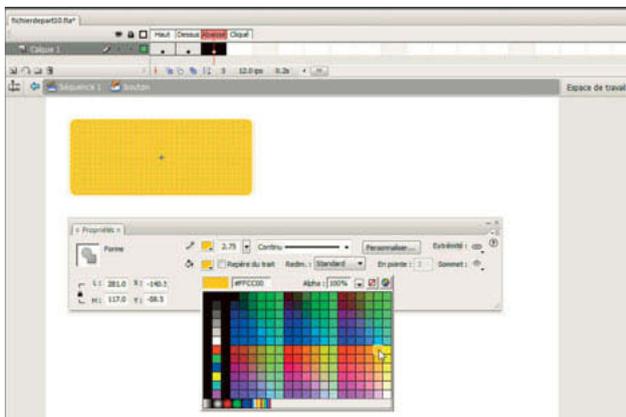
**Fichier initial** : fichierdepart10.fla**Fichier final** : fichierarrivee10.fla



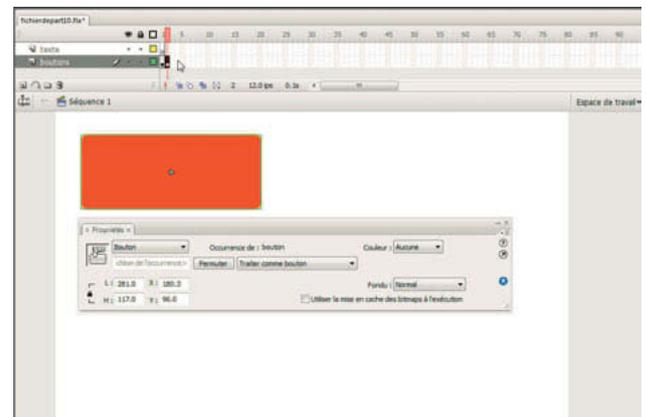
1 Après avoir ouvert le fichier initial, sélectionnez l'image 1 du calque boutons. Activez l'outil Rectangle dans la barre d'outils et tracez un rectangle doté d'un fond rouge et d'un contour jaune qui servira de base à la construction du bouton.



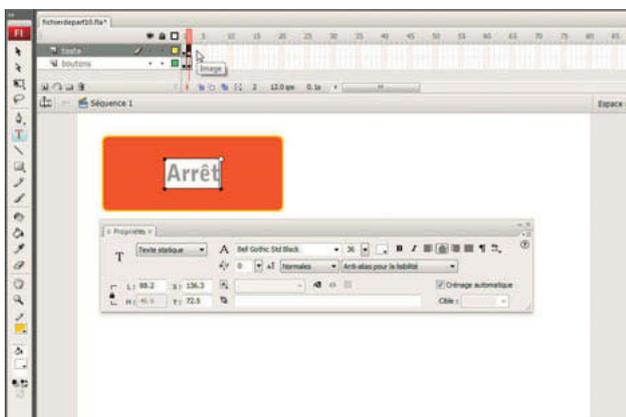
2 À l'aide de l'outil de sélection, double-cliquez sur le fond du tracé et transformez-le en symbole grâce au menu Modification>Convertir en symbole. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, choisissez le type Bouton et nommez-le « bouton ».



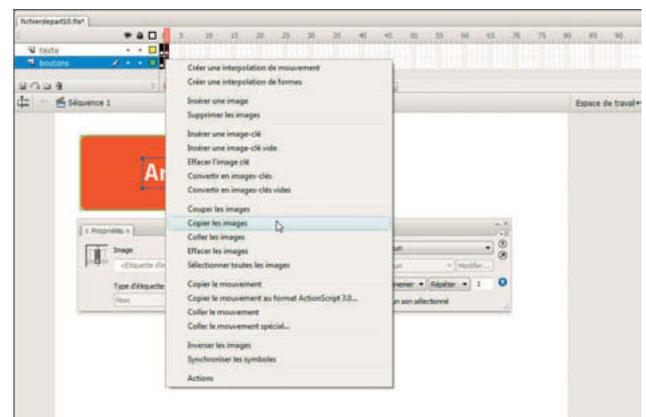
3 Double-cliquez sur le bouton pour afficher son scénario. Insérez alors deux images-clés pour définir les états Dessus et Abaissé : dotez le bouton d'un fond orange dans la première et jaune dans la seconde (voir atelier n° 03).



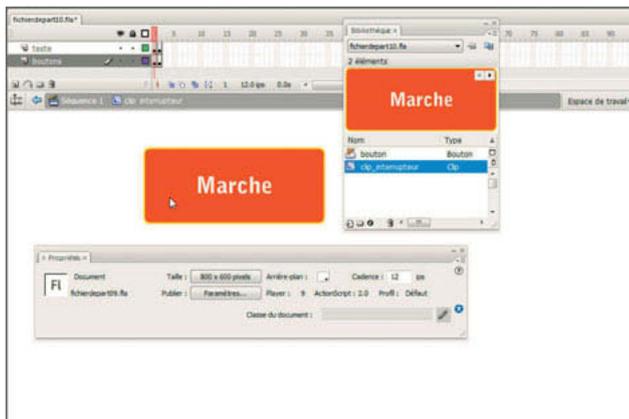
4 Revenez dans le scénario principal via le menu Modifier>Modifier le document. Sélectionnez l'image 2 du calque boutons et insérez-y une image-clé contenant une seconde occurrence du bouton à l'aide du menu Insertion>Scénario>Image-clé.



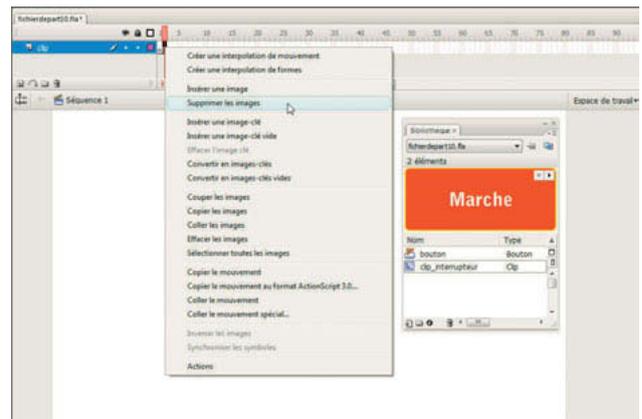
5 Sélectionnez l'image 1 du calque texte, activez l'outil Texte et insérez le libellé « Marche » sur le bouton. Cliquez maintenant sur l'image 2 du même calque, insérez-y une image-clé via la touche F6 et remplacez le texte « Marche » par « Arrêt ».



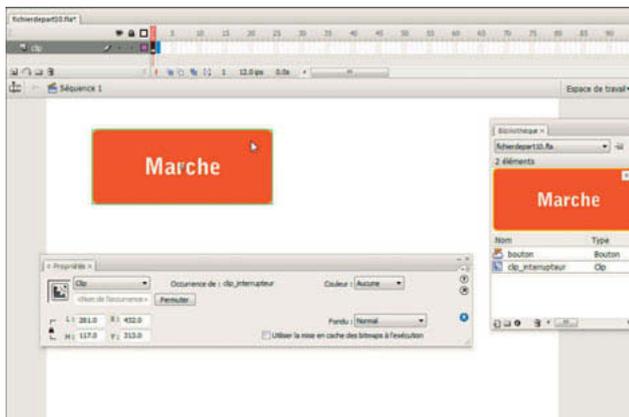
6 Sélectionnez dans le scénario l'ensemble des images des deux calques, puis cliquez droit et choisissez Copier les images. Allez ensuite dans le menu Insertion>Nouveau symbole, choisissez le type Clip et nommez-le « clip_interrupteur ».



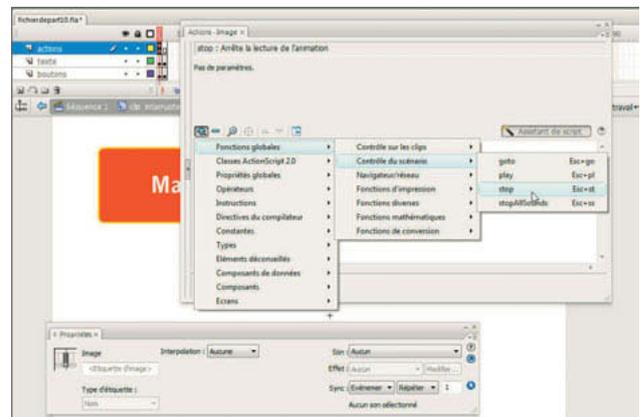
7 Dans le scénario de clip_interrupteur, sélectionnez l'image 1, puis cliquez droit et choisissez Coller les images. Revenez ensuite dans le scénario principal via les touches Ctrl + E.



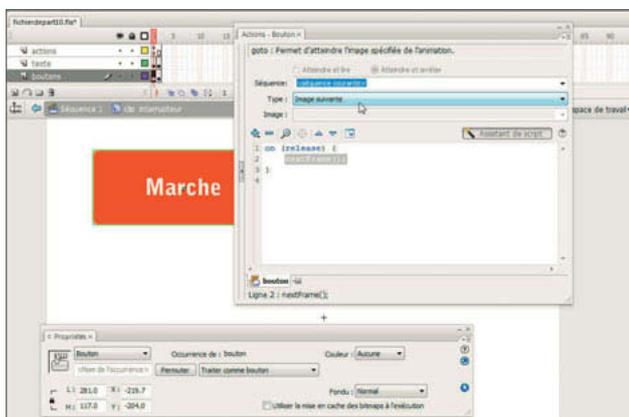
8 Via le menu Insertion>Scénario>Calque, insérez un nouveau calque et nommez-le « clip ». Puis supprimez les calques boutons et texte. Par un clic droit, supprimez également l'image 2 du calque clip via la commande Supprimer les images.



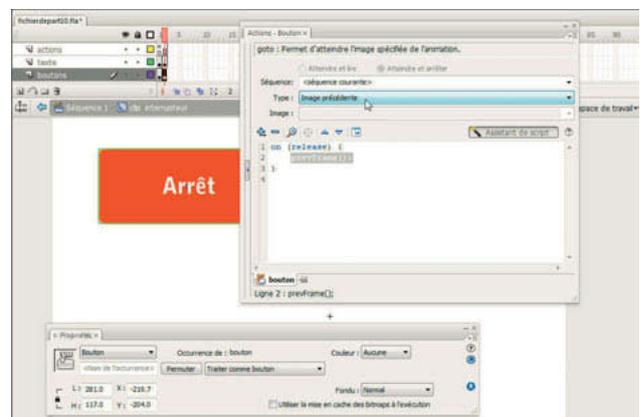
9 Vérifiez que le panneau Bibliothèque est bien affiché via le menu Fenêtre>Bibliothèque, et insérez clip_interrupteur dans le calque clip. Testez l'animation (Ctrl + Entrée) ; vous constaterez que les deux images du clip tournent en boucle.



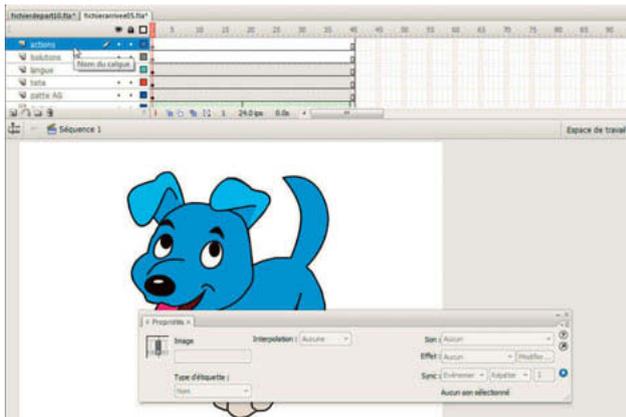
10 Éditez clip_interrupteur en double-cliquant sur son occurrence. Insérez dans son scénario un nouveau calque et nommez-le « actions ». Sélectionnez l'image 1 de ce calque et définissez une action stop à l'aide du panneau Actions (voir atelier n° 08).



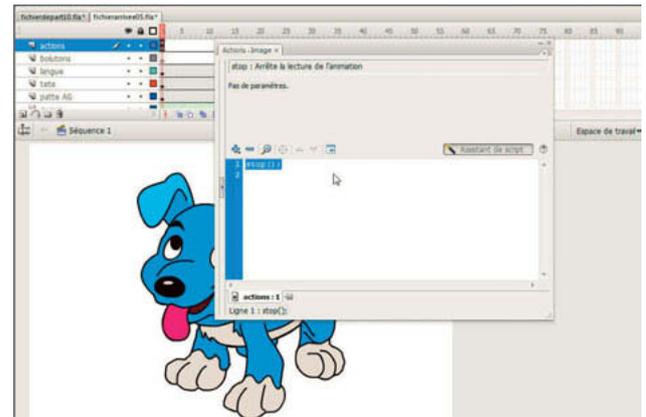
11 Reste à créer l'effet de bascule. Sélectionnez le bouton de l'image 1 et affichez le panneau Actions (touche F9). Choisissez Fonctions globales>Contrôle du scénario>goto et sélectionnez Image suivante comme Type.



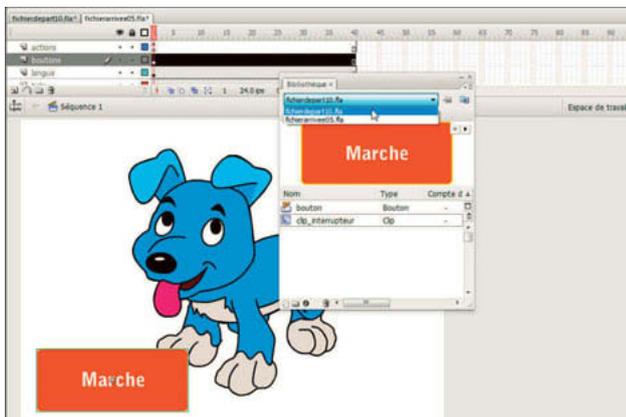
12 Afin de créer la bascule inverse, activez le bouton de l'image 2. Dans le panneau Actions, choisissez Fonctions globales>Contrôle du scénario>goto et sélectionnez cette fois l'option Image précédente comme Type. Testez l'animation (Ctrl + Entrée).



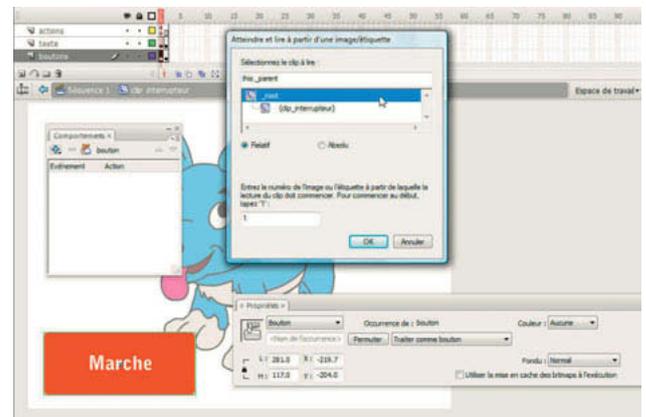
13 Ouvrez le document fichierarrivee05 fla et insérez dans son scénario deux nouveaux calques que vous nommerez boutons et actions (voir atelier n° 07). Vous allez exploiter ce document pour tester votre interrupteur.



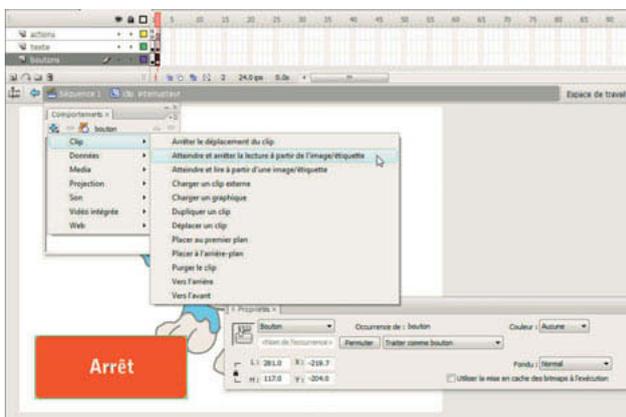
14 Dans l'image 1 du calque actions, insérez l'action stop à l'aide du panneau Actions : en cliquant sur la touche +, allez dans le menu Fonctions globales>Contrôle du scénario>stop. Cette action permet d'empêcher le démarrage automatique de l'animation.



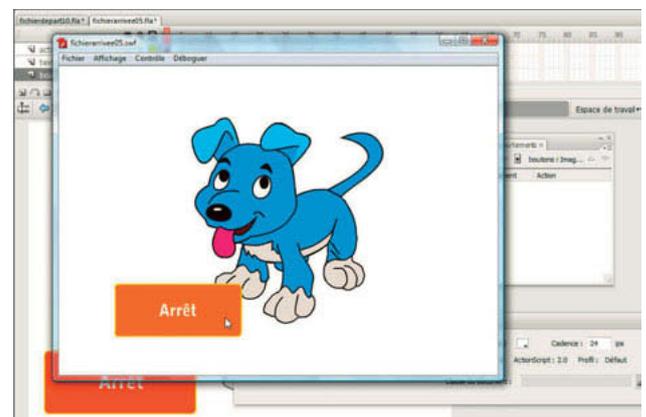
15 Activez le calque boutons. Affichez le panneau Bibliothèque et, dans le menu local situé dans sa partie supérieure, sélectionnez fichierdepart10 fla : la bibliothèque affiche maintenant clip_interrupteur. Faites-le glisser dans le document.



16 Double-cliquez sur l'occurrence de clip_interrupteur pour l'éditer, puis sélectionnez le bouton Marche. Dans le panneau Comportements, choisissez Clip>Atteindre et lire à partir d'une image/étiquette et adoptez les réglages par défaut. Validez.



17 Activez ensuite le bouton Arrêt, revenez dans le panneau Comportements et choisissez Clip>Atteindre et arrêter la lecture à partir de l'image/étiquette. Dans la partie supérieure de la boîte de dialogue qui s'affiche, sélectionnez _root et validez.



18 Testez l'animation (Ctrl + Entrée) pour vérifier le bon fonctionnement de votre interrupteur. Le bouton Marche lance la lecture de l'animation et affiche le bouton Arrêt ; le bouton Arrêt stoppe l'animation et réaffiche le bouton Marche.

Concevoir un menu déroulant

Difficile

Réalisation : 45 min

Outils utilisés :

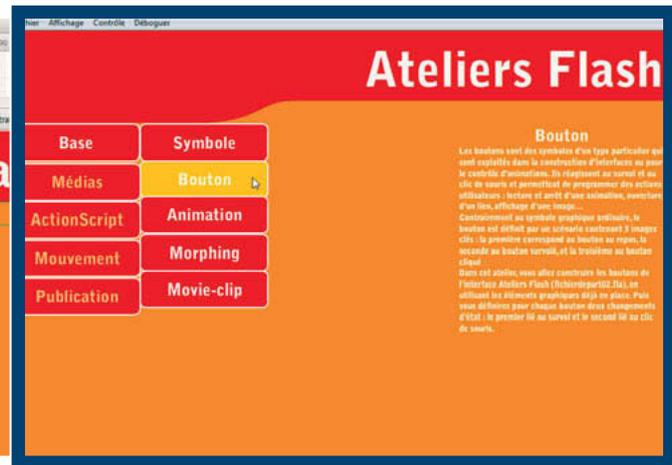
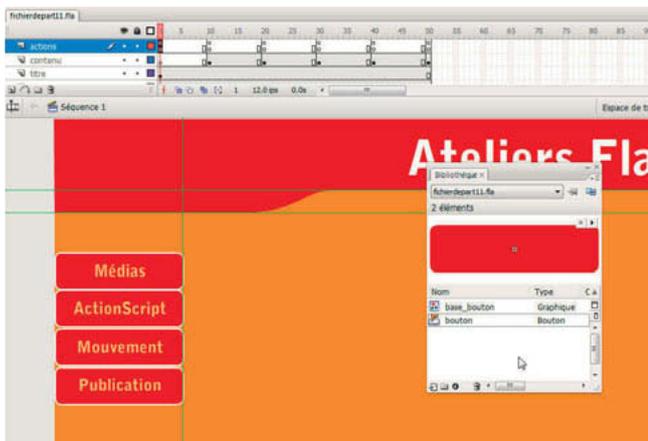
Bouton transparent

Movie-clip

Édition de symbole

Roll-over

Texte



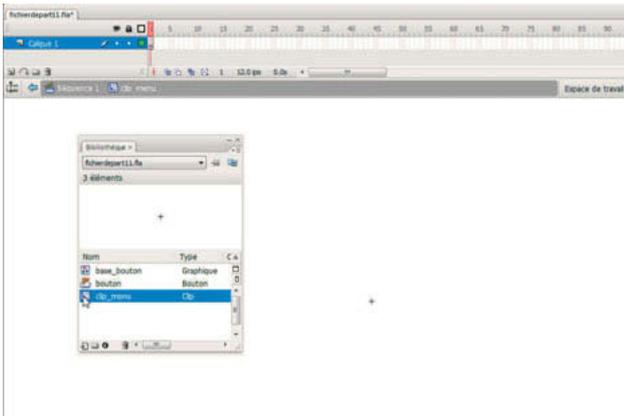
Si vous vous lancez dans la conception d'une interface de CD ou de DVD, vous utiliserez certainement des boutons, mais vous aurez également besoin de menus déroulants. La technique pour construire ce type de menu dans Flash est similaire à celle employée pour concevoir un interrupteur (voir atelier précédent) : il s'agit de créer un movie-clip composé de deux images-clés, la première affichant le menu fermé, la seconde affichant le menu ouvert. Dans cet atelier, vous allez construire

un menu déroulant associé au bouton Base de l'interface Ateliers Flash. Puis vous insérerez ce menu dans cette interface et paramètrerez ses boutons de manière à ce qu'ils affichent les pages de présentation des rubriques stockées dans les images 10, 20, 30, 40 et 50 du scénario principal.

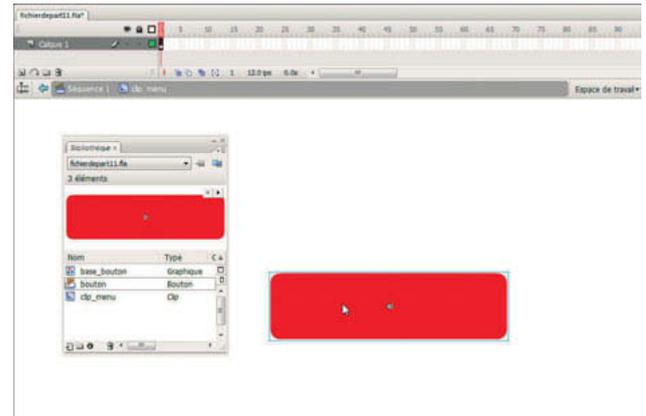


Fichier initial : fichierdepart11 fla

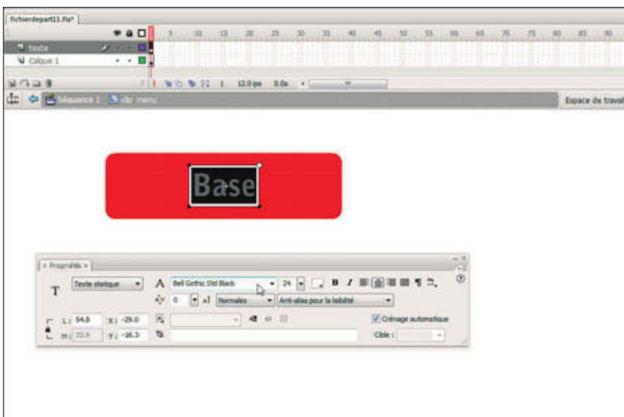
Fichier final : fichierarrivee11 fla



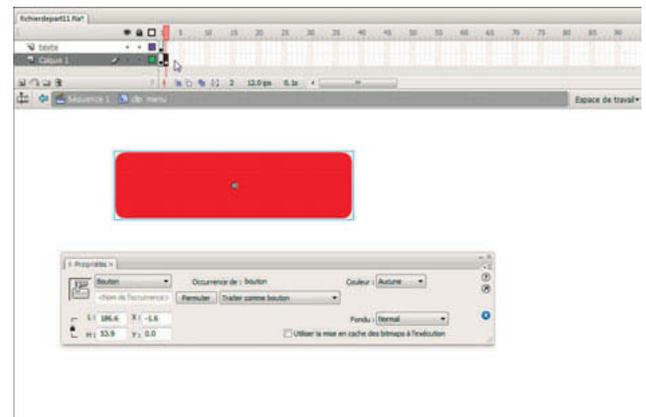
1 Après avoir ouvert le fichier de départ, allez dans le menu Insertion>Nouveau symbole pour créer le clip qui contiendra le menu déroulant. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, choisissez Clip comme Type. Nommez le symbole « clip_menu » et validez.



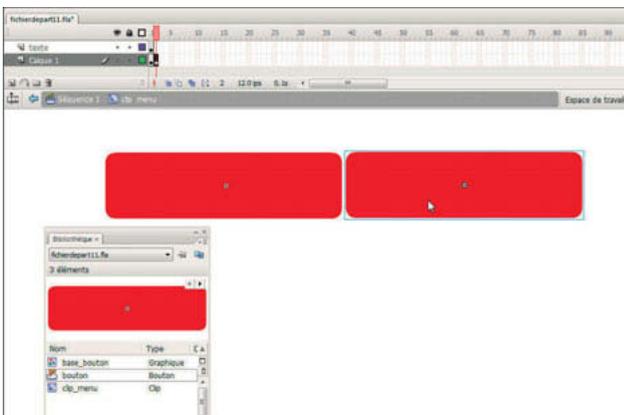
2 Affichez le panneau Bibliothèque (s'il ne l'est pas déjà) via les touches Ctrl + L. Dans sa partie inférieure, sélectionnez le symbole bouton, faites-le glisser dans la zone de travail et centrez-le dans le document en faisant coïncider les croix.



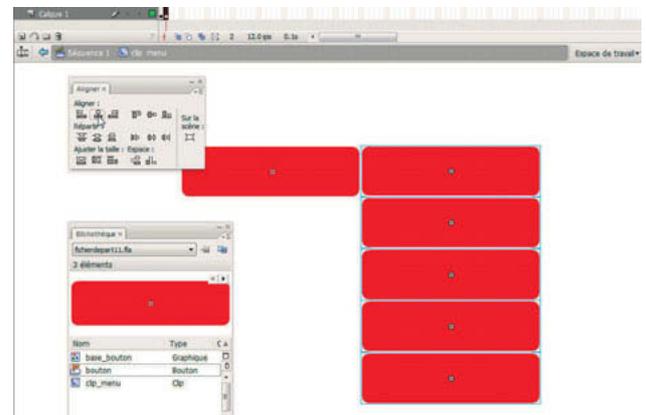
3 Insérez un nouveau calque et nommez-le « texte ». En double-cliquant sur le nom par défaut. Activez ensuite l'outil Texte, cliquez sur le bouton et saisissez le mot Base. Puis, avec l'outil de sélection, centrez le bloc de texte dans le bouton.



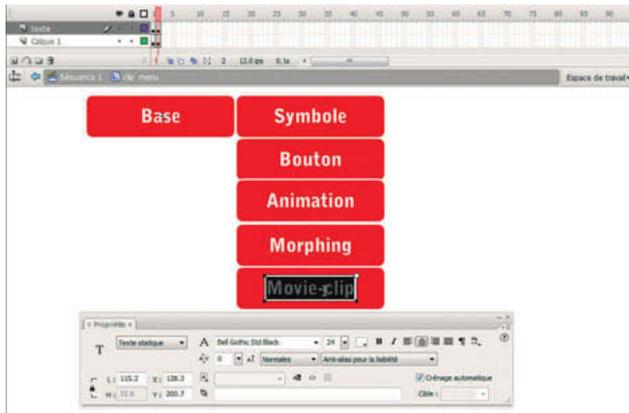
4 Revenez dans le scénario du clip_menu. Sélectionnez l'image 2 du Calque 1 et appuyez sur la touche F6 pour insérer une nouvelle image-clé qui contiendra une seconde occurrence du bouton.



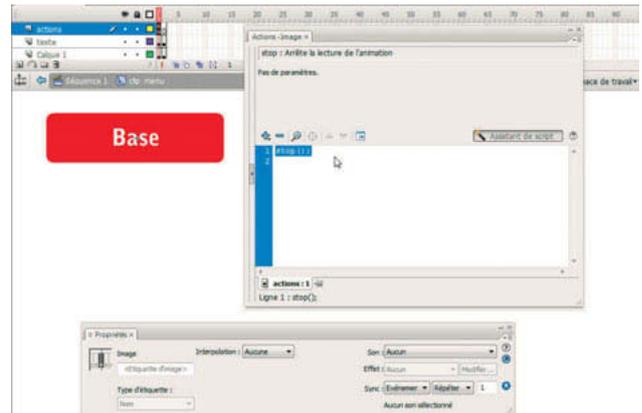
5 Dans le panneau Bibliothèque, sélectionnez le symbole bouton, faites-le glisser dans la zone de travail et placez-le comme indiqué. Pour un positionnement précis, utilisez les flèches de déplacement du clavier.



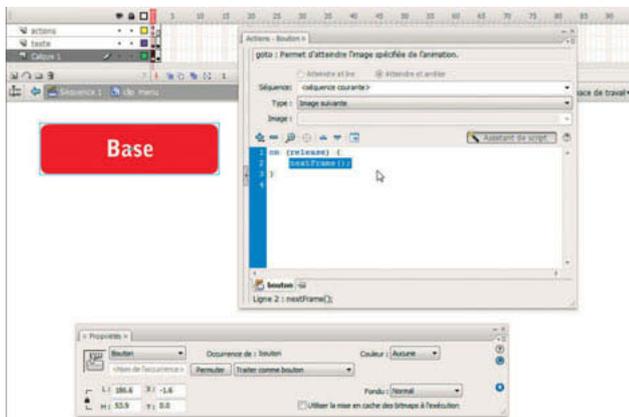
6 Insérez quatre autres occurrences du bouton depuis la bibliothèque et placez-les sous celui de droite. Puis affichez le panneau Aligner (raccourci Ctrl + K), sélectionnez les cinq boutons du menu et activez l'option Aligner les centres horizontalement.



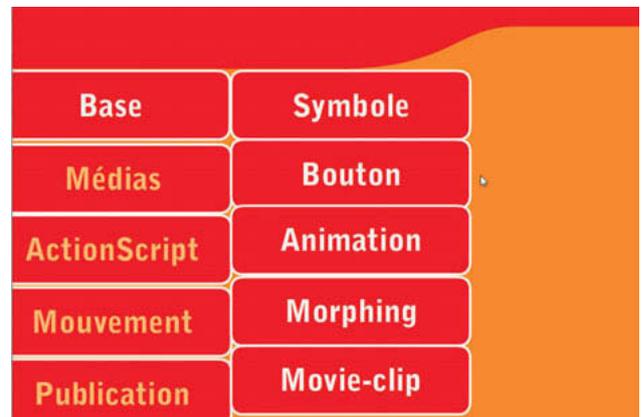
7 Sélectionnez l'image 2 du calque texte et appuyez sur F6 pour insérer une nouvelle image-clé. Sélectionnez le texte du bouton Base, copiez-le et collez-le sur les autres boutons. Puis modifiez les libellés comme indiqué à l'aide de l'outil Texte.



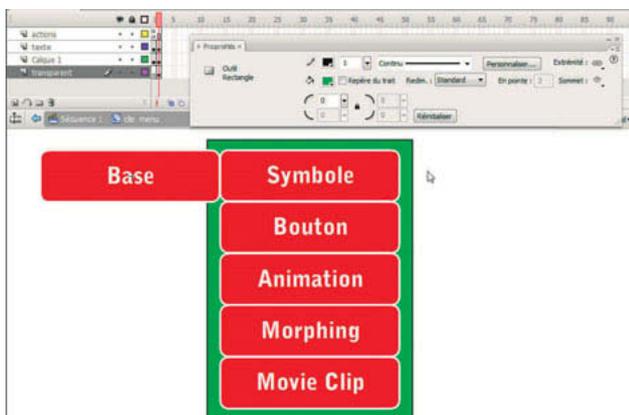
8 Reste à stopper le clip_menu au démarrage. Insérez un nouveau calque, nommez-le « actions » et sélectionnez son image 1. Rendez-vous ensuite dans le panneau Actions (raccourci F9) et insérez l'action Fonctions globales>Contrôle du scénario>stop.



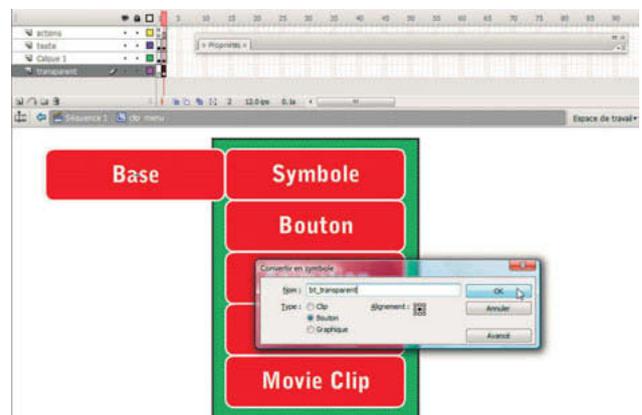
9 Dans le Calque 1, choisissez l'image 1. Sélectionnez le bouton puis, dans le panneau Actions, choisissez Fonctions globales>Contrôle du scénario>goto, et Image suivante comme Type. Cette action sur le bouton permet d'afficher le menu déroulant.



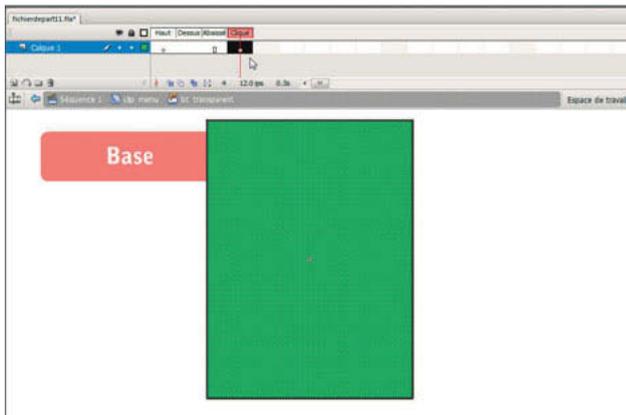
10 Pour la fermeture du menu déroulant, vous allez exploiter un bouton transparent que vous placerez derrière le menu ouvert, dans l'image 2 de clip_menu. Ce bouton permet de détecter le moment où le pointeur de la souris sort de la zone du menu.



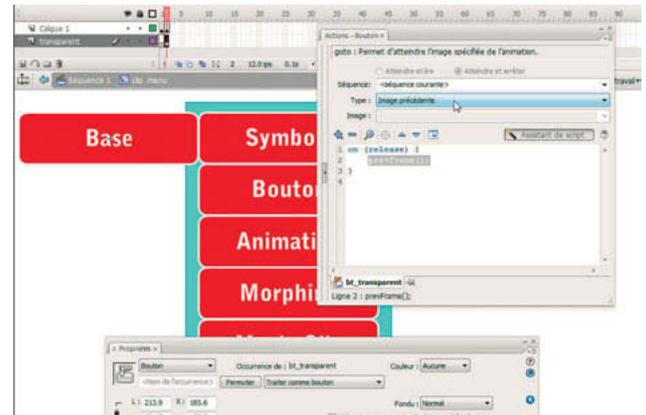
11 Insérez un nouveau calque dans le scénario du clip_menu, nommez-le « transparent » et placez-le en bas de la pile de calques. Dans l'image 2, appuyez sur F6, puis à l'aide de l'outil Rectangle, tracez un rectangle d'une taille supérieure à celle du menu.



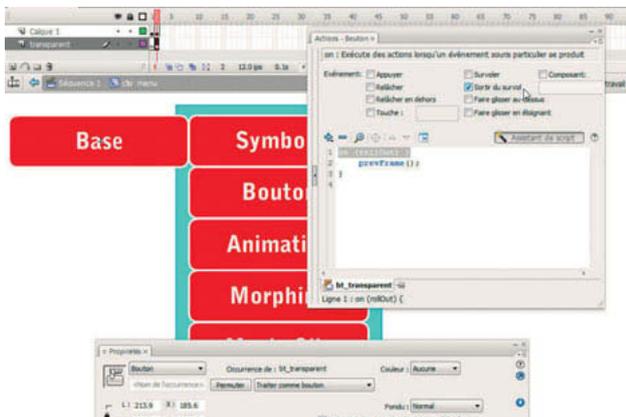
12 Sélectionnez ce rectangle à l'aide de l'outil de sélection, puis lancez la commande Convertir en symbole (raccourci F8). Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, choisissez Bouton comme Type et nommez le symbole « bt_transparent ». Validez.



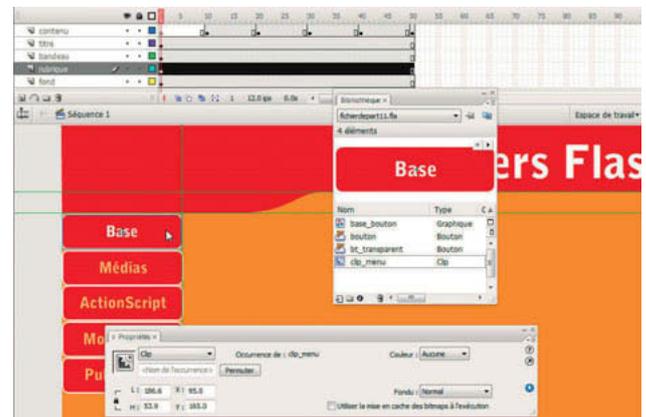
13 Double-cliquez sur l'occurrence du bouton transparent dans l'image pour afficher son scénario. Sélectionnez l'image-clé Haut et faites-la glisser jusqu'à l'image Cliqué.



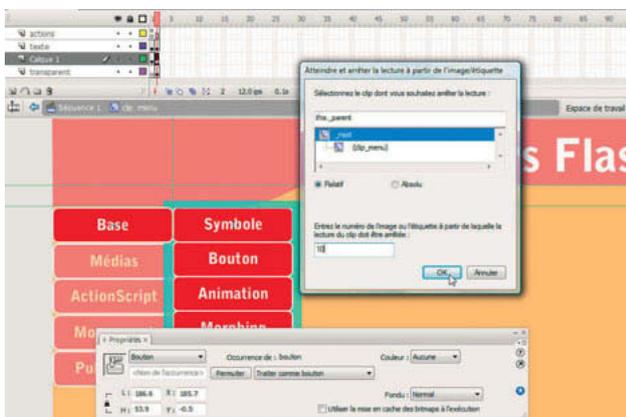
14 Revenez dans le scénario du clip_menu en double-cliquant sur son icône dans le panneau Bibliothèque. Sélectionnez le bouton transparent, et dans le panneau Actions, choisissez Fonctions globales>Contrôle du scénario>goto.



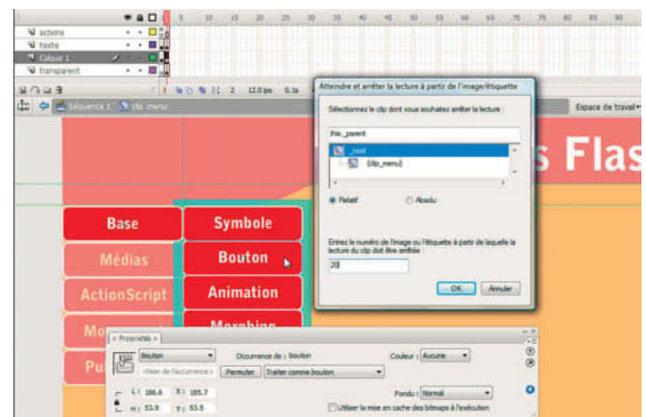
15 Dans la partie supérieure du panneau, choisissez Image précédente comme Type. Puis sélectionnez la première ligne du script : on (release). Remontez dans le haut du panneau, décochez l'option Relâcher et cochez l'option Sortir du survol.



16 Via le menu Modifier>Modifier le document, revenez dans le scénario principal. Sélectionnez le calque rubrique et glissez le clip_menu en haut à gauche de l'interface, depuis la bibliothèque. Puis rééditez le clip en double-cliquant sur son icône.



17 Sélectionnez le bouton Symbole (Calque 1, image 2). Dans le panneau Comportements (Maj + F3), cliquez sur le bouton + et choisissez Clip>Attendre et arrêter à partir de l'image/étiquette. Sélectionnez la cible _root et entrez le numéro d'image 10.



18 Répétez l'opération pour les quatre autres boutons, en modifiant le numéro de l'image dans la partie inférieure de la boîte de dialogue : 20 pour Bouton, 30 pour Animation, 40 pour Morphing et 50 pour Movie-Clip. Enfin, testez l'animation.

Facile

Réalisation : 20 min

Outils utilisés :

Texte

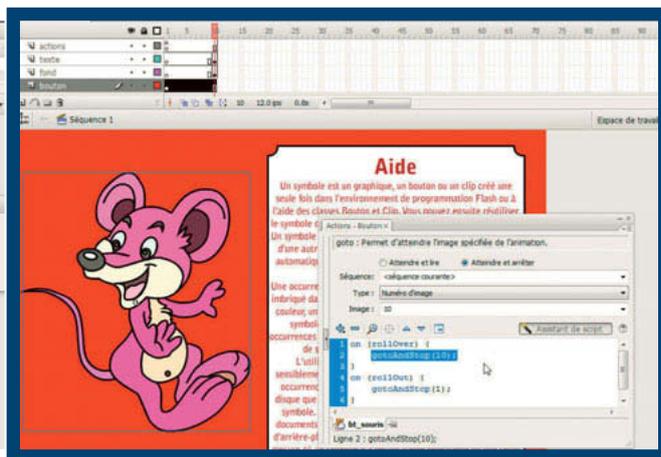
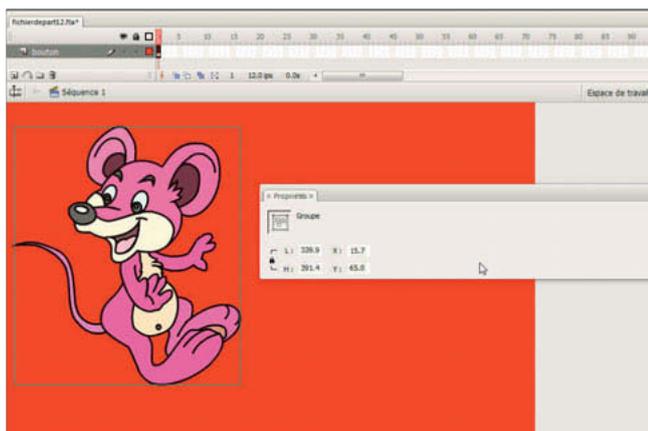
Bouton

Roll-over

Roll-out

goto

Créer une bulle d'aide



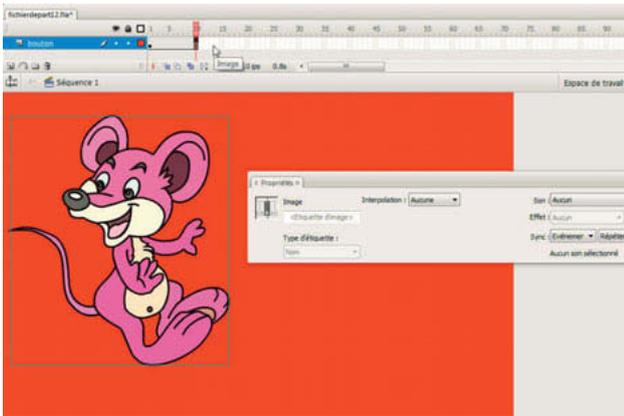
La mise en forme d'un texte en vue d'une publication sur le Web n'est pas chose aisée, surtout si vous souhaitez donner à vos pages une apparence professionnelle. Pour y parvenir, plusieurs solutions s'offrent à vous, comme l'emploi de feuilles de styles CSS, ou bien encore... Flash, qui propose une interface de mise en forme de texte digne de celle d'un logiciel de mise en page. Sans compter que vous n'aurez pas à vous soucier des problèmes de police, puisque Flash les exporte sous forme vectorielle dans le fichier.

Dans cet atelier, vous commencerez ainsi par créer, dans le scénario principal du fichier initial, un panneau d'aide qui affichera le texte contenu dans le fichier texte_aide.rtf. Puis vous exploiterez la souris rose comme un bouton et définirez deux actions qui permettront à l'utilisateur d'afficher ou de masquer le panneau.

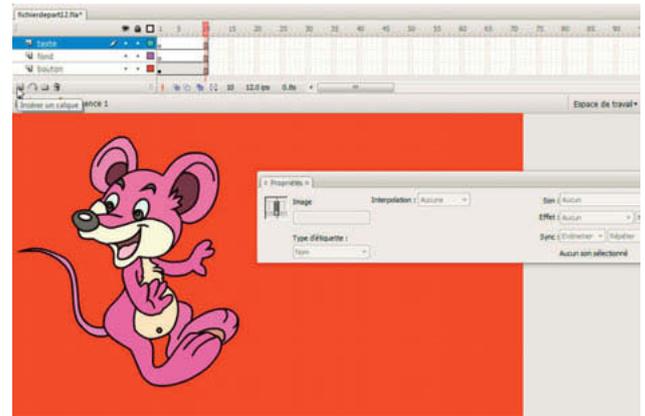
Fichiers initiaux : fichierdepart12.fla

texte_aide.rtf

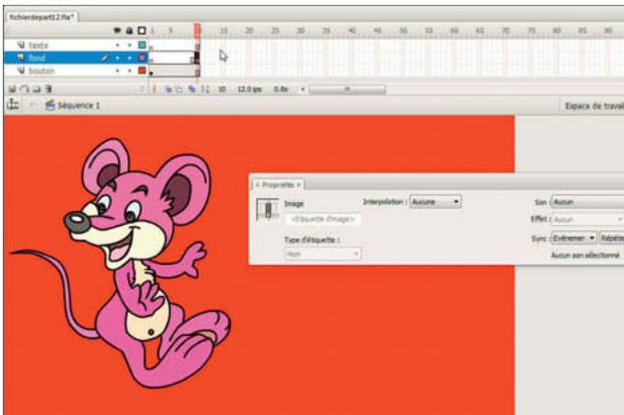
Fichier final : fichierarrivee12.fla



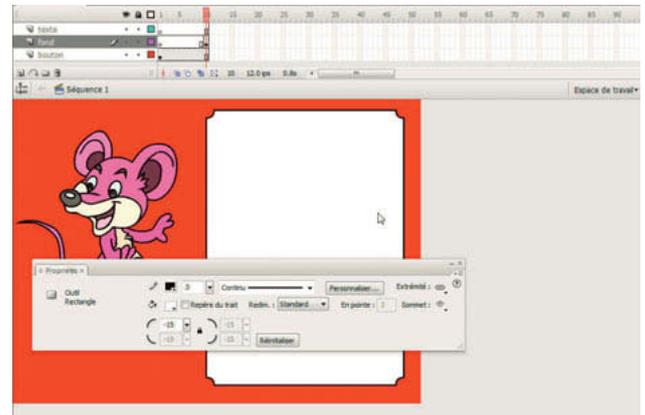
1 Après avoir ouvert le fichier d'origine, définissez une animation sur 10 images. Pour cela, rendez-vous dans le scénario, cliquez sur l'image 10 du calque bouton et allez dans le menu Insertion>Scénario>Image.



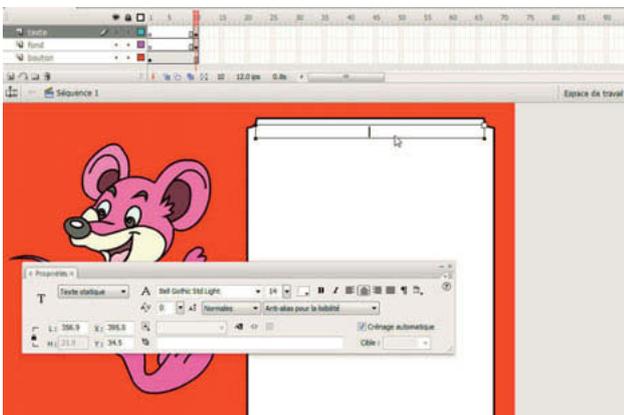
2 À l'aide du bouton Insérer un calque, situé sous le scénario à gauche, insérez deux calques au-dessus du calque bouton et nommez-les « fond » et « texte ». Le premier calque recevra le fond du panneau Aide et le second son texte.



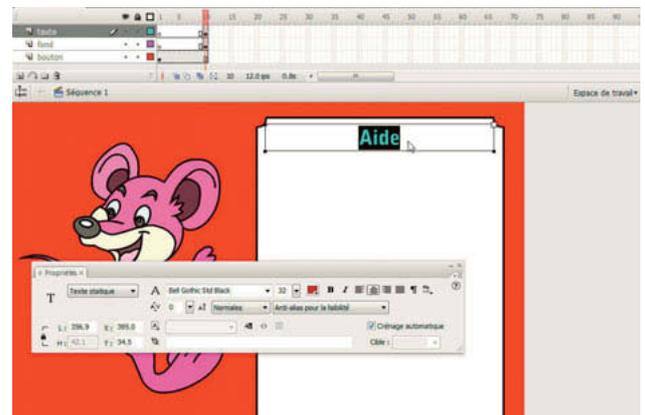
3 Cliquez dans l'image 10 du calque fond, puis allez dans le menu Insertion>Scénario>Image-clé, afin de créer l'image qui accueillera le panneau Aide.



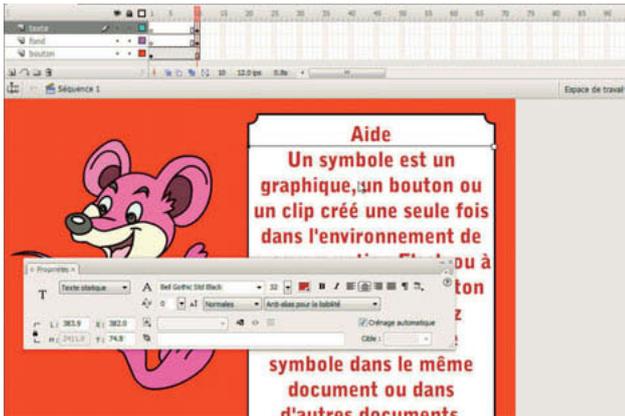
4 Activez l'outil Rectangle, puis affichez le panneau Propriétés (Ctrl + F3) afin de régler ses options. Donnez-lui un contour noir, un fond blanc et des angles arrondis inversés. Puis tracez un rectangle dans la partie droite de la zone de travail.



5 Cliquez dans l'image 10 du calque texte, puis appuyez sur la touche F6 pour insérer l'image-clé qui recevra le texte du panneau. À l'aide de l'outil Texte, tracez un premier bloc de texte dans le haut du panneau afin d'y placer le titre.



6 Saisissez le titre Aide, puis réglez ses attributs dans le panneau Propriétés : Bell Gothic Std Blck (ou une autre police), corps 32, couleur bordeaux et alignement centré. L'option Texte statique doit être sélectionnée.



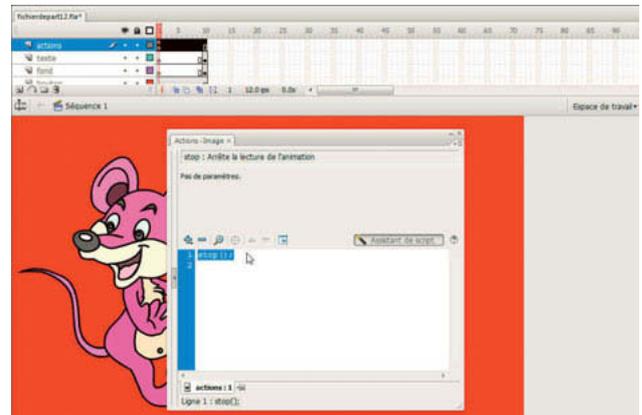
7 Pour placer le texte du panneau, commencer par ouvrir le fichier texte_aide.rtf dans votre logiciel de traitement de texte et copiez-le. Tracez un bloc de texte en dessous du titre et collez-y le texte, la hauteur du bloc s'adaptant automatiquement à son contenu.



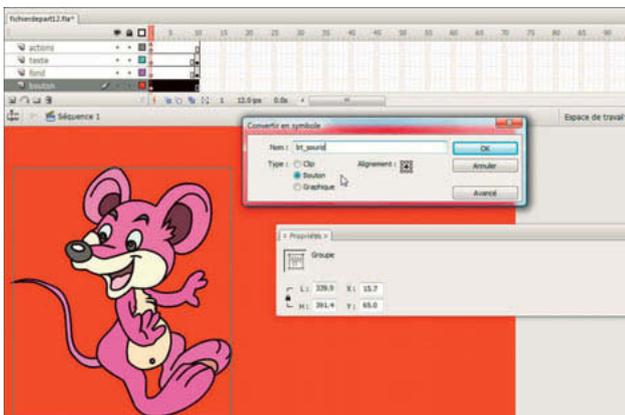
8 Une fois le texte collé, sélectionnez-le (Ctrl + A) et revenez dans le panneau Propriétés. Réglez la police et le corps, puis cliquez sur l'icône de paragraphe pour afficher la boîte de dialogue Options de format.



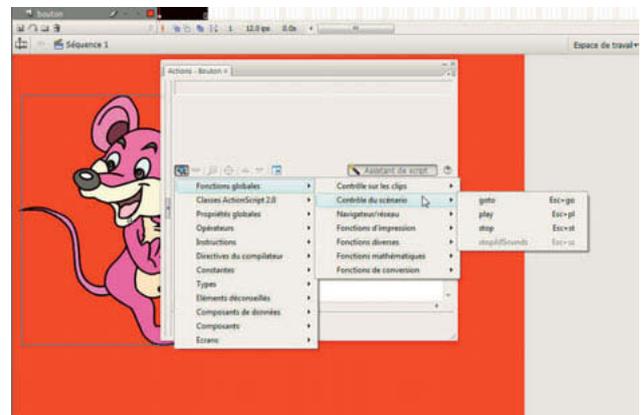
9 Réglez l'interligne à 2 pt, spécifiez éventuellement une valeur pour les marges gauche et droite, puis validez en cliquant sur OK.



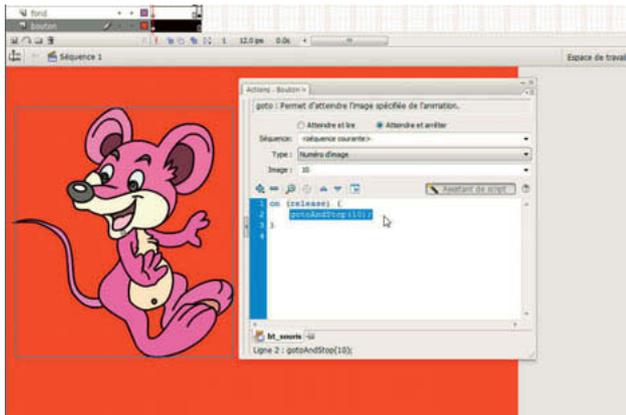
10 Revenez dans le scénario, insérez un nouveau calque et nommez-le « actions ». Sélectionnez son image 1, affichez le panneau Actions (touche F9) et insérez l'action stop en cliquant sur le bouton +, puis via Fonctions globales>Contrôle du scénario>stop.



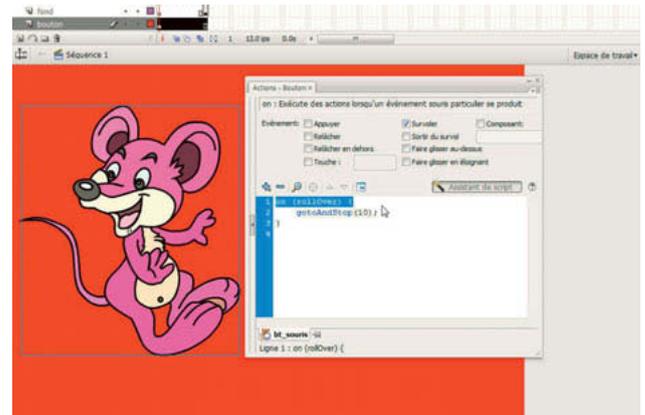
11 Sélectionnez la souris dans la partie gauche de la zone de travail et convertissez-la en bouton en appuyant sur la touche F8. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, choisissez le type Bouton et donnez-lui le nom « bt_souris ».



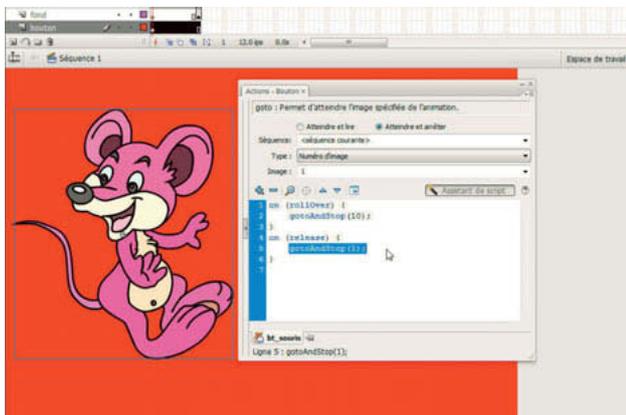
12 Il vous faut maintenant définir les actions de boutons qui vont permettre d'afficher et de masquer le panneau Aide défini dans l'image 10. La première action sera déclenchée par un survol du bouton, la seconde par une sortie de ce survol.



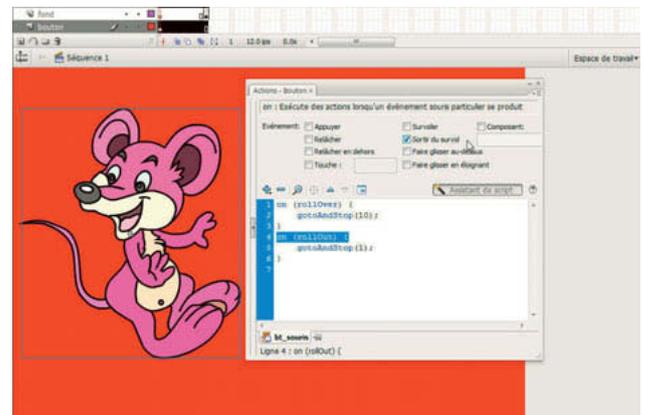
13 Après avoir sélectionné le bouton `bt_souris`, ouvrez le panneau Actions et choisissez Fonctions globales>Contrôle du scénario>goto. Dans la partie supérieure du panneau, cliquez sur Atteindre et arrêter, puis saisissez 10 dans le champ Image.



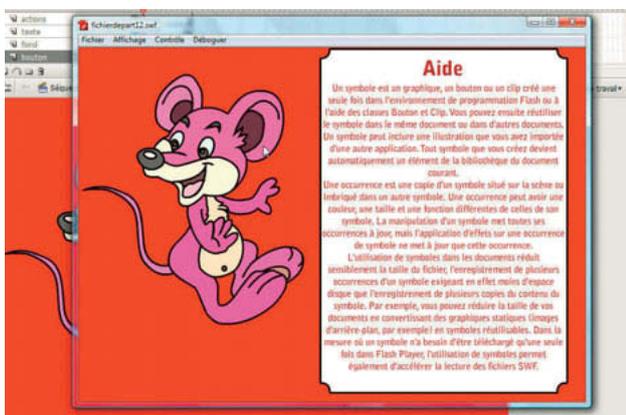
14 Cliquez ensuite sur la première ligne du script, puis retournez dans le haut du panneau pour décocher l'événement Relâcher et cocher l'événement Survoler.



15 Pour définir l'action de masquage de l'aide, cliquez sur la ligne 3 du script et choisissez Fonctions globales>Contrôle du scénario>goto. Dans la partie supérieure du panneau, sélectionnez Atteindre et arrêter, puis saisissez 1 dans le champ Image.



16 Cliquez ensuite sur la ligne 4 du script, retournez dans le haut du panneau, décochez l'événement Relâcher et cochez Sortir du survol.



17 Testez l'animation via le menu Contrôle>Tester l'animation : lorsque vous survolez la souris rose, le panneau Aide s'affiche ; lorsque le pointeur se retrouve en dehors de la souris, le panneau Aide est masqué.

Facile

Réalisation : 30 min

Outils utilisés :

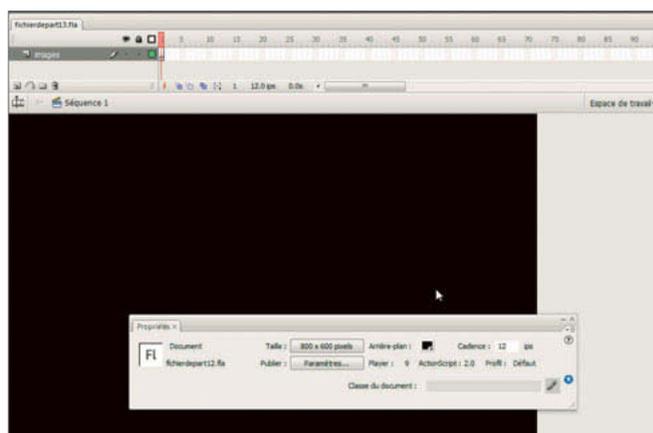
Importer dans la scène

Calque

Bibliothèque de boutons

Actions de boutons

Créer une galerie de photos



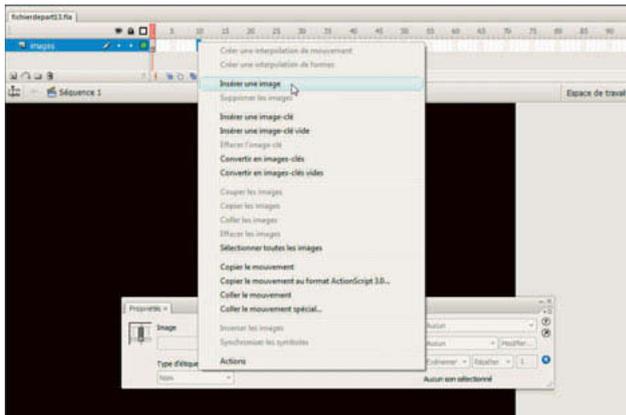
Multimédia oblige, Flash permet d'intégrer dans une animation des images bitmap (photos, illustrations, logos, etc.) et reconnaît la plupart des formats standards (JPEG, TIFF, PNG...). Ces images peuvent être incorporées dans le document de travail (fichier.flu), la publication s'effectuant alors sous la forme d'un fichier .swf unique ; elles peuvent être aussi exploitées sous forme de fichiers externes chargés dynamiquement dans le fichier .swf lors de sa lecture (voir atelier n° 15). Dans cet atelier, vous allez construire un dia-

porama composé de dix photos qui sont contenues dans le dossier Images. Pour contrôler la lecture de ce diaporama, vous emploierez deux boutons Forward et Back qui permettent de passer d'une photo à l'autre. Puis vous remaniererez l'animation de façon à proposer une lecture en continu contrôlée par deux autres boutons Play et Stop.

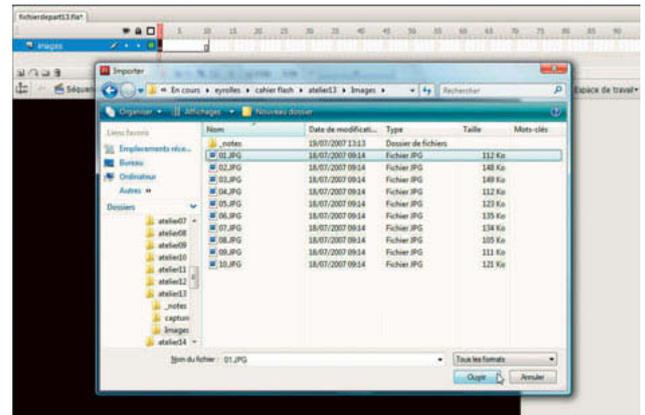
Fichier initial : fichierdepart13.flu

Dossier initial : Images

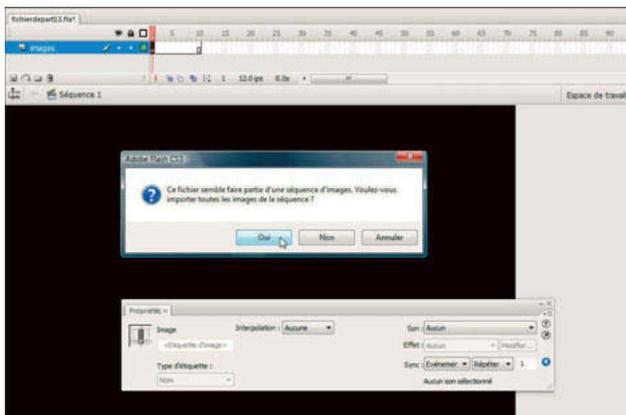
Fichier final : fichierarrivee13.flu



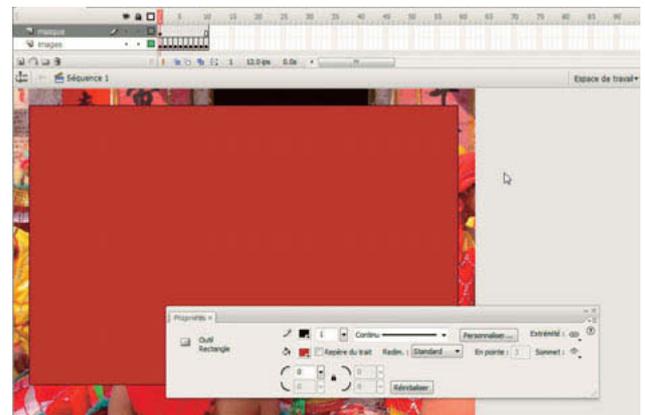
1 Après avoir ouvert le fichier initial, définissez une animation sur 10 images. Pour cela, cliquez droit sur l'image 10 du calque images dans le scénario, puis sélectionnez Insérer une image dans le menu contextuel.



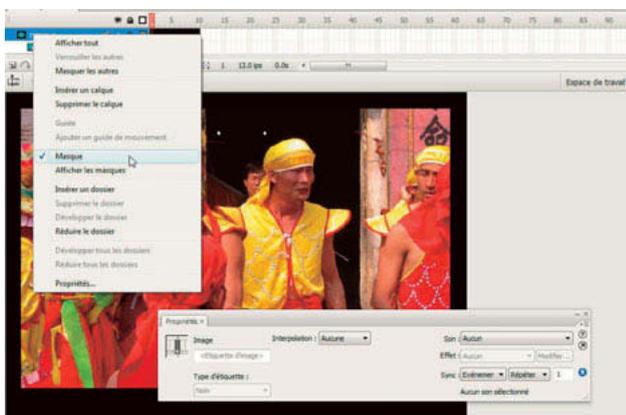
2 Sélectionnez l'image 1 du calque images, puis allez dans le menu Fichier>Importer>Importer dans la scène. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, naviguez jusqu'au dossier Atelier 13>Images et ouvrez-le. Cliquez sur le fichier 01.jpg et validez.



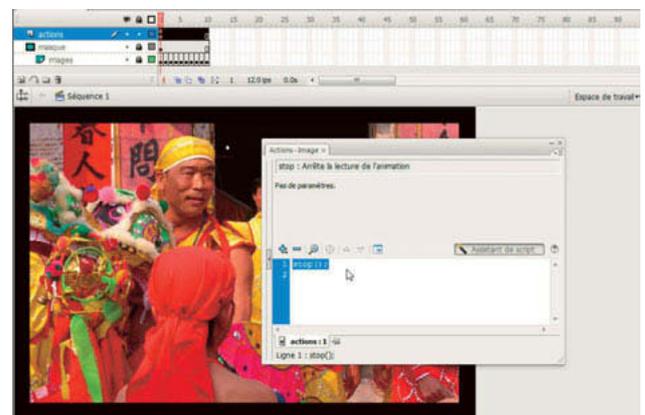
3 Flash affiche alors une alerte vous demandant si vous souhaitez importer la série d'images. Cliquez sur Oui : chacune des 10 photos se retrouve importée dans le scénario et placée dans une image-clé distincte.



4 Allez dans le menu Insertion>Scénario>Calque pour insérer un nouveau calque dans le scénario et nommez-le « masque ». Puis, à l'aide de l'outil Rectangle, tracez dans ce calque un rectangle qui va vous servir de masque de recadrage.



5 Cliquez droit sur le nom du calque masque pour afficher son menu contextuel et choisissez Masque : Flash active le masque et verrouille les calques images et masque.



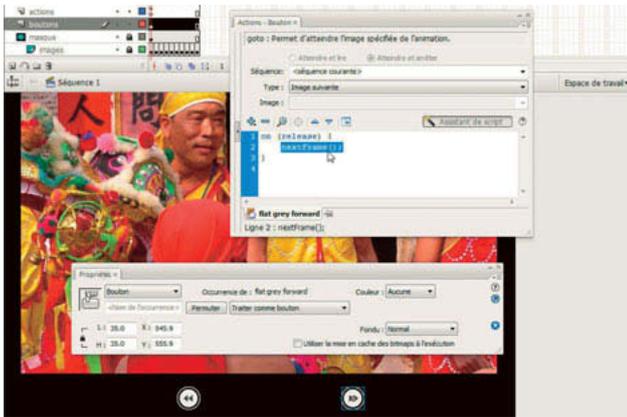
6 Reste à stopper l'animation au démarrage. Pour cela, insérez un nouveau calque au sommet de la pile de calques et nommez-le « actions ». Insérez-y l'action Stop à partir du panneau Actions (F9) via Fonctions globales>Contrôle du scénario>stop.



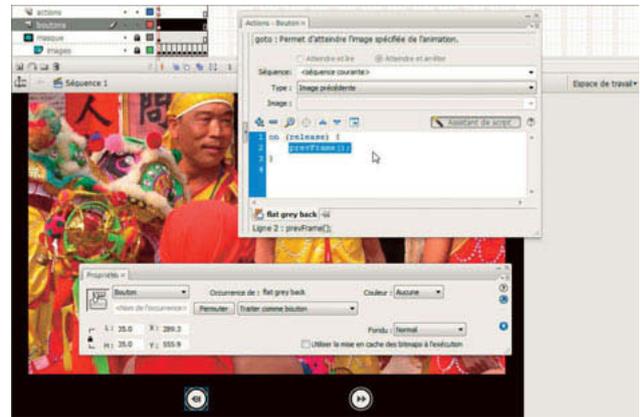
7 Afin de placer les boutons de contrôle du diaporama, insérez un nouveau calque, nommez-le « boutons » et déplacez-le sous le calque actions. Affichez ensuite la bibliothèque de boutons via le menu Fenêtre>Bibliothèques communes>Boutons.



8 Dans la partie inférieure du panneau Bibliothèque, ouvrez le dossier playback flat. Sélectionnez le bouton flat grey forward, faites-le glisser dans le document et placez-le sous la photo. Puis répétez l'opération avec le bouton flat grey back.



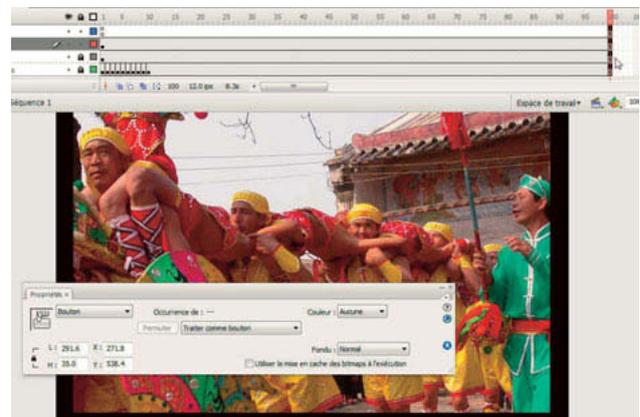
9 Sélectionnez le bouton Forward, affichez le panneau Actions (F9), cliquez sur le bouton + et choisissez Fonctions globales>Contrôle du scénario>goto. Dans la partie supérieure du panneau, sélectionnez l'option Image>Image suivante.



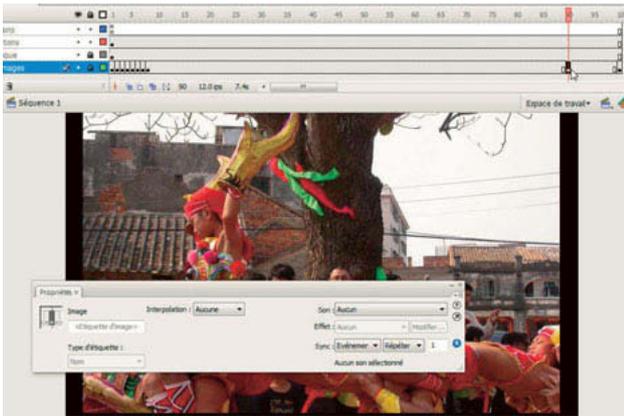
10 Sélectionnez ensuite le bouton Back et répétez les actions de l'étape 9 en choisissant cette fois-ci l'option Image>Image précédente.



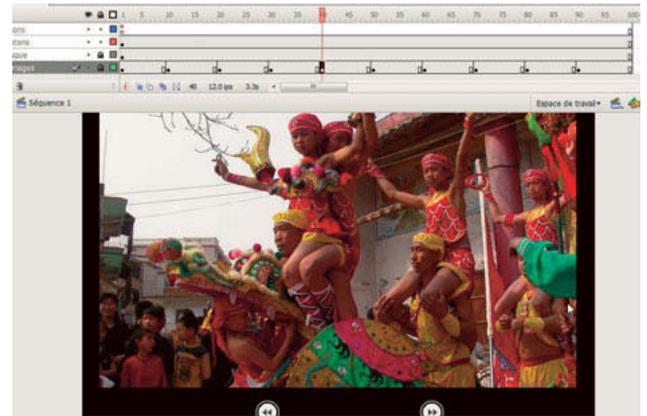
11 Pour tester votre diaporama, appuyez sur les touches Ctrl + Entrée : les boutons Forward et Back vous permettent de parcourir l'ensemble des photos de la galerie.



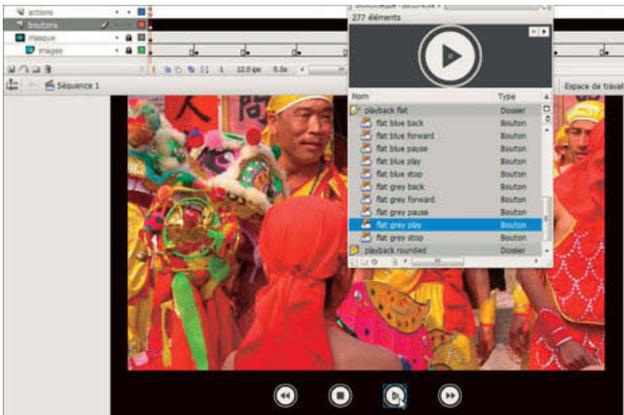
12 Afin de permettre une lecture automatique du diaporama, vous allez étendre le scénario à 100 images. Sélectionnez l'image 100 sur l'ensemble des calques à l'aide d'un cliquer-glisser, puis appuyez sur la touche F5.



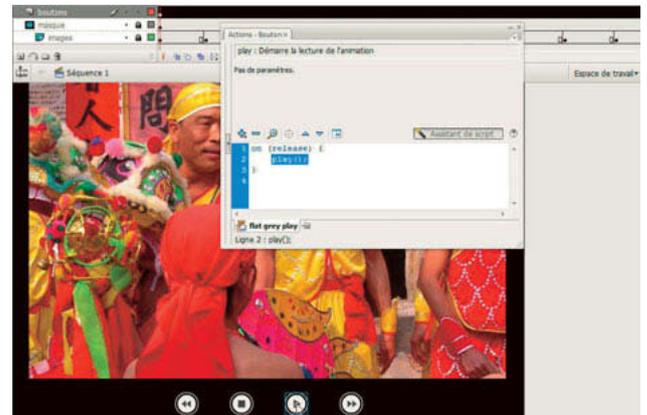
13 À présent, vous devez répartir les 10 photos sur les 100 images du calque images. Pour cela, sélectionnez l'image-clé 10 du calque images et faites-la glisser jusqu'à l'image 90. Déplacez ensuite de même l'image-clé 9 jusqu'à l'image 80.



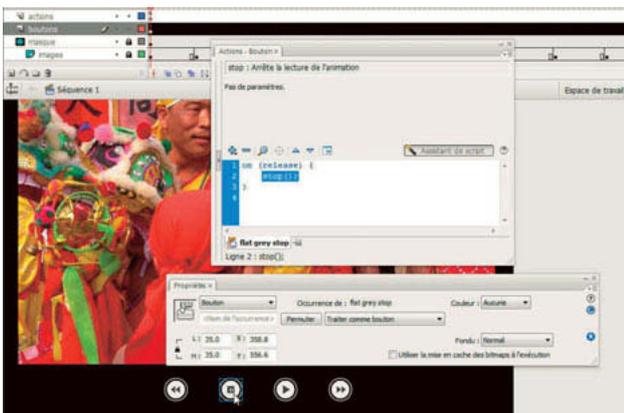
14 Répétez l'opération de l'étape précédente pour toutes les images-clés restantes. Au final, le calque images doit afficher une image-clé toutes les 10 images.



15 En vue de contrôler la lecture en continu du diaporama, insérez deux nouveaux boutons Play et Stop. Pour cela, activez le calque boutons puis faites glisser les boutons flat grey play et flat grey stop depuis la bibliothèque Boutons dans le document.



16 Sélectionnez le bouton Play et affichez le panneau Actions. Cliquez sur le bouton + et choisissez Fonctions globales>Contrôle du scénario>play.



17 Sélectionnez ensuite le bouton Stop et affichez le panneau Actions. Cliquez sur le bouton + et choisissez Fonctions globales>Contrôle du scénario>stop.



18 Pour finir, testez le diaporama grâce au menu Contrôle>Tester l'animation. Vous constaterez que les boutons Back et Forward ne fonctionnent plus correctement. Saurez-vous remédier à ce problème? (L'atelier n° 15 vous donnera peut-être des idées...)

CONSTRUIRE UN BOUTON SONORE

Facile

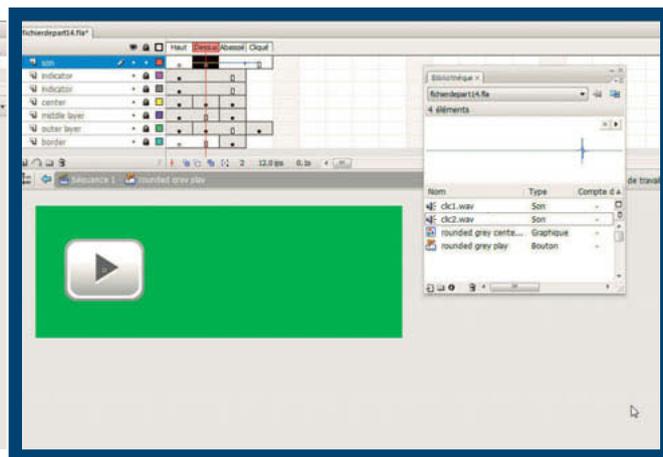
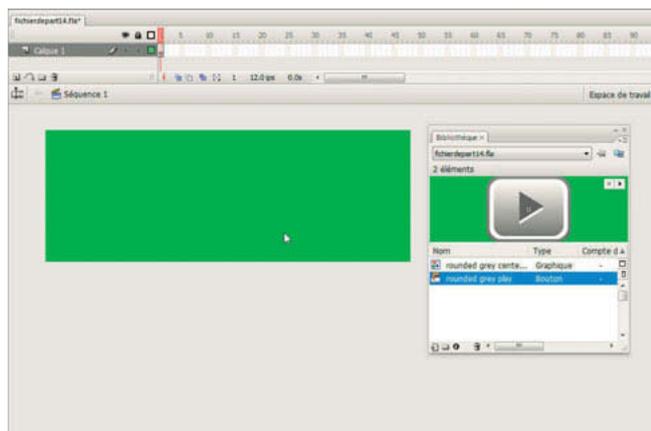
Réalisation : 10 min

Outils utilisés :

Bouton

Importer

Propriétés du son



Dans une animation Flash, le son peut être exploité de différentes façons. Vous pouvez l'associer à un bouton : il sera alors déclenché par le survol ou le clic de la souris. Mais il est également possible de l'insérer dans la timeline d'une animation, afin de le synchroniser avec la séquence ou de l'utiliser comme musique d'accompagnement. Le son étant un média volumineux, vous aurez tout intérêt à le traiter en média dynamique si vous envisagez de l'exploiter dans des extraits de plusieurs secondes,

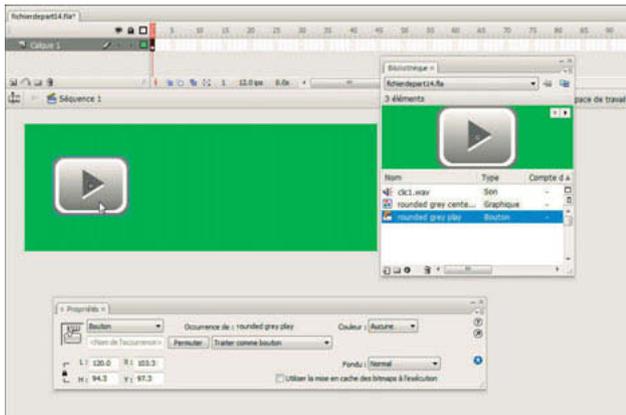
pour ne pas trop alourdir le fichier .swf (voir atelier n° 18). Quelle que soit la technique adoptée, le fichier Flash reste la solution la plus simple pour la diffusion de sons dans une page Web, puisqu'elle ne requiert l'installation d'aucun plug-in supplémentaire... Pour débuter avec ce média, vous allez découvrir dans cet atelier comment créer un bouton dont le survol produit un clic sonore.

Fichiers initiaux : fichierdepart14 fla

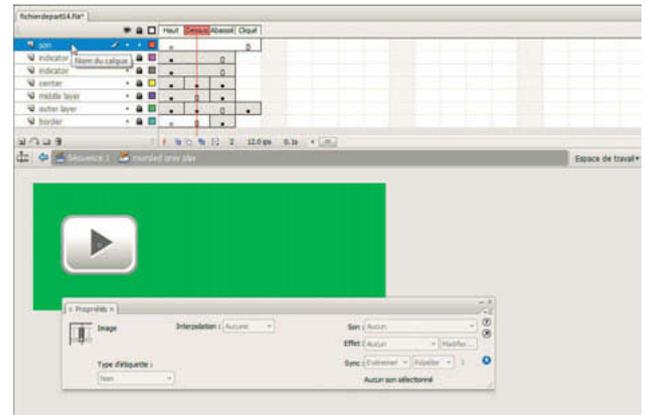
clic1.wav

clic2.wav

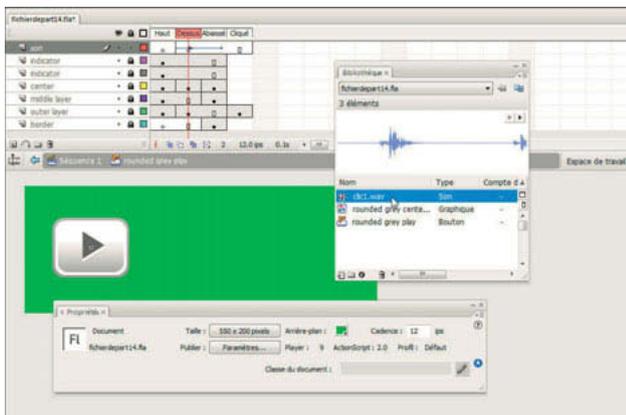
Fichier final : fichierarrivee14 fla



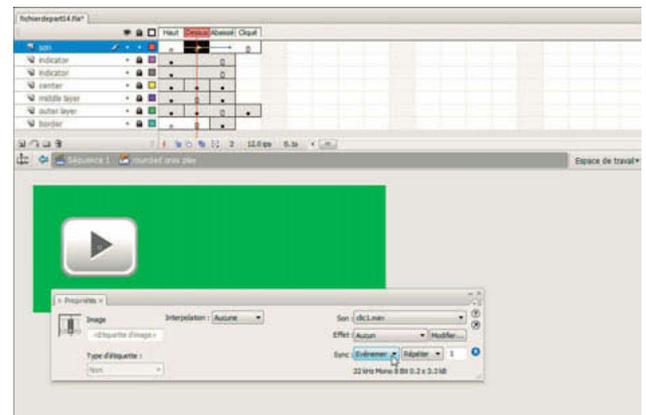
1 Après avoir ouvert le fichier de départ, importez le fichier son clic1.wav, via le menu Fichier>Importer>Importer dans la bibliothèque. Affichez le panneau Bibliothèque (raccourci Ctrl + L), puis insérez dans la scène le bouton rounded grey play.



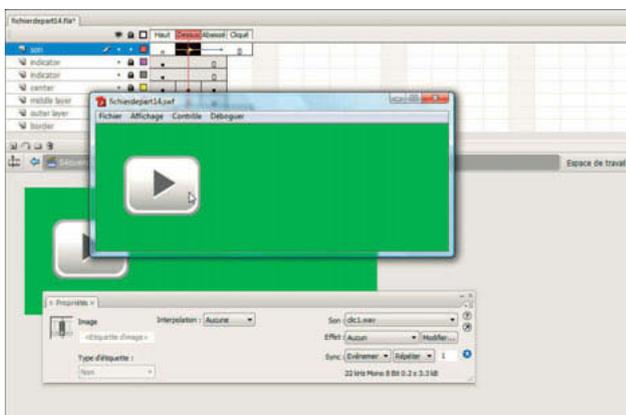
2 Éditez le bouton en double-cliquant sur son occurrence : le scénario affiche alors sa structure de calques. Via le menu Insertion>Scénario>Calque, insérez un nouveau calque, placez-le au sommet de la pile et nommez-le « son ».



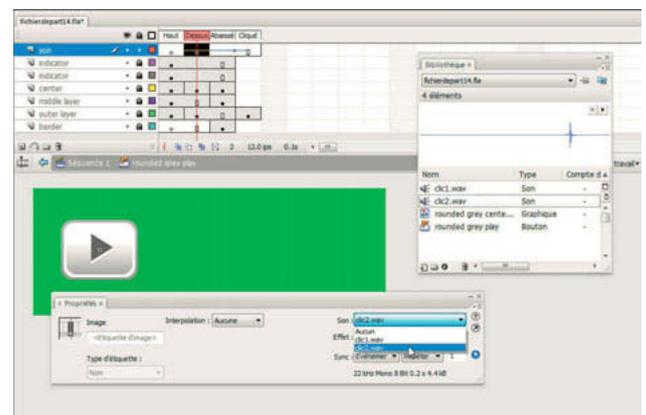
3 Effectuez un clic droit sur l'image Dessus du calque son et choisissez Insérer une image-clé vide. Puis rendez-vous dans la bibliothèque, sélectionnez le son clic1.wav et glissez-le sur la scène.



4 Après insertion, le son s'affiche dans le scénario, associé à l'image-clé Dessus. Vérifiez ensuite que l'option Sync, située dans la partie droite du panneau Propriétés, est réglée sur Événement.



5 Il ne vous reste qu'à tester votre bouton sonore. Pour cela, activez la commande Contrôle>Tester l'animation et survolez le bouton : vous devez entendre un clic.



6 Si vous souhaitez changer de son, commencez par importer le fichier son clic2.wav dans la bibliothèque. Dans le scénario du bouton, cliquez ensuite sur l'image Dessus du calque son, puis dans le panneau Propriétés, choisissez clic2.wav comme Son.

Difficile

Réalisation : 30 min

Outils utilisés :

Movie-clip

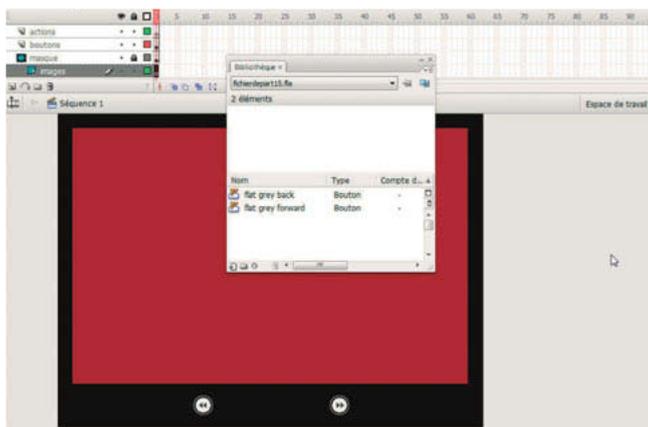
Bouton

Panneau Actions

Variable

loadMovie

Créer un diaporama



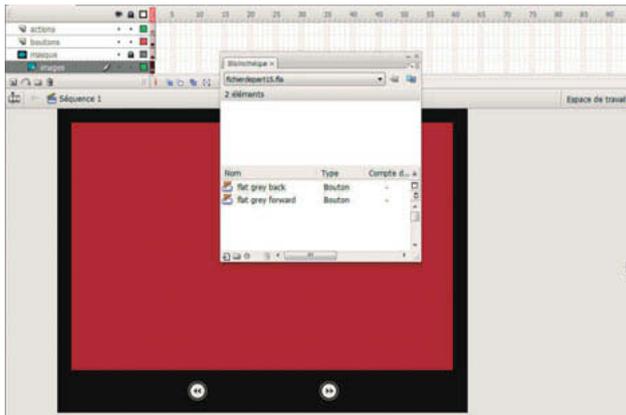
Dans l'atelier n° 13, vous avez réalisé un premier diaporama en important une série de photos dans le scénario de l'animation. En dépit d'une mise en œuvre simple, cette première solution présentait deux inconvénients : le poids élevé du fichier .swf final et la difficulté à changer les photos du diaporama. Dans ce nouvel atelier, vous allez reconstruire le diaporama en exploitant cette fois un système de chargement dynamique. Au lieu d'incorporer toutes les photos dans l'animation, celles-ci

seront stockées dans le dossier contenant le fichier .swf : il vous suffira alors de définir un script de bouton qui chargera les photos une par une, à la demande de l'utilisateur. Pour cela, vous utiliserez la commande `loadMovie` qui permet de charger un fichier bitmap au format GIF, JPEG ou PNG dans un movie-clip cible. Notez que cette même commande permet également de charger un fichier .swf externe (voir atelier suivant).

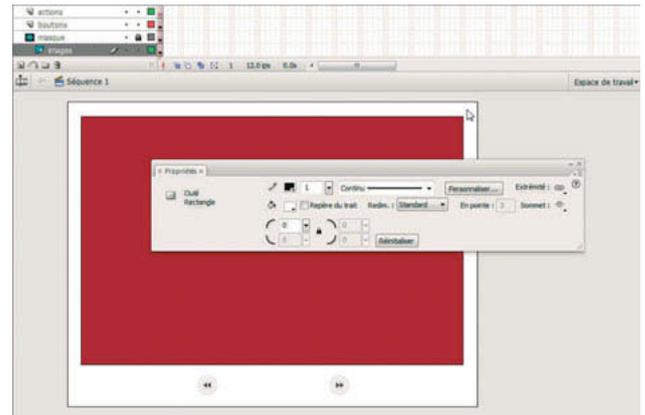
Fichier initial : fichierdepart15 fla

Dossier initial : Images

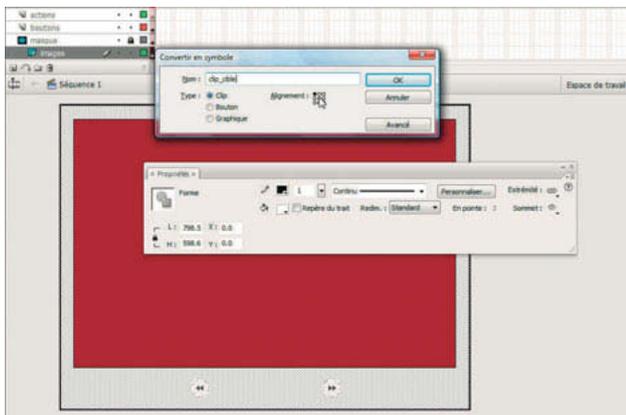
Fichier final : fichierarrivee15 fla



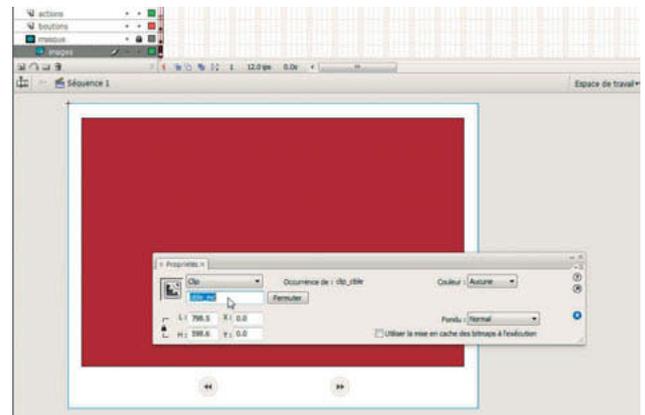
1 Ouvrez le fichier initial, qui contient une interface semblable à celle que vous avez réalisée dans l'atelier n° 13. Vous y retrouvez les calques masque, boutons, images et actions.



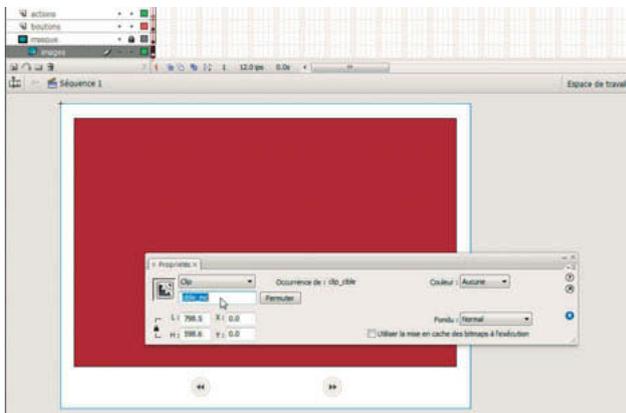
2 Vous allez d'abord créer le clip qui sera utilisé comme cible pour le chargement des photos. Sélectionnez l'outil Rectangle, cliquez sur l'image 1 du calque images et tracez un rectangle aux dimensions de la scène. Puis activez l'outil de sélection.



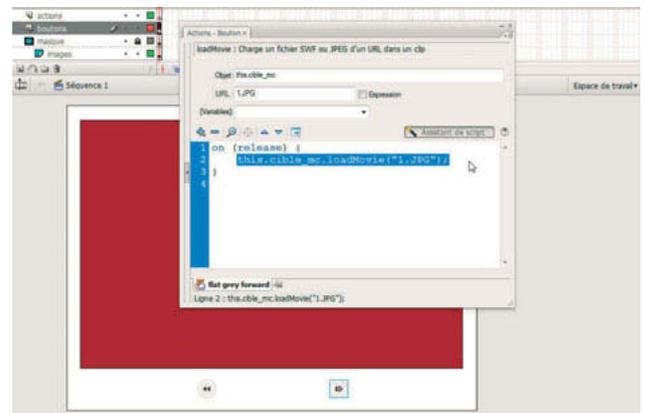
3 Double-cliquez sur le rectangle pour le sélectionner. Convertissez la sélection en symbole (F8), puis choisissez le type Clip et nommez-le « clip_cible ». Cliquez ensuite sur le carré supérieur gauche du diagramme Alignement et validez.



4 Rendez-vous dans le panneau Propriétés et baptisez l'occurrence « cible_mc », dans le champ situé dans la partie gauche du panneau.



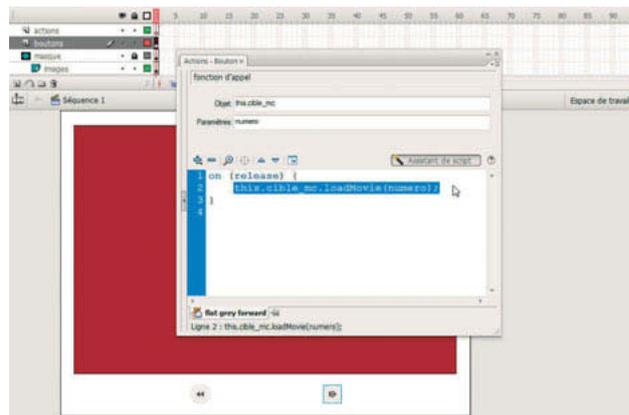
5 Sélectionnez le bouton Suivant dans la scène et affichez le panneau Actions (F9). Cliquez sur le bouton + et choisissez Classes ActionScript 2.0>Animation>MovieClip>Méthodes>loadMovie. Puis cliquez sur le champ Objet, situé dans le haut du panneau.



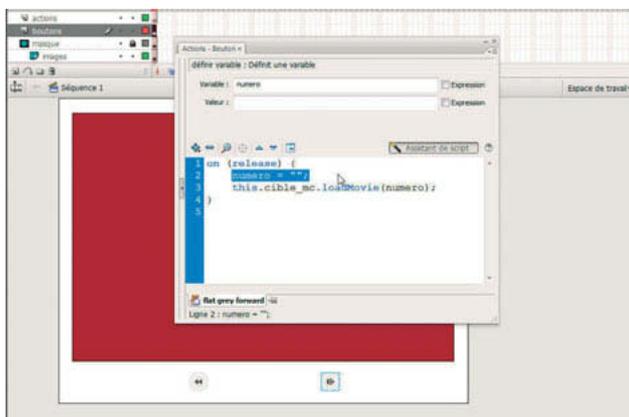
6 Cliquez sur l'icône Insérer un chemin cible puis, dans la boîte de dialogue qui s'affiche, sélectionnez le clip cible_mc. Saisissez ensuite dans le champ URL l'URL de la première photo à charger : 1.JPG. Décochez l'option Expression.



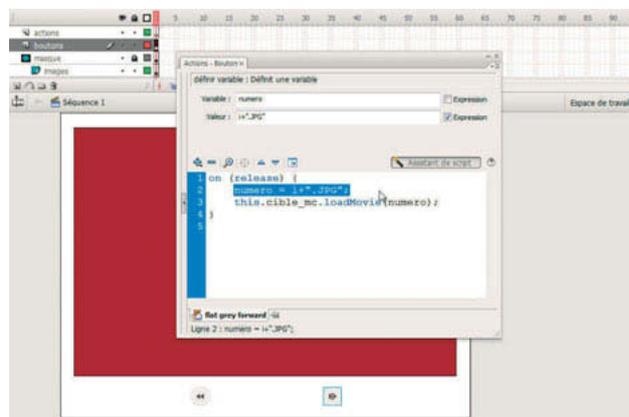
7 Testez l'animation via Ctrl + Entrée. Un clic sur le bouton Suivant affiche la première photo de la série, mais il est impossible de visionner les photos suivantes. Pour y remédier, vous allez définir un script modifiant l'action du bouton.



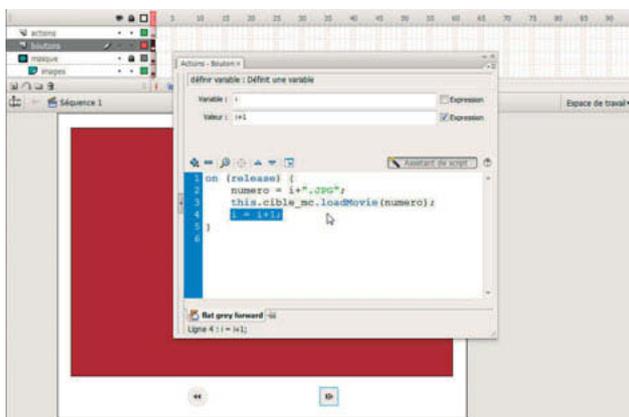
8 Sélectionnez le bouton Suivant et revenez dans le panneau Actions. Remplacez le contenu du champ Paramètres par numero : il s'agit d'un nom de variable qui sera utilisée par l'instruction loadMovie.



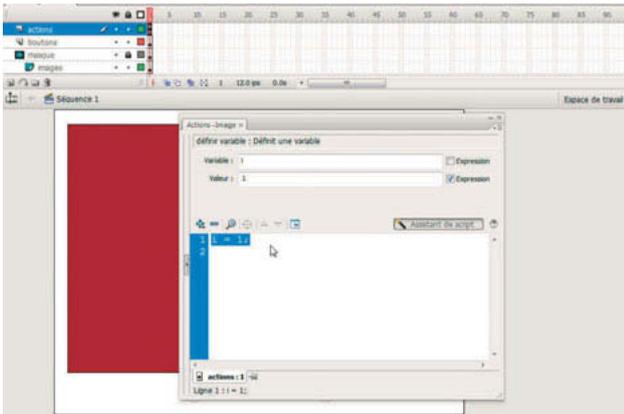
9 Vous allez à présent définir la variable numero. Pour cela, sélectionnez la première ligne du script et insérez l'action Instructions>Variables>set variable. Saisissez ensuite numero dans le champ Variable situé dans le haut du panneau.



10 Dans le champ Valeur, saisissez i + "JPG" et cochez sa case Expression. Grâce à cette variable i, qui sert de compteur, ce code va générer les noms des fichiers images qui seront chargés par la commande loadMovie.



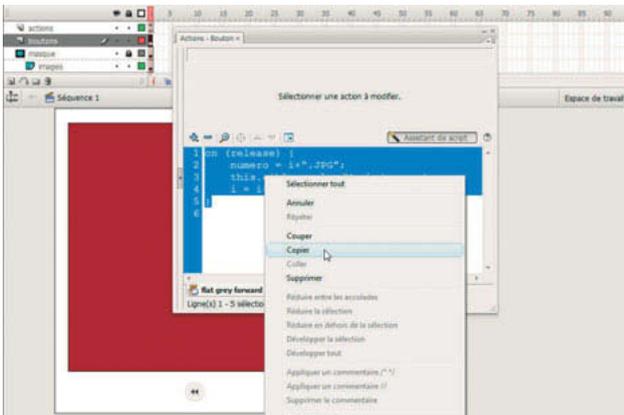
11 Pour terminer, cliquez sur la ligne 3 du script et insérez l'action Instructions>Variables>set variable. Dans le haut du panneau, saisissez i dans le champ Variable, i + 1 dans le champ Valeur et cochez la case Expression de ce dernier champ.



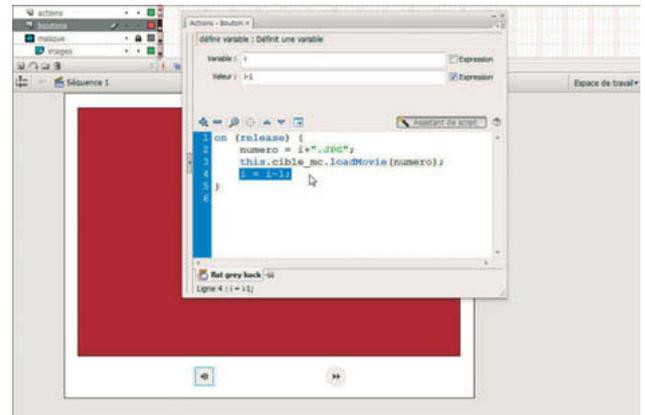
12 Reste à définir la valeur initiale de *i*. Cliquez sur l'image 1 du calque actions et, dans le panneau Actions, choisissez Instructions>Variables>set variable. Saisissez *i* dans le champ Variable, 1 dans le champ Valeur et cochez sa case Expression.



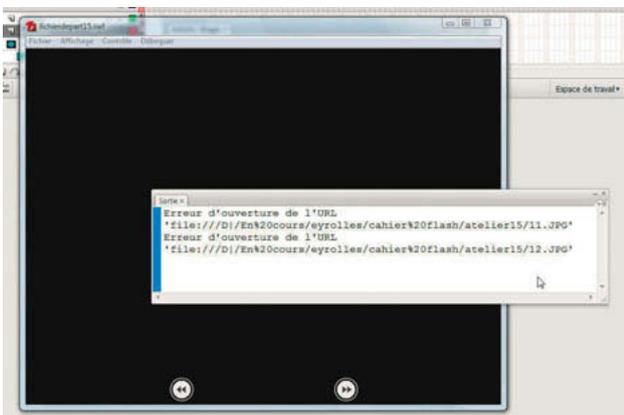
13 Puis testez l'animation. Si vous n'avez pas commis d'erreurs de script, votre bouton doit fonctionner. Dans le cas contraire, le panneau Sortie affichera vos erreurs (voir étape 16).



14 Reste à définir l'action du bouton précédent. Celle-ci étant presque identique à celle du bouton Suivant, affichez le script du bouton Suivant dans le panneau Actions, sélectionnez-le et copiez-le.



15 Activez ensuite le bouton Précédent. Revenez dans le panneau Actions, cliquez droit dans la zone de script et choisissez la commande Coller. Sélectionnez ensuite la ligne 4 du script puis, dans le champ Valeur, remplacez *i + 1* par *i - 1*.



16 Testez à nouveau l'animation. Vous noterez qu'après l'affichage de la photo 10, le panneau Sortie affiche une erreur, le script tentant de charger l'image 11.jpg qui n'existe pas : il faudrait ajouter une condition dans le script (cf. atelier n° 28).

Assez facile

Réalisation : 20 min

Outils utilisés :

Actions d'images

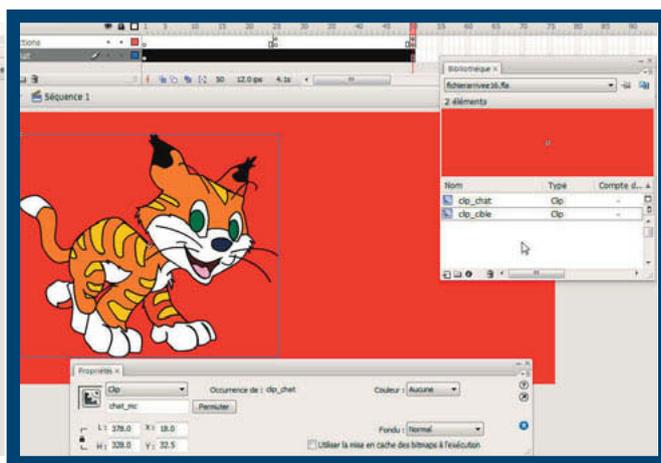
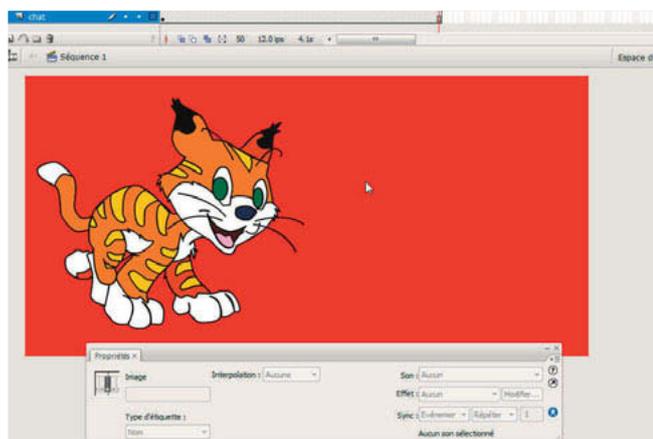
loadMovie

Movie-clip

Movie-clip vide

Bibliothèque

Créer une bulle de BD



Dans l'atelier précédent, vous avez exploité la commande loadMovie pour charger les fichiers .jpg d'un diaporama. Mais savez-vous qu'elle peut être également utilisée pour le chargement de fichiers .swf externes dans une animation de base? Couramment employée dans la construction d'interfaces Web, cette technique permet de morceler les contenus à publier, évitant à l'utilisateur de devoir patienter devant un message « chargement en cours »...

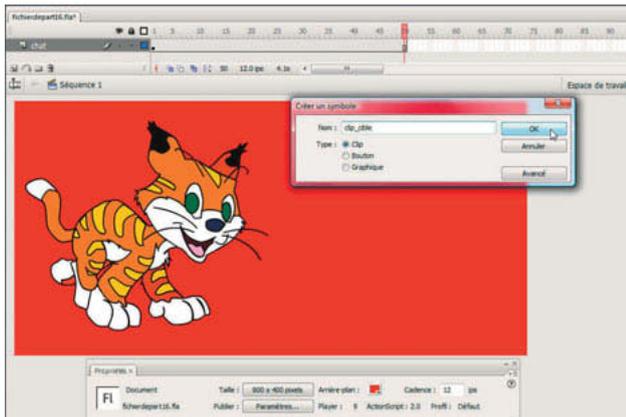
Dans cet atelier, vous allez donc employer cette commande pour charger dans l'animation deux fichiers contenant chacun une bulle de BD. Afin de contrôler leur position, les bulles seront chargées dans une cible, matérialisée sous la forme d'un clip vide. Contrairement à l'exercice précédent où le chargement s'effectuait via une action utilisateur, vous placerez des actions d'images dans le scénario principal de manière à ce que l'affichage de ces bulles soit automatique.

Fichiers initiaux : fichierdepart16 fla

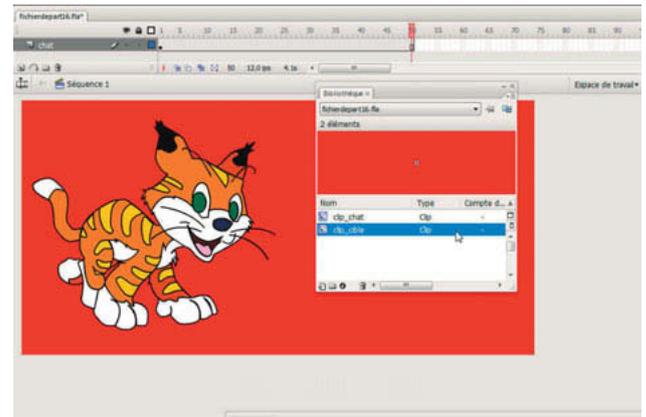
bulle1 fla

bulle2 fla

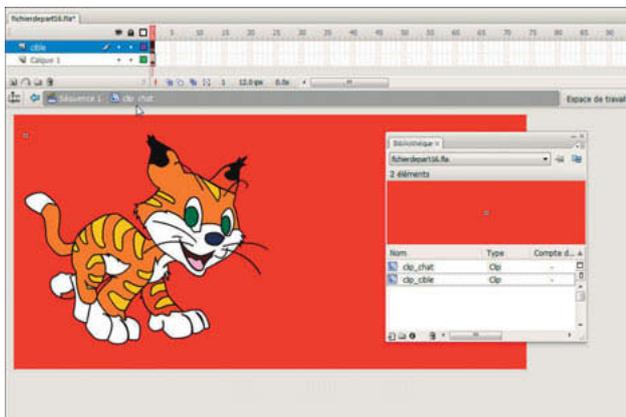
Fichier final : fichierarrivee16 fla



1 Après avoir ouvert le fichier initial, créez un nouveau movie-clip à l'aide du menu Insertion>Nouveau symbole. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, choisissez le type Clip, nommez le symbole « clip_cible » et validez par OK.



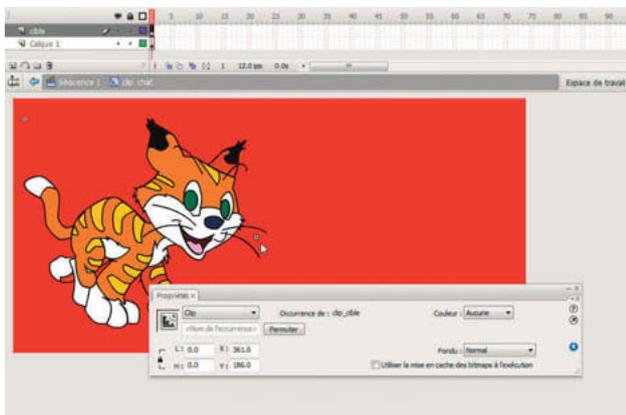
2 Revenez dans le scénario principal via le menu Modifier>Modifier le document. Vous venez de créer un clip vide qui est à présent stocké dans la bibliothèque.



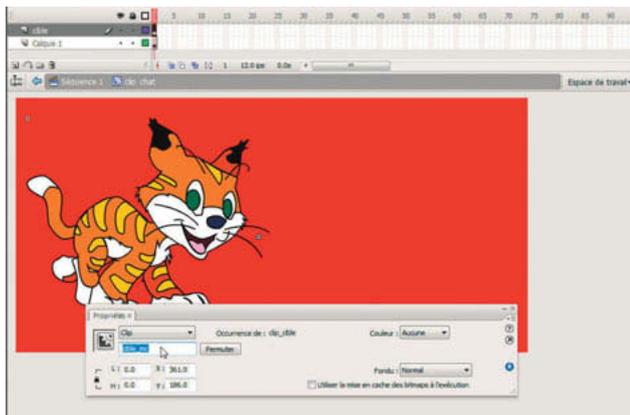
3 Éditez le clip clip_chat en double-cliquant sur l'occurrence placée sur la scène. Puis insérez dans son scénario un nouveau calque et nommez-le « cible ». Enfin, affichez le panneau Bibliothèque grâce au raccourci Ctrl + L.



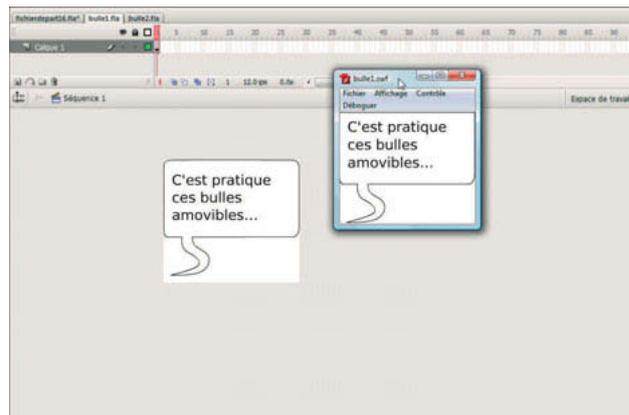
4 Après avoir cliqué sur le calque cible, faites glisser le clip clip_cible depuis la bibliothèque vers la scène : il s'affiche sous la forme d'une petite croix dans un disque blanc.



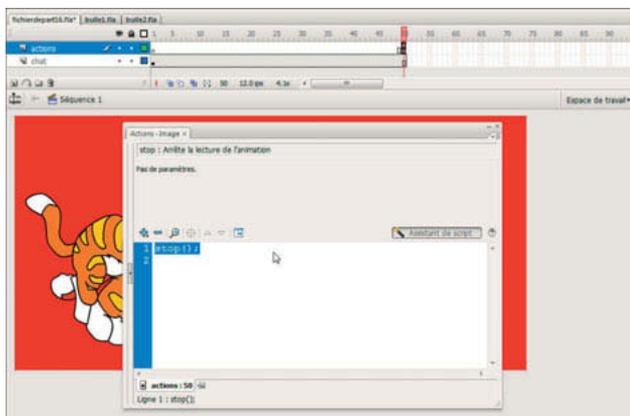
5 Positionnez le clip que vous venez d'insérer à proximité de la gueule du chat : il sera utilisé pour accrocher la bulle après son chargement.



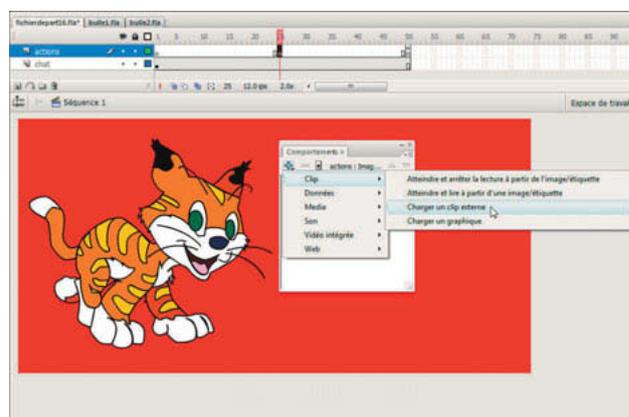
6 Rendez-vous ensuite dans le panneau Propriétés et, dans le champ situé dans la partie gauche du panneau, nommez l'occurrence « cible_mc ». Pour finir, revenez dans le scénario principal en appuyant sur les touches Ctrl + E.



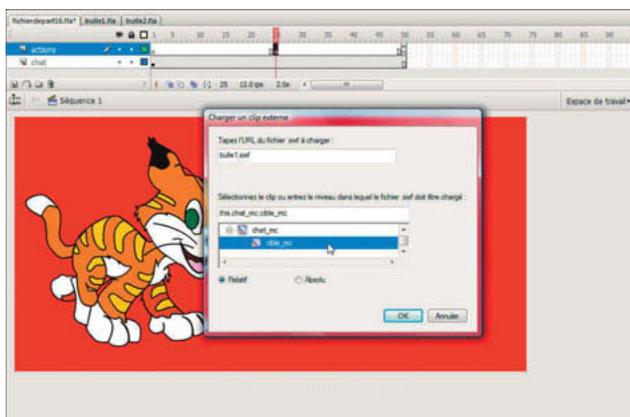
7 À présent, vous allez préparer les deux fichiers externes : ouvrez dans Flash les fichiers bulle1 fla et bulle2 fla et allez pour chacun dans le menu Contrôle>Tester l'animation. Flash génère les fichiers SWF avec les réglages par défaut.



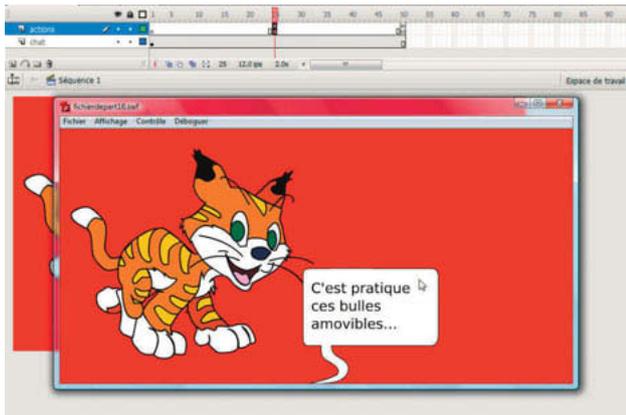
8 Revenez dans le document initial, insérez un nouveau calque et nommez-le « actions ». Cliquez sur l'image 50 du calque, créez une image-clé vide via la touche F7, puis insérez l'action stop à partir du panneau Actions (voir atelier n° 13).



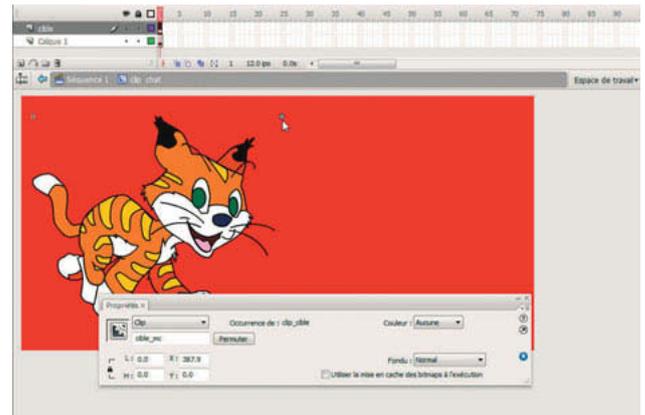
9 Cliquez ensuite sur l'image 25 du calque actions et insérez une nouvelle image-clé vide afin d'y placer l'action de chargement de la première bulle. Affichez le panneau Comportements et, dans son menu +, choisissez Clip>Charger un clip externe.



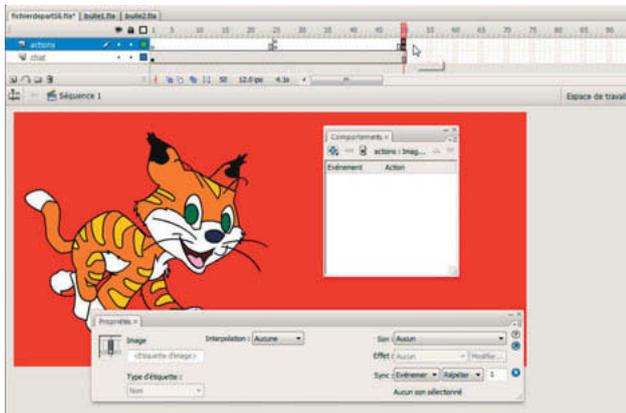
10 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, saisissez le nom du fichier .swf à charger : bulle1.swf. Puis, dans la partie inférieure de cette boîte, sélectionnez le nom de l'occurrence qui sera utilisée comme cible : cible_mc.



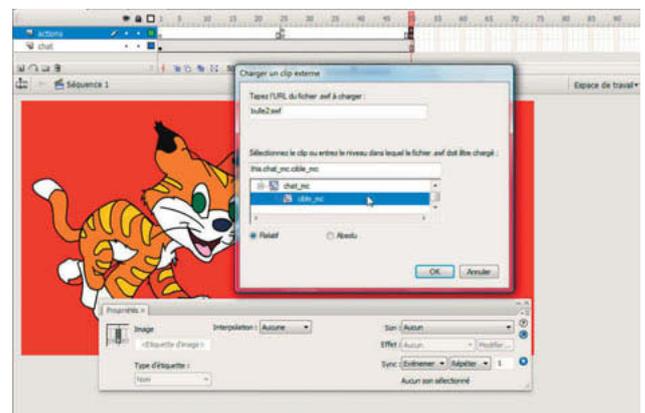
11 Après validation du comportement, testez l'animation (Ctrl + Entrée). Vous constaterez que la bulle ne s'affiche pas à l'endroit souhaité. Il va donc falloir modifier la position de clip_cible dans clip_chat.



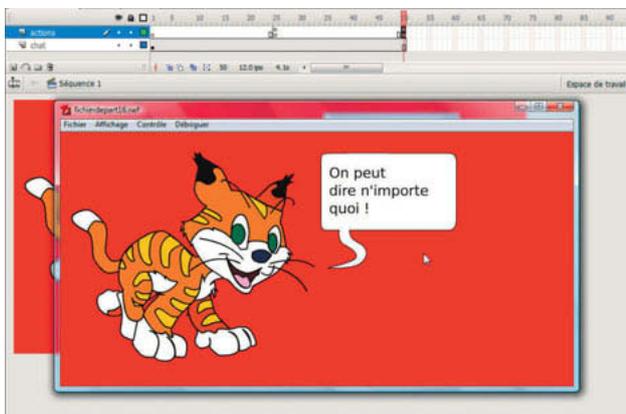
12 Rééditez le symbole clip_chat en double-cliquant sur son occurrence, sélectionnez le clip_cible et déplacez-le vers le haut du document. Puis testez à nouveau l'animation afin de vérifier le bon positionnement de la bulle.



13 Une fois que clip_cible est au bon emplacement, revenez dans le scénario principal via le raccourci Ctrl + E. Puis activez l'image 50 du calque actions afin de construire le script de chargement de la seconde bulle.



14 Dans le panneau Comportements, choisissez Clip > Charger un clip externe puis, dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, saisissez le nom du fichier à charger, bulle2.swf, et sélectionnez cible_mc dans la partie inférieure.



15 Après validation de la boîte de dialogue, testez l'animation finale : la première bulle s'affiche quelques secondes après le démarrage, elle est ensuite remplacée par la seconde bulle, puis l'animation s'arrête.

Réaliser un lecteur de news

Assez facile

Réalisation : 30 min

Outils utilisés :

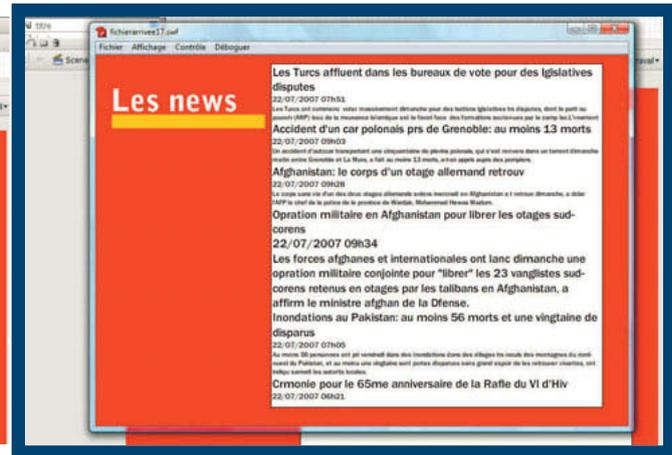
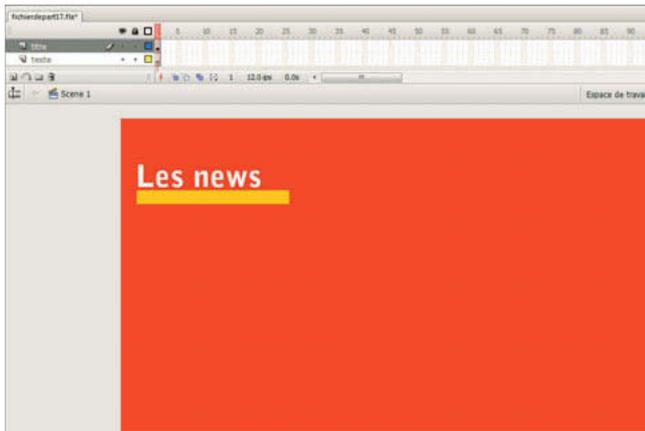
Texte

Champ de texte dynamique

loadVariables

Actions d'images

Balisage HTML



Dans l'atelier n° 12, vous avez appris à créer une bulle d'aide en insérant dans l'animation un texte copié depuis un fichier .txt : pour cela, vous avez utilisé un bloc de texte statique. En revanche, si vous envisagez de publier des informations qui nécessitent de fréquentes mises à jour, vous aurez tout intérêt à adopter la technique du chargement de texte dynamique. Flash permet en effet de charger dans une animation des données externes, stockées dans un simple fichier texte ou bien générées

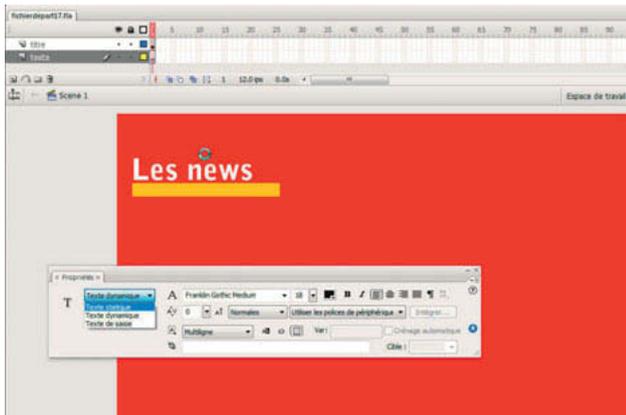
à partir d'une base de données via une page ASP ou PHP. Dans cet atelier, vous allez donc construire une page qui affichera automatiquement à son ouverture les dépêches de l'AFP enregistrées dans un fichier texte. Dans un premier temps, vous afficherez ces informations sans formatage particulier, puis vous insérerez des balises HTML dans le fichier .txt de manière à contrôler la mise en forme.

Fichiers initiaux : fichierdepart17 fla

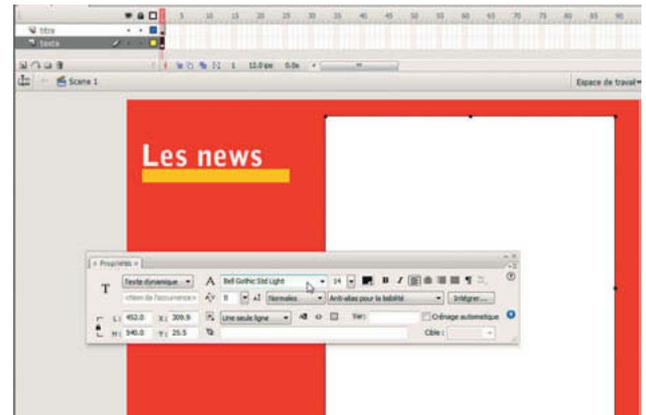
news1.txt

news2.txt

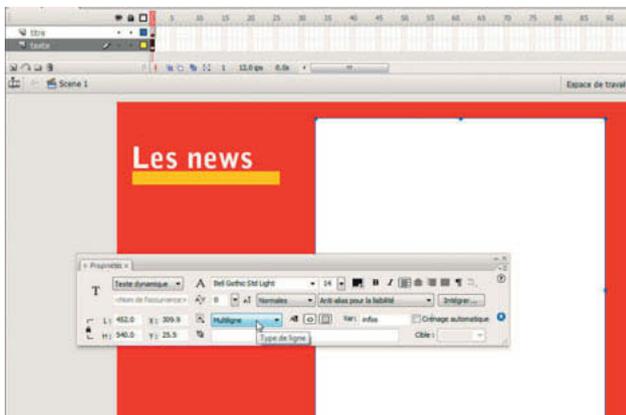
Fichier final : fichierarrivee17 fla



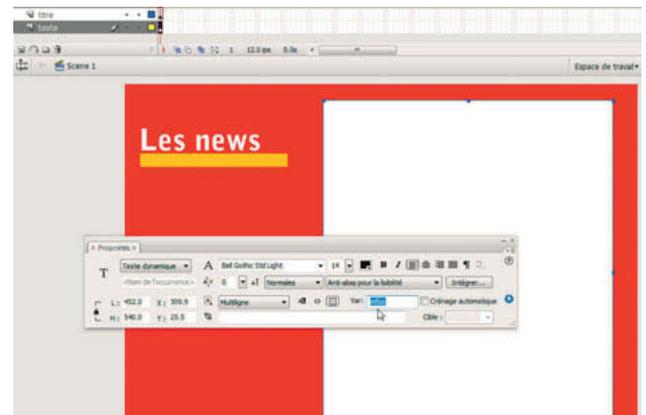
1 Après avoir ouvert le fichier de départ, sélectionnez le calque texte, puis activez l'outil Texte dans la barre d'outils. Déroulez le menu local situé dans la partie gauche du panneau Propriétés et choisissez Texte dynamique.



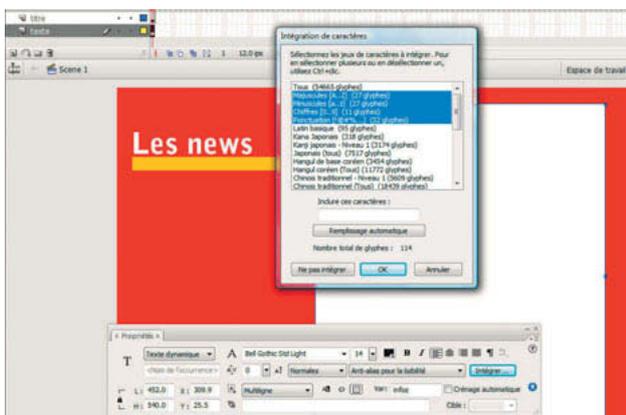
2 Avec la souris, tracez le champ de texte destiné à l'affichage des news. Puis revenez dans le panneau Propriétés pour régler les autres paramètres : choisissez la police, le corps, la couleur et l'alignement.



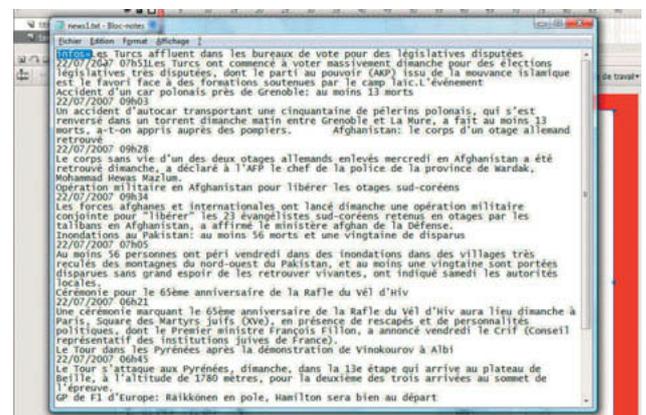
3 Dans la partie inférieure du panneau, sélectionnez l'option Multiligne dans le menu déroulant Type de ligne, et cliquez sur l'icône située à gauche du champ Var : le fond du bloc de texte s'affiche en blanc.



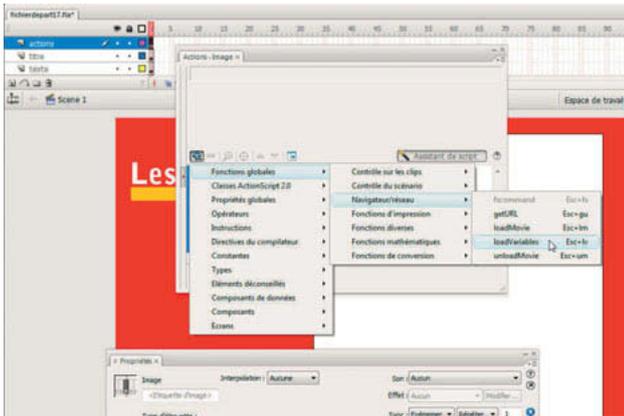
4 Dans le champ Var, saisissez infos : il s'agit du nom de la variable qui sera utilisée dans le fichier contenant le texte à charger. Pour terminer, choisissez l'option de lissage Anti-alias pour la lisibilité et cliquez sur le bouton Intégrer.



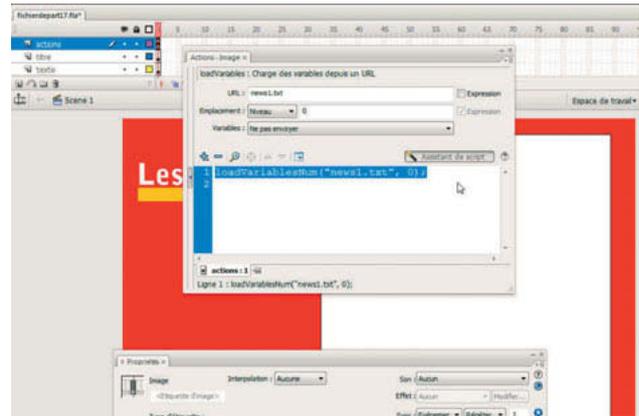
5 Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, sélectionnez (via la touche Ctrl) les options Majuscules, Minuscules, Chiffres et Ponctuation, puis validez. Cela permettra à l'utilisateur final d'afficher le texte dans la police que vous avez choisie.



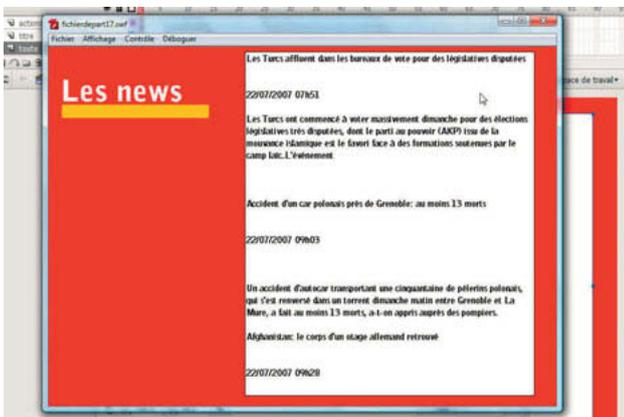
6 Reste à préparer le fichier texte que vous allez publier. Ouvrez le fichier news1.txt à l'aide de votre éditeur de texte et insérez au début du premier paragraphe le texte suivant : infos =. Enregistrez les modifications et fermez le fichier.



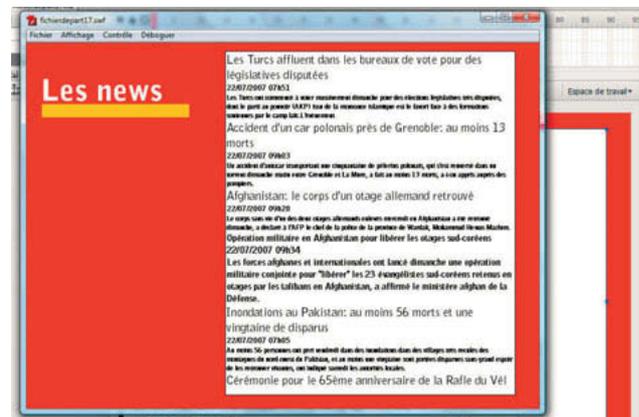
7 Revenez dans le document Flash, insérez un nouveau calque, nommez-le « actions » et sélectionnez son image 1. Puis affichez le panneau Actions (via la touche F9) et choisissez Fonctions globales>Navigateur/réseau>loadVariables.



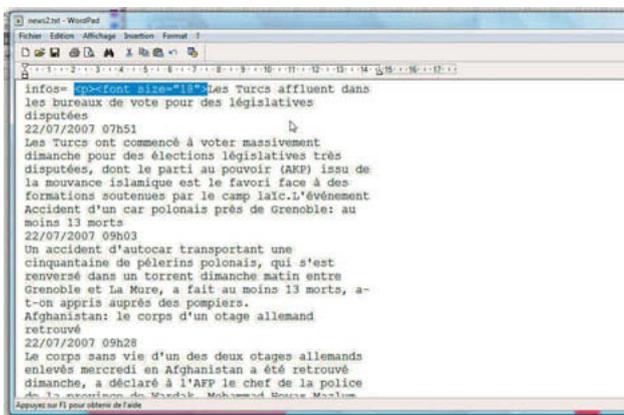
8 Dans le haut du panneau Actions, activez le champ URL et saisissez le nom du fichier texte à charger : news1.txt. Vérifiez ensuite que l'option Emplacement affiche Niveau et o. Votre script de chargement est prêt.



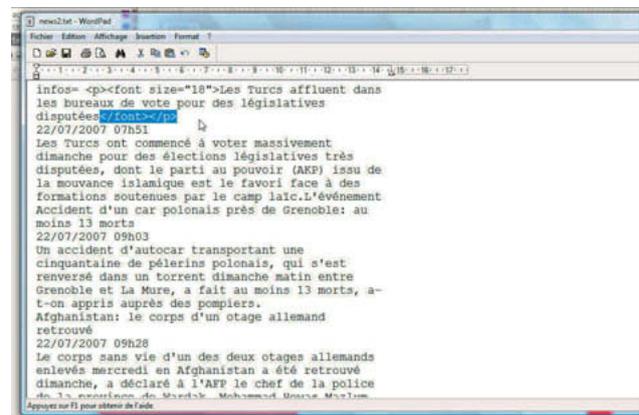
9 Lancez le test via le menu Contrôle>Tester l'animation : le texte est chargé et s'affiche automatiquement dans le document. Vous constaterez que l'ensemble du texte a adopté le formatage défini au niveau du champ de texte.



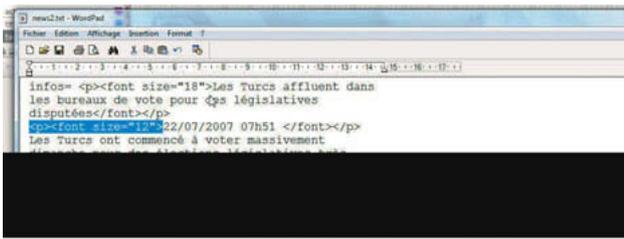
10 Pour mieux contrôler l'affichage des news dans le lecteur, vous allez formater le fichier texte en utilisant des balises HTML. Cela permettra de définir trois mises en forme différentes : pour les titres des brèves, pour les dates et pour les textes.



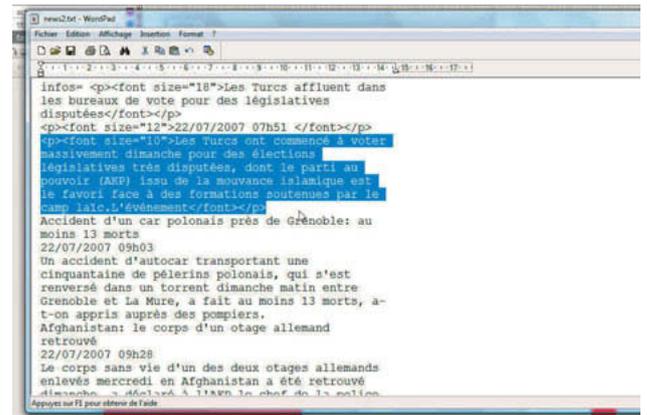
11 Ouvrez le document news2.txt dans votre éditeur de texte et insérez au début du premier paragraphe la définition de la variable : infos =. Placez-vous ensuite au début du titre de la première brève et insérez les balises : <p>.



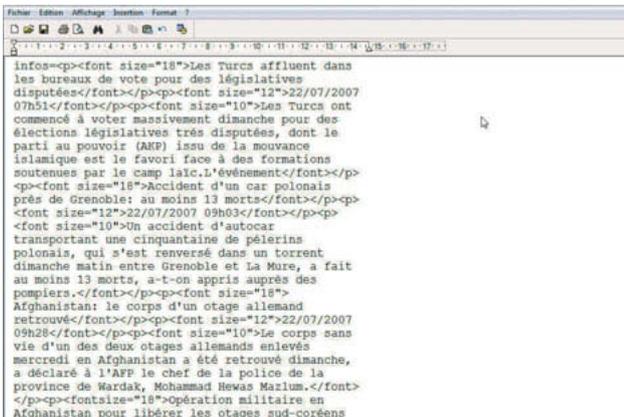
12 Positionnez-vous à la fin du titre de la première brève et insérez les balises : </p>. Répétez ces opérations pour chaque titre de brève. Placez-vous ensuite juste avant la date de la première brève.



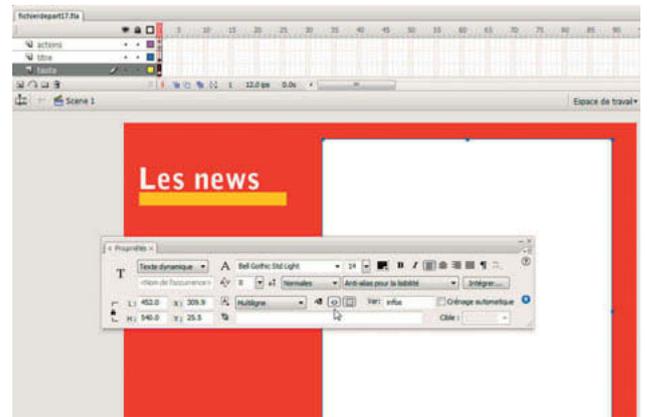
13 Insérez les balises <p> au début de ce paragraphe, et les balises </p> à la fin. Appliquez le même traitement à la date de chaque brève. Placez-vous ensuite dans le corps de la première brève.



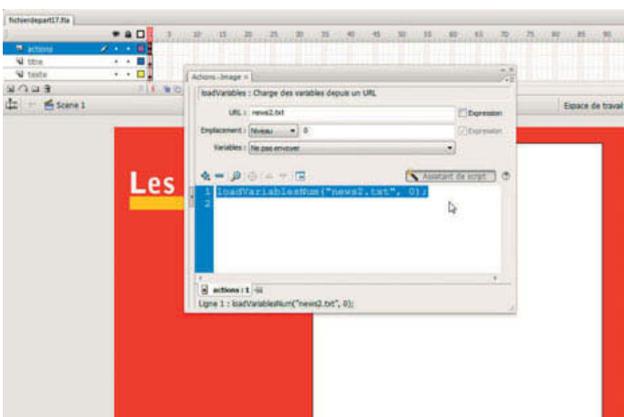
14 En début de paragraphe, insérez les balises <p> et ajoutez les balises </p> en fin. Répétez ce traitement pour chaque paragraphe.



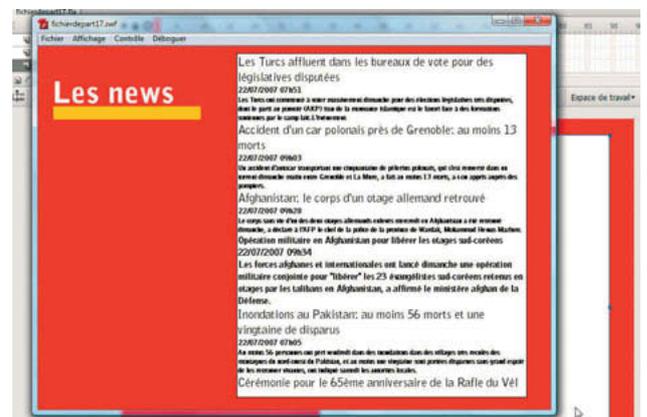
15 Avant d'enregistrer votre document, supprimez tous les retours chariot, de manière à n'avoir plus qu'un seul paragraphe. Sauvegardez les modifications du fichier et revenez dans Flash.



16 Afin que le formatage HTML soit pris en compte, allez dans le panneau Propriétés et activez l'option HTML en cliquant sur l'icône <> dans la partie inférieure du panneau.



17 Reste à modifier le script de chargement : sélectionnez l'image 1 du calque actions, revenez dans le panneau Actions et, dans sa partie supérieure, saisissez le nom du nouveau fichier dans le champ URL : news2.txt.



18 Pour terminer, lancez le test via le menu Contrôle>Tester l'animation. Si vous n'avez pas commis d'erreurs dans le code HTML, le lecteur affiche les news avec leur nouvelle mise en forme. Notez que faute d'ascenseur, vous ne pouvez accéder à la fin du texte (voir atelier n° 25).

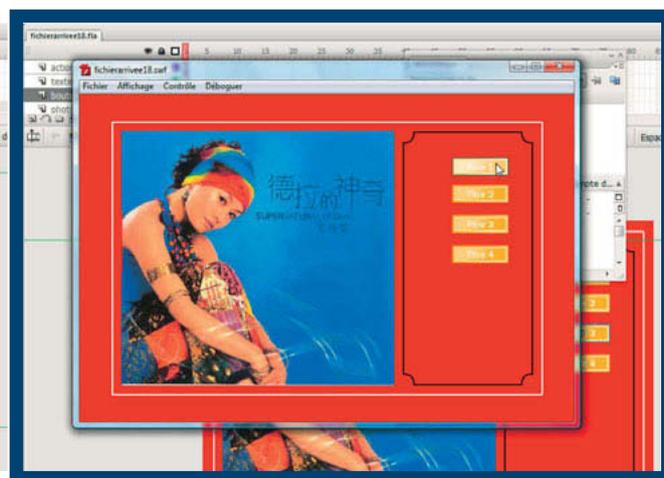
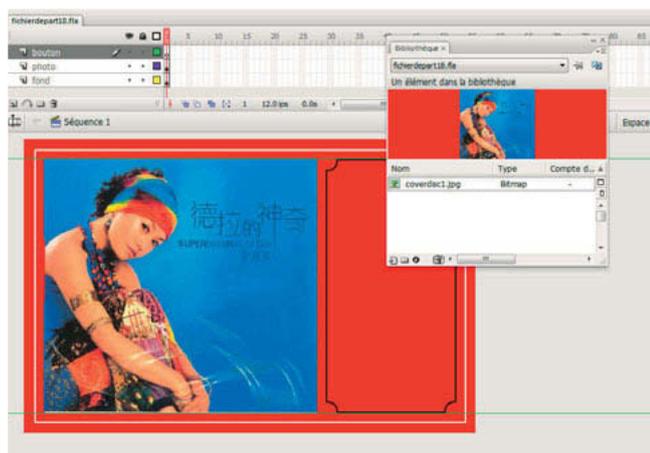
Assez facile

Réalisation : 30 min

Outils utilisés :

Bouton
 Définition de variable
 loadSound
 on(press)
 on(release)

Créer un lecteur MP3



Pour construire un lecteur MP3, Flash propose deux méthodes assez différentes. La première solution consiste à incorporer les fichiers son dans l'animation via l'option Importer (voir atelier n° 14), la seconde exploite le chargement dynamique de fichiers externes grâce à la commande `loadSound`. D'un point de vue pratique, cette deuxième technique est plus intéressante puisqu'elle offre la possibilité de

modifier la playlist sans avoir à rééditer le fichier Flash de départ.

Dans cet atelier, vous allez donc créer le boîtier d'un juke-box en utilisant cette commande `loadSound`, qui permet de charger des fichiers MP3 dans une animation et de lancer une lecture en streaming. Ce juke-box dispose de quatre titres, chacun contrôlé par un bouton qui fonctionne sur le principe suivant : une pression sur l'un des boutons stoppe le titre en cours et charge le titre correspondant au bouton enfoncé. Lorsque le bouton est relâché, le juke-box lance alors la lecture de ce titre.

Fichiers initiaux : fichierdepart18 fla

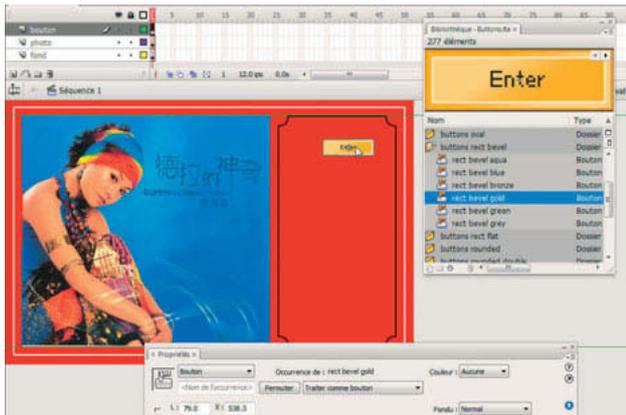
titre1.mp3

titre2.mp3

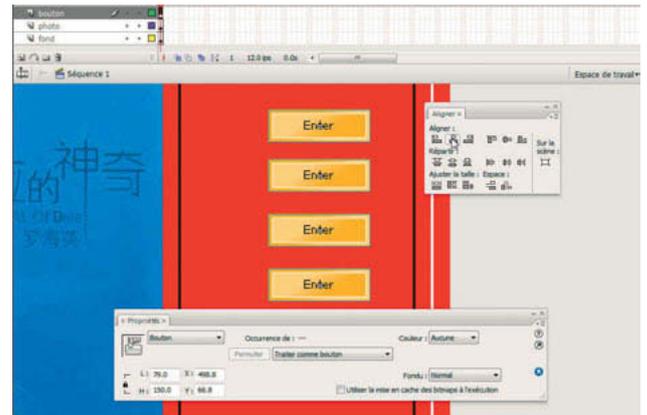
titre3.mp3

titre4.mp3

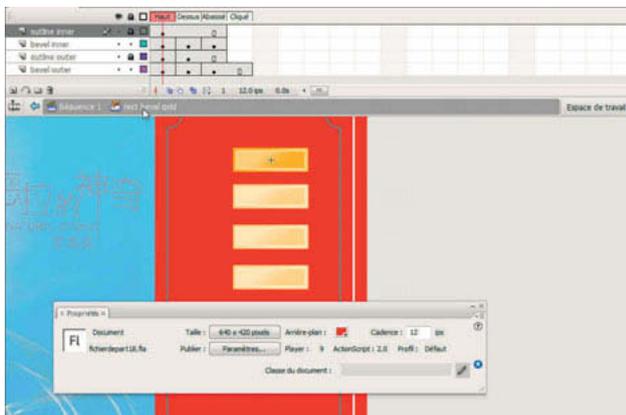
Fichier final : fichierarrivee18 fla



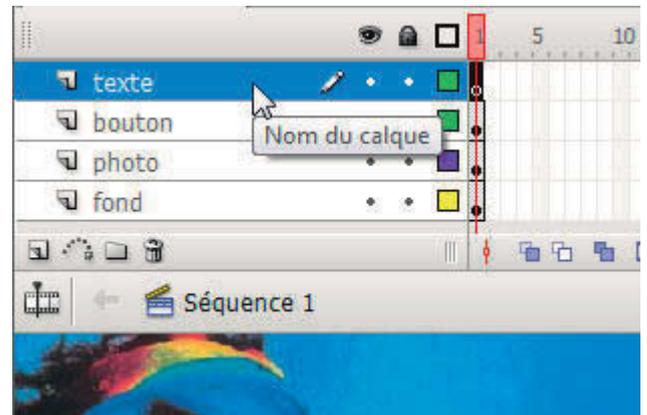
1 Ouvrez le fichier de départ puis la bibliothèque Boutons via le menu Fenêtre>Bibliothèques communes>Boutons. Dans la partie Nom, double-cliquez sur le dossier boutons rect bevel, sélectionnez rect bevel gold et faites-le glisser sur la scène.



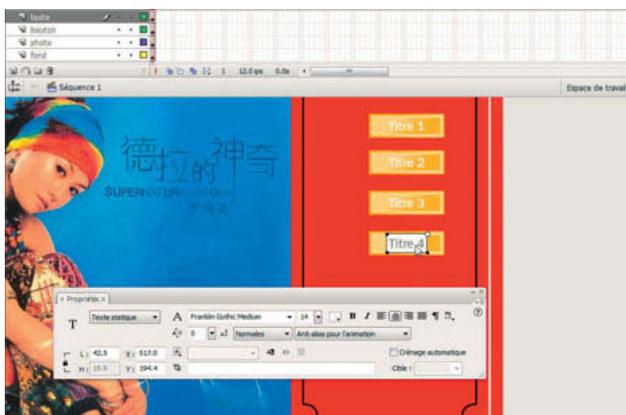
2 Avec l'outil de sélection, positionnez le bouton dans la partie droite de l'interface. Insérez les trois autres boutons en procédant de la même façon. Puis sélectionnez les quatre boutons et alignez-les à l'aide du panneau Aligner (Ctrl + K).



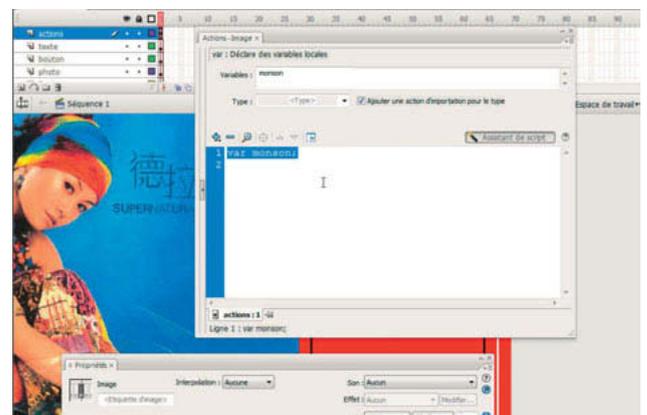
3 Éditez le symbole bouton en double-cliquant sur la première occurrence : Flash affiche alors le scénario du bouton. Sélectionnez le calque texte et supprimez-le en le faisant glisser dans la corbeille, située sous la liste des calques.



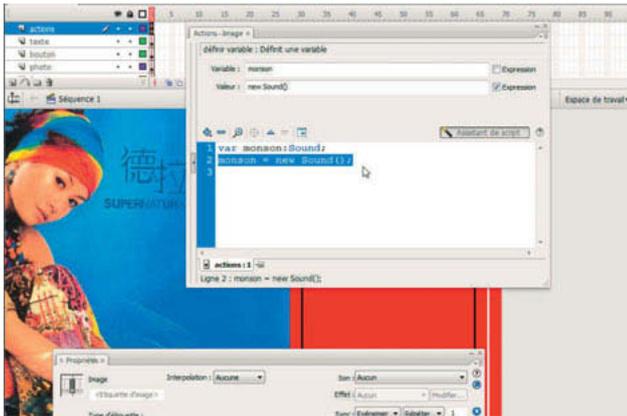
4 Revenez dans le scénario principal grâce au raccourci Ctrl + E. Ajoutez un calque, placez-le en haut de la pile et nommez-le « texte ». Ce calque sera utilisé pour créer les étiquettes des boutons.



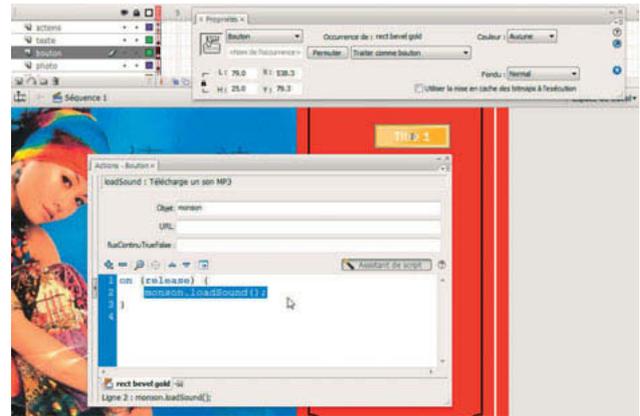
5 Activez l'outil Texte. Dans le panneau Propriétés, choisissez Franklin Gothic Medium, corps 14, blanc, alignement centré, puis cliquez sur le document pour saisir le texte du premier bouton : Titre 1. Répétez cette opération pour les autres boutons.



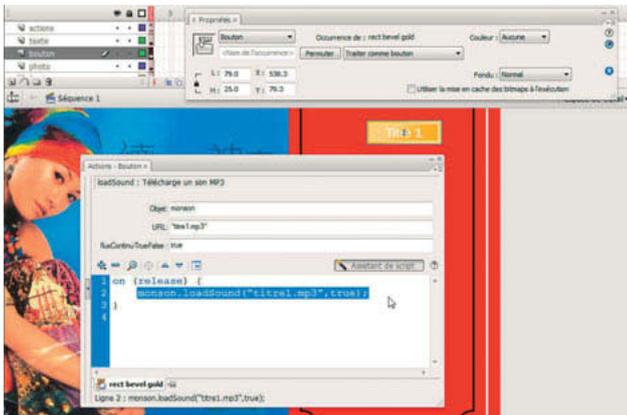
6 Retournez dans le scénario, insérez un nouveau calque nommé « actions » et sélectionnez son image 1. Affichez le panneau Actions (F9) et choisissez Instructions>Variables>var. Cliquez sur Assistant de script et saisissez monson dans le champ Variables.



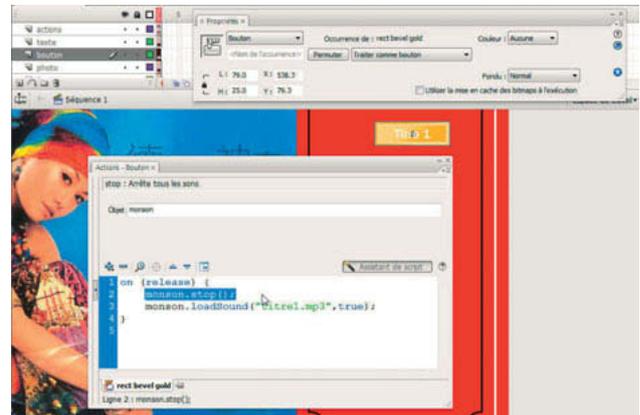
7 Déroulez le menu Type et choisissez Sound. À la suite de cette première ligne de script, insérez l'action Instructions>Variables>set variable et réglez les paramètres comme indiqué.



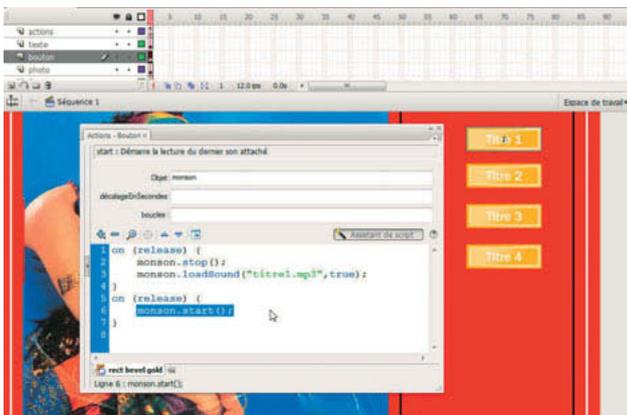
8 Sélectionnez le bouton Titre 1 et revenez dans le panneau Actions. Puis insérez l'action Classes ActionScript 2>Media>Sound>Méthodes>loadSound. Dans le haut du panneau, saisissez monson dans le champ Objet.



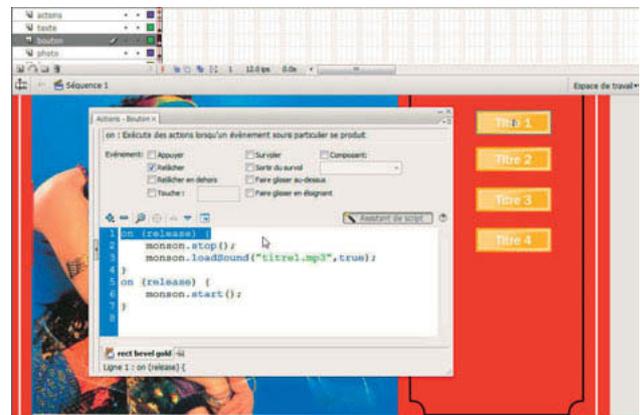
9 Dans le champ URL, saisissez le nom du premier fichier MP3 à charger, encadré par des guillemets : "titre1.mp3". Puis saisissez true dans le champ fluxContinu TrueFalse.



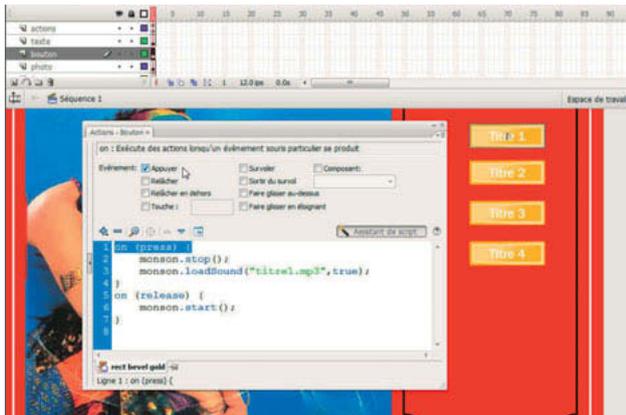
10 Reste à insérer l'instruction qui stoppera la lecture du morceau en cours avant de charger un nouveau titre. Sélectionnez la ligne 1 du script, insérez Classes ActionScript 2>Media>Sound>Méthodes>stop, et saisissez monson dans le champ Objet.



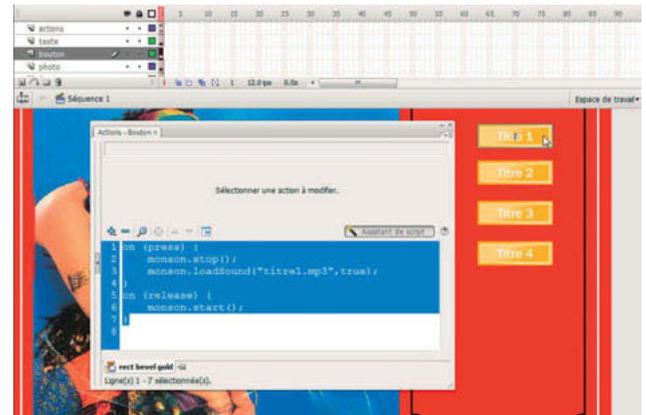
11 Sélectionnez ensuite la ligne 4 du script et insérez l'instruction qui lancera la lecture du morceau : Classes ActionScript 2>Media>Sound>Méthodes>start. Saisissez à nouveau monson dans le champ Objet.



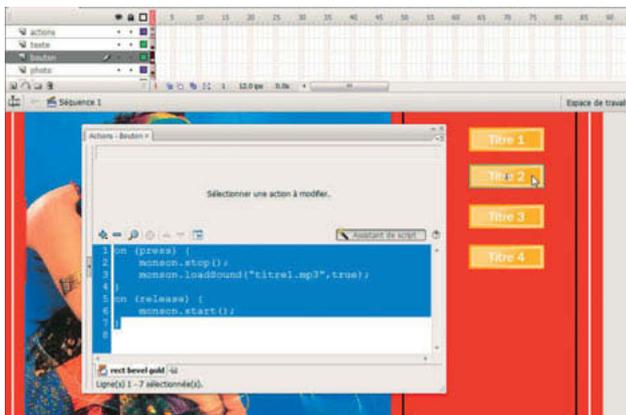
12 Le panneau Actions affiche deux séquences d'actions gérées par on(release), le clic de souris. Vous allez modifier l'événement déclencheur de la première action afin que le chargement du son s'opère désormais à la pression du bouton de la souris.



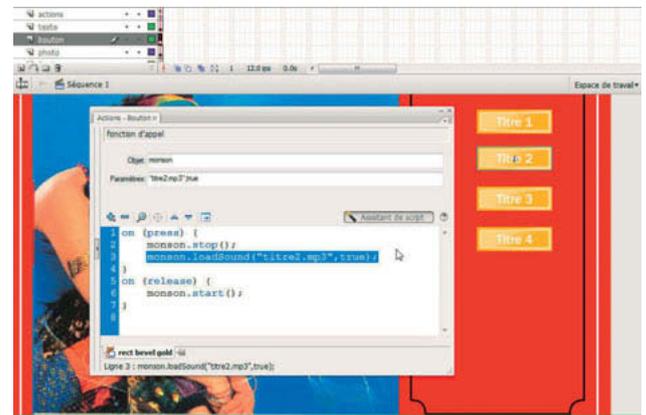
13 Sélectionnez la ligne 1 du script, décochez l'option Relâcher et cochez l'option Appuyer. Il ne vous reste plus qu'à tester le lecteur MP3 via le menu Contrôle>Tester l'animation.



14 Les scripts des autres boutons étant identiques à celui que vous venez d'écrire (hormis le nom du fichier MP3 chargé par l'instruction loadSound), vous allez copier ce dernier pour le coller dans les autres boutons. Sélectionnez-le via les touches Ctrl + A.



15 Puis copiez ce script grâce au raccourci Ctrl + C. Cliquez ensuite sur le bouton Titre 2 et collez le script dans le panneau Actions, via les touches Ctrl + V.



16 Sélectionnez le bouton Titre 2, puis la ligne 3 du script afin d'afficher les paramètres de l'action loadSound dans la partie supérieure du panneau. Dans le champ Paramètres, remplacez "titre1.mp3" par "titre2.mp3".



17 Pour construire le script des boutons Titre 3 et Titre 4, répétez les opérations précédentes. Enfin, testez l'animation : lorsqu'un titre est en cours de lecture, un clic sur l'un des boutons stoppe ce titre et lance le nouveau titre choisi.

Facile

Réalisation : 20 min

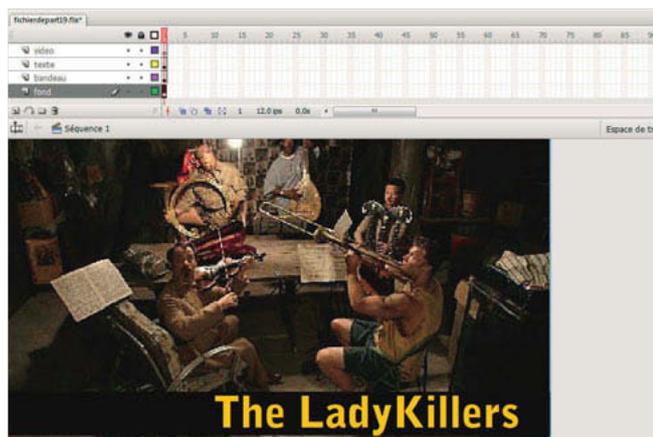
Outils utilisés :

Assistant d'import vidéo

Flash Video Encoder

Panneau Paramètres

Concevoir un lecteur vidéo

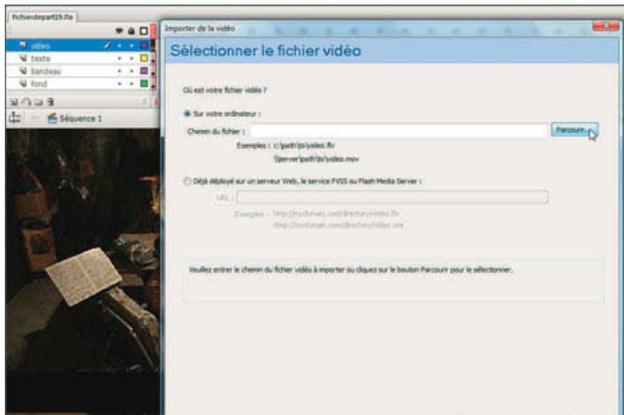


La diffusion de séquences vidéo sur le Web pose un problème de compatibilité entre les différents formats de fichiers, qui ne requièrent pas tous le même lecteur : Windows Media Player pour les extensions .avi et .wma, QuickTime Player pour les extensions .mov et .mpg... Par conséquent, le choix d'un de ces formats vidéo risque de vous priver d'une partie de votre public. En revanche, si vous optez pour la solution Flash, vous publierez une interface de lecture vidéo au format SWF, qui

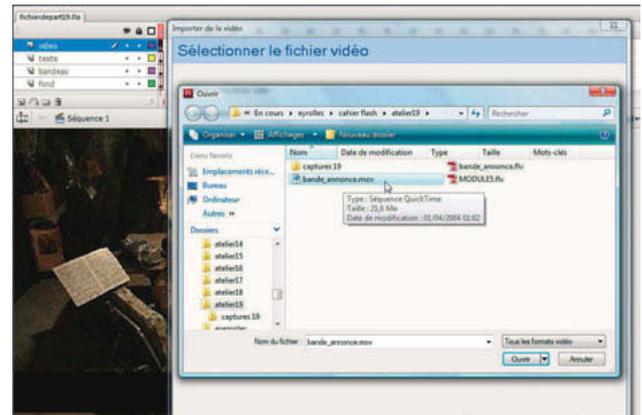
s'avère compatible avec la majorité des plateformes et des navigateurs. Vous bénéficierez en outre d'une gestion intégrée du streaming, ce qui signifie que l'utilisateur pourra lire une séquence vidéo en flux continu, sans devoir la télécharger intégralement au préalable. Dans cet atelier, vous allez ainsi créer un lecteur vidéo en exploitant l'assistant d'import vidéo.

Fichiers initiaux : fichierdepart19 fla,
bande_annonce.mov

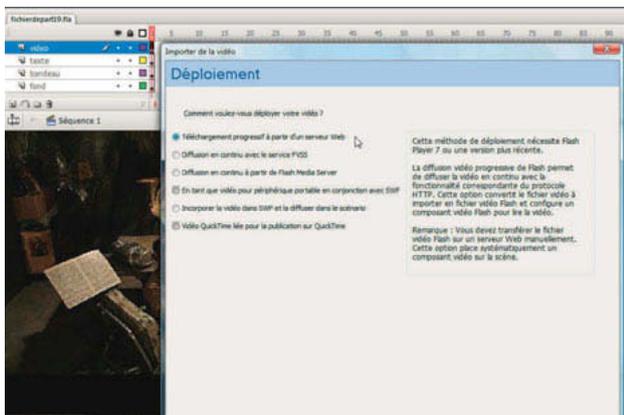
Fichier final : fichierarrivee19 fla



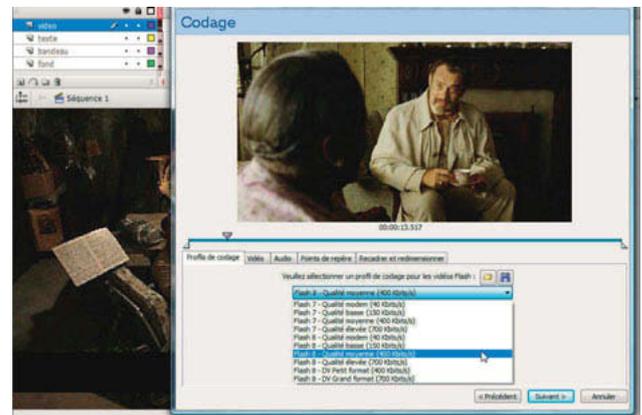
1 Après avoir ouvert le fichier initial, placez-vous sur le calque vidéo et lancez l'assistant d'import vidéo via le menu Fichier>Importer>Importer de la vidéo. Cochez l'option Sur votre ordinateur et cliquez sur le bouton Parcourir.



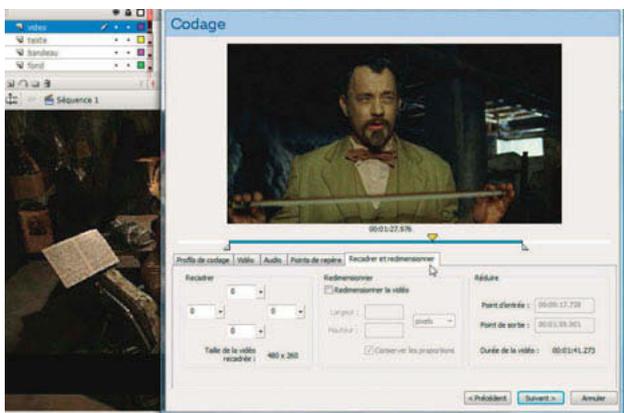
2 Vous pouvez ainsi sélectionner le fichier vidéo que vous souhaitez importer, ici le fichier bande_annonce.mov. Cliquez sur le bouton Ouvrir, puis sur le bouton Suivant.



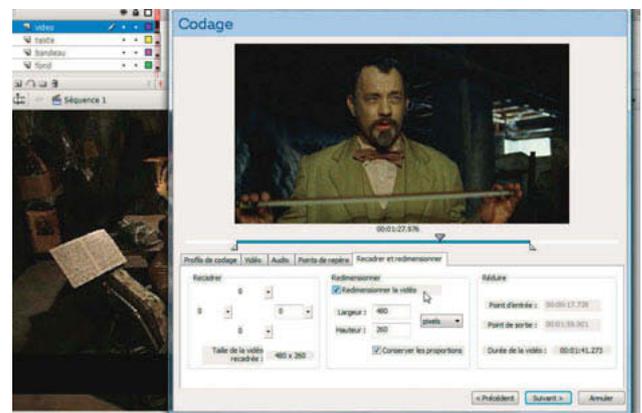
3 Dans la fenêtre qui s'affiche, vous allez choisir le mode de diffusion de la bande-annonce. Faute de disposer d'un serveur spécialisé, cochez l'option Téléchargement progressif à partir d'un serveur Web. Puis cliquez sur le bouton Suivant.



4 Dans la fenêtre suivante, déroulez le menu Profils de codage et choisissez Flash 8 – Qualité moyenne (400 kbits/s). Si vous souhaitez que la vidéo soit accessible en bas débit, optez pour Flash 8 – Qualité modem (40 kbits/s).



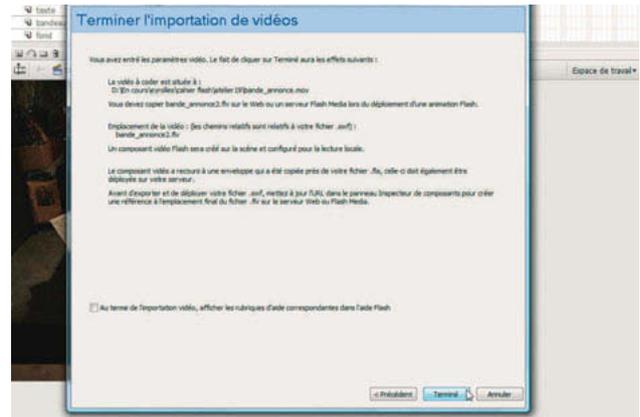
5 Si vous ne souhaitez publier qu'une partie de la bande-annonce, cliquez sur l'onglet Recadrer et redimensionner, puis déplacez les curseurs situés de part et d'autre de la règle, sous la zone de prévisualisation.



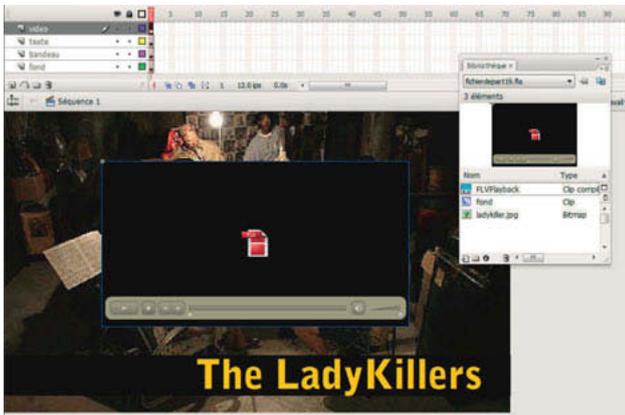
6 Si vous désirez publier la vidéo dans un format inférieur à son format original, cochez l'option Redimensionner la vidéo, puis saisissez une nouvelle largeur ou une nouvelle hauteur. Cliquez sur le bouton Suivant.



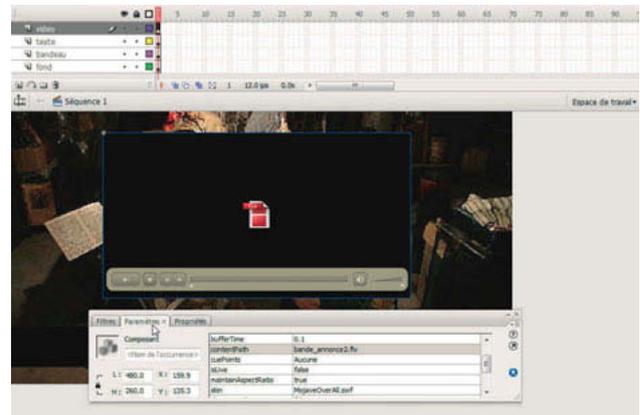
7 La fenêtre Réhabillage permet de définir l'aspect du lecteur vidéo en choisissant une « enveloppe » : déroulez le menu Enveloppe et sélectionnez celle que vous préférez, en vous aidant de la zone de prévisualisation. Puis cliquez sur le bouton Suivant.



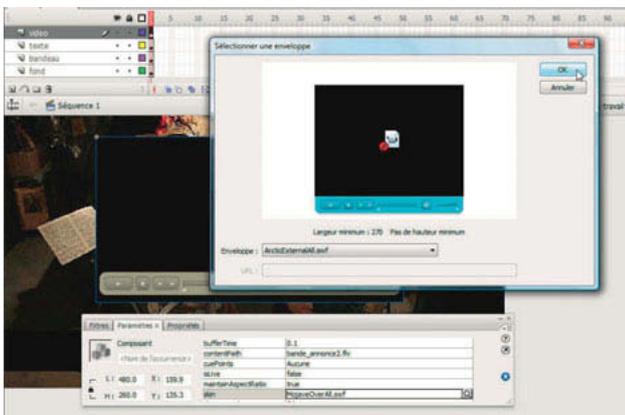
8 L'assistant affiche alors une dernière fenêtre récapitulant les options choisies. Si vous souhaitez revenir en arrière pour modifier certains réglages, cliquez sur le bouton Précédent. Sinon, cliquez sur le bouton Terminé.



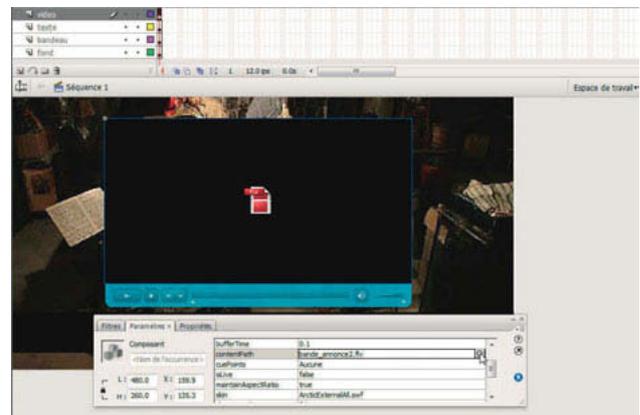
9 Après validation, Flash encode la vidéo importée et l'affiche sur la scène dans l'enveloppe du lecteur vidéo que vous avez sélectionnée. Pour le tester, lancez l'animation via le menu Contrôle>Tester l'animation.



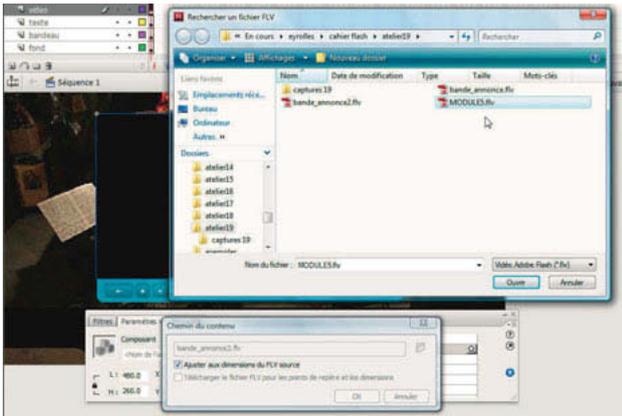
10 Au cours du test, vous constaterez peut-être que l'enveloppe choisie ne vous convient pas. Vous n'allez pas pour autant relancer la procédure d'importation. Sélectionnez le composant vidéo de la scène et affichez le panneau Paramètres.



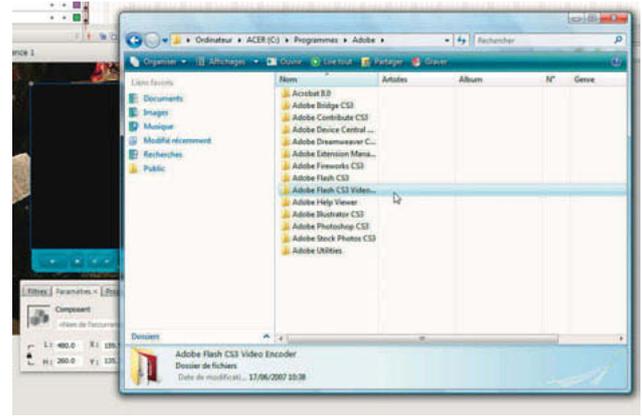
11 Sélectionnez l'option Skin et, dans la partie droite du panneau, cliquez sur l'icône Loupe : Flash affiche la boîte de dialogue Sélectionner une enveloppe. Déroulez le menu Enveloppe et choisissez une nouvelle enveloppe. Validez.



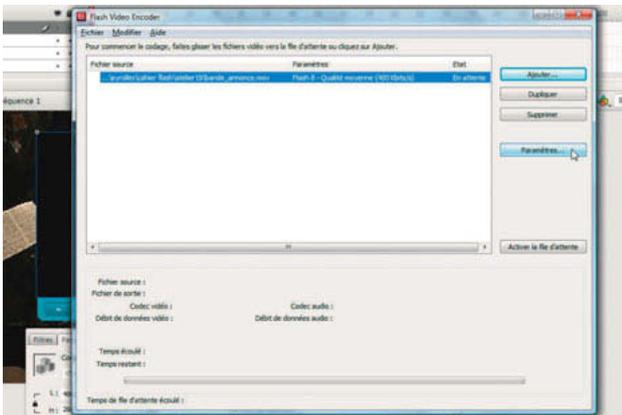
12 Si vous disposez d'une autre séquence vidéo déjà encodée au format FLV, vous pourrez l'utiliser en remplacement de la séquence importée : dans le panneau Paramètres, sélectionnez l'option contentPath et cliquez sur l'icône Loupe.



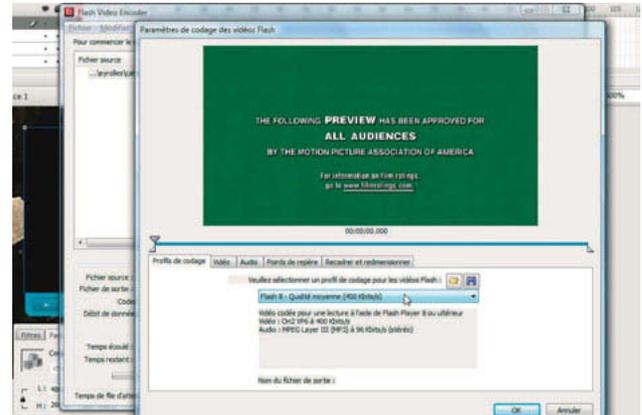
13 Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, cliquez sur l'icône Dossier et sélectionnez la vidéo que vous souhaitez exploiter. Puis validez. Attention, pour effectuer cette opération, vous devez disposer d'un fichier au format FLV.



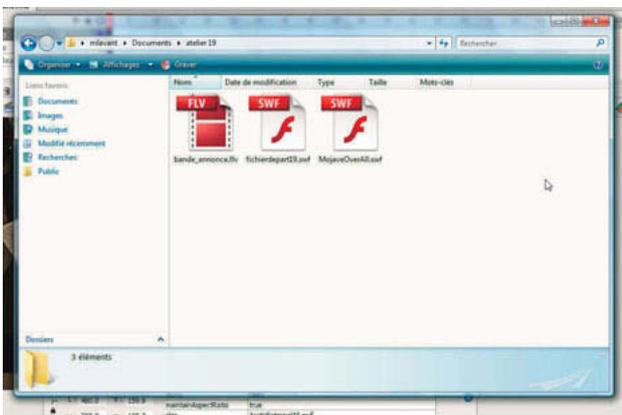
14 Si vous souhaitez publier de nombreux contenus vidéo, il est préférable d'utiliser Flash Video Encoder, une application livrée avec Flash qui est dédiée à la production de fichiers .flv et qui gère le traitement par lot.



15 Une fois Flash Video Encoder lancé (en double-cliquant sur son icône), faites glisser les fichiers à encoder dans la partie supérieure de la fenêtre. Cliquez ensuite sur le bouton Paramètres, afin de régler les options d'encodage.



16 Vous découvrirez une interface identique à l'écran Codage de l'assistant d'import vidéo (voir étapes 4, 5 et 6). Réglez les différents paramètres, validez, puis cliquez sur le bouton Activer la file d'attente : l'application génère les fichiers .flv.



17 L'interface est prête à être publiée sur votre site. Pour que votre lecteur vidéo fonctionne correctement, vous devez télécharger le fichier .swf de l'interface, le fichier .flv de la bande-annonce et le fichier de l'enveloppe (ici, MojaveOverAll.swf).

Notre suggestion

Si vous travaillez sur un PC non équipé du lecteur QuickTime, vous devrez le télécharger et l'installer avant de démarrer cet atelier, afin de pouvoir importer la séquence vidéo. Ce module gratuit est disponible en téléchargement à l'adresse suivante :

www.apple.com/fr/quicktime/download/win.html. Il est installé d'office sur Mac OS X.

Difficile

Réalisation : 40 min

Outils utilisés :

Actions de boutons

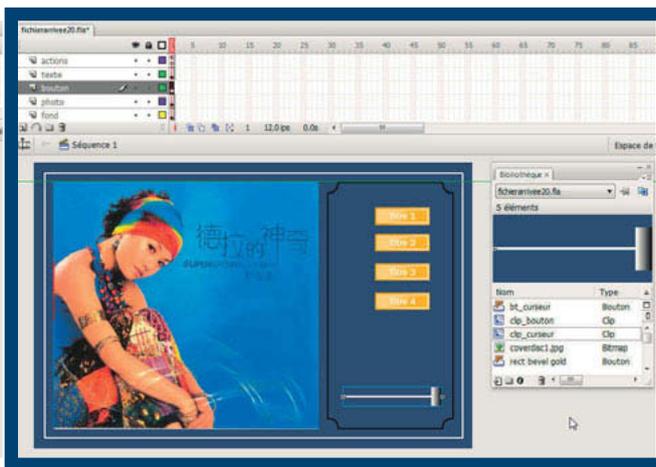
startDrag

stopDrag

Variable

setVolume

Créer un curseur dynamique

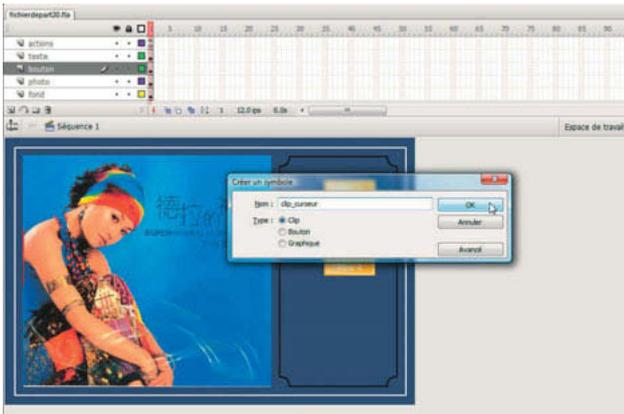


Au même titre que le clic de souris, le cliquer-glisser et le glisser-déposer sont deux opérations courantes que l'on retrouve dans le maniement de nombreux logiciels. Flash permet de programmer ce type d'actions pour, par exemple, créer un élément d'interface comme un curseur, ou bien construire un jeu de type puzzle. La mise en œuvre d'un glisser-déposer s'effectue en utilisant les instructions `startDrag` et `stopDrag`, généralement associées aux événements `on(press)` et `on(release)` d'un bouton.

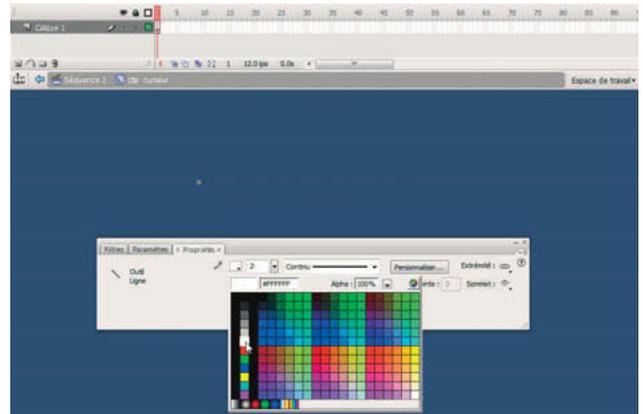
Dans cet atelier, vous allez ainsi construire dans un movie-clip un curseur glissant le long d'un rail de 100 pixels de long. Puis vous insérez ce curseur dans l'interface du lecteur MP3 réalisé dans l'atelier n° 18 et le programmerez pour qu'il permette d'en régler le volume.

Fichiers initiaux : fichierdepart20 fla
titre1.mp3

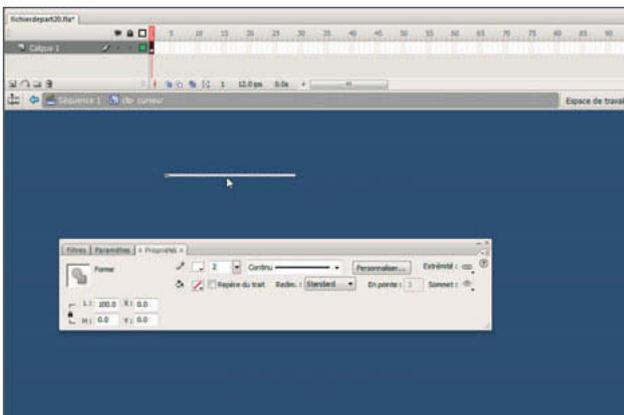
Fichier final : fichierarrivee20 fla



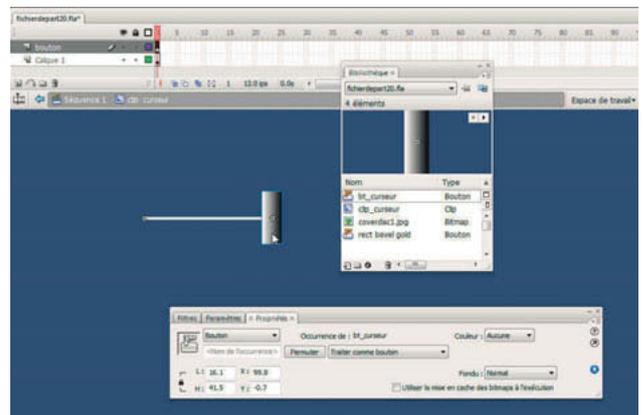
1 Ouvrez le fichier de départ et créez un nouveau clip via le menu Insertion>Nouveau symbole. Choisissez le type Clip et nommez-le «clip_curseur». Vous allez utiliser ce clip comme base de construction du curseur.



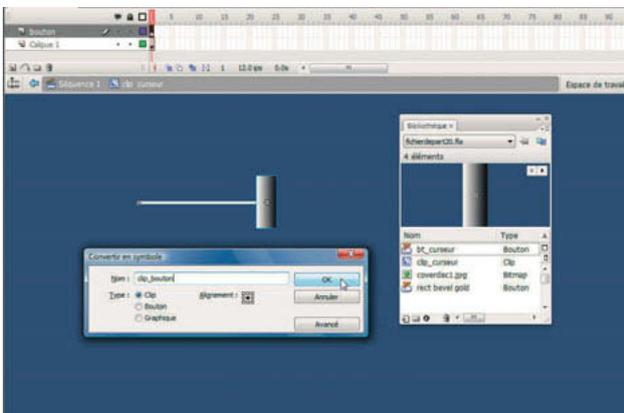
2 Après validation, Flash affiche la fenêtre d'édition du symbole clip_curseur. Activez l'outil Ligne de la barre d'outils puis, dans le panneau Propriétés, choisissez la couleur blanc et réglez l'épaisseur du trait à 2 pixels.



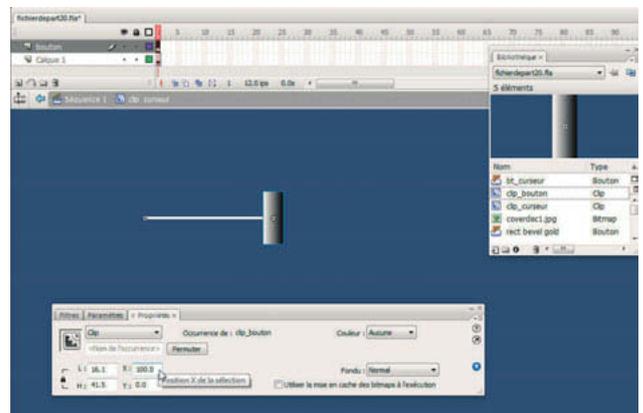
3 Tracez un trait horizontal à partir de la croix située au centre de la scène. Puis sélectionnez-le en double-cliquant dessus avec l'outil de sélection. Dans le panneau Propriétés, réglez les champs X, Y et H à 0 et fixez la largeur L à 100 pixels.



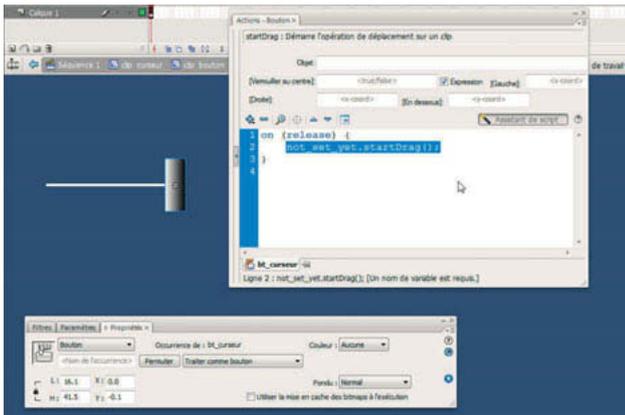
4 Insérez un nouveau calque via le menu Insertion>Scénario>Calque et nommez-le « bouton ». Affichez ensuite le panneau Bibliothèque (Ctrl + L), glissez le bouton bt_curseur sur la scène et calez son centre sur l'extrémité droite du trait.



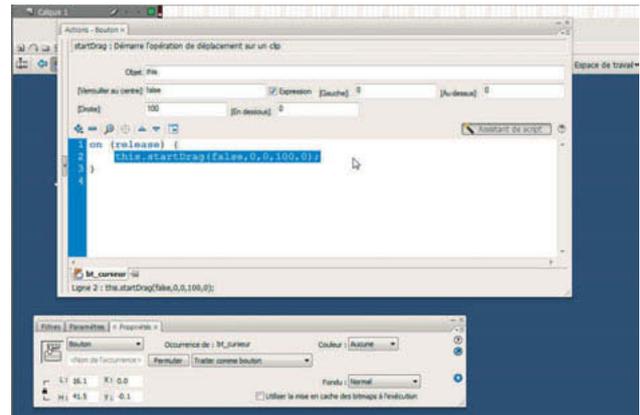
5 Sélectionnez le bouton, puis allez dans le menu Modification>Convertir en symbole. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, choisissez le type Clip, nommez le symbole «clip_bouton» et validez.



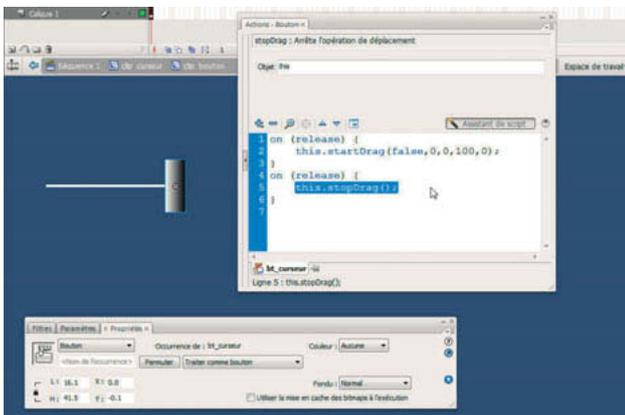
6 Positionnez maintenant précisément le clip_curseur à l'extrémité du trait. Pour cela, sélectionnez ce dernier, puis saisissez 100 dans le champ X et 0 dans le champ Y du panneau Propriétés. Enfin, éditez le clip en double-cliquant dessus.



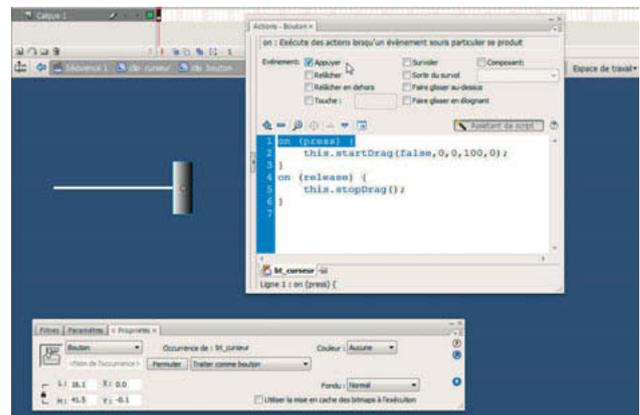
7 Affichez le panneau Actions (F9), cliquez sur le bouton + et activez l'action Classes ActionScript 2.0>Animation>MovieClip>Méthodes>startDrag.



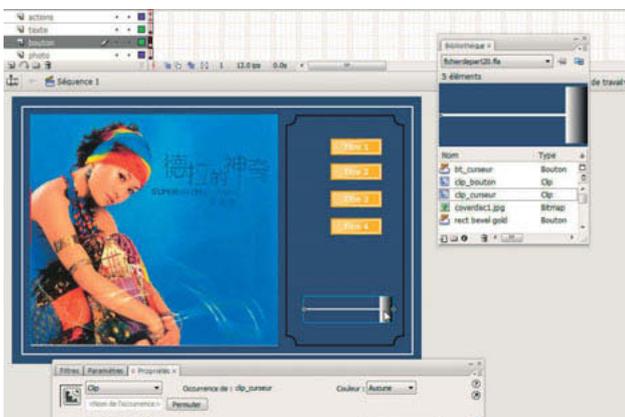
8 Saisissez this dans le champ Objet et réglez les autres paramètres comme indiqué : ces réglages définissent les contraintes de mouvement de clip_bouton afin qu'il ne puisse se déplacer qu'entre les deux extrémités du rail de 100 pixels.



9 Sélectionnez ensuite la ligne 3 du script dans le panneau Actions et insérez l'instruction Classes ActionScript 2.0>Animation>MovieClip>Méthodes>stopDrag. Puis saisissez this dans le champ Objet.



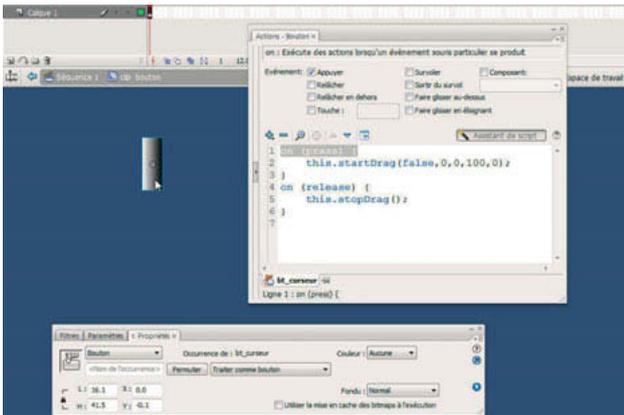
10 Pour terminer, cliquez sur la ligne 1 du script et, dans la partie haute du panneau Actions, décochez l'option Relâcher et cochez l'option Appuyer. Ainsi, le déplacement du curseur ne sera possible que lorsque le bouton de la souris sera enfoncé.



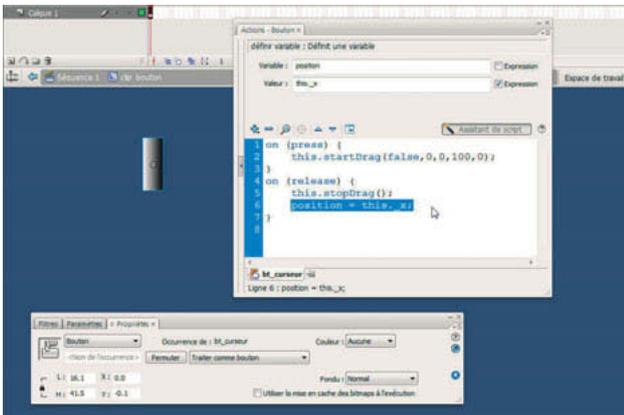
11 Votre curseur est créé. Revenez dans le scénario principal en appuyant sur les touches Ctrl + E, activez le calque bouton et insérez le clip_curseur dans l'interface, en le faisant glisser depuis la bibliothèque. Ajustez la taille du clip.



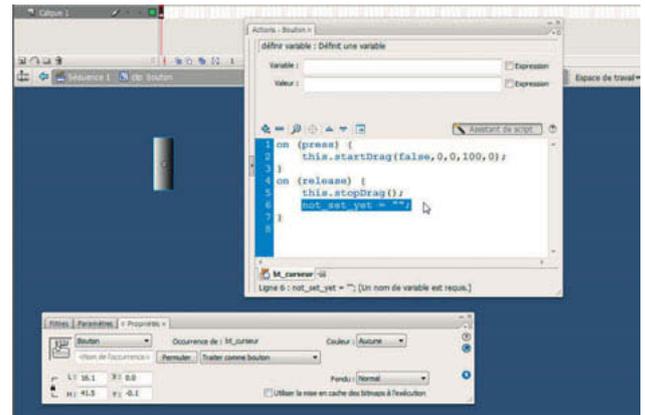
12 Testez l'animation via le menu Contrôle>Tester l'animation. Lorsque vous effectuez un cliquer-glisser sur le curseur, il se déplace le long du rail. Si cela ne fonctionne pas, rééditez le clip_bouton et vérifiez votre script.



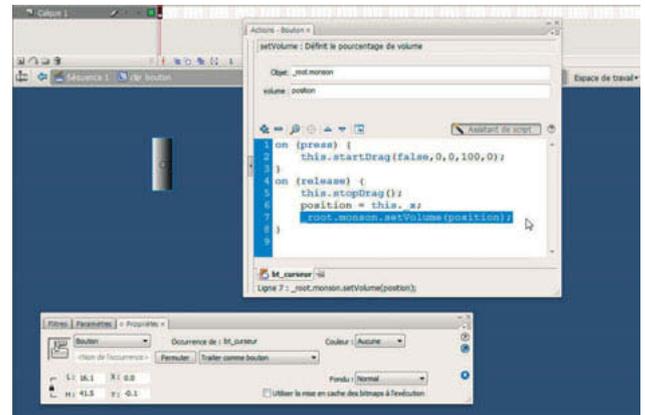
- 13** Reste à programmer le réglage du volume sur le bouton bt curseur. Rééditez le clip_bouton en double-cliquant dessus dans le panneau Bibliothèque et sélectionnez l'occurrence bt_curseur : le panneau Actions affiche le script créé précédemment.



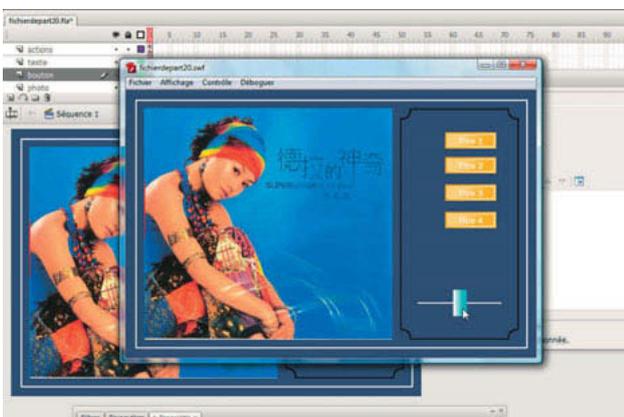
- 15** Dans la partie haute du panneau Actions, saisissez position dans le champ Variable et this._x dans le champ Valeur. Cochez l'option Expression située en regard de ce dernier champ.



- 14** Dans un premier temps, vous allez récupérer la position du curseur sur le rail et stocker cette valeur dans la variable position : sélectionnez la ligne 5 du script et insérez l'action Instructions>Variables>set variable.



- 16** Insérez ensuite l'action Classes ActionScript 2.0>Media>Sound>Méthodes>setVolume. Dans le haut du panneau, saisissez _root.monson dans le champ Objet et position dans le champ volume.



- 17** Revenez dans le scénario principal et testez l'animation. Lancez la lecture du premier morceau et déplacez le curseur de réglage du volume ; chaque fois que vous le relâchez, le volume du son est modifié.

Notre suggestion

Pour régler le volume, vous allez utiliser la fonction setVolume associée à la variable monson (voir atelier n° 18). Cette fonction utilise le paramètre position qui correspond à la position du curseur sur le rail et qui peut varier de 0 à 100.

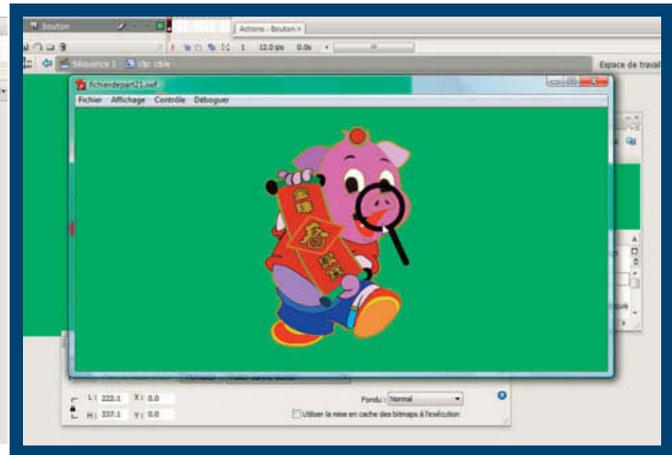
Difficile

Réalisation : 20 min

Outils utilisés :

Mouse.hide
 Mouse.show
 startDrag
 attachMovie
 removeMovieClip

Personnaliser le pointeur de la souris

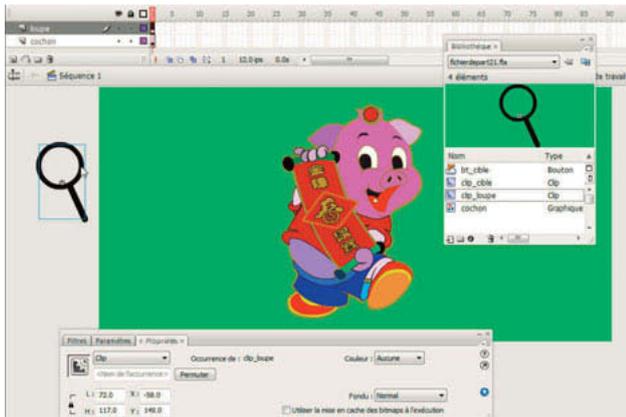


Savez-vous que vous pouvez personnaliser le pointeur de votre souris dans Flash ? Il suffit de masquer le pointeur par défaut via l'instruction `Mouse.hide`, puis d'associer à la souris un movie-clip contenant le nouveau pointeur, via l'instruction `startDrag`.

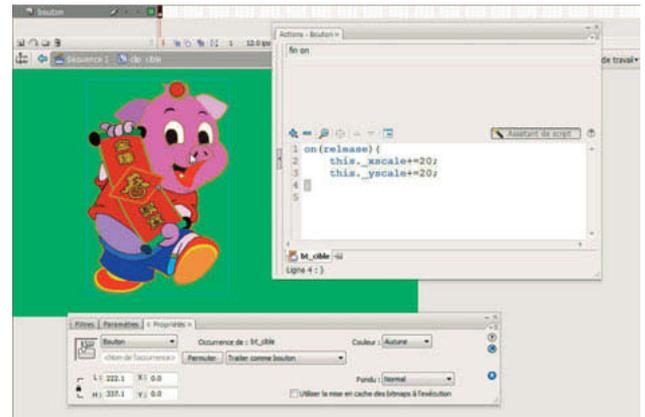
Dans cet atelier, le fichier initial contient un bouton imbriqué dans un movie-clip, qui permet d'appliquer un effet de zoom sur ce movie-clip. Tout d'abord, vous modifierez cette interface pour que le pointeur de la souris se transforme en loupe (movie-clip stocké dans la

bibliothèque) lors du survol du bouton. Vous utiliserez pour cela les instructions `startDrag` et `stopDrag`, insérées sur l'occurrence du bouton. Vous découvrirez ensuite une deuxième méthode, consistant à modifier le script pour que le nouveau pointeur soit chargé depuis la bibliothèque, via l'instruction `attachMovie`. Cette deuxième technique est plus souple car elle évite de placer la loupe sur la scène.

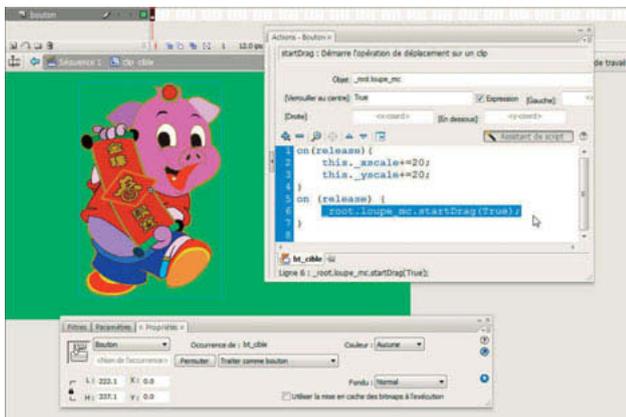
Fichier initial : fichierdepart21 fla
Fichier final : fichierarrivee21 fla



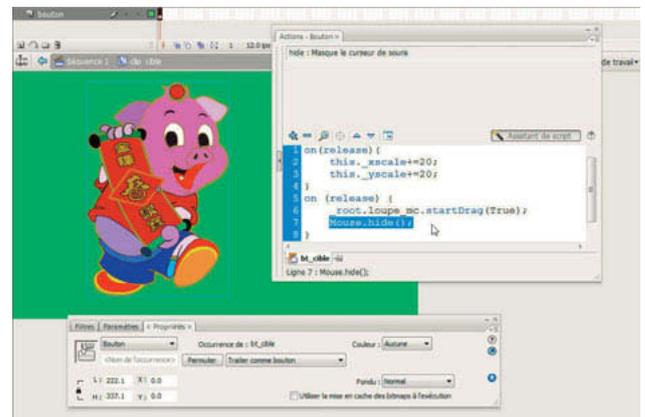
1 Après avoir ouvert le fichier d'origine, placez-vous sur le calque loupe, affichez le panneau Bibliothèque, et faites glisser le symbole clip_loupe sur la scène, en dehors de la zone de travail.



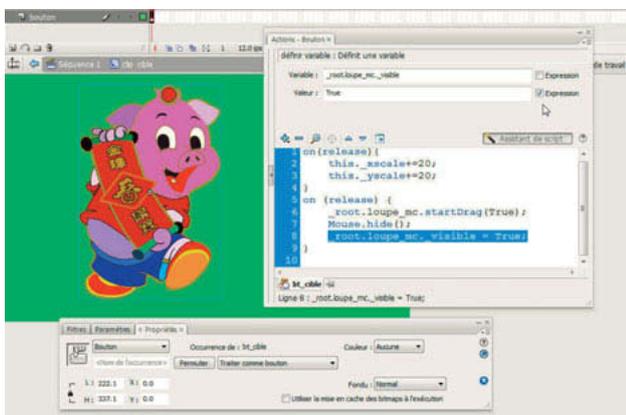
2 Rendez-vous dans le panneau Propriétés et nommez l'occurrence « loupe_mc ». Puis double-cliquez sur le cochon pour afficher son scénario. Sélectionnez le bouton bt_cible et ouvrez le panneau Actions, qui contient le script de changement de taille.



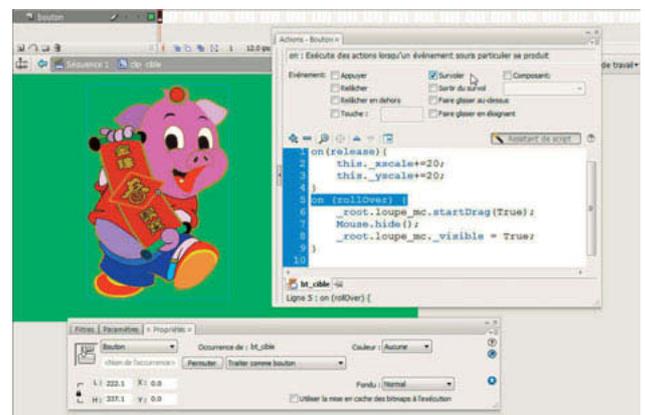
3 Cliquez sur la ligne 4 du script et insérez l'action Classes ActionScript 2.0>Animation>MovieClip>Méthodes>startDrag. Dans le haut du panneau, saisissez _root.loupe_mc dans le champ Objet, et true dans le champ Verrouiller au centre.



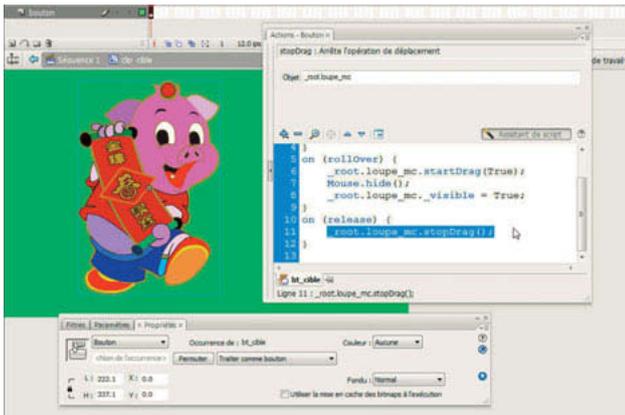
4 Insérez ensuite l'action de masquage du pointeur : choisissez Classes ActionScript 2.0>Animation>Mouse>Méthodes>hide. Vous allez maintenant contrôler l'affichage de la loupe à l'aide de la propriété _visible de MovieClip.



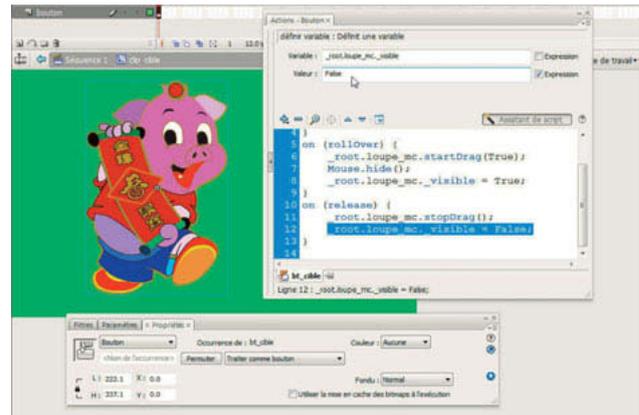
5 Insérez l'action Instructions>Variables>set variable. Dans le haut du panneau, saisissez _root.loupe_mc_visible dans le champ Variable, et true dans le champ Valeur. Cochez l'option Expression en regard de ce dernier champ.



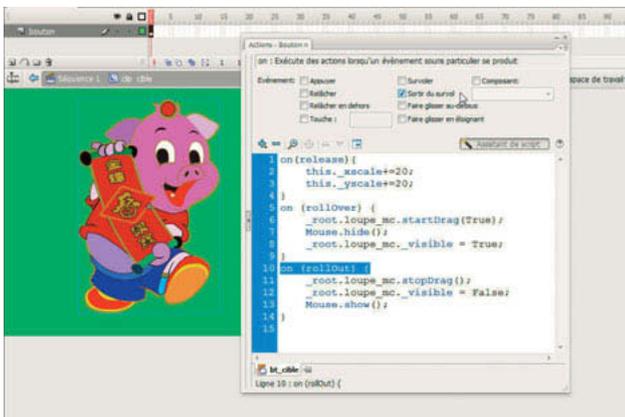
6 Revenez à la ligne 5 du script. Dans le haut du panneau Actions, décochez l'option Relâcher et cochez Survoler, de façon à ce que l'affichage de la loupe et le masquage du pointeur se déclenchent au survol du bouton.



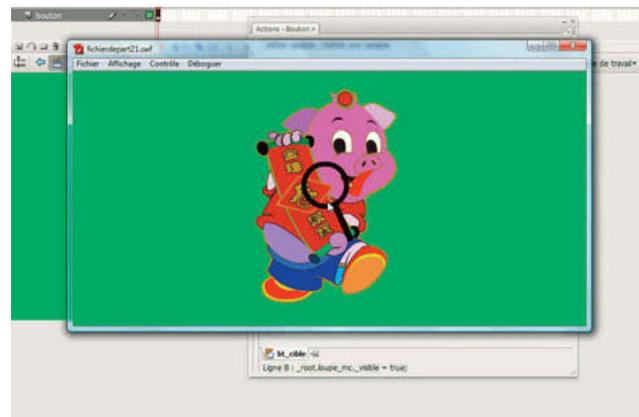
7 Sélectionnez ensuite la ligne 9 du script et insérez l'action stopDrag : Classes ActionScript 2.0>Animation>MovieClip>Méthodes>stopDrag. Dans le haut du panneau, saisissez l'expression `_root.loupe_mc` dans le champ Objet.



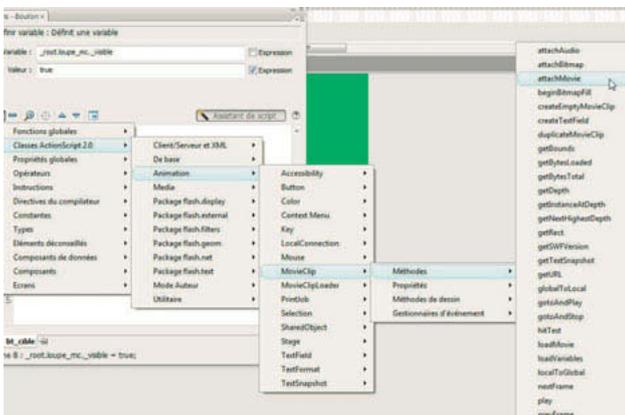
8 À la suite de cette ligne, insérez l'instruction de masquage du clip loupe : répétez l'opération effectuée à l'étape 5, en remplaçant `true` par `false` dans le champ Valeur.



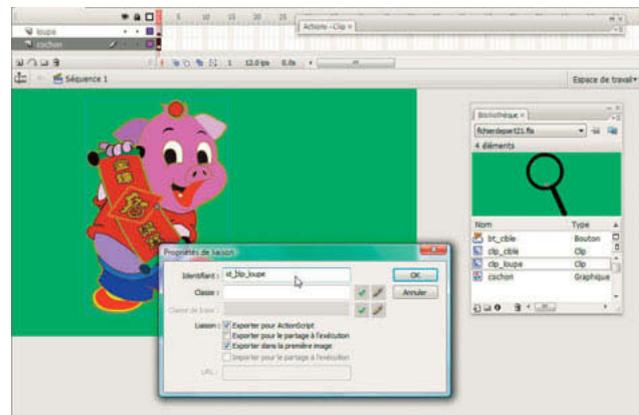
9 Reste à réafficher le pointeur de la souris à l'aide de l'instruction `Mouse.show`. Pour ce faire, insérez Classes ActionScript 2.0>Animation>Mouse>Méthodes>show. Puis revenez sur la ligne 10 du script et remplacez `on(release)` par `on(rollOut)`.



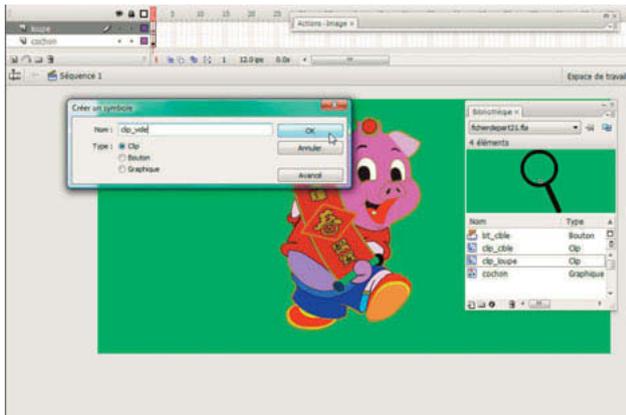
10 Pour vérifier le bon fonctionnement du script, testez l'animation via les touches `Ctrl + Entrée` : lorsque le pointeur de la souris survole le cochon, il se transforme en loupe. Lorsqu'il ne le survole plus, il retrouve sa forme par défaut.



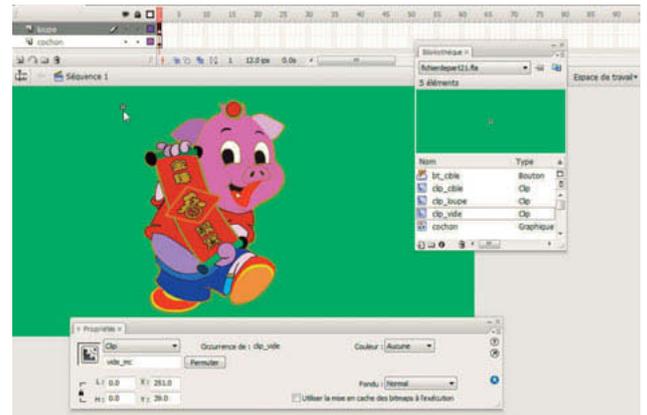
11 L'objet `MovieClip` dispose, dans son sous-menu Méthodes, de la fonction `attachMovie` qui permet de charger dynamiquement un symbole stocké dans la bibliothèque. Vous allez l'exploiter dans un nouveau script de changement de pointeur.



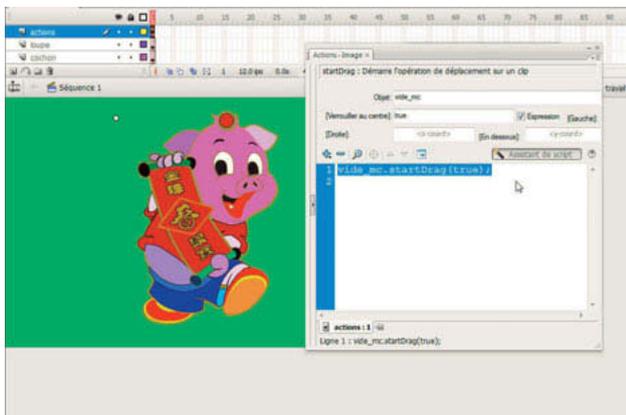
12 Sélectionnez `clip_loupe` dans la bibliothèque et activez la fonction Liaison dans le menu du panneau (petite flèche noire en haut à droite). Cochez l'option `Exporter pour ActionScript` et saisissez `id_clip_loupe` dans le champ Identifiant. Validez.



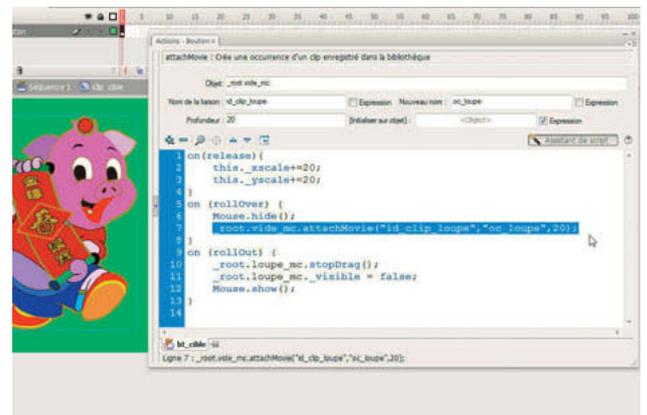
13 Placez-vous sur le calque loupe et supprimez l'occurrence loupe_mc dans la scène. Puis créez un nouveau clip vide : pour cela, allez dans le menu Insertion>Nouveau symbole, sélectionnez Clip comme Type, et nommez-le « clip_vide ». Validez.



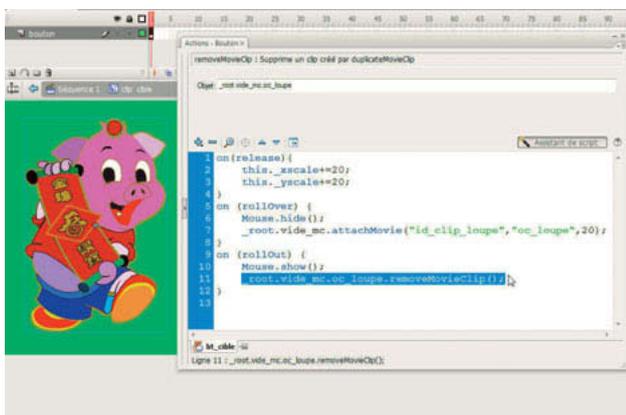
14 Revenez dans le scénario principal en appuyant sur les touches Ctrl + E, faites glisser le symbole clip_vide sur la scène, et nommez l'occurrence « vide_mc » dans le panneau Propriétés.



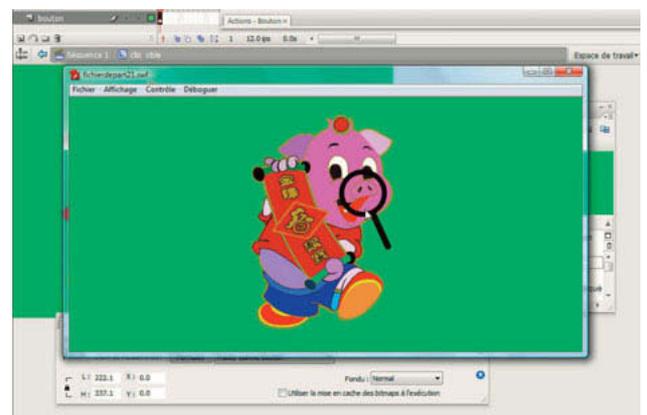
15 Insérez un nouveau calque nommé « actions » et cliquez sur l'image 1. Dans le panneau Actions, insérez l'instruction startDrag (cf. étape 3). Saisissez vide_mc dans le champ Objet, true dans le champ Verrouiller au centre, et cochez la case Expression.



16 Double-cliquez sur le clip_cible de la bibliothèque et choisissez bt_cible. Supprimez les lignes 6 et 8 via le bouton – du panneau. Insérez à la ligne 7 ActionScript 2.0>Animation>MovieClip>Méthodes>attachMovie. Paramétrez cette action comme indiqué.



17 Supprimez ensuite les lignes 10 et 11 du script et insérez à la place l'instruction ActionScript 2.0>Animation>MovieClip>Méthodes>removeMovieClip. Puis saisissez dans le champ Objet le nom de l'occurrence à supprimer : _root.vide_mc.oc_loupe.



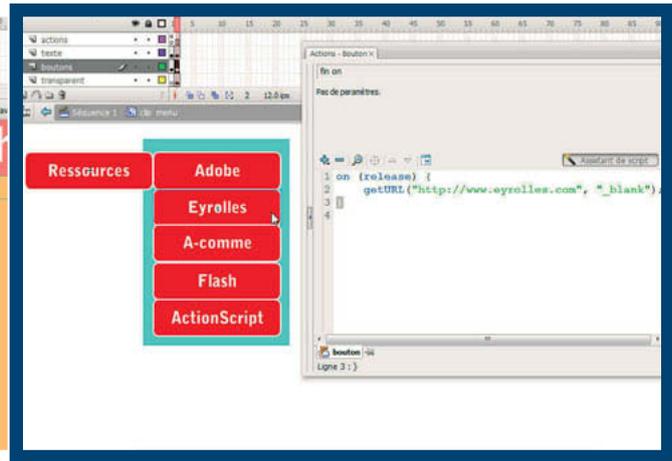
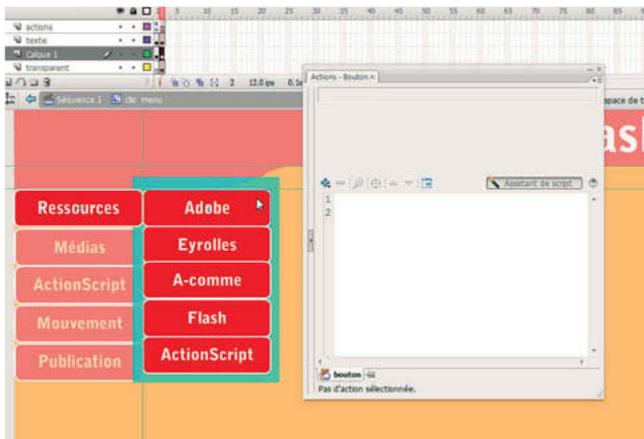
18 Saisissez dans le champ Objet le nom de l'occurrence à supprimer : _root.vide_mc.oc_loupe. Revenez dans le scénario principal via le menu Modifier>Modifier le document et testez l'animation.

Facile

Réalisation : 10 min

Outils utilisés :
 Panneau Actions
 Bibliothèque
 getURL

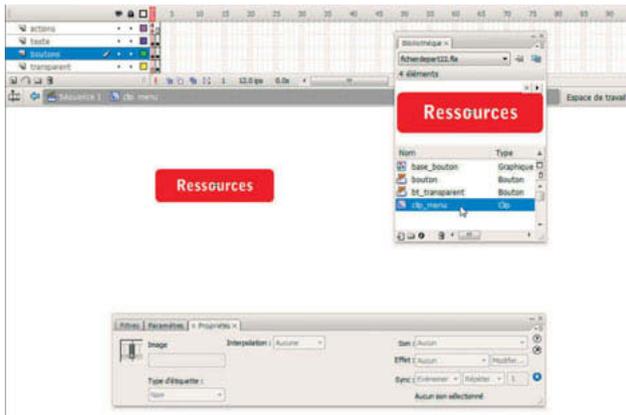
Créer un lien vers une page Web



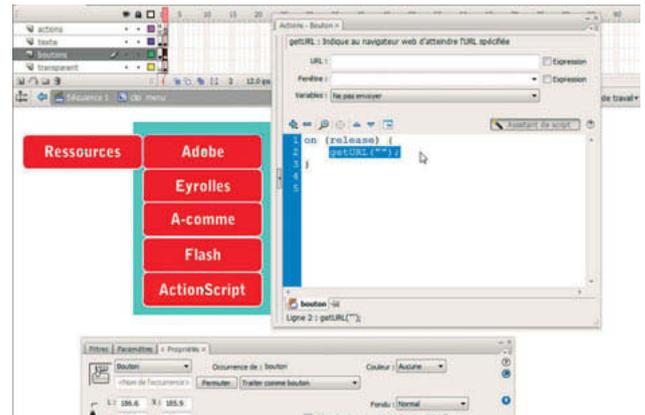
Si vous avez décidé de construire votre site avec Flash, vous ne serez pas pour autant obligé de tout traiter par l'intermédiaire de ce logiciel. Vous pourrez ainsi mêler des pages contenant du Flash à d'autres pages HTML standards : par conséquent, vous serez amené à créer des liens entre ces pages. Heureusement, Flash dispose précisément de la fonction `getURL` qui permet de concevoir ce type de liens.

Dans cet atelier, vous allez travailler sur une interface semblable à celle utilisée dans l'atelier n° 11, contenant un menu déroulant Ressources. Vous éditez ce menu, construit dans le clip `clip_menu`, et paramétrez les actions des boutons de façon à ce qu'ils ouvrent les pages d'accueil de différents sites Web dans votre navigateur.

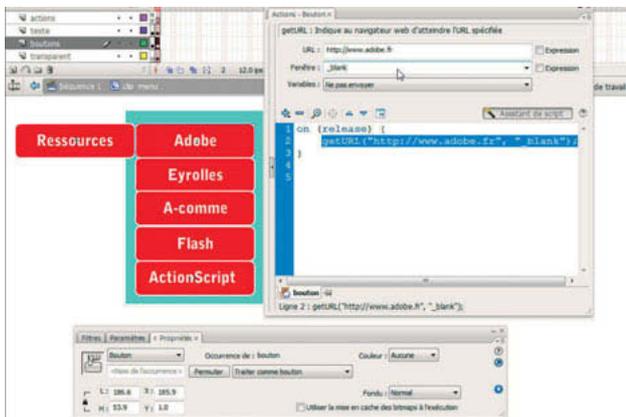
Fichier initial : fichierdepart22 fla
Fichier final : fichierarrivee22 fla



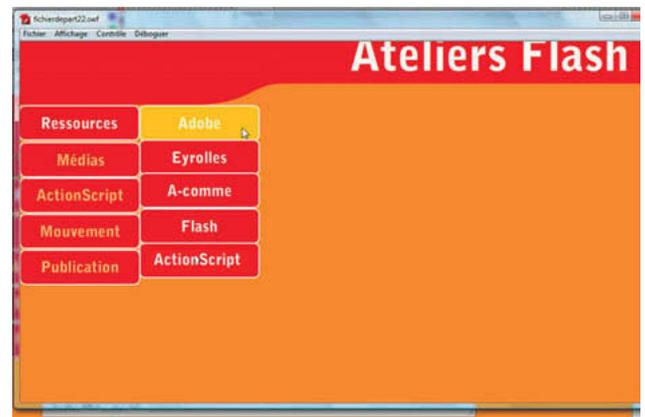
1 Après avoir ouvert le fichier d'origine, affichez le panneau Bibliothèque et éditez le clip clip_menu, en double-cliquant sur son nom dans la partie inférieure du panneau. Flash affiche alors le scénario du clip_menu.



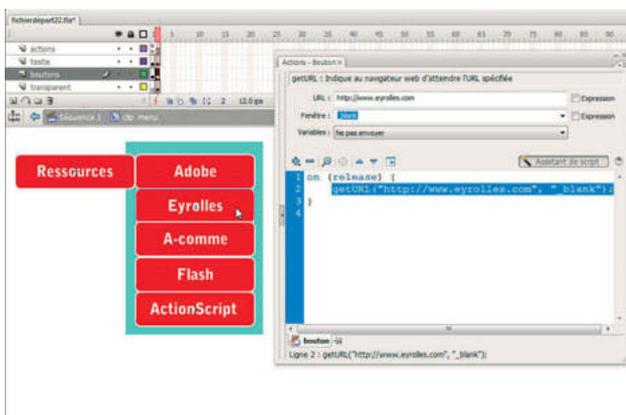
2 Cliquez sur l'image 2 du calque boutons et sélectionnez le bouton Adobe. Puis affichez le panneau Actions (F9) et choisissez Fonctions globales>Navigateur/réseau>getURL : Flash affiche les paramètres de l'action dans la partie haute du panneau.



3 Dans le champ URL, tapez l'adresse absolue du site de l'éditeur Adobe : <http://www.adobe.fr>. Puis déroulez le menu du champ Fenêtre et sélectionnez _blank ; ce réglage oblige le navigateur à ouvrir le lien dans une nouvelle fenêtre.



4 Revenez dans le scénario principal via les touches Ctrl + E et testez l'animation grâce au menu Contrôle>Tester l'animation : un clic sur le bouton Adobe lance votre navigateur Web et ouvre la page d'accueil du site.



5 Si ce premier test fonctionne correctement, rééditez le clip clip_menu et construisez les liens associés aux autres boutons.

Facile

Réalisation : 10 min

Outils utilisés :

Movie-clip

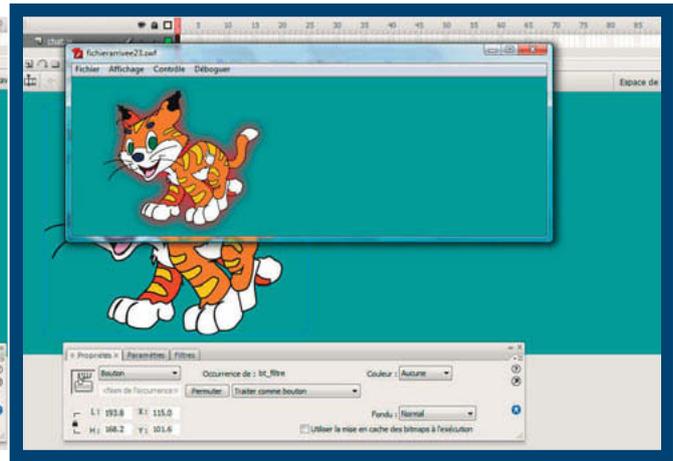
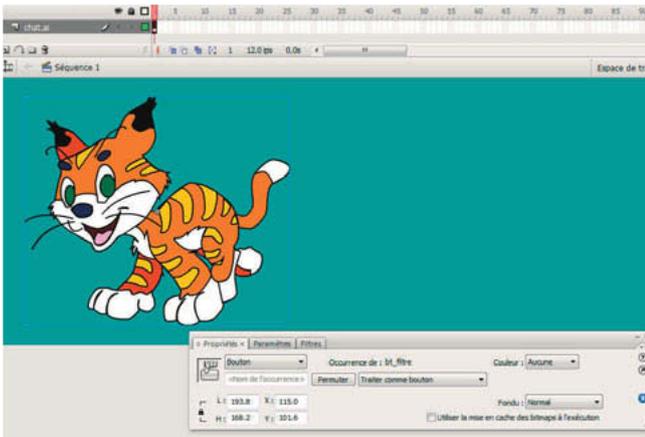
Bouton

Filtre

Filtre Biseau

Filtre Rayonnement

Créer des effets de lueur et d'ombre portée



La plupart des logiciels de traitement d'images bitmap permettent de réaliser des effets de lueur, d'ombre portée ou de biseau, généralement disponibles sous forme de filtres et souvent utilisés pour décliner les différents états d'un bouton. Si vous envisagez d'employer ces techniques pour créer vos propres boutons, vous pourrez le réaliser dans Flash puisque ce logiciel intègre un ensemble de filtres, via le panneau Filtres, qui peuvent être appliqués aux clips, boutons et objets texte.

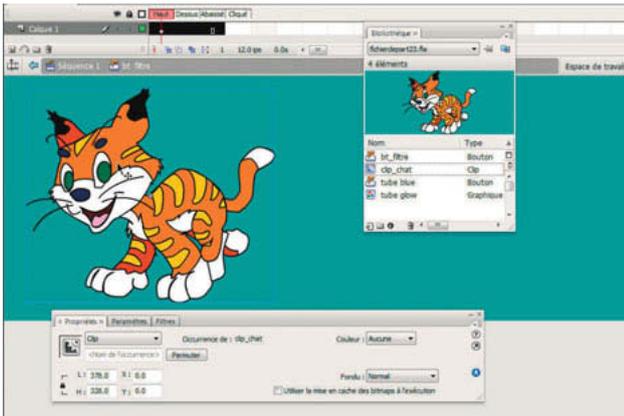
Dans cet atelier, vous allez faire appel à deux filtres pour la construction des états Dessus et Abaissé d'un simple bouton.

Notez que ces filtres peuvent être également exploités sous forme dynamique grâce à ActionScript, mais cette mise en œuvre un peu complexe ne sera pas traitée ici.



Fichier initial : fichierdepart23 fla

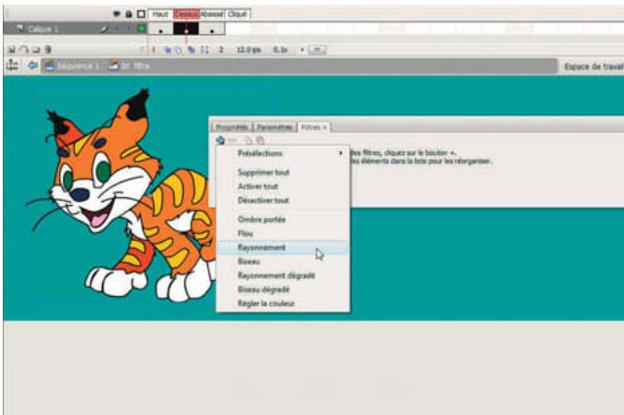
Fichier final : fichierarrivee23 fla



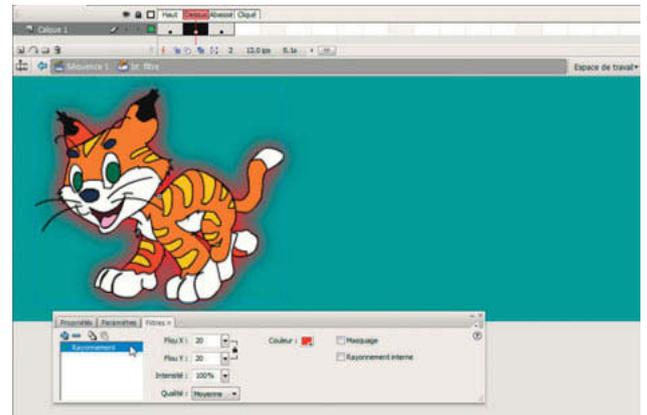
1 Après avoir ouvert le fichier initial, sélectionnez l'occurrence du bouton placée sur la scène et éditez-la en double-cliquant dessus : Flash affiche alors le scénario du bouton.



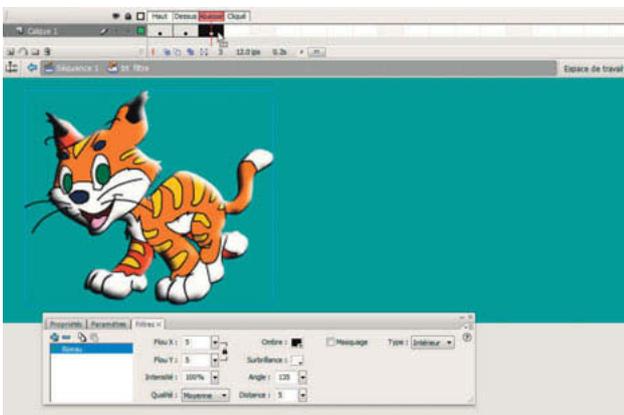
2 Rendez-vous dans ce scénario, sélectionnez l'image Dessus et insérez une nouvelle image-clé, via la commande Insérer une image-clé du menu contextuel (ou via la touche F6). Cliquez ensuite sur l'image Abaissé et répétez l'opération.



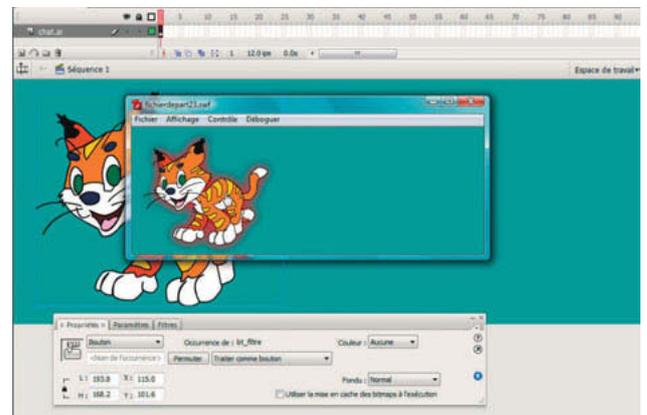
3 Retournez sur l'image Dessus, sélectionnez l'occurrence du clip_chat et affichez le panneau Filtres. Déroulez le menu local Filtres en cliquant sur l'icône +, située dans la partie gauche du panneau, et choisissez Rayonnement.



4 Le panneau Filtres affiche alors les paramètres du filtre Rayonnement. Réglez l'étendue de la frange lumineuse via les champs Flou X et Flou Y, puis fixez la Qualité à Moyenne. Enfin, choisissez la couleur de la frange.



5 Activez ensuite l'image Abaissé du bouton et sélectionnez son contenu dans la scène. Rendez-vous dans le panneau Filtres et choisissez Biseau : réglez flou et distance à 5 pixels, choisissez Moyenne comme Qualité, et un angle de 135°.



6 Revenez dans le scénario principal via le menu Modifier>Modifier le document, puis testez votre bouton via le raccourci clavier Ctrl + Entrée.

Assez facile

Réalisation : 30 min

Outils utilisés :

Movie-clip

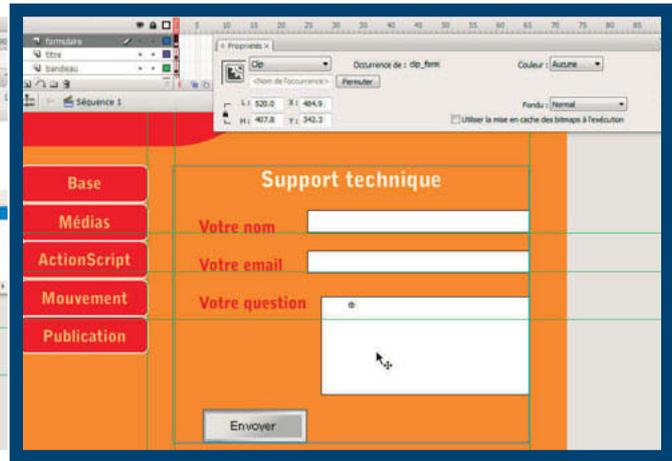
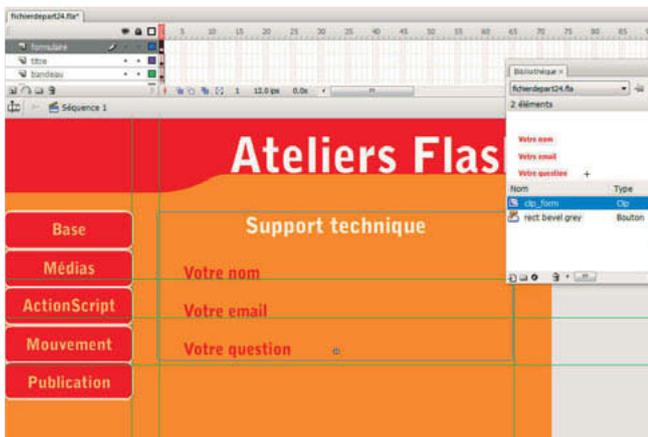
Texte de saisie

Panneau Actions

LoadVars

Script PHP

Réaliser un formulaire



La création d'un formulaire dans une page Web n'est pas une tâche très compliquée. Néanmoins, si vous n'êtes pas un expert en HTML et en styles CSS, vous aurez quelques difficultés à produire autre chose qu'un formulaire d'aspect standard. En adoptant Flash en revanche, vous bénéficierez d'outils de dessin et de mise en page, de champs de texte paramétrables... qui vous permettront de définir un formulaire sur mesure. Reste bien entendu le problème du traitement des données : que vous ayez choisi HTML ou Flash, vous aurez

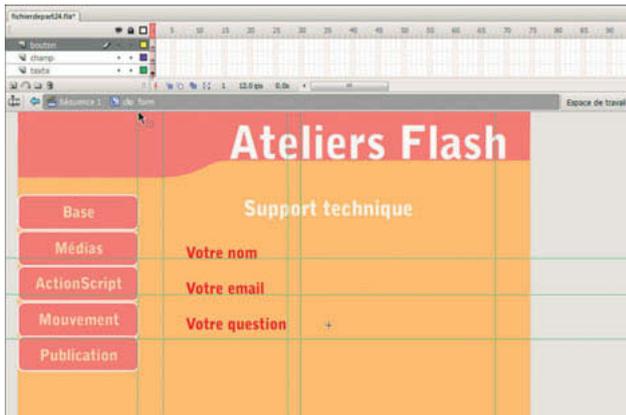
besoin d'un script côté serveur qui renverra les données du formulaire vers votre adresse e-mail.

Dans cet atelier, vous allez commencer par créer un formulaire composé de trois champs de saisie, puis vous définirez l'action d'envoi des données, associée au bouton Envoyer. Vous éditez ensuite le fichier contenant le script de traitement des données et vous réglerez ses paramètres de manière à pouvoir l'exploiter sur votre site personnel.

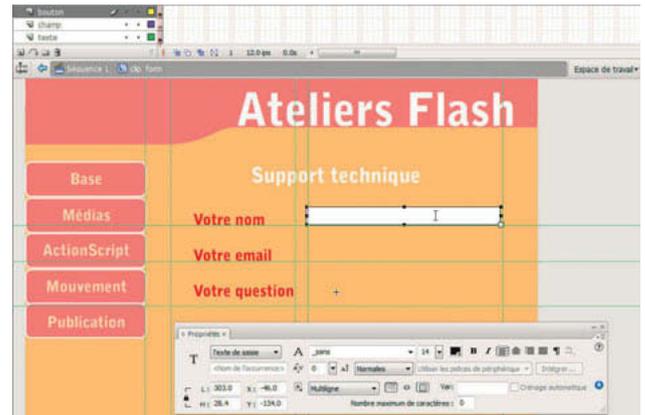
Fichiers initiaux : fichierdepart24 fla

traitement. php

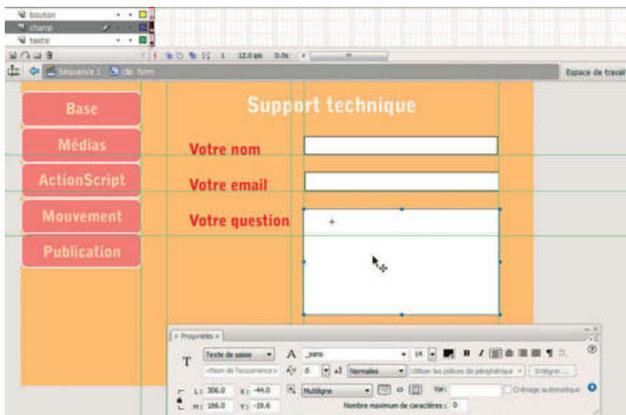
Fichier final : fichierarrivee24 fla



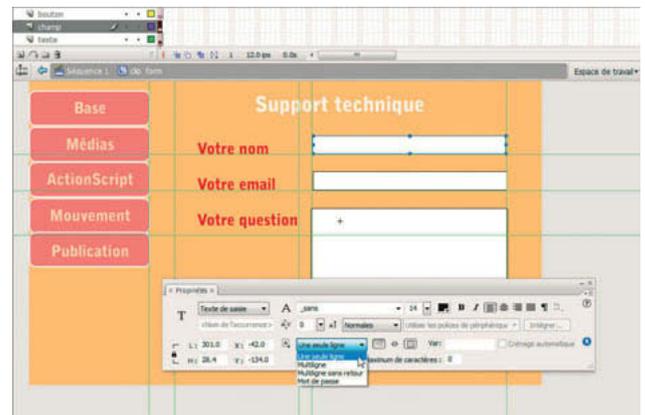
1 Après avoir ouvert le fichier de départ, double-cliquez sur l'occurrence du clip clip_form contenant la base du formulaire (Votre nom...) afin de l'éditer.



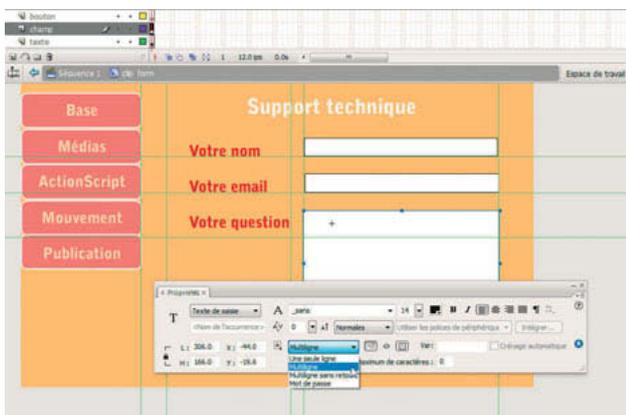
2 Activez l'outil Texte dans la barre d'outils, puis rendez-vous dans le panneau Propriétés. Choisissez Texte de saisie dans le menu situé dans la partie gauche du panneau et tracez un premier bloc de texte en regard de la rubrique Votre nom.



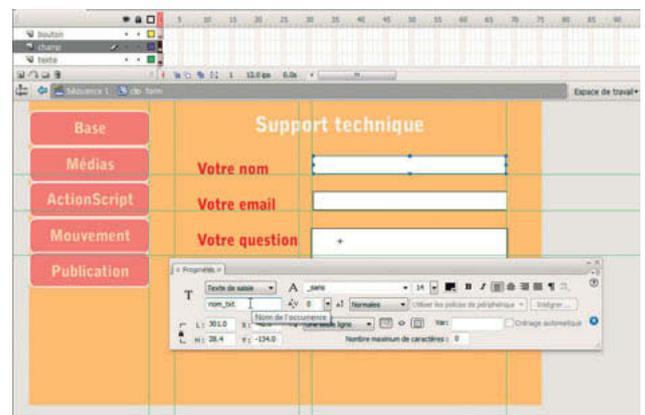
3 Tracez un deuxième bloc de texte en regard de la rubrique Votre email, puis un troisième, plus grand, à droite de la catégorie Votre question. Activez l'outil de sélection et ouvrez le panneau Propriétés.



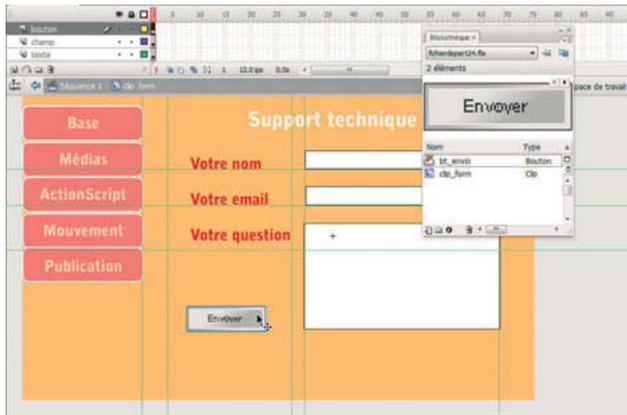
4 Sélectionnez le premier bloc de texte : choisissez la police _sans, corps 14, couleur noire, puis dans la partie inférieure, optez pour l'option Une seule ligne.



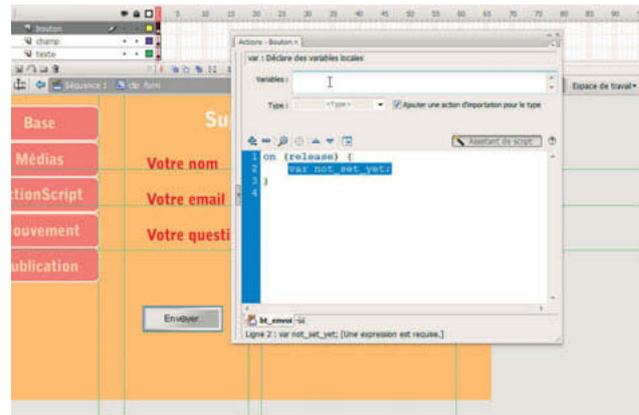
5 Sélectionnez ensuite le second bloc de texte et paramétrez-le de la même manière. Puis passez au troisième bloc : procédez aux mêmes réglages, mais choisissez cette fois l'option Multiligne.



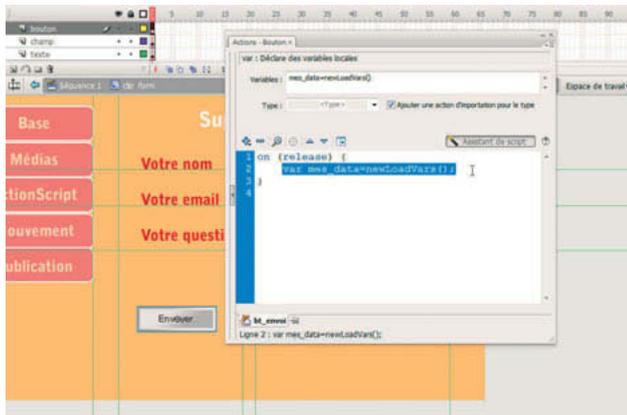
6 Il reste à identifier chaque champ de texte, de façon à pouvoir envoyer les données saisies par l'utilisateur : revenez sur le premier bloc de texte et saisissez nom_txt dans le champ Nom de l'occurrence du panneau Propriétés.



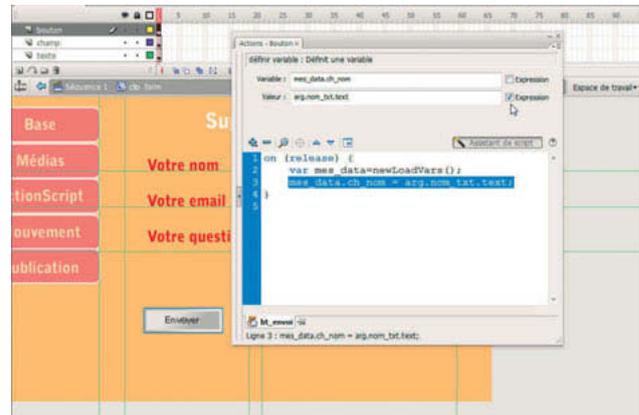
7 Nommez le second bloc email_txt, et le troisième question_txt, en remplissant le champ Nom de l'occurrence. Affichez ensuite le panneau Bibliothèque, activez le calque bouton, et insérez sur la scène le bouton Envoyer (bt_envoi).



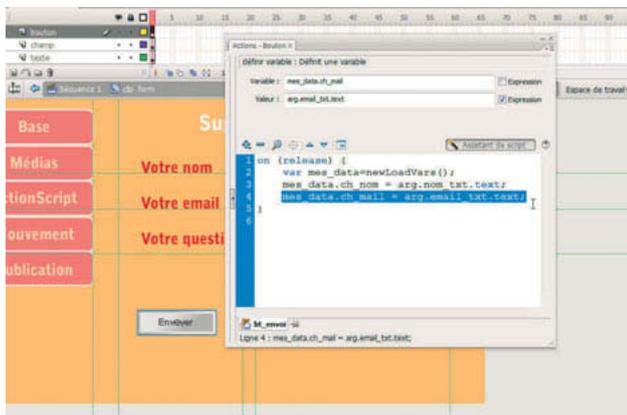
8 Pour collecter et envoyer les données, vous allez créer un objet LoadVars : sélectionnez le bouton Envoyer, affichez le panneau Actions (raccourci F9) et activez le bouton Assistant de script. Choisissez Instructions>Variables>var.



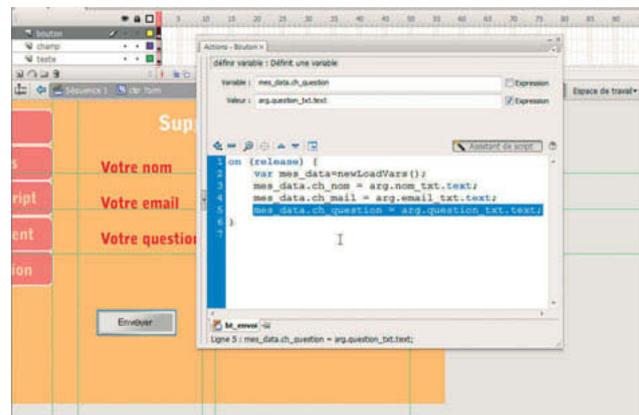
9 Dans le champ Variables, en haut du panneau, saisissez mes_data = new LoadVars (). Puis allez dans le menu Instructions>Variables>set variable, afin de définir, à la suite du script, la variable qui contiendra les informations saisies dans le champ Votre nom.



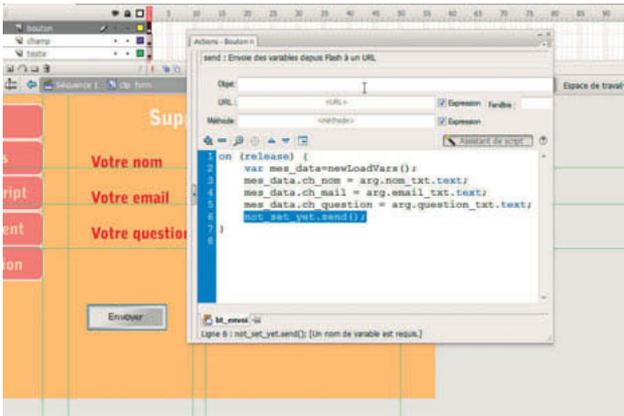
10 Dans le champ Variable, en haut du panneau Actions, saisissez mes_data.ch_nom. Dans le champ Valeur, saisissez arg.nom_txt.text, et cochez la case Expression en regard de ce dernier champ.



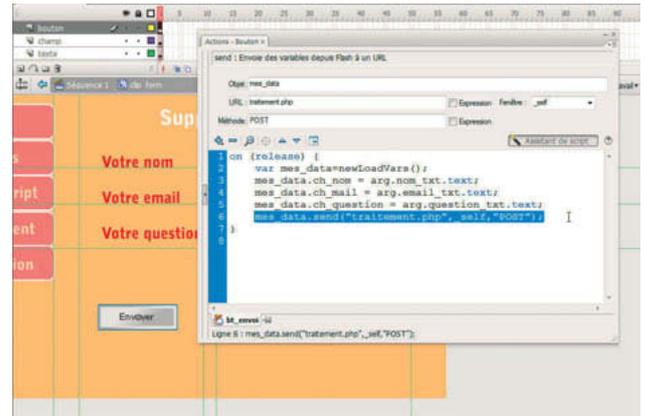
11 Pour insérer une variable relative au champ Votre email, choisissez l'action Instructions>Variables>set variable. Dans le champ Variable, saisissez mes_data.ch_mail. Dans le champ Valeur, saisissez arg.email_txt.text et cochez sa case Expression.



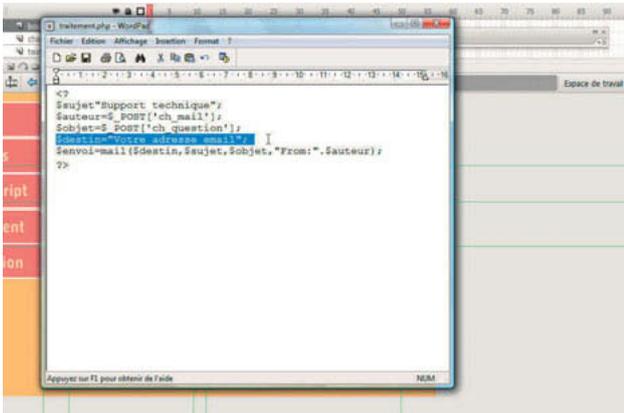
12 Insérez une dernière instruction set variable, relative au champ Votre question. Dans le champ Variable, saisissez mes_data.ch_question et arg.question_txt.text dans le champ Valeur. Cochez la case Expression de ce dernier champ.



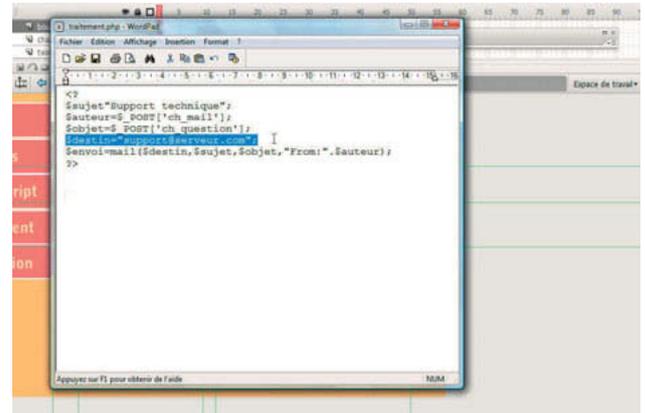
13 Il vous faut maintenant définir l'instruction d'envoi des données. Dans le panneau Actions, choisissez Classes ActionScript 2.0>Client/Serveur et XML>LoadVars>Méthodes>send, puis rendez-vous dans le haut du panneau.



14 Dans le champ Objet, saisissez mes_data. Dans le champ URL, saisissez le nom du fichier de traitement traitement.php. Dans le champ Fenêtre, choisissez _self, puis saisissez POST dans le champ Méthode. Décochez les deux cases Expression.



15 Vous allez ensuite éditer le fichier traitement.php afin de l'adapter à votre formulaire : commencez par ouvrir ce fichier à l'aide de votre éditeur de texte (WordPad sur PC ou TextEdit sur Mac), et rendez-vous à la ligne 5.



16 Remplacez le texte "Votre adresse email" par votre véritable adresse e-mail, ou en tout cas celle que vous souhaitez utiliser pour recevoir les données du formulaire. N'oubliez pas de saisir cette adresse entre guillemets.



17 Enregistrez les modifications du fichier traitement.php, puis revenez dans Flash et lancez le test via le menu Contrôle>Tester l'animation.

Notre suggestion

Le traitement de ce formulaire est assuré par le script PHP, enregistré dans le fichier traitement.php, qui renvoie les données vers une adresse e-mail. Ce script ne peut être exécuté que sur un serveur Web doté de PHP. En pratique, pour tester le formulaire, vous devrez donc publier trois fichiers sur le serveur hébergeant votre site personnel : le fichier .swf généré à partir du fichier de travail .fla, la page HTML contenant le fichier .swf et le fichier .php (voir atelier n° 30).

CONSTRUIRE UN ASCENSEUR

Facile

Réalisation : 10 min

Outils utilisés :

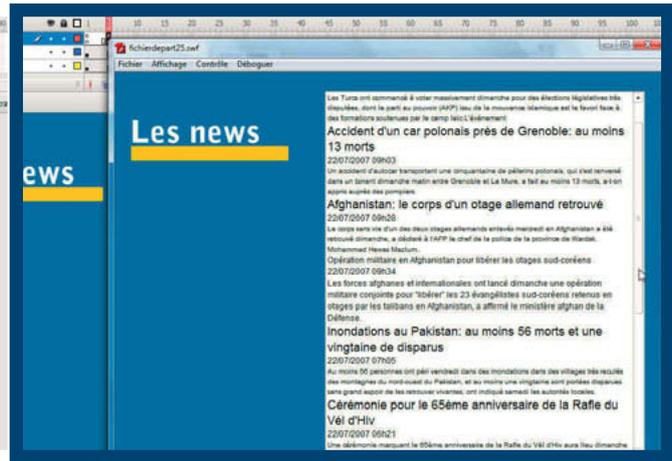
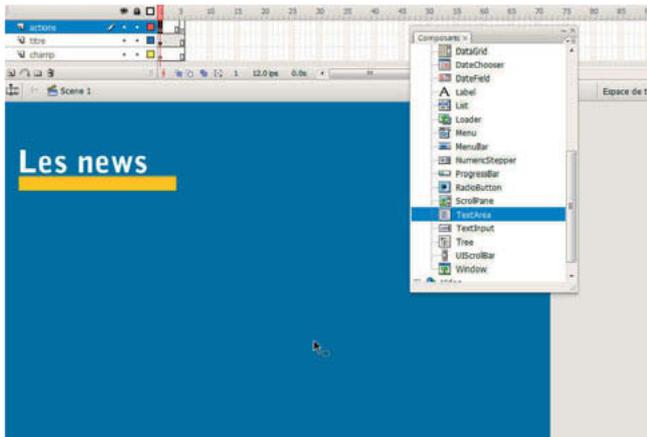
Composant TextArea

Inspecteur de composants

Panneau Actions

loadVariables

set variable



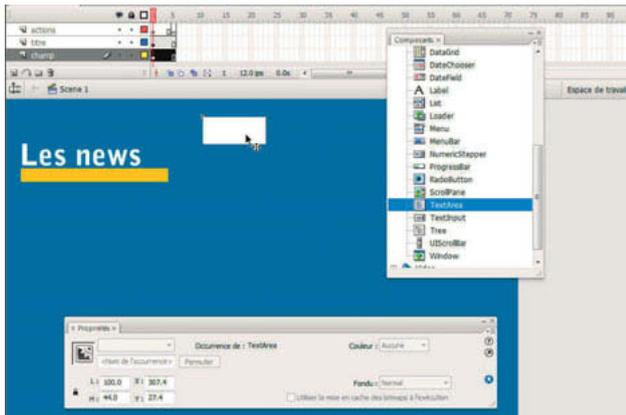
L'atelier n° 17 vous a décrit comment construire une interface affichant de manière dynamique des informations chargées à partir d'un fichier externe. Pour ce faire, vous aviez utilisé un champ de texte dynamique, mais vous avez pu constater en le testant que la fin du texte demeurait inaccessible, faute de barre de défilement. Cet atelier va réparer le mal en vous expliquant comment ajouter un tel outil dans une interface Flash : il vous suffira d'utiliser le composant TextArea, disponible dans le

panneau Composants. Ici, vous allez créer un lecteur de news qui, grâce à la commande loadVariables, chargera les informations à partir du fichier texte news2.txt, puis les affichera dans une mise en forme HTML.

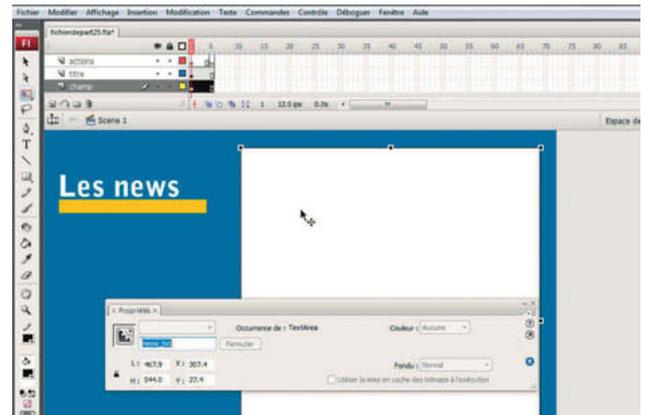
Fichiers initiaux : fichierdepart25 fla

news2.txt

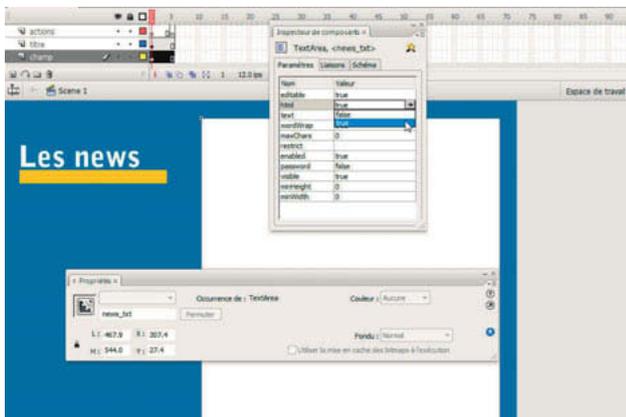
Fichier final : fichierarrivee25 fla



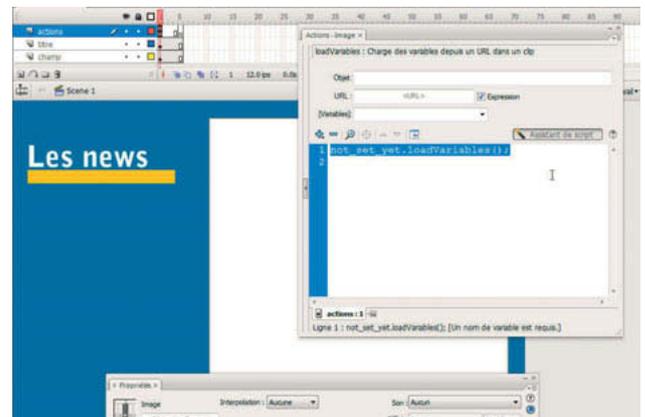
1 Après avoir ouvert le fichier initial, placez-vous sur le calque champ et affichez le panneau Composants du menu Fenêtre (raccourci Ctrl + F7). Dans la catégorie User Interface, choisissez TextArea et faites-le glisser sur la scène.



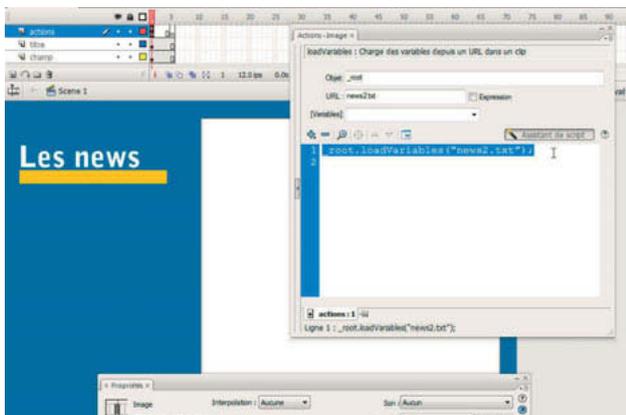
2 À l'aide de l'outil Transformation libre situé dans la barre d'outils, ajustez les dimensions et la position de l'occurrence du composant. Puis affichez le panneau Propriétés et nommez l'occurrence « news_txt ».



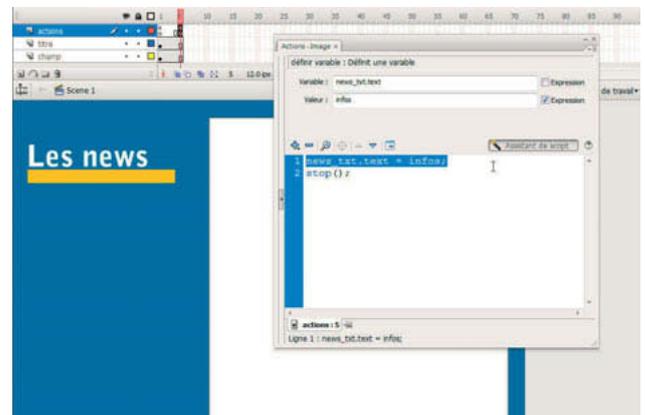
3 Afin de régler les paramètres propres au composant TextArea, affichez le panneau Inspecteur de composants du menu Fenêtre. Sélectionnez la rubrique html et choisissez la valeur true.



4 Sélectionnez l'image 1 du calque actions, puis affichez le panneau Actions (F9) afin de construire le script de chargement. Choisissez Classes ActionScript 2.0>Animation>MovieClip>Méthodes>loadVariables. Puis rendez-vous dans le haut du panneau.



5 Dans le champ Objet, saisissez _root. Dans le champ URL, saisissez news2.txt et décochez sa case Expression. Puis sélectionnez l'image 5 du calque actions, et dans le panneau Actions, choisissez Instructions>Variables>set variable.



6 Entrez news_txt.text dans le champ Variable, et infos dans le champ Valeur en cochant sa case Expression. Insérez l'action stop, via Fonctions globales>Contrôle du scénario>stop. Enfin, testez l'animation via les touches Ctrl + Entrée.

Assez facile

Réalisation : 20 min

Outils utilisés :

Composant Window

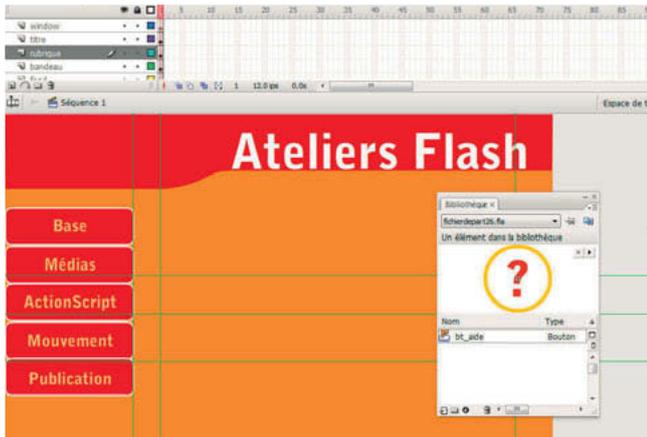
Inspecteur de composants

Bouton

Panneau Actions

set variable

Créer une fenêtre POP-UP



Dans l'atelier n° 12, vous aviez créé une bulle d'aide qui était simplement basée sur l'affichage d'un contenu texte, stocké dans une image du scénario principal. Mais un système d'aide plus sophistiqué peut être développé grâce au composant Window de Flash, disponible dans le panneau Composants. Ce composant est en fait une fenêtre pop-up (appelée encore fenêtre intrusive ou fenêtre surgissante), autrement dit une fenêtre secondaire qui se superpose au contenu de l'animation,

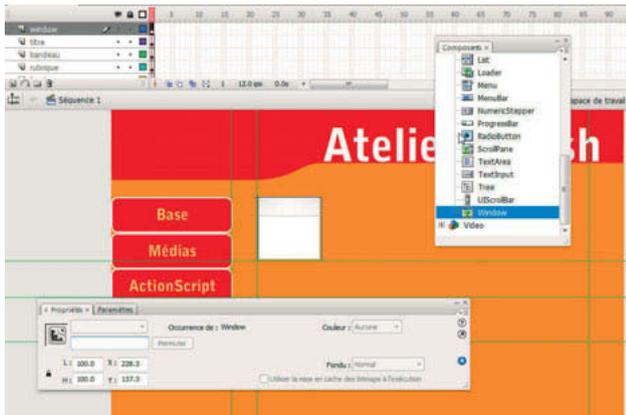
sans avoir été sollicitée par l'utilisateur. Cette fenêtre, qui peut être librement déplacée et refermée grâce à un bouton de fermeture, est utilisée pour afficher un clip stocké dans la bibliothèque, un fichier .swf externe ou encore un fichier bitmap.

Dans cet atelier, vous allez donc mettre en œuvre, à partir du composant Window, une fenêtre pop-up qui affichera un texte d'aide stocké dans un clip.

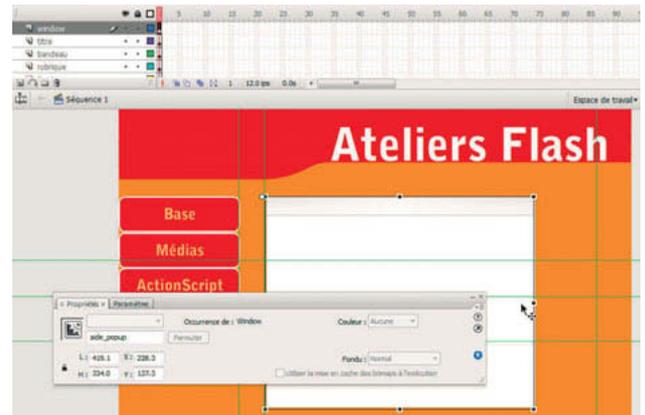
Fichiers initiaux : fichierdepart26 fla

aide.rtf

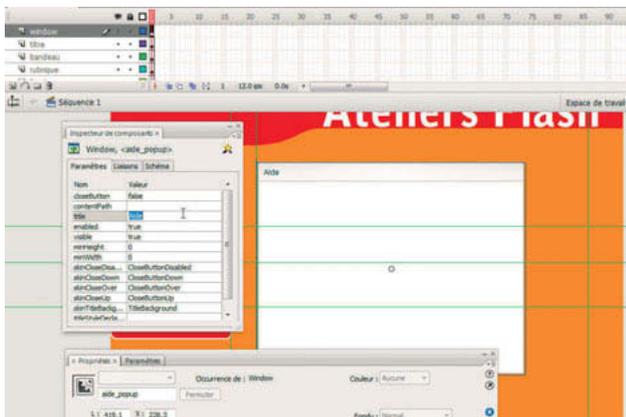
Fichier final : fichierarrivee26 fla



1 Ouvrez le fichier d'origine, placez-vous sur le calque window et affichez le panneau Composants (raccourci clavier Ctrl + F7). Dans la catégorie User Interface, sélectionnez le composant Window et faites-le glisser sur la scène.



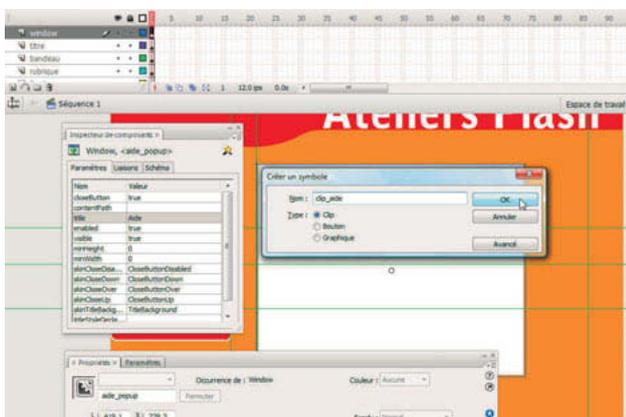
2 Ouvrez le panneau Propriétés et nommez l'occurrence « aide_popup ». Puis, dans la barre d'outils, activez l'outil Transformation libre et agrandissez le composant Window de manière à ce qu'il occupe une plus grande place au centre de l'interface.



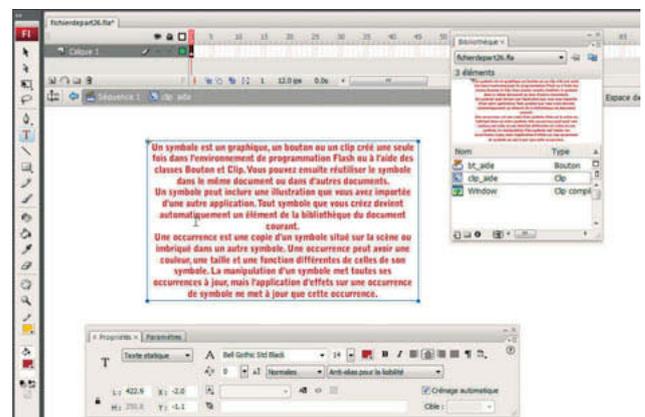
3 Afin de paramétrer l'occurrence aide_popup, ouvrez l'inspecteur de composants (raccourci Maj + F7). Sélectionnez l'option title et saisissez la valeur Aide, qui sera le titre de la fenêtre. Puis réglez l'option closeButton sur true.



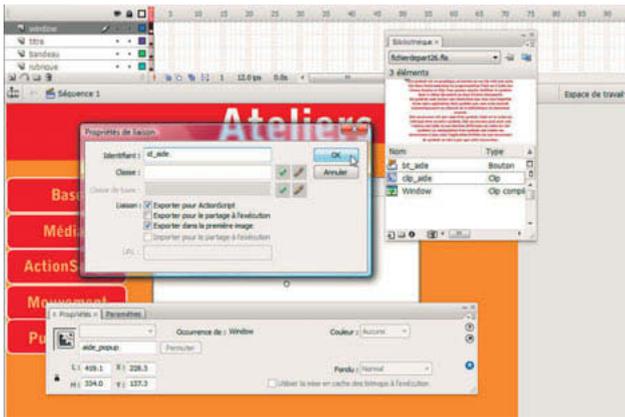
4 Testez l'animation via le raccourci Ctrl + Entrée. Vous constaterez que la fenêtre Aide peut être facilement déplacée par un cliquer-glisser sur la barre de titre.



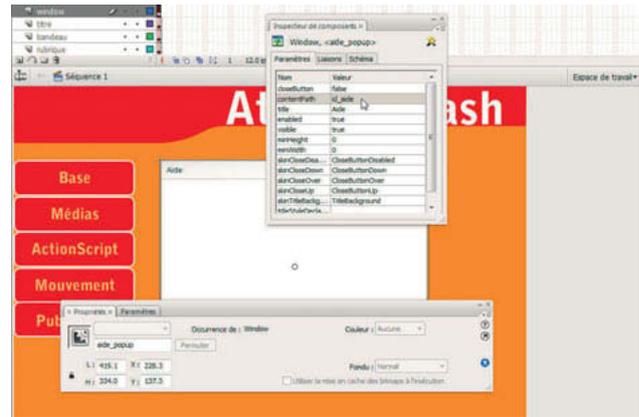
5 À présent, vous allez définir le contenu qui sera affiché dans cette fenêtre : créez un nouveau clip, via les touches Ctrl + F8. Dans la boîte de dialogue, choisissez Clip pour le type et nommez le symbole « clip_aide ». Puis validez par OK.



6 Dans votre éditeur de texte, copiez le contenu du fichier aide.rtf. Puis dans Flash, activez l'outil Texte et tracez un bloc de texte au centre de la scène. Collez le texte copié et réglez ses attributs dans le panneau Propriétés, comme indiqué.



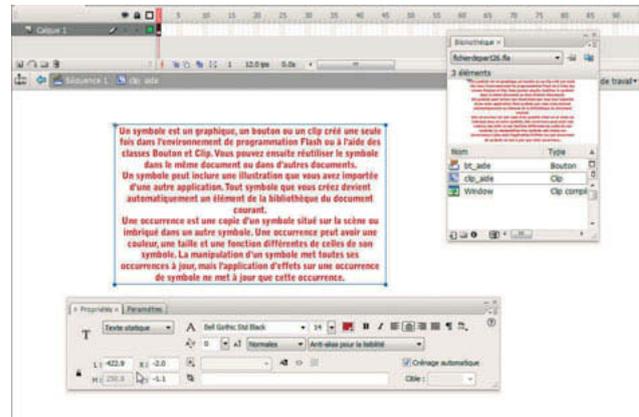
7 Dans le panneau Bibliothèque, sélectionnez clip_aide, puis cliquez droit et choisissez Liaison dans le menu contextuel. Cochez l'option Exporter pour ActionScript et saisissez id_aide dans le champ Identifiant. Validez par le bouton OK.



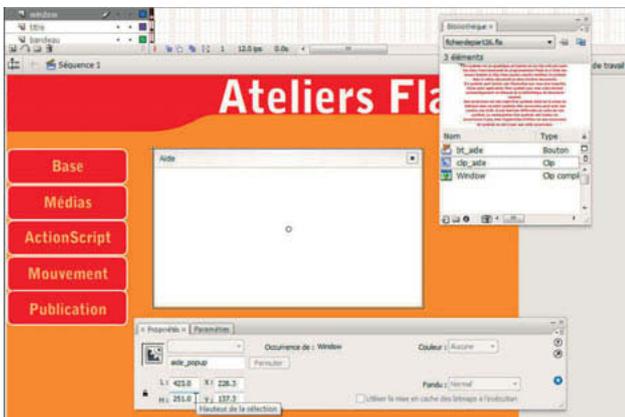
8 Revenez dans le panneau Inspecteur de composants afin de définir le contenu de la fenêtre pop-up : sélectionnez l'option contentPath et, dans la partie droite du panneau, saisissez l'identifiant id_aide.



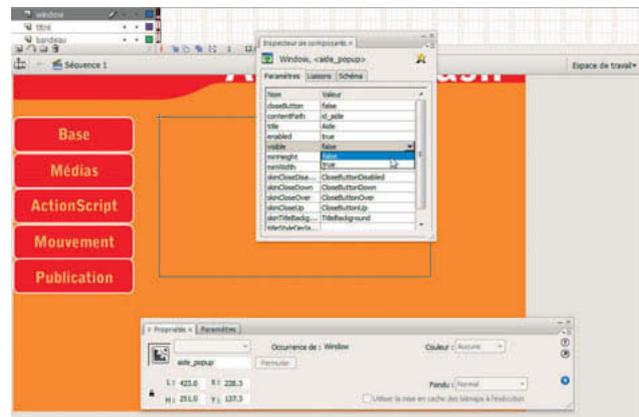
9 Testez à nouveau l'interface, via le menu Contrôle>Tester l'animation : la fenêtre pop-up affiche bien le texte que vous avez placé dans le clip clip_aide, mais les dimensions de la fenêtre étant inadaptées, le texte s'avère rogné.



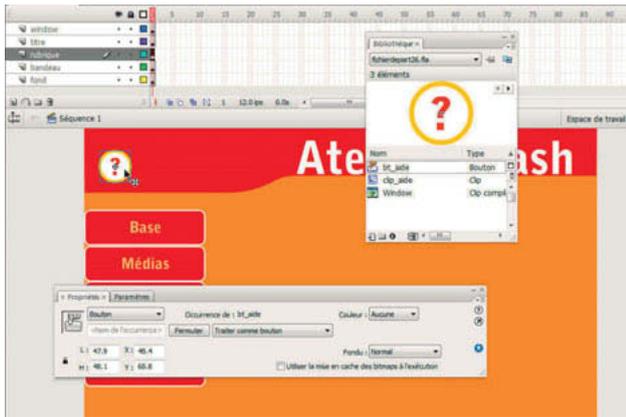
10 Pour ajuster les dimensions de la fenêtre à celles du clip, éditez ce dernier en double-cliquant sur son icône dans le panneau Bibliothèque. Sélectionnez le bloc de texte et notez les dimensions L et H affichées dans le panneau Propriétés.



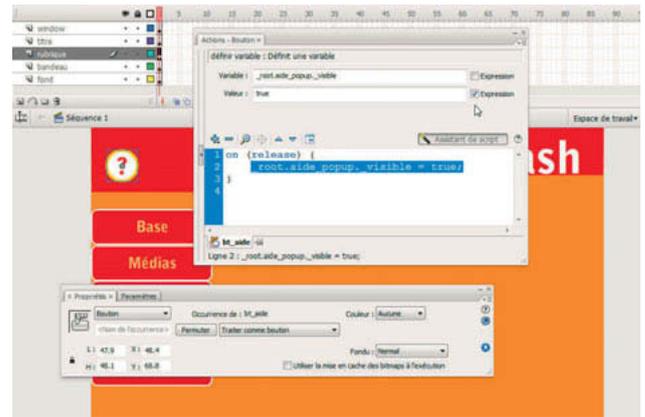
11 Revenez dans le scénario principal via les touches Ctrl + E, puis sélectionnez l'occurrence aide_popup (en fait, la fenêtre) et donnez aux champs L et H du panneau Propriétés les dimensions du clip relevées à l'étape précédente.



12 Pour l'instant, la fenêtre pop-up est visible dès l'ouverture de l'interface ; vous allez la masquer afin de contrôler son affichage à l'aide d'un bouton. Revenez dans l'inspecteur de composants, cliquez sur l'option visible et réglez-la sur false.



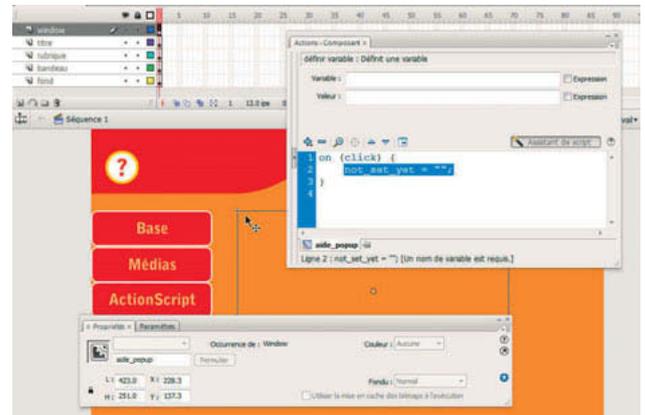
13 Dans le scénario, placez-vous sur le calque rubrique. Sélectionnez le bouton `bt_aide` dans le panneau Bibliothèque et faites-le glisser dans la scène en le plaçant dans l'angle supérieur gauche de l'interface. Puis rendez-vous dans le panneau Actions.



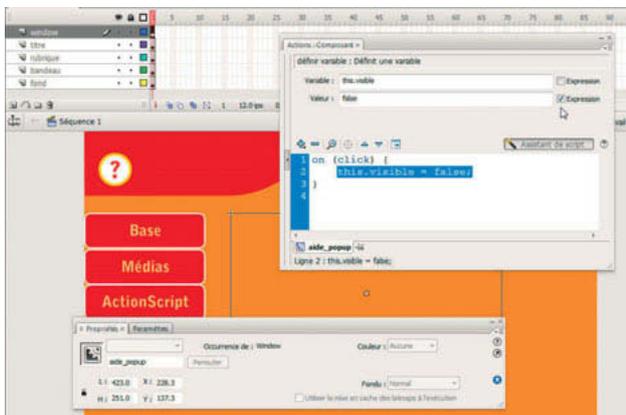
14 Après avoir activé le bouton Assistant de script, insérez l'action Instructions>Variables>set variable. Dans le champ Variable, dans la partie haute du panneau, saisissez `_root.aide_popup_visible`. Saisissez `true` dans le champ Valeur et cochez sa case Expression.



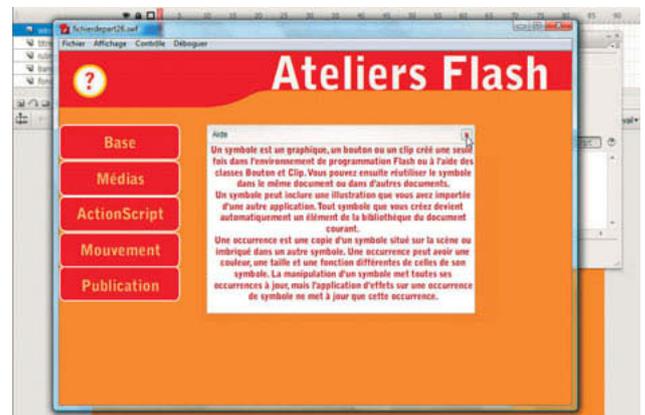
15 Testez de nouveau l'interface : la fenêtre d'aide ne s'affiche plus, mais apparaît dès que vous cliquerez sur le point d'interrogation, en haut à gauche. Vous allez maintenant paramétrer le bouton de fermeture de la fenêtre, qui est inopérant.



16 Sélectionnez l'occurrence `aide_popup` (la fenêtre n'est pas visible, mais il suffit de cliquer à l'endroit où elle se trouve). Ouvrez le panneau Actions et insérez l'action Instructions>Variables>set variable. Puis rendez-vous en haut du panneau.



17 Saisissez `this.visible` dans le champ Variable et `false` dans le champ Valeur. Cochez la case Expression en regard de ce dernier champ. Vous noterez au passage que Flash a généré un événement `on(click)`, spécifique aux composants.



18 Testez une dernière fois l'interface via le menu Contrôle>Tester l'animation. Un clic sur le point d'interrogation provoque l'affichage de la fenêtre, qui se ferme lorsque vous cliquez sur le bouton de fermeture.

Facile

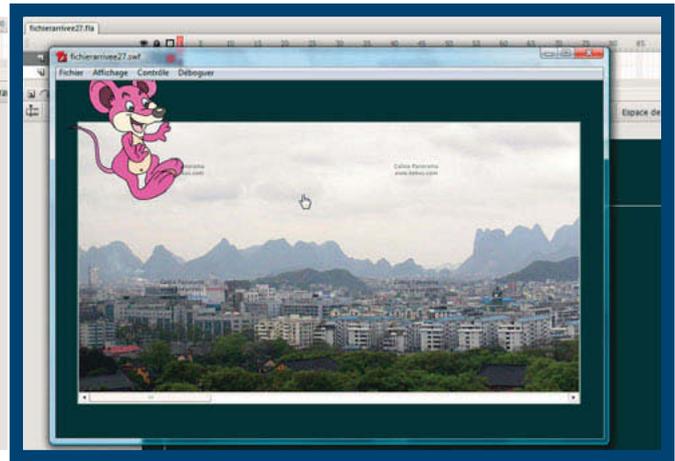
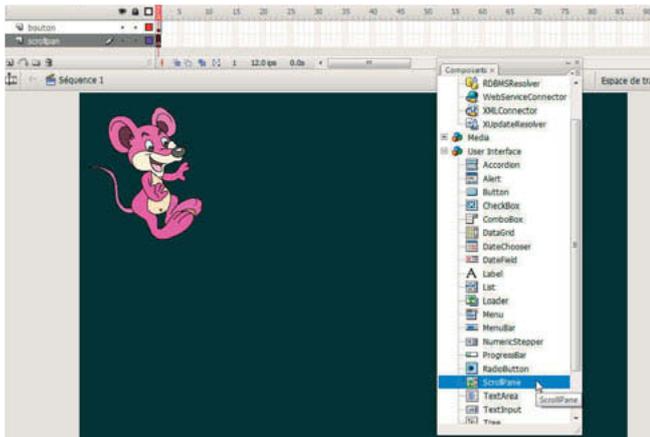
Réalisation : 10 min

Outils utilisés :

Composant ScrollPane

Inspecteur de composants

Concevoir un panneau défilant



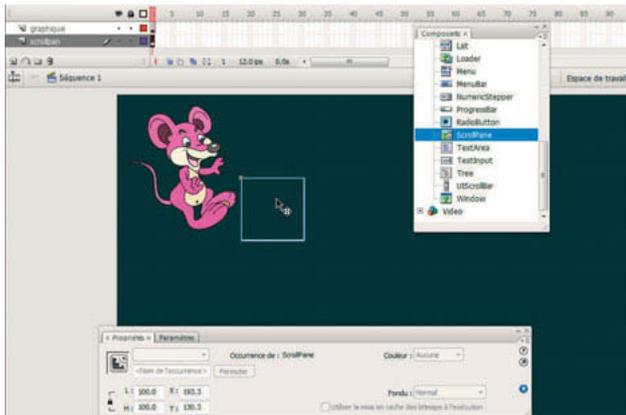
Si vous devez publier une photo ou une illustration dont les dimensions sont largement supérieures à celles de votre interface, deux solutions s'offrent à vous : soit créer un masque pour recadrer la zone visible du document et programmer sur ce dernier une action de cliquer-glisser, de manière à ce que l'utilisateur puisse le faire défiler, soit employer le composant ScrollPane. Celui-ci est un panneau défilant, prêt à l'emploi, dans lequel vous pourrez charger un fichier bitmap, un fichier

.swf ou encore un symbole stocké dans la bibliothèque. Dans cet atelier, vous allez donc découvrir comment utiliser ce composant ScrollPane pour afficher une photo panoramique dans l'interface du fichier d'origine.

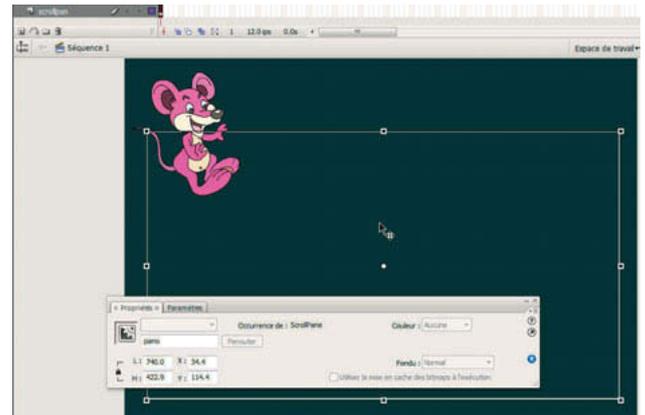
Fichiers initiaux : fichierdepart27 fla

guilin-pano.jpg

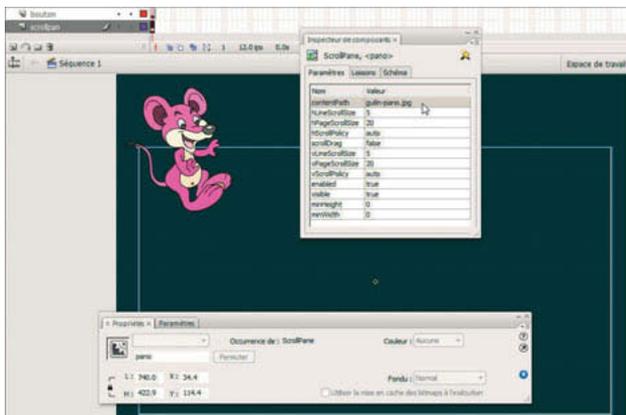
Fichier final : fichierarrivee27 fla



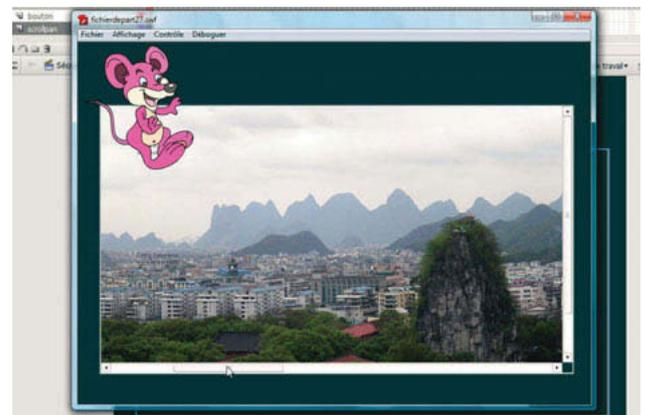
1 Après avoir ouvert le fichier de départ, placez-vous sur le calque scrollpan, puis affichez le panneau Composants (raccourci Ctrl + F7). Dans la catégorie User Interface, sélectionnez le composant ScrollPane et faites-le glisser sur la scène.



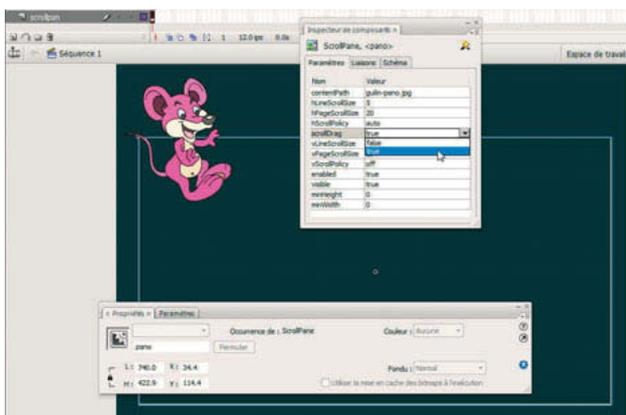
2 Rendez-vous ensuite dans le panneau Propriétés et nommez l'occurrence du composant « pano ». Puis activez l'outil Transformation libre situé dans la palette d'outils et redimensionnez l'occurrence à environ 740 pixels de large par 420 pixels de haut.



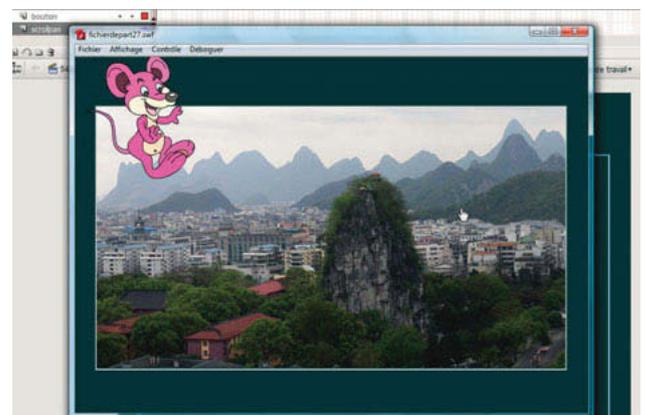
3 Pour définir le contenu image qui sera chargé dans le panneau, affichez l'inspecteur de composants (Maj + F7), cliquez sur l'option contentPath et, dans la partie droite du panneau, saisissez le nom du fichier image : guilin-pano.jpg.



4 Lancez le test via le menu Contrôle>Tester l'animation : la photo est chargée automatiquement dans le panneau qui, par défaut, affiche des barres de défilement horizontale et verticale.



5 Après avoir refermé la fenêtre de test, retournez dans l'inspecteur de composants ; sélectionnez l'option scrollDrag et réglez-la sur true. Cette option vous permettra de faire défiler le contenu du panneau par un cliquer-glisser.



6 Si vous souhaitez supprimer les barres de défilement horizontale et verticale, réglez les options hScrollPolicy et vScrollPolicy sur off. Pour terminer, relancez le test et faites défiler l'image avec la souris.

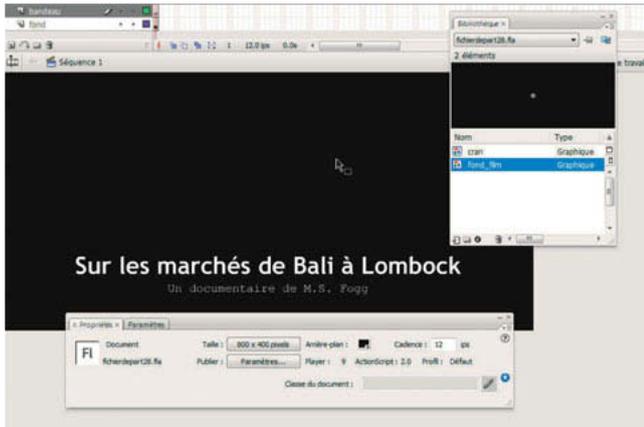
Difficile

Réalisation : 40 min

Outils utilisés :

Outils de dessin
 Import d'image bitmap
 Panneau Actions
 set variable
 if

Créer une animation sans scénario



S'il est impossible de réaliser un dessin animé sans scénario, on peut en revanche s'en affranchir pour créer des animations d'éléments d'interface ou de jeux, en utilisant uniquement ActionScript. En effet, le movie-clip, objet de base de la programmation Flash, est doté de deux propriétés de position `_x` et `_y`, qui peuvent être modifiées par une simple ligne de script, ce qui permet de programmer déplacement et animation. De plus, il dispose d'un gestionnaire d'événement particulier, appelé

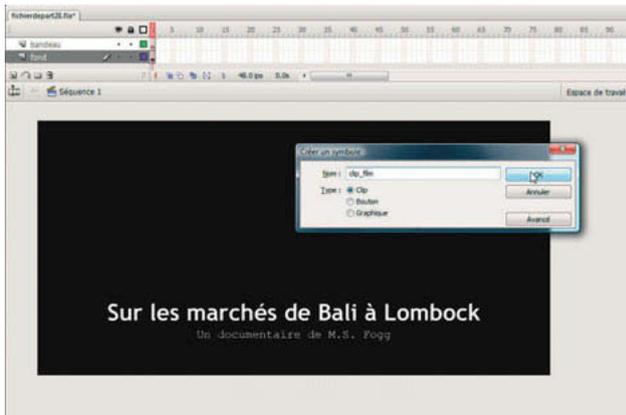
`onClipEvent (enterFrame)`, qui déclenche la répétition en boucle des instructions associées au clip.

Dans cet atelier, vous allez donc exploiter ces propriétés pour créer un bandeau d'images défilant à l'écran. Dans un premier temps, vous construirez ce bandeau dans un movie-clip et y placerez des photos. Puis vous écrirez un script pour donner au bandeau l'illusion d'un défilement continu.

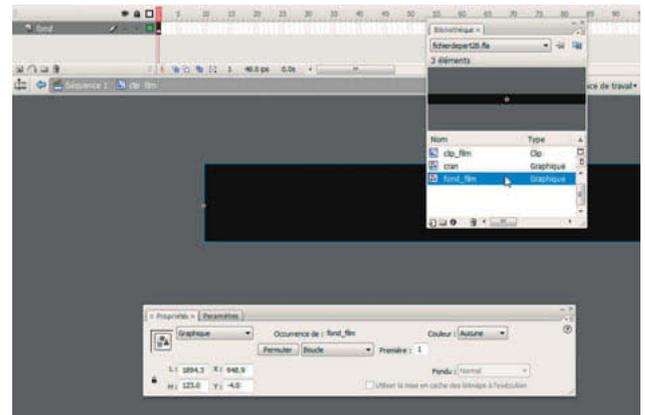
Fichier initial : fichierdepart28 fla

Dossier initial : Vignettes

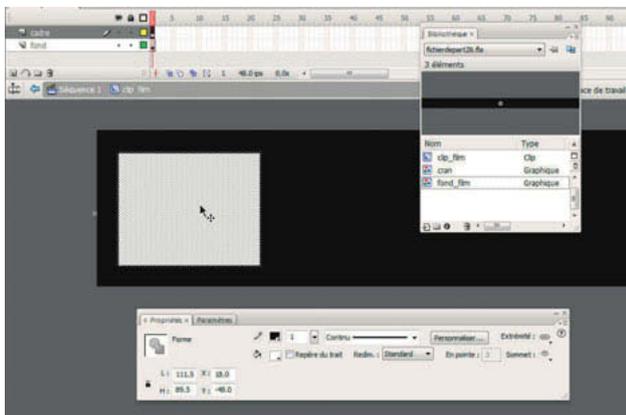
Fichier final : fichierarrivee28 fla



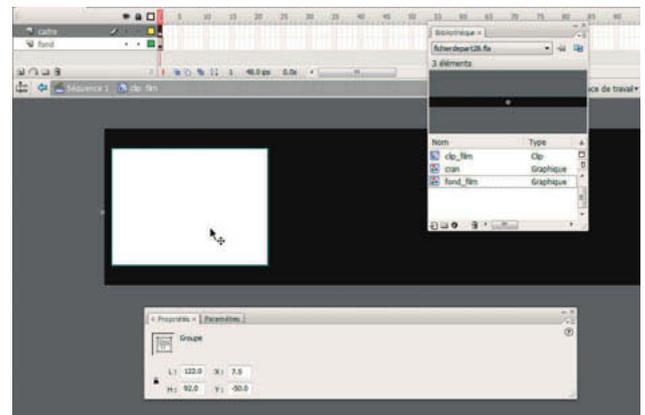
1 Vous allez tout d'abord créer un clip permettant de construire le bandeau de photos. Ouvrez le fichier initial et insérez un symbole (raccourci Ctrl + F8). Choisissez Clip pour le champ Type, et nommez le symbole « clip_film ».



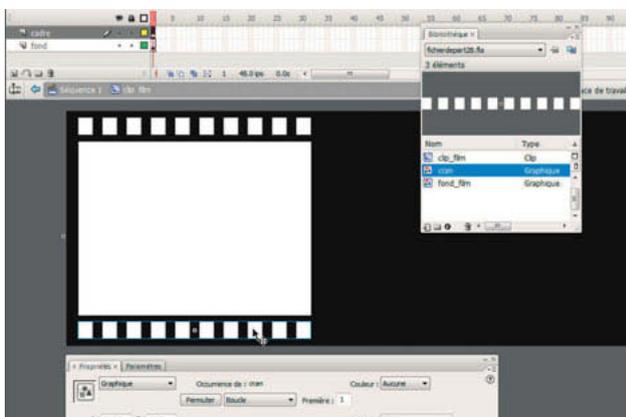
2 Ouvrez le panneau Bibliothèque, sélectionnez le symbole fond_film et faites-le glisser sur la scène. Renommez le Calque 1 « fond ». Puis sélectionnez l'occurrence du symbole et caliez son bord gauche sur la croix matérialisant le centre du clip.



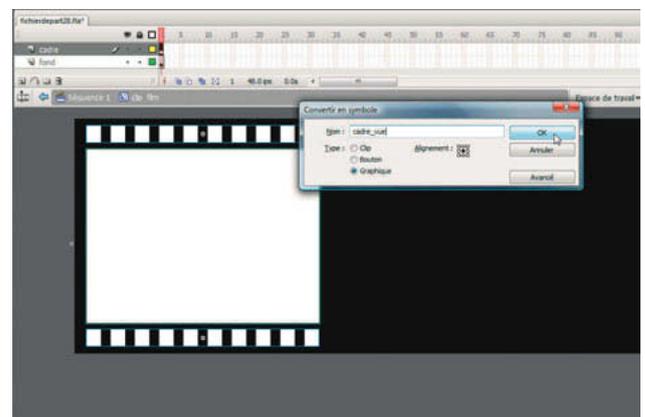
3 Insérez un nouveau calque dans le scénario et nommez-le « cadre ». À l'aide de l'outil Rectangle, tracez un rectangle doté d'un fond blanc à l'intérieur de l'occurrence du clip. Puis activez l'outil de sélection et double-cliquez sur le rectangle.



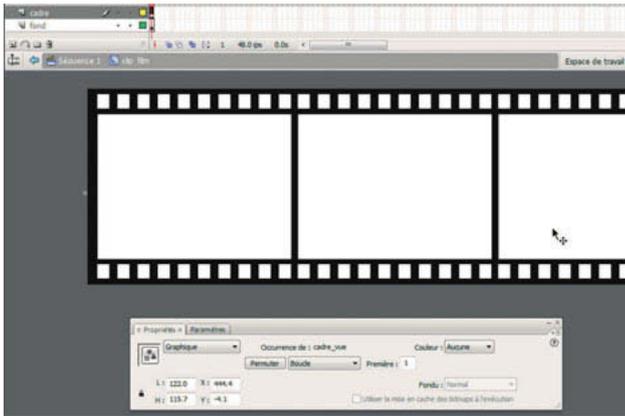
4 Allez dans le menu Modification>Grouper. Dans le panneau Propriétés, réglez les dimensions du rectangle à 122 par 92 pixels, et centrez-le verticalement sur le fond noir.



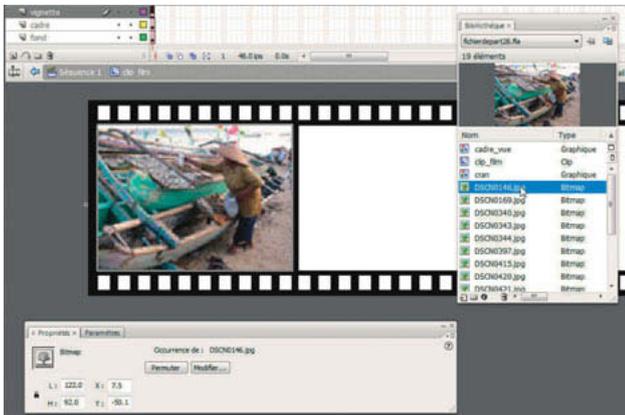
5 Dans le panneau Bibliothèque, sélectionnez le symbole cran, insérez-le dans la scène et caliez-le au-dessus du rectangle blanc. Déplacez la barre de crans tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée. Placez la copie obtenue sous le rectangle.



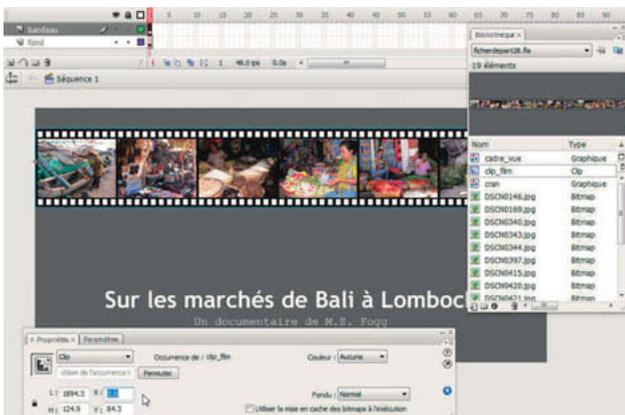
6 Sélectionnez les deux barres de crans et le rectangle blanc, tout en maintenant la touche Maj enfoncée. Appuyez sur la touche F8 pour convertir cette sélection en symbole. Choisissez Graphique pour le champ Type et nommez le symbole « cadre_vue ».



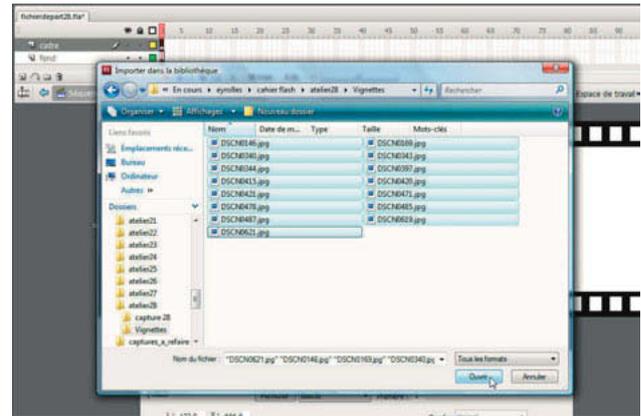
7 Sélectionnez l'occurrence du symbole que vous venez de créer. Déplacez-la tout en maintenant la touche Ctrl enfoncée et placez la copie obtenue à 4 pixels du côté droit de la première vue. Répétez la duplication afin d'obtenir une bande de 15 vues.



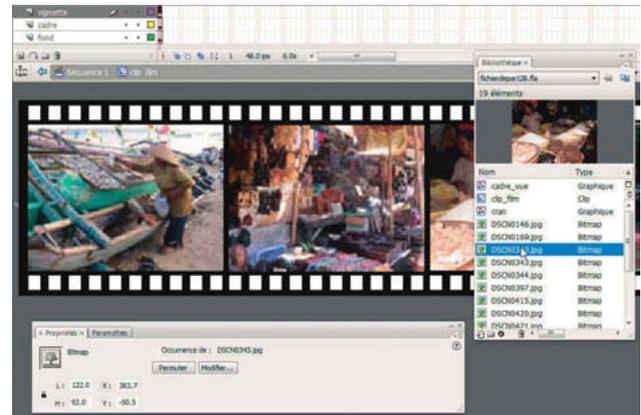
9 Revenez dans le scénario, insérez un nouveau calque au sommet de la pile et nommez-le « vignette ». À partir du panneau Bibliothèque, qui contient les 15 images importées, faites glisser la première image sur la scène.



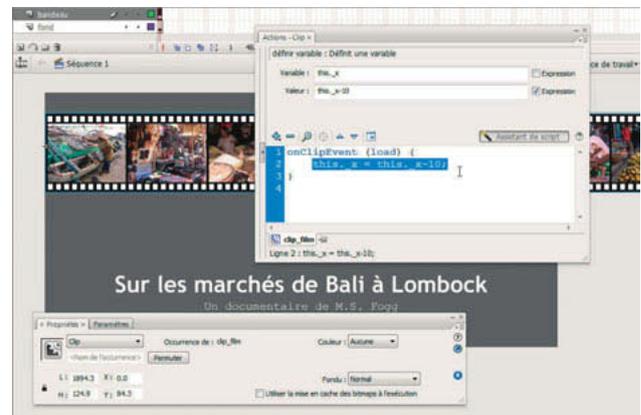
11 Vous allez maintenant insérer le clip_film dans le document : sélectionnez-le dans le panneau Bibliothèque et faites-le glisser sur la scène. Pour caler son bord gauche sur le bord gauche du document, saisissez 0 dans le champ X du panneau Propriétés.



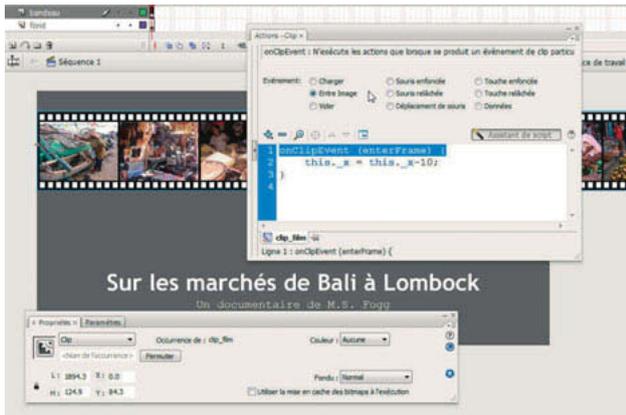
8 Vous allez à présent importer les vignettes pour les insérer dans le clip_film : ouvrez le menu Fichier > Importer > Importer dans la bibliothèque. Placez-vous dans le dossier Vignettes, sélectionnez les 15 fichiers .jpeg et validez par le bouton Ouvrir.



10 Ajustez la position de la première vignette en la centrant sur le rectangle blanc. Insérez les autres vignettes de la même façon, à partir du panneau Bibliothèque. Puis retournez dans le scénario principal via les touches Ctrl + E.



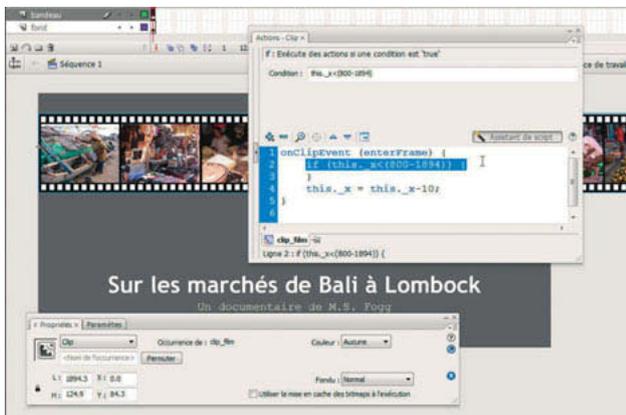
12 Sélectionnez le clip_film et affichez le panneau Actions (raccourci F9). Insérez l'instruction Instructions > Variables > set variable. Saisissez this_x dans le champ Variable, et this_x - 10 dans le champ Valeur en cochant sa case Expression.



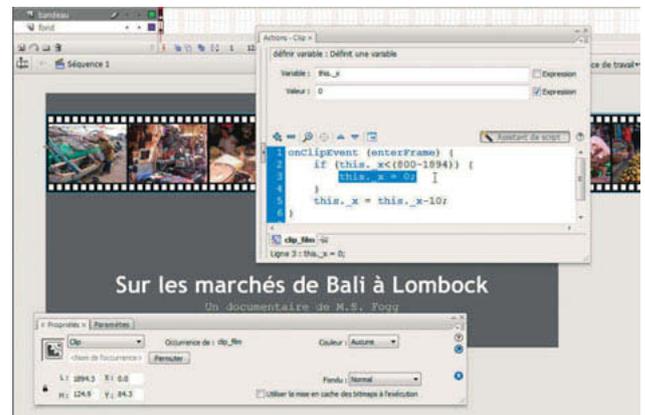
13 Cliquez sur la ligne 1 du script, et dans la partie haute du panneau, activez l'option Entre Image. Cela produira une répétition automatique du script de déplacement selon les instructions de la ligne 2.



14 Testez l'animation via les touches Ctrl + Entrée. La bande d'images traverse l'écran de droite à gauche, mais la lecture est saccadée et ne s'effectue pas en boucle. Pour y remédier, vous allez associer une condition à la position du clip.



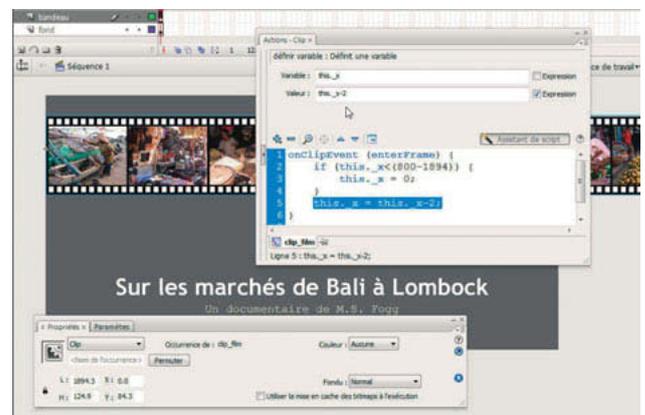
15 Dans le panneau Actions, cliquez sur la ligne 1 du script et insérez l'action Instructions>Conditions/boucles>If. Dans le champ Condition, saisissez `this._x < (800-1894)`.



16 Cliquez ensuite sur la ligne 2 du script et insérez l'instruction Instructions>Variables>set variable. Saisissez `this._x` dans le champ Variable et 0 dans le champ Valeur. Cochez la case Expression relative au champ Valeur.



17 Testez de nouveau l'animation pour contrôler le fonctionnement de la boucle. En cas de problème, vérifiez que vous n'avez pas modifié la largeur du document (800 px) et la longueur du clip (1894 px), valeurs utilisées dans la condition.



18 Reste à régler la fluidité de l'animation. Commencez par réduire la valeur du déplacement, fixée à -10, dans la ligne 5 du script. Puis désélectionnez le clip_film et, dans le panneau Propriétés, réglez la cadence à 48 images par seconde.

Difficile

Réalisation : 40 min

Outils utilisés :

Actions de boutons

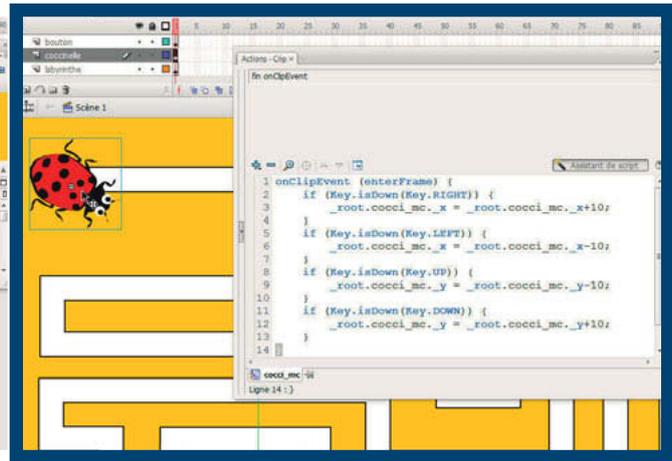
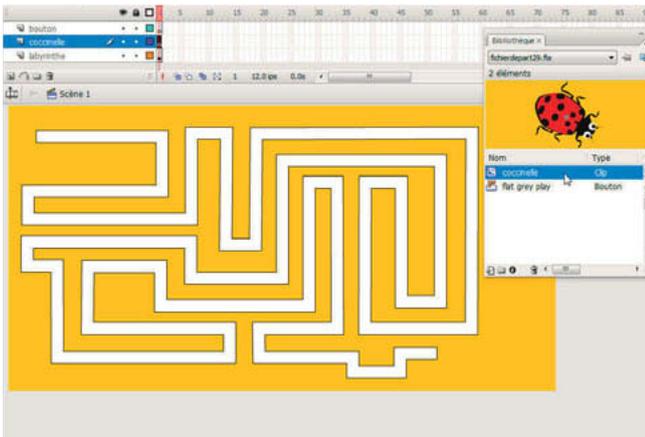
Actions de clips

ClipEvent

if

Détection de touches

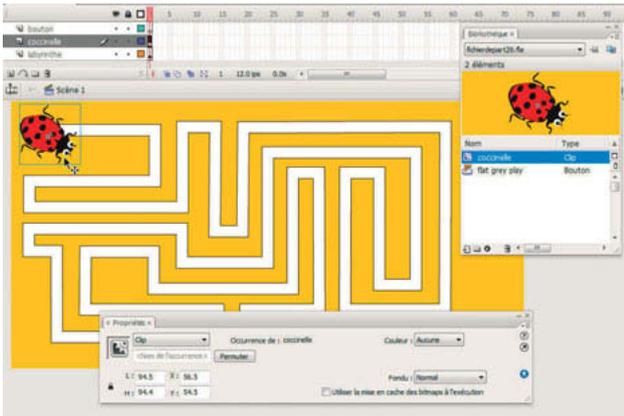
Contrôler un déplacement



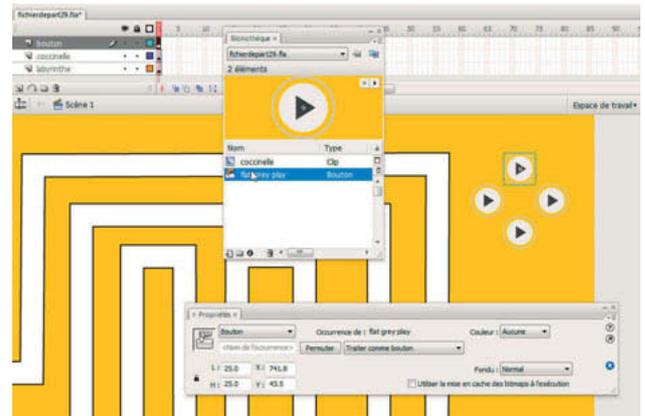
Au cours de l'atelier précédent, vous avez créé un script de défilement automatique d'un bandeau d'images. Ici, vous allez apprendre à contrôler ce déplacement d'images, ce qui peut s'avérer très utile, notamment en programmation de jeux. Le but de cet atelier sera en effet de contrôler les mouvements d'une coccinelle dans un labyrinthe grâce à un script. Dans un premier temps, vous programmerez de simples actions de boutons, mais qui se révéleront incapables de produire un déplacement continu. Vous définirez un nouveau script sur l'occur-

rence de la coccinelle, en exploitant le gestionnaire d'événement onClipEvent (enterFrame). Vous utiliserez également des expressions conditionnelles pour détecter les touches pressées par l'utilisateur. Enfin, vous redéfinirez l'action des boutons : au lieu de contrôler directement le déplacement du clip, ils généreront une variable pouvant prendre la valeur haut, bas, droite ou gauche, qui sera testée dans le script placé sur l'occurrence de la coccinelle.

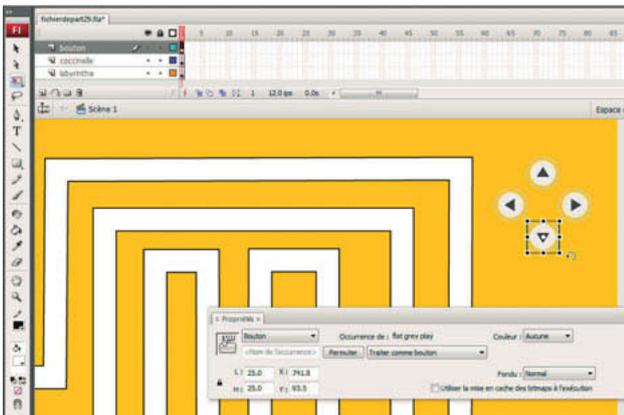
Fichier initial : fichierdepart29 fla
Fichier final : fichierarrivee29 fla



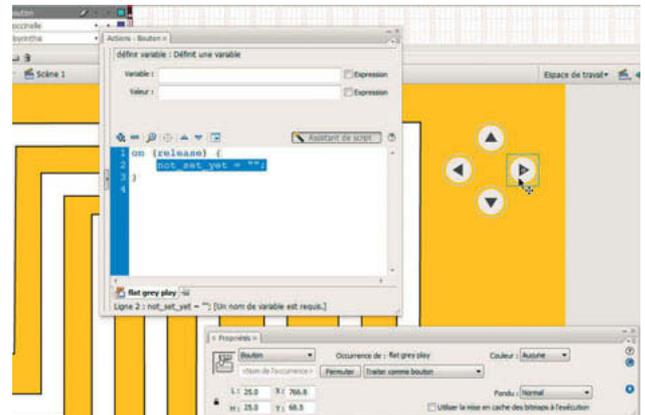
1 Après avoir ouvert le fichier de départ, activez le calque cocinelle et affichez le panneau Bibliothèque. Sélectionnez le clip cocinelle et faites-le glisser sur la scène pour le placer au début du labyrinthe, en haut à gauche.



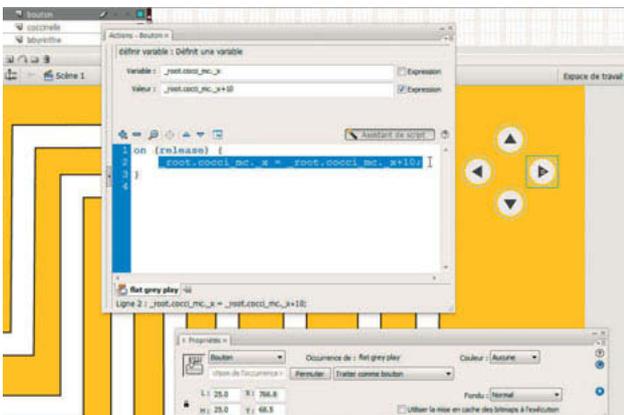
2 Dans le panneau Propriétés, nommez l'occurrence du clip « cocci_mc ». Activez ensuite le calque bouton et, à partir du panneau Bibliothèque, faites glisser quatre occurrences du bouton flat grey play jusqu'en haut de la scène, à droite.



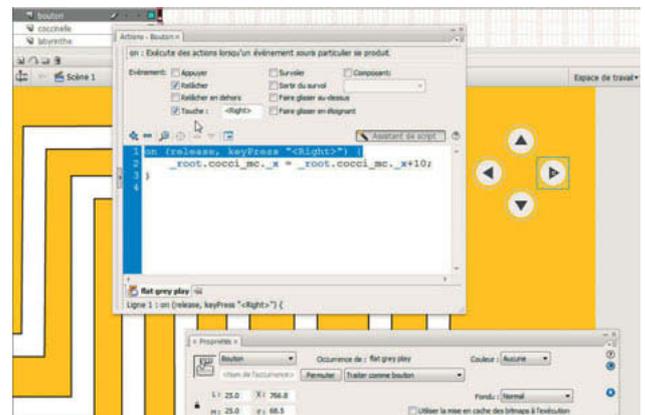
3 Cliquez sur le bouton du haut et activez l'outil Transformer librement. Faites pivoter le bouton de 90° vers la gauche pour matérialiser la direction haut. Procédez de façon analogue avec le bouton du bas et celui de gauche.



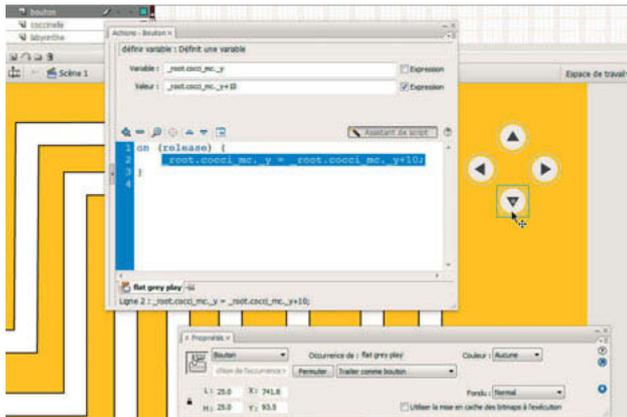
4 Pour construire le script de déplacement vers la droite, sélectionnez le bouton droit, ouvrez le panneau Actions, activez le bouton Assistant de script, cliquez sur le bouton + et choisissez Instructions>Variables>set variable.



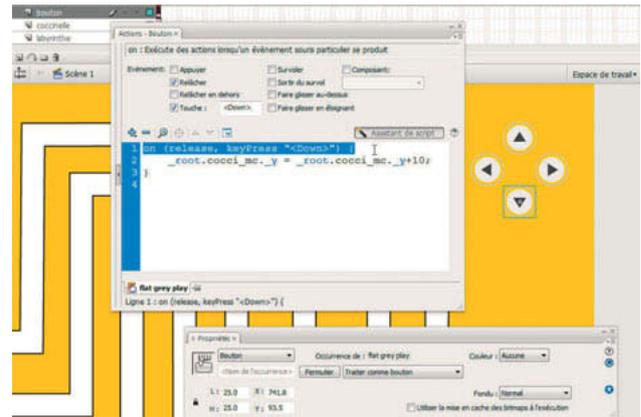
5 Dans le champ Variable, saisissez `_root.cocci_mc._x`. Dans le champ Valeur, saisissez `_root.cocci_mc._x + 10` et cochez la case Expression située en regard. Ce code récupère la position horizontale du clip `cocci_mc` et l'incrémente de 10 pixels.



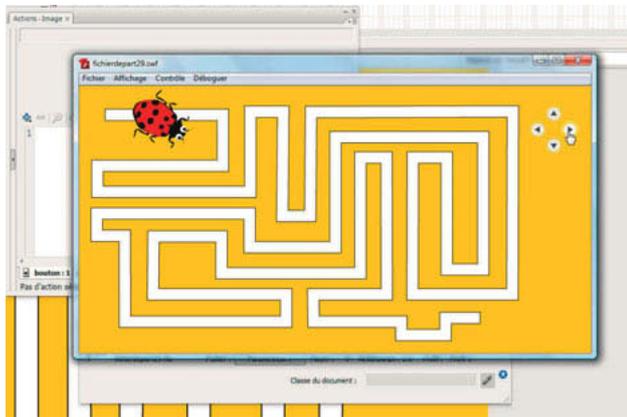
6 Cliquez ensuite sur la ligne 1 du script et cochez l'option Touche, dans le haut du panneau. Puis appuyez sur la touche Flèche Droite du clavier : le nom `<Right>` s'affiche dans le champ Touche.



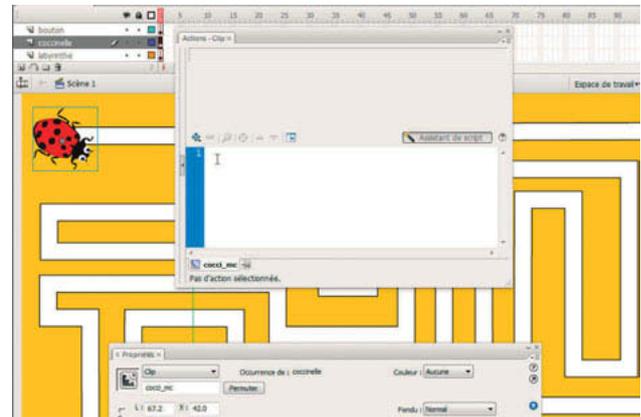
7 Répétez l'étape 4 avec le bouton de direction bas de la scène. Puis saisissez `_root.cocci_mc_y` dans le champ Variable et `_root.cocci_mc_y + 10` dans le champ Valeur, en cochant la case expression située à droite.



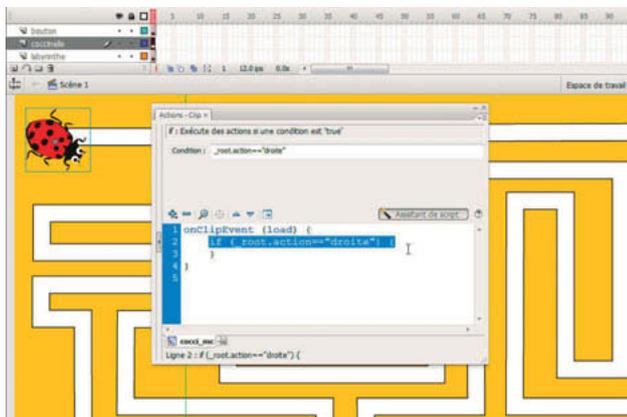
8 Cliquez ensuite sur la ligne 1 du script, cochez l'option Touche, et appuyez sur la touche Flèche Bas du clavier. Programmez les deux boutons restants sur le même principe, et associez-leur les touches Haut et Gauche.



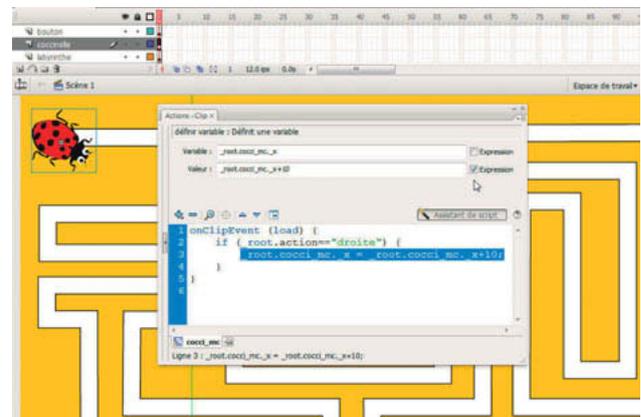
9 Lancez l'animation via le menu Contrôle>Tester l'animation : le clip peut être déplacé soit à l'aide des quatre boutons, soit en utilisant les flèches du clavier. Mais dans le premier cas, le déplacement s'effectue pas à pas.



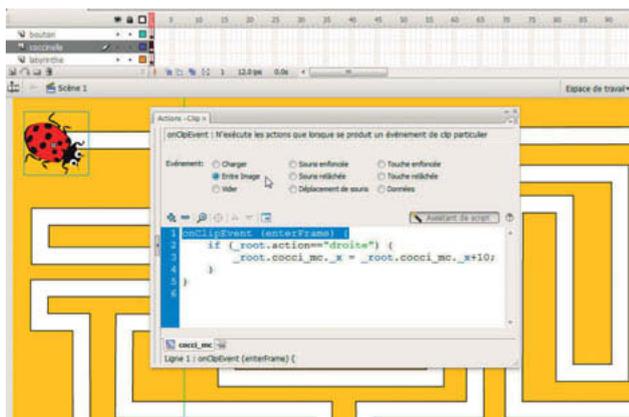
10 Pour obtenir un déplacement continu au moyen de boutons, vous allez repartir de la fin de l'étape 3 et créer un script sur l'occurrence `cocci_mc`. Sélectionnez cette dernière et rendez-vous dans le panneau Actions.



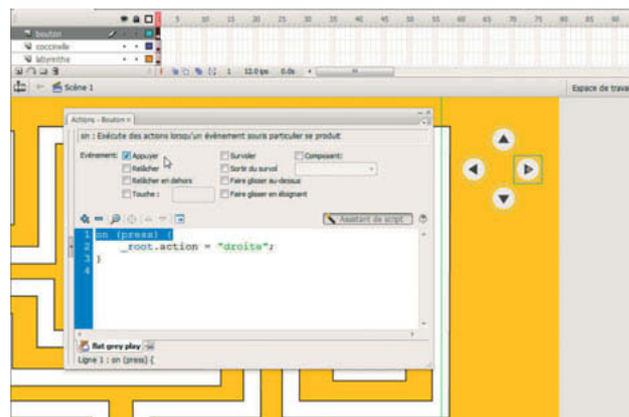
11 Sélectionnez Instructions>Conditions/boucles>if puis, dans le champ Condition, saisissez la condition suivante : `_root.action == "droite"`. Reste ensuite à définir l'action qui sera exécutée si la condition est vérifiée.



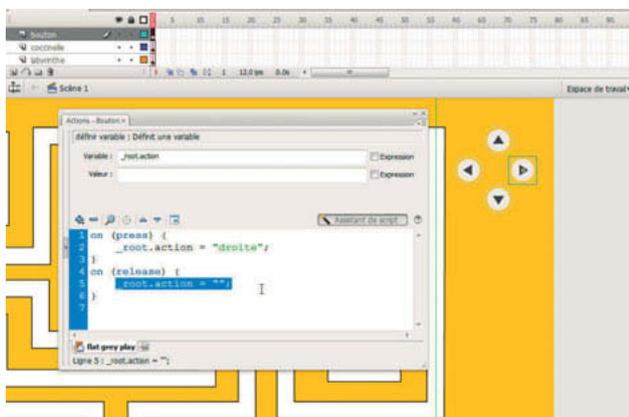
12 Cliquez sur la ligne 2 du script et insérez l'instruction `set variable` comme à l'étape 4. Saisissez les expressions `_root.cocci_mc_x` dans le champ Variable et `_root.cocci_mc_x + 10` dans le champ Valeur, puis cochez la case Expression.



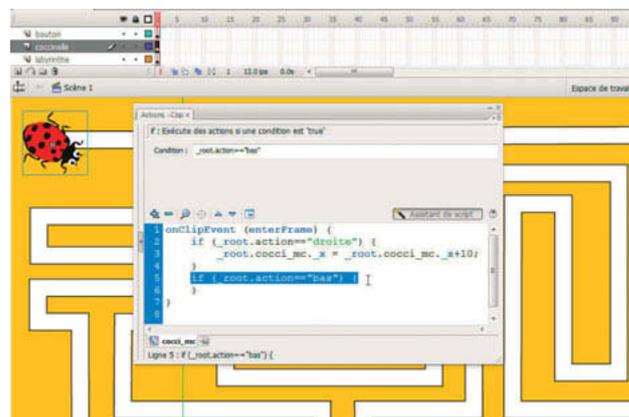
13 Pour produire une répétition automatique du script, vous devez modifier le gestionnaire d'événement du clip. Activez la ligne 1 du script et, dans le haut du panneau, cochez l'option Entre image. Sélectionnez ensuite le bouton droit de la scène.



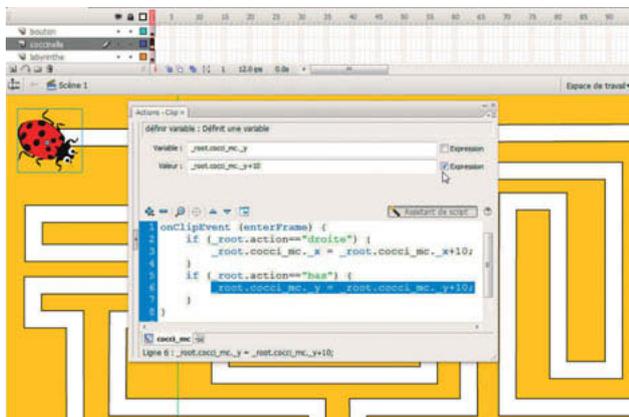
14 Dans le panneau Actions, insérez l'instruction set variable, puis saisissez `_root.action` dans le champ Variable et "droite" dans le champ Valeur. Cliquez sur la ligne 1 du script, décochez l'option Relâcher et cochez l'option Appuyer.



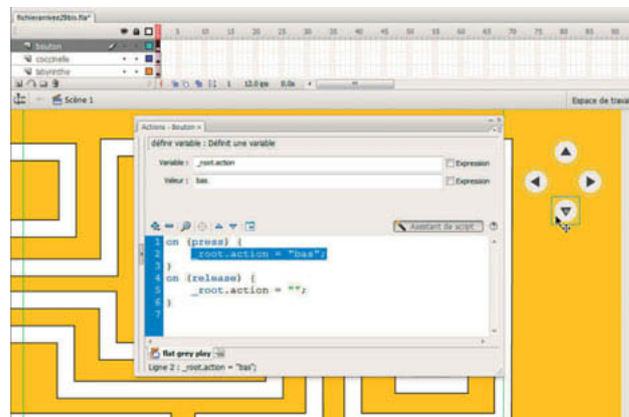
15 Cliquez ensuite sur la ligne 3 du script, insérez une nouvelle action set variable et paramétrez-la comme indiqué. Puis testez l'animation via les touches Ctrl + Entrée : tant que vous pressez le bouton droit, la coccinelle se déplace vers la droite.



16 Pour programmer le déplacement vers le bas, retournez sur l'occurrence `cocci_mc`. Cliquez sur la ligne 4 du script, insérez une instruction if (voir étape 11) et, dans le champ Condition, saisissez `:_root.action == "bas"`. Puis cliquez sur la ligne 5.



17 Insérez une instruction set variable. Saisissez l'expression `_root.cocci_mc._y` dans le champ Variable, et l'expression `_root.cocci_mc._y + 10` dans le champ Valeur en cochant sa case Expression. Sélectionnez ensuite le bouton du bas et retournez dans le panneau Actions.



18 Construisez un script identique à celui du bouton droit, en remplaçant "droite" par "bas" dans le champ Valeur (voir étapes 14 et 15). Pour finir, programmez les déplacements Gauche et Haut suivant le même principe.

Facile

Réalisation : 15 min

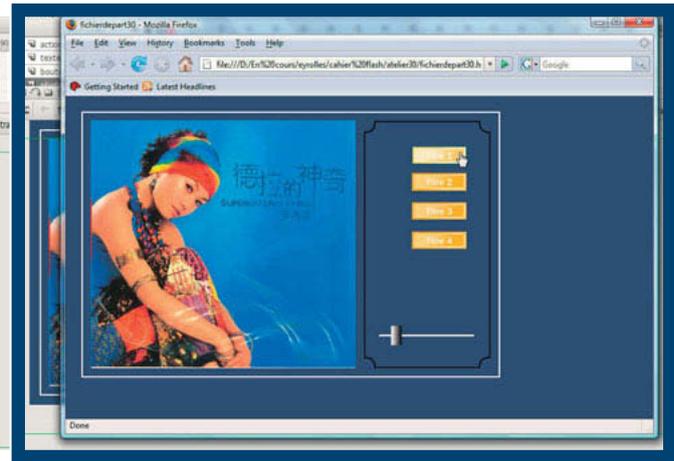
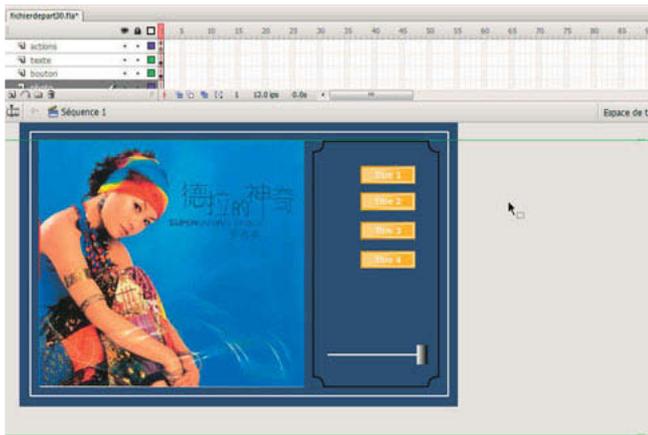
Outils utilisés :

Paramètres de publication

Publier

Aperçu avant publication

Publier une animation



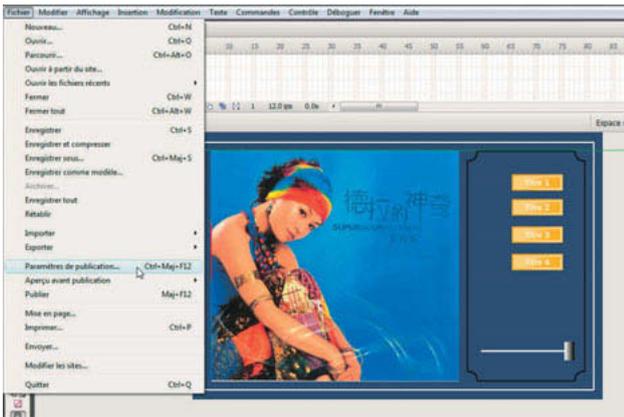
Dans les ateliers précédents, vous avez créé un certain nombre d'interfaces et d'animations que vous avez testées via le menu Contrôle > Tester l'animation. Si vous n'avez pas modifié les réglages par défaut de publication, ces tests ont généré à chaque fois un fichier .swf. Mais si ces fichiers conviennent pour des tests de fonctionnement, ils ne sont pas forcément adaptés à la publication finale de votre travail. Avant de générer les fichiers véritablement destinés à la mise en ligne, vous devrez donc

réglage les paramètres de publication afin de définir le format de sortie, les dimensions de l'animation, la version du lecteur cible, etc. Cet atelier se propose de vous expliquer comment procéder, en prenant pour exemple le lecteur MP3 réalisé au cours de l'atelier n° 18. Vous réglerez les paramètres de publication de l'animation, puis publierez le fichier .swf et sa page HTML support.

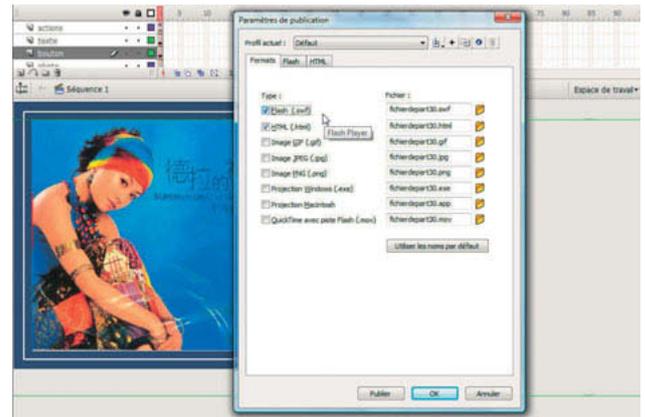


Fichier initial : fichierdepart30 fla

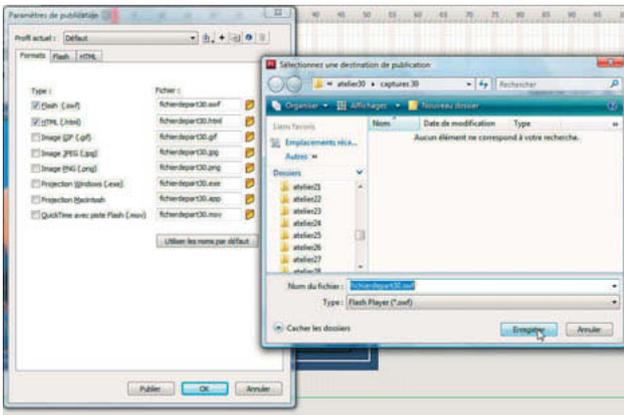
Fichier final : fichierarrivee30 fla



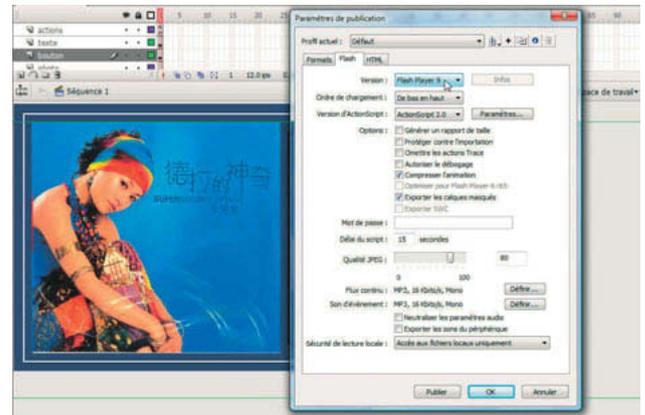
1 Ouvrez le fichier de départ et choisissez le menu Fichier>Paramètres de publication. Flash affiche une boîte de dialogue composée par défaut de trois onglets : Formats, Flash et HTML.



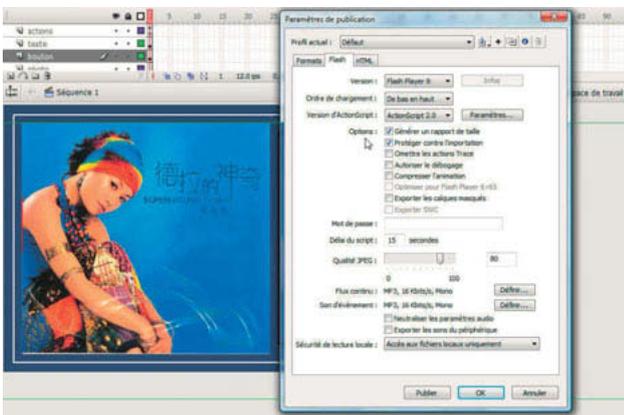
2 Cliquez sur l'onglet Formats afin d'afficher la liste des formats de publication et cochez les formats Flash et HTML : ces derniers sont tout deux nécessaires à une publication sur le Web.



3 Par défaut, les fichiers sont publiés dans le dossier contenant le fichier de travail .fla et portent le même nom. Vous pouvez modifier ces éléments, nom et dossier de destination, en cliquant sur l'icône dossier, située à droite de chaque fichier.



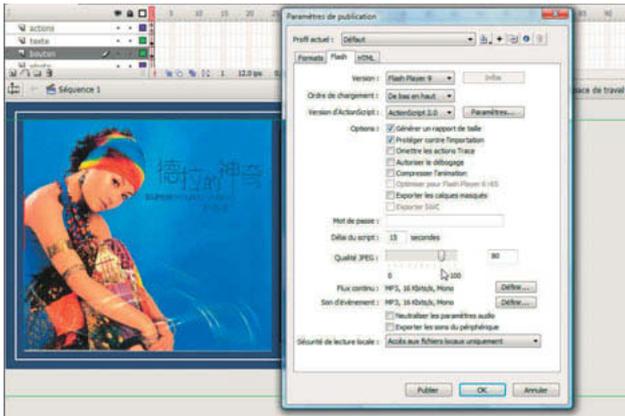
4 Cliquez ensuite sur l'onglet Flash pour régler les paramètres du fichier .swf. Choisissez d'abord la version du lecteur, Flash Player 8 ou Flash Player 9, puis la version d'ActionScript : ActionScript 2.0.



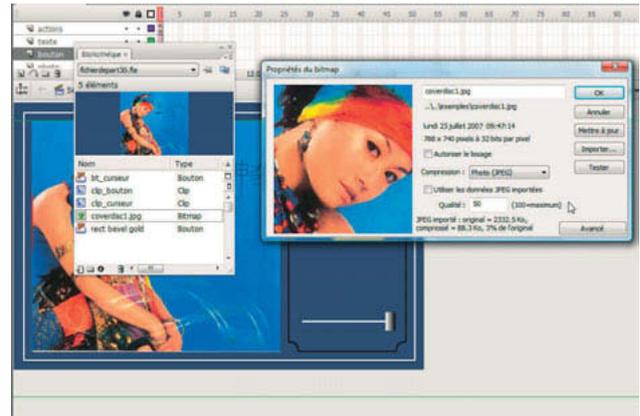
5 Dans la rubrique Options, cochez les options Générer un rapport de taille et Protéger contre l'importation. La première génère un fichier texte indiquant les poids des éléments de l'animation, la seconde protège le fichier .swf contre le piratage.

Notre suggestion

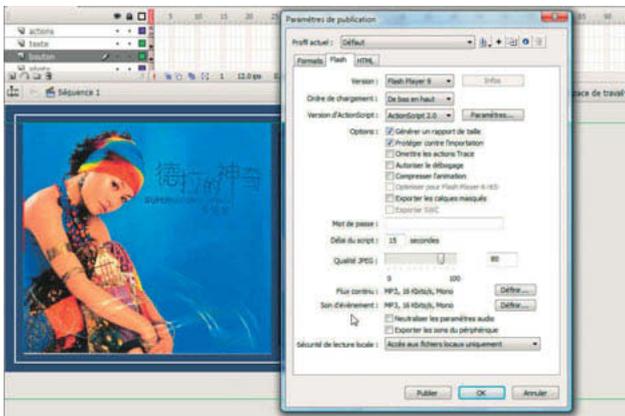
La lecture du fichier .swf dans un navigateur Web s'effectue à l'aide du lecteur Flash Player, module externe qui vient se greffer au navigateur lors de l'installation de Flash. Pour l'utilisateur ne disposant pas de Flash, le player sera installé automatiquement lors du premier affichage d'une page Web contenant un fichier .swf. Il est disponible dans différentes versions (6, 7, 8, 9), correspondant chacune à une version de Flash.



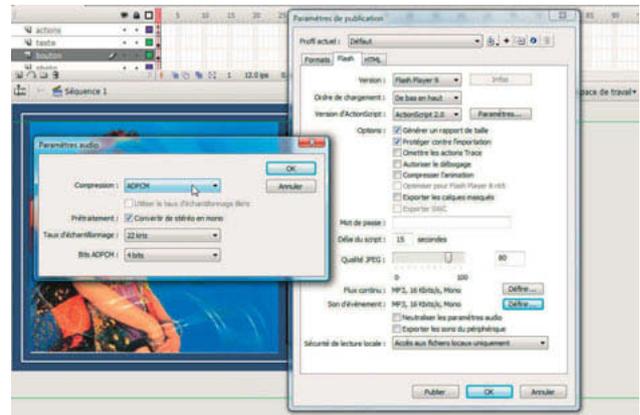
6 La photo importée dans l'animation sera traitée par défaut en JPEG et incorporée dans le fichier .swf. Dans le champ Qualité JPEG, saisissez 80 : ce réglage s'appliquera à toutes les images du document. Validez par le bouton OK.



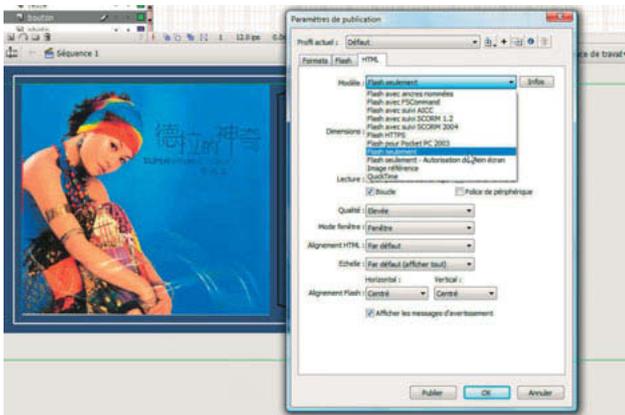
7 Flash permet de régler les paramètres d'exportation pour chaque image bitmap. Dans le panneau Bibliothèque, double-cliquez sur l'icône de l'image à traiter et, dans la boîte de dialogue, réglez ses options de compression comme indiqué.



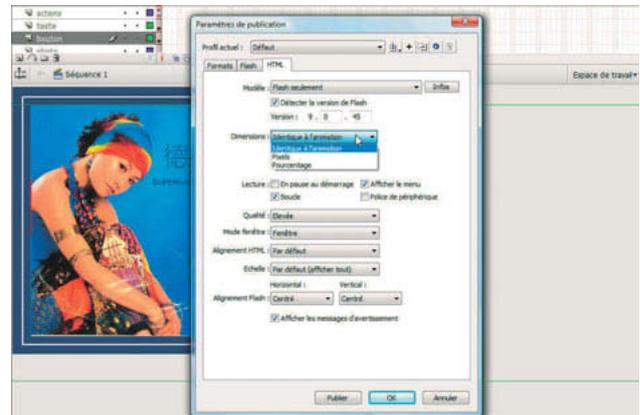
8 Ouvrez de nouveau le menu Fichier>Paramètres de publication et cliquez sur l'onglet Flash. Si votre animation incorpore des sons, utilisez les boutons Définir des rubriques Flux continu et Son d'événement pour ajuster la qualité de sortie du son.



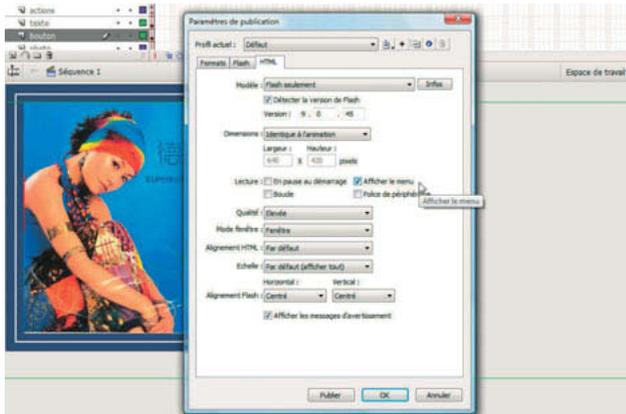
9 Par exemple, pour le son du bouton de l'atelier n° 14, cliquez sur le bouton Définir de la rubrique Son d'événement et fixez la Compression à ADPCM. Pour les ateliers n° 18, 20 et 30, qui exploitent des sons externes, aucun réglage n'est nécessaire.



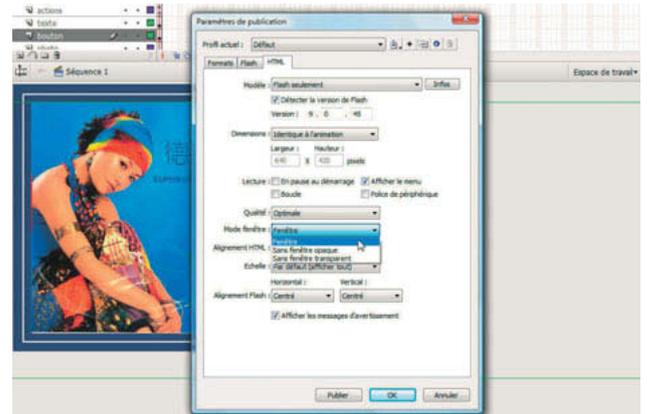
10 Cliquez ensuite sur l'onglet HTML : choisissez Flash seulement comme Modèle, et cochez l'option Détecter la version de Flash. Un script de détection et d'installation automatique du lecteur sur le navigateur client sera ainsi généré.



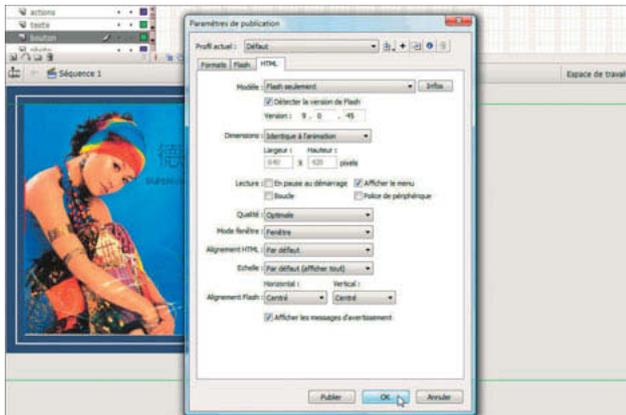
11 Dans la rubrique Dimensions, choisissez Identique à l'animation pour publier l'animation à sa taille réelle. Si vous souhaitez que la taille du fichier s'adapte automatiquement à celle de la fenêtre du navigateur, choisissez Pourcentage.



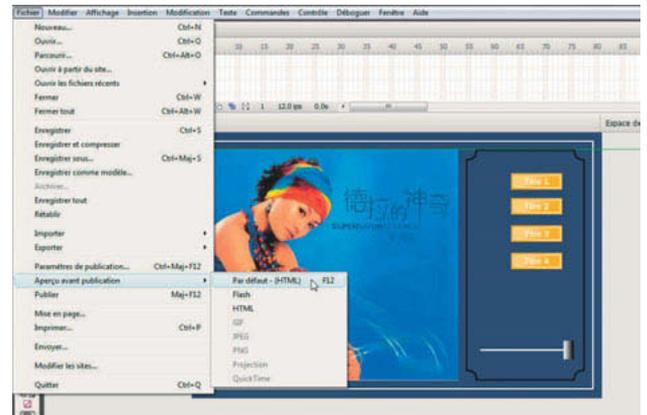
12 Dans la rubrique Lecture, cochez Afficher le menu, afin d'activer le menu contextuel de Shockwave pour le navigateur client. Remarquez les options En pause au démarrage et Boucle, qui permettent de modifier le comportement de l'animation.



13 Choisissez ensuite Optimale comme Qualité et Fenêtre comme Mode fenêtre. Notez qu'en choisissant l'option Sans fenêtre transparent, l'animation serait publiée avec un fond transparent, ce qui permettrait de la placer par-dessus un autre contenu HTML.



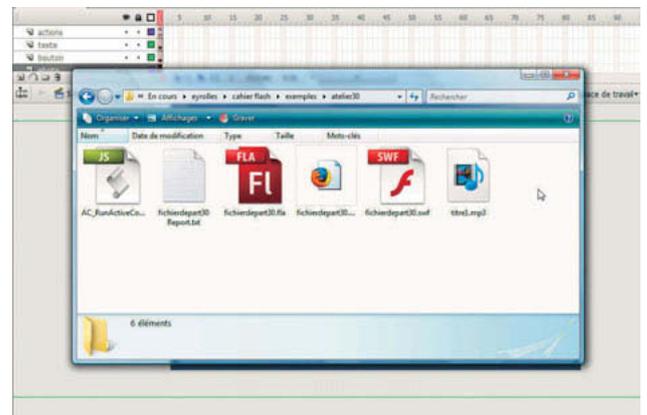
14 Une fois l'ensemble des paramètres réglés, cliquez sur le bouton OK pour enregistrer ces réglages dans votre document de travail, ou bien sur le bouton Publier pour générer immédiatement les fichiers export.



15 Si vous avez choisi de remettre à plus tard la publication, sachez que vous pourrez tester votre fichier en allant dans le menu Fichier>Aperçu avant publication, qui reprend les réglages que vous venez de définir.



16 Lorsque votre fichier est prêt pour la publication, allez dans le menu Fichier>Publier : Flash génère les fichiers selon les réglages que vous avez définis dans la boîte de dialogue Paramètres de publication.



17 Il ne reste plus qu'à mettre en ligne votre travail à l'aide de votre utilitaire FTP habituel. N'oubliez pas de placer également sur le serveur les fichiers médias externes, sons ou images, utilisés dans l'animation.

Facile

Réalisation : 15 min

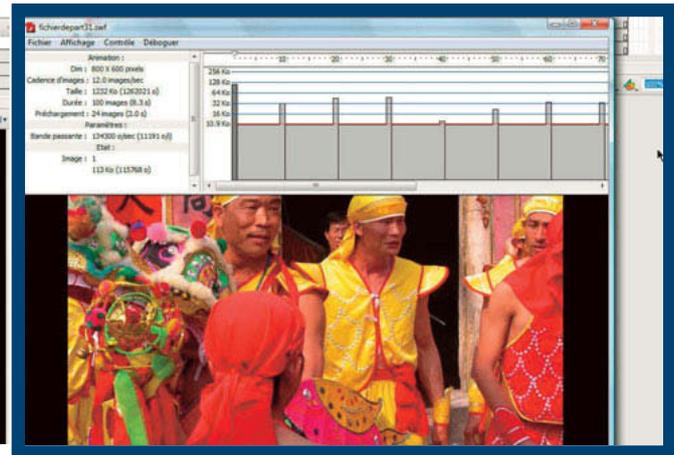
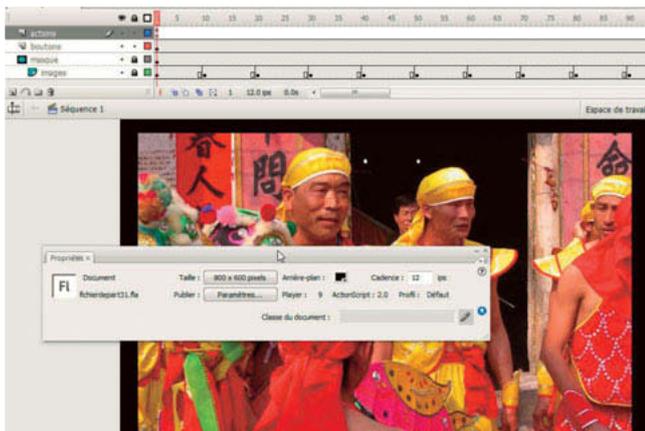
Outils utilisés :

Tester l'animation

Testeur de bande passante

Simuler le téléchargement

Contrôler un téléchargement



Le poids d'un fichier .swf dépend des éléments que vous aurez utilisés dans votre document de travail .fla. Si vous n'exploitez que des tracés vectoriels et du texte, votre fichier restera sans doute sous la barre des 50 Ko. En revanche, si vous avez incorporé du son ou des images bitmap, le poids du fichier export augmentera rapidement et risque de provoquer des problèmes de lecture pour l'utilisateur final. Mais avant d'envisager une solution à ce type de problème, vous devez d'abord tester le comportement de l'animation dans des conditions

réelles (ou simulées) : c'est ce que propose Flash via son testeur de bande passante, accessible à partir de la fenêtre de test en Shockwave. Dans cet atelier, vous allez ainsi travailler sur une copie de la galerie de photos de l'atelier n° 13. Vous analyserez le graphique de téléchargement de l'animation, afin de déterminer s'il faut définir un système de pré-chargement (voir atelier n° 32).

 **Fichier initial :** fichierdepart31.fl



1 Après avoir ouvert le fichier de départ, lancez le test en Shockwave, via le menu Contrôle>Tester l'animation. Dans la barre de menus de la fenêtre de test, déroulez le menu Affichage et choisissez Testeur de bande passante.



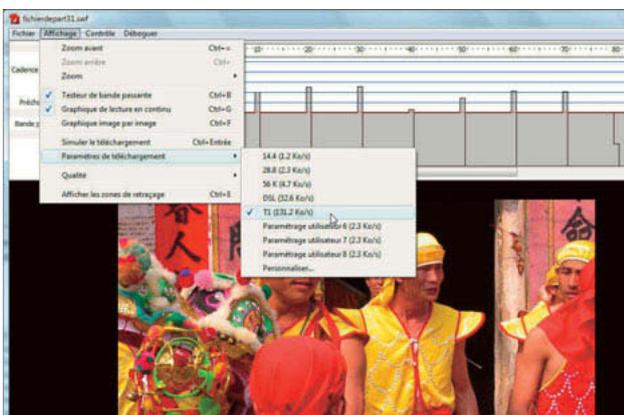
2 La partie supérieure de la fenêtre comporte un graphique représentant la répartition du chargement des données sur les 100 images du scénario. Ce graphique comprend 10 pics correspondant aux 10 images bitmap de la galerie.



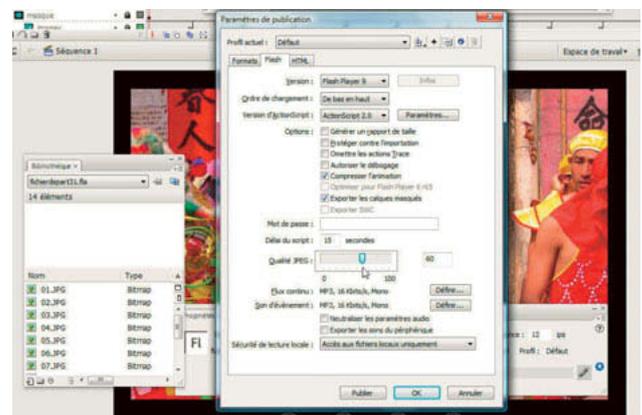
3 Lancez la commande Affichage>Simuler le téléchargement : Flash recharge l'animation dans la fenêtre de test en simulant cette fois une connexion réelle à un serveur, avec un réglage de bande passante par défaut. Patientez le temps de la simulation.



4 Vous noterez que la lecture de l'animation est stoppée avant chaque nouvelle photo. Vous pouvez suivre la progression du chargement de données qui s'affiche en vert au-dessus du graphique, et à gauche, dans la zone d'informations.



5 Revenez dans le menu Affichage et choisissez Paramètres de téléchargement>T1 (131.2 Ko/s) pour simuler une connexion haut débit : le profil du graphique est modifié, la hauteur des pics a été réduite. Relancez la commande Simuler le téléchargement.



6 On constate que, même avec une connexion haut débit, la lecture de l'animation reste saccadée. Il faut donc réduire le poids des images en modifiant les paramètres de publication (voir atelier n° 30), ou utiliser un preloader (voir atelier n° 32).

Difficile

Réalisation : 30 min

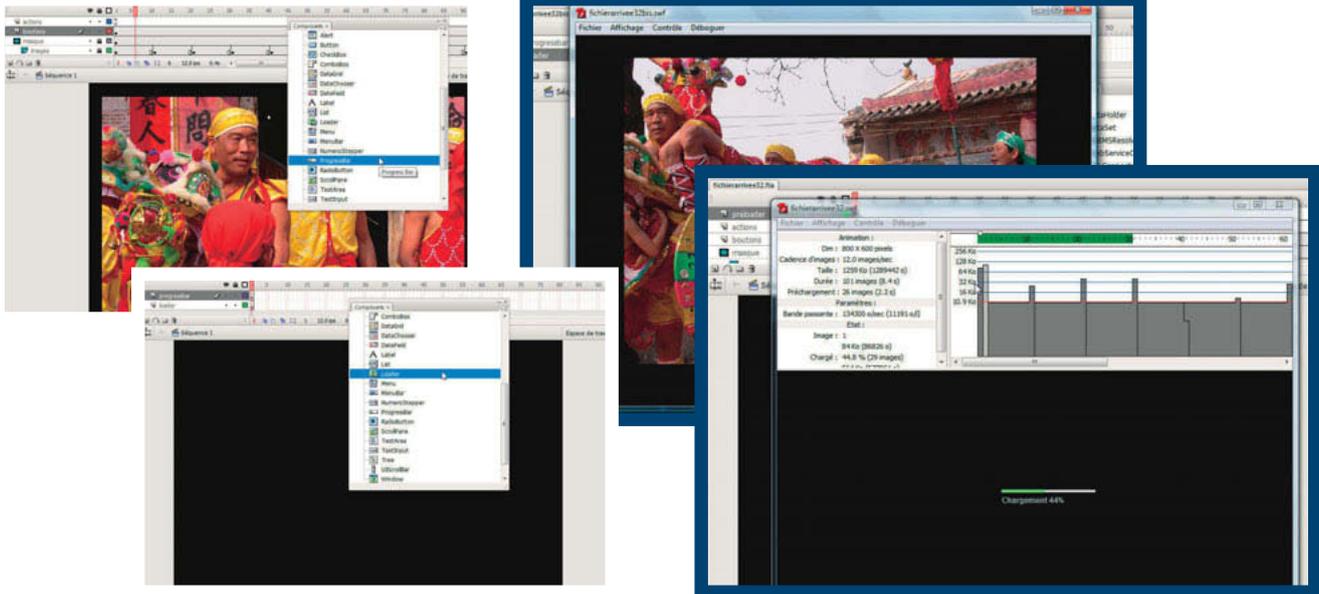
Outils utilisés :

Composant ProgressBar

Composant Loader

Simuler le téléchargement

Créer un preloader



Dans l'atelier précédent, vous avez analysé le graphique de chargement d'une animation, pour déterminer s'il était nécessaire de charger l'ensemble des données avant de lancer la lecture de l'animation. Si c'est le cas, vous devrez alors installer un système de préchargement, appelé aussi preloader, qui chargera les données de l'animation avant le démarrage de l'animation. L'objectif de cet atelier est de

construire un tel système à l'aide du composant ProgressBar, qui a une double fonctionnalité : d'une part, il gère le chargement des données et lance une action (comme la lecture de l'animation) lorsqu'il en détecte la fin ; d'autre part, il affiche en continu le pourcentage des données chargées.

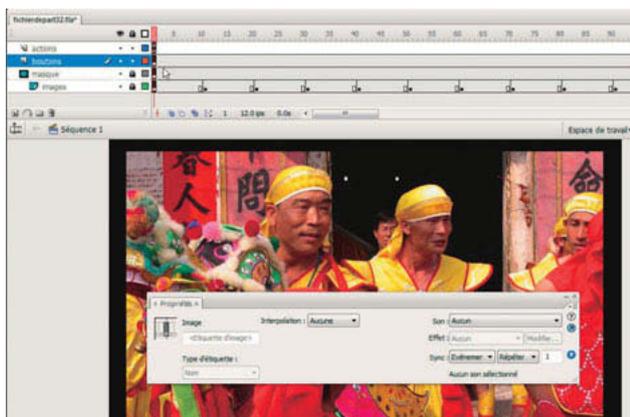
Tout d'abord, vous exploiterez ce composant pour gérer le préchargement de la galerie de photos de l'atelier n° 13. Puis vous utiliserez le composant ProgressBar associé au composant Loader pour mettre en œuvre une autre solution de préchargement, exploitable avec un fichier externe.

Fichiers initiaux : fichierdepart32 fla ;

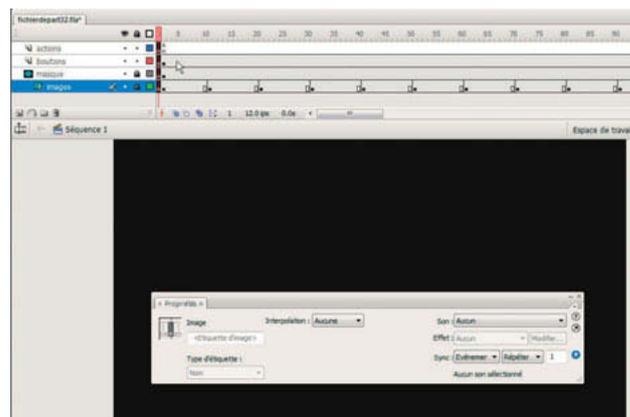
fichierdepart32bis fla ; photo1.jpg

Fichiers finaux : fichierarrivee32 fla ;

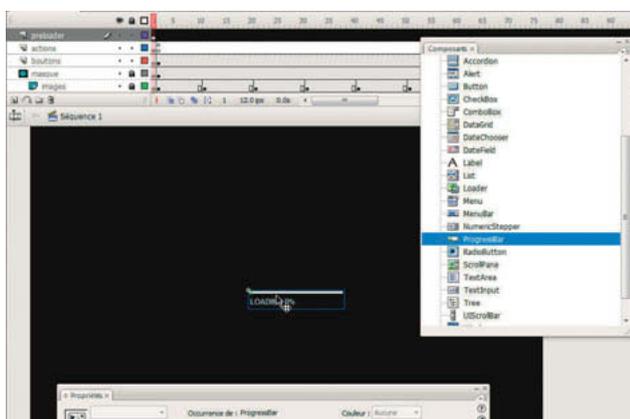
fichierarrivee32bis fla



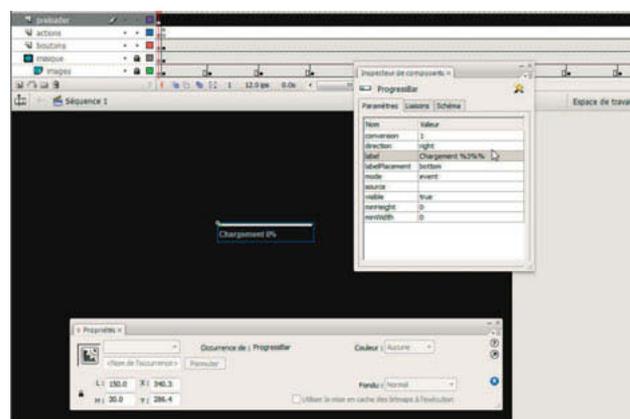
1 Ouvrez le fichier initial fichierdepart32.fla et rendez-vous dans le scénario. À l'aide d'un cliquer-glisser, sélectionnez l'image 1 sur l'ensemble des calques et décalez-la vers l'image 2.



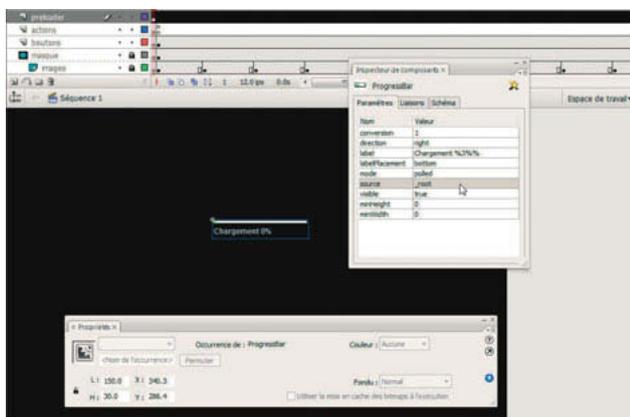
2 Cette opération génère une image-clé vide sur l'ensemble des calques de l'animation, ce qui va vous permettre d'insérer le composant ProgressBar. Placez-vous sur l'image 1.



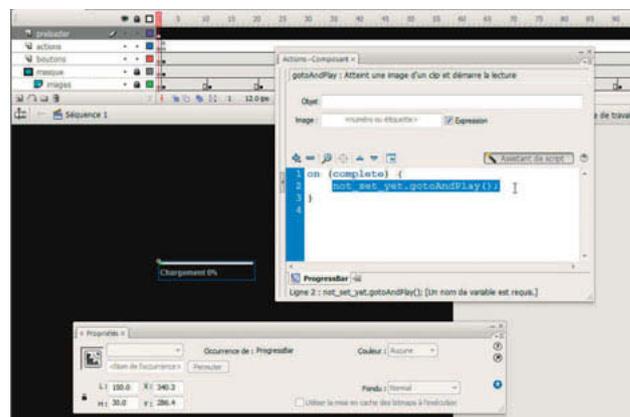
3 Insérez un nouveau calque au sommet de la pile de calques et nommez-le «preloader». Affichez ensuite le panneau Composants. Dans la catégorie User Interface, sélectionnez le composant ProgressBar et faites-le glisser sur la scène.



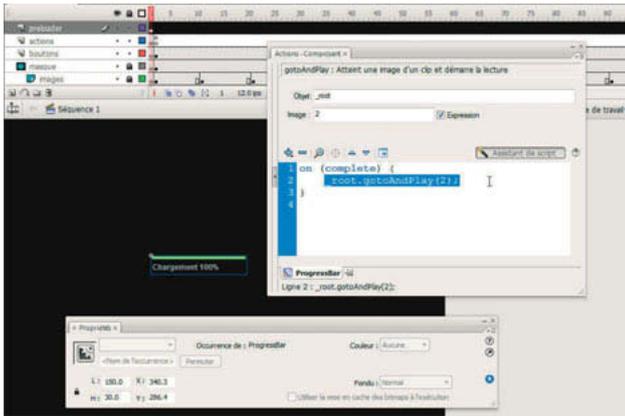
4 Affichez ensuite l'inspecteur de composants afin de régler ses paramètres. Activez l'option label et remplacez LOADING par Chargement sans effacer les autres caractères.



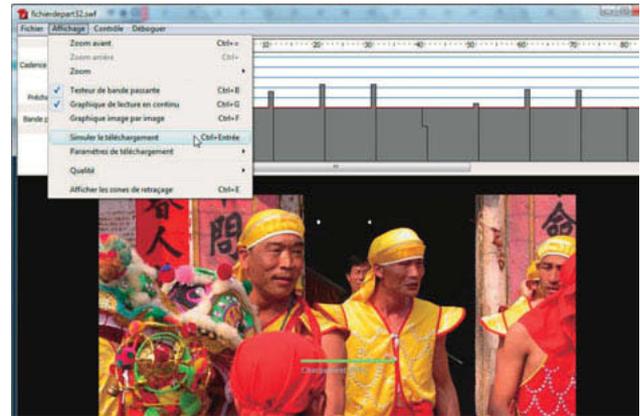
5 Sélectionnez l'option mode et choisissez polled dans le menu déroulant. Puis activez l'option source et, dans la partie droite du panneau, saisissez _root afin d'indiquer au composant qu'il s'agit d'évaluer le chargement du scénario principal.



6 Vous devez maintenant définir une action sur ce composant, qui se déclenchera lorsque le chargement sera terminé. Affichez le panneau Actions et choisissez le menu Classes ActionScript 2.0>Animation>MovieClip>Méthodes>gotoAndPlay.



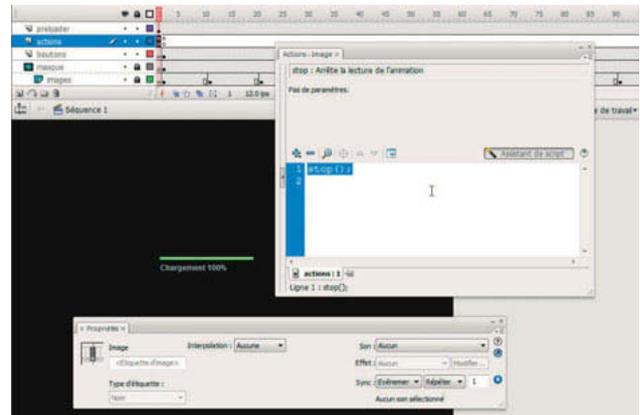
7 Dans la partie haute du panneau, saisissez `_root` dans le champ `Objet` et `z` dans le champ `Image`. Ce réglage indique que la lecture du scénario principal doit reprendre à partir de l'image 2.



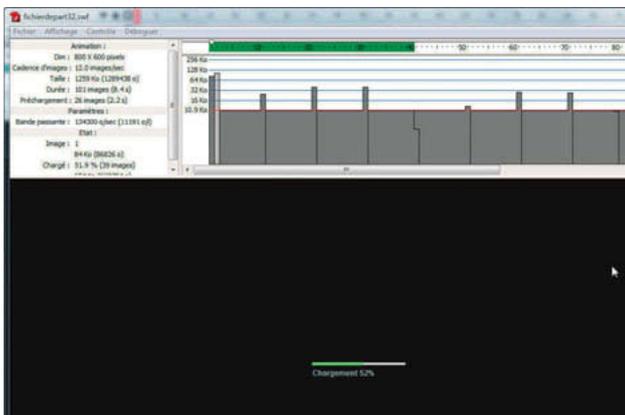
8 Pour tester le fonctionnement du composant, appuyez sur les touches `Ctrl + Entrée`. Dans la fenêtre de test, allez dans le menu `Affichage > Simuler le téléchargement`.



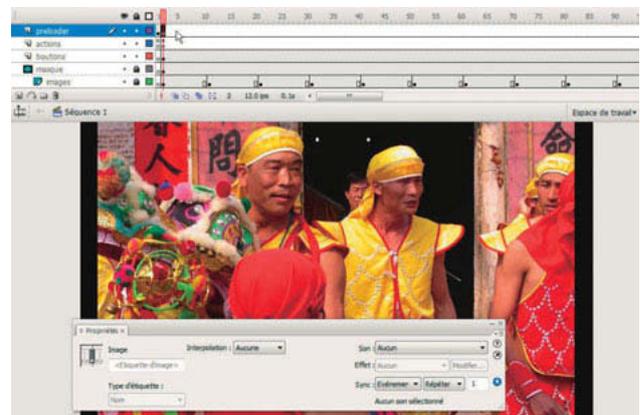
9 Le composant `ProgressBar` affiche bien la progression du chargement des données dans la fenêtre de test. Cependant, la première photo de la galerie apparaît avant que le chargement ne soit terminé. Il faut donc stopper l'animation sur l'image 1.



10 Refermez la fenêtre de test, revenez dans le scénario et sélectionnez l'image 1 du calque actions. Dans le panneau Actions (raccourci `F9`), insérez l'action `Fonctions globales > Contrôle du scénario > stop`.



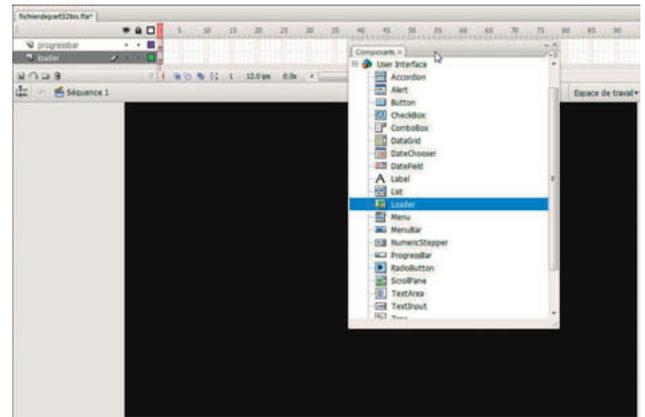
11 Relancez le test en `Shockwave` et simulez de nouveau le préchargement des données via le menu `Affichage > Simuler le téléchargement` : cette fois, l'écran noir affichant la barre de progression reste visible jusqu'à la fin du chargement des données.



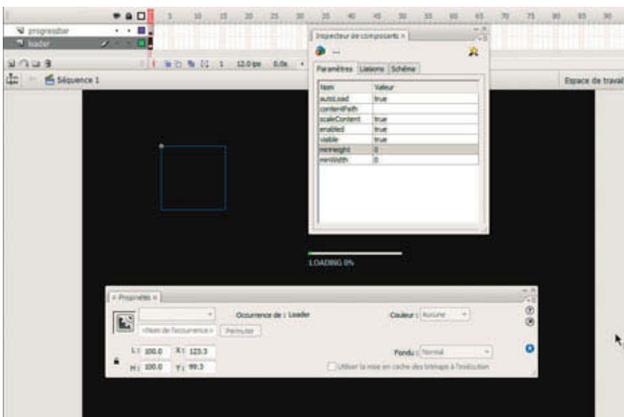
12 Il reste un dernier problème à corriger : une fois le chargement terminé, la barre de progression demeure visible. Pour la masquer, sélectionnez l'image 2 du calque `preloader` et insérez une image-clé vide à l'aide du raccourci `F7`.



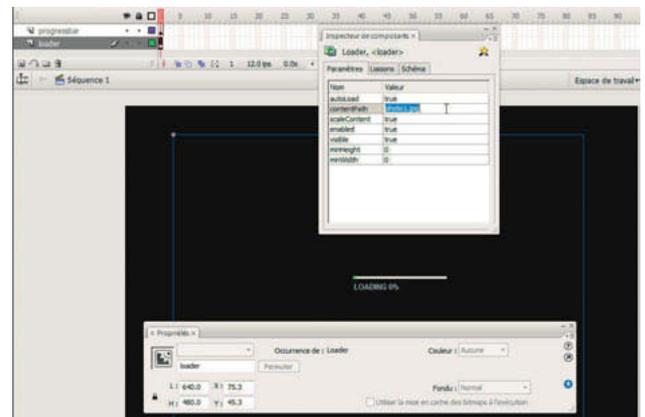
13 Testez encore une fois le préchargement en allant dans le menu Affichage>Simuler le préchargement. À présent, la barre de progression disparaît dès la fin du chargement.



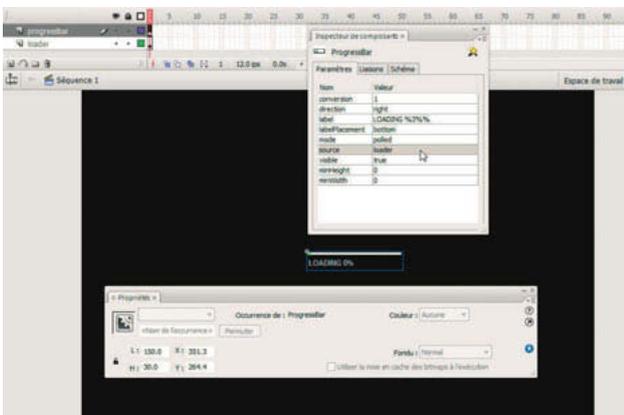
14 Pour gérer le préchargement d'un média lourd ou d'un fichier .swf externe, vous allez exploiter le composant ProgressBar associé à Loader, version simplifiée du composant ScrollPane (voir atelier n° 27). Ouvrez le fichier fichierdepart32bis fla.



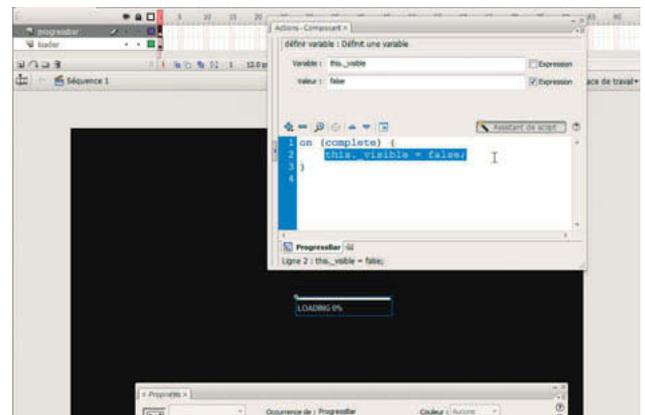
15 Placez-vous sur le calque progressbar et insérez dans la scène le composant ProgressBar. Activez ensuite le calque loader et insérez le composant Loader. Puis affichez l'inspecteur de composants.



16 Sur la scène, sélectionnez l'occurrence du composant Loader. Dans le panneau Propriétés, nommez-la « loader » et donnez-lui pour dimensions 640 par 480 pixels. Dans l'inspecteur de composants, saisissez photo1.jpg pour l'option contentPath.



17 Sélectionnez l'occurrence du composant ProgressBar. Dans l'inspecteur de propriétés, choisissez polled dans le menu déroulant de l'option mode. Donnez à l'option source la valeur loader, afin de lier la barre de progression à l'occurrence loader.



18 Dans le panneau Actions, insérez l'instruction set variable. Saisissez this._visible dans le champ Variable, et false dans le champ Valeur en cochant sa case Expression. Lancez la simulation du téléchargement dans la fenêtre de test.

Facile

Réalisation : 10 min

Outils utilisés :

Paramètres de publication

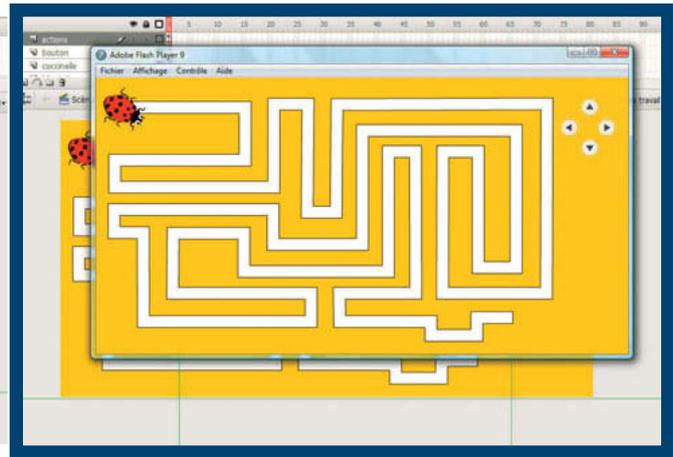
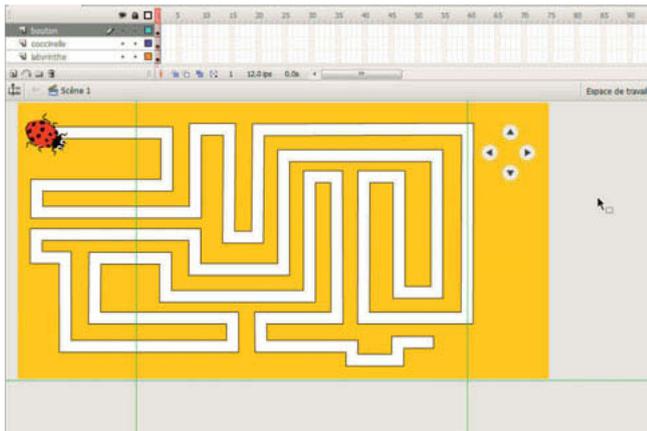
Projection Macintosh

Projection Windows

fsccommand

fullscreen

Créer un projecteur autonome



Outre SWF, format de publication par défaut, Flash permet d'exporter une animation dans d'autres formats tels que JPEG, PNG, QuickTime... mais aussi sous la forme d'un projecteur autonome. Ce format d'export un peu particulier offre la possibilité de diffuser une application Flash (jeu, diaporama, etc.) pouvant être lue sans lecteur adapté. En outre, il dispose d'un affichage plein écran, ce que ne proposent pas les navigateurs Web.

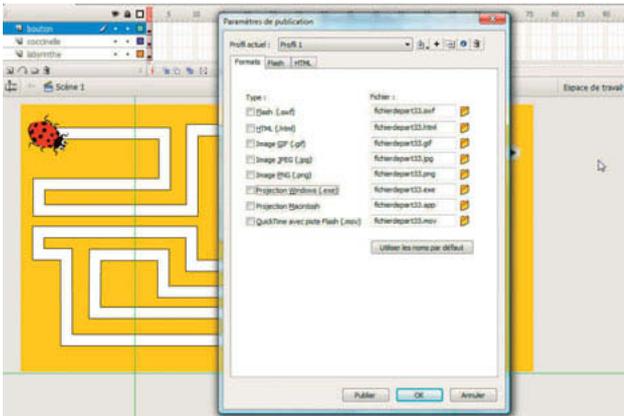
Dans cet atelier, vous allez travailler à partir d'une copie du jeu du labyrinthe, étudié dans

l'atelier n° 29. Vous publierez cette animation sous la forme d'un projecteur Mac ou Windows, puis vous insérerez une action d'image dans le scénario pour obtenir un affichage plein écran.

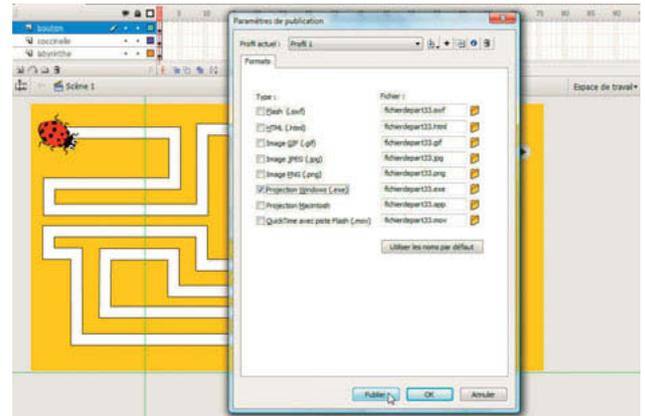


Fichier initial : fichierdepart33 fla

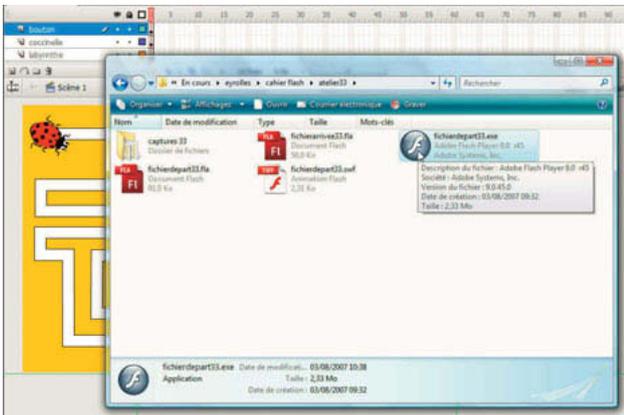
Fichier final : fichierarrivee33 fla



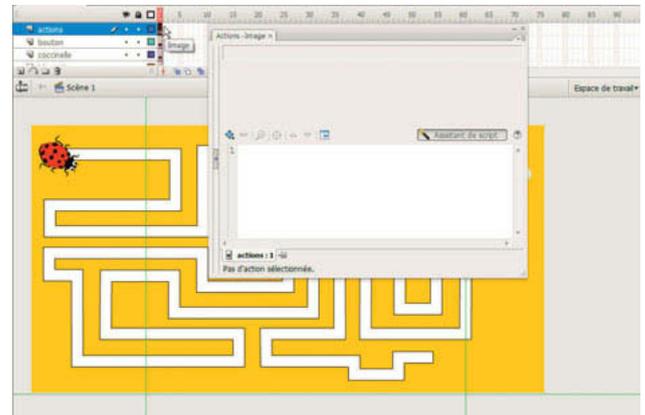
1 Une fois le fichier initial ouvert, allez dans le menu Fichier>Paramètres de publication. Dans la boîte de dialogue qui apparaît, activez l'onglet Formats et décochez les options Flash et HTML.



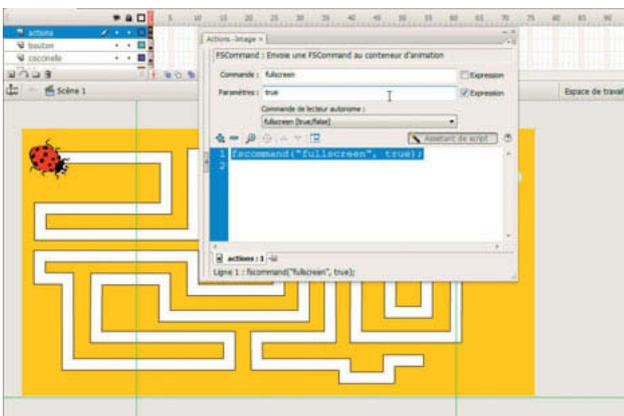
2 Cochez l'option Projection Windows, ou bien Projection Macintosh sur Mac. Cliquez sur le bouton Publier, puis sur le bouton OK pour refermer la boîte de dialogue.



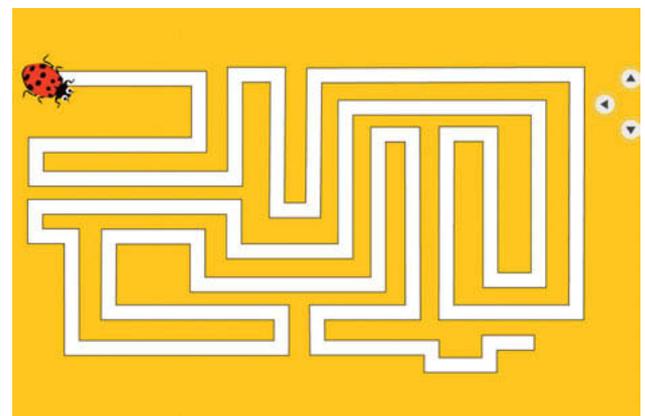
3 Ouvrez ensuite le dossier contenant le fichier initial fichierdepart33.flc. Flash y a généré une nouvelle application : le projecteur autonome. Testez-le en double-cliquant sur son icône.



4 Afin de programmer l'affichage plein écran du projecteur, revenez dans Flash. Insérez un nouveau calque en haut de la pile dans le scénario et nommez-le « actions ». Sélectionnez son image 1 et affichez le panneau Actions (raccourci F9).



5 Dans le panneau Actions, choisissez Fonctions globales>Navigateur/réseau>fsccommand. Saisissez les expressions fullscreen dans le champ Commande et true dans le champ Paramètres. Cochez la case Expression en regard de ce dernier champ.



6 Pour tester l'affichage plein écran, vous devez republier le projecteur. Pour cela, allez dans le menu Fichier>Publier, puis revenez dans votre dossier de travail et lancez le nouveau projecteur par un double-clic.

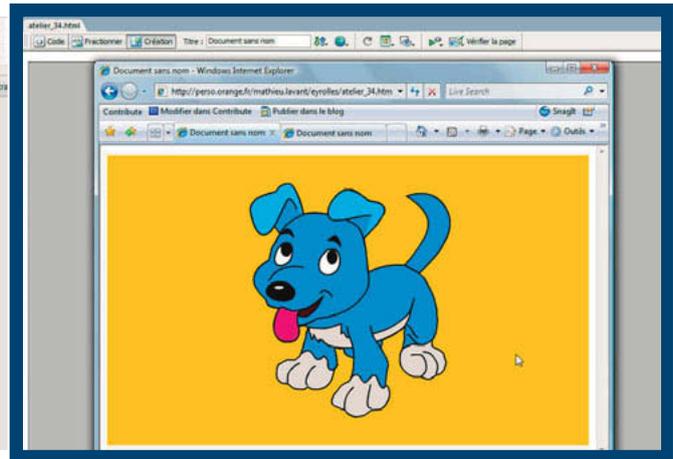
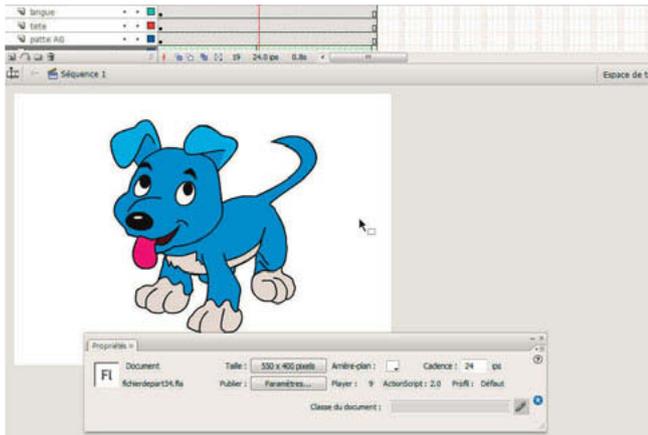
Publier un contenu Flash avec Dreamweaver

Assez facile

Réalisation : 20 min

Outils utilisés :

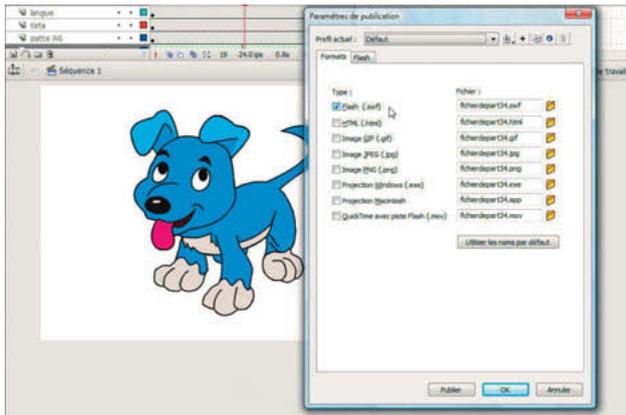
Paramètres de publication
Publier



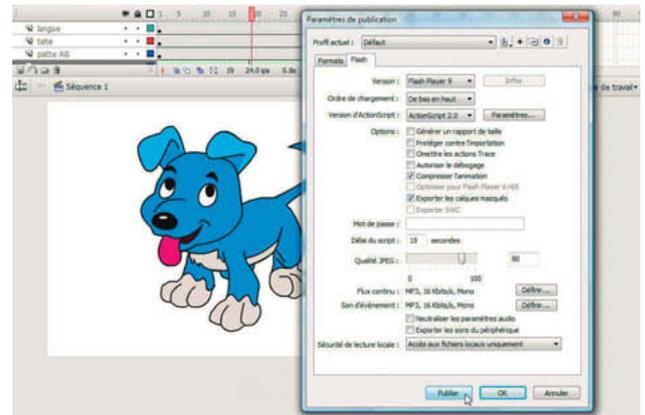
Comme vous l'a montré l'atelier n° 30, Flash permet de générer directement une page HTML contenant un fichier .swf, prête pour la mise en ligne. Mais il n'intègre ni outils de gestion de pages HTML, ni client FTP. En revanche, si vous possédez Dreamweaver sur votre ordinateur, vous disposez d'une application qui est à la fois un outil de mise en page Web, un gestionnaire de sites et un client FTP. Dans cet atelier (qui ne concerne que les possesseurs de Dreamweaver), vous allez donc

exploiter Dreamweaver pour intégrer un fichier .swf dans une page HTML : vous commencerez par définir une structure de site, puis vous créerez une page HTML dans laquelle vous placerez le fichier .swf publié à partir de Flash. Enfin, vous vous connecterez au serveur hébergeant votre site Web personnel et, à l'aide de l'interface de téléchargement de Dreamweaver, vous y placerez cette nouvelle page.

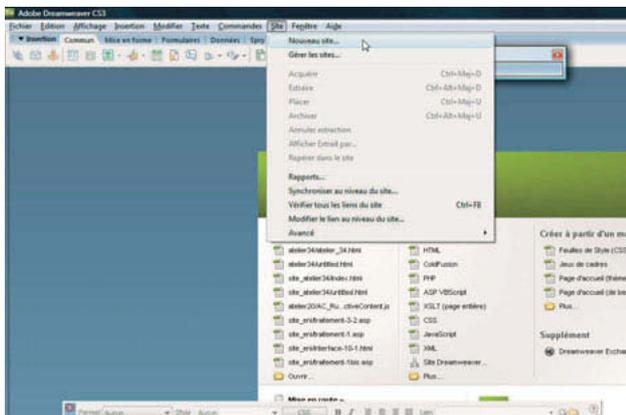
Fichier initial : fichierdepart34 fla



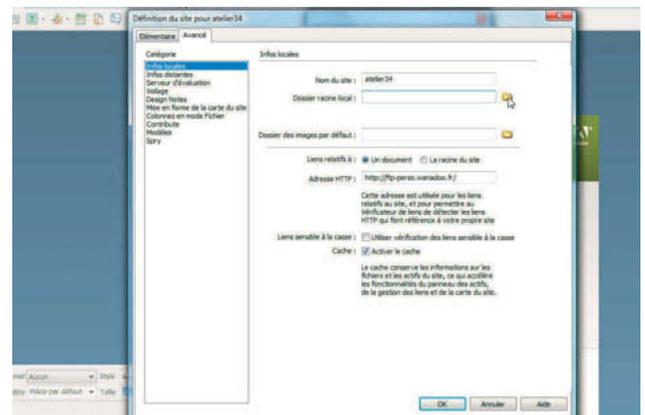
1 Ouvrez le fichier d'origine, puis allez dans le menu Fichier>Paramètres de publication. Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, cliquez sur l'onglet Formats, cochez l'option Flash et décochez les autres options.



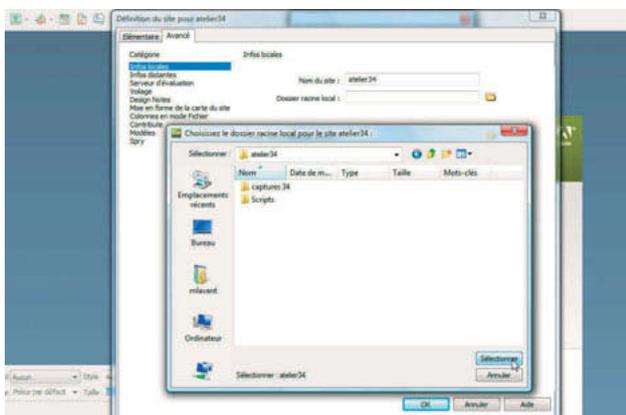
2 Dans l'onglet Flash, choisissez Flash Player 9 comme Version, et ActionScript 2.0 comme Version d'ActionScript. Cliquez ensuite sur le bouton Publier pour générer le fichier .swf, puis refermez la boîte de dialogue en cliquant sur OK.



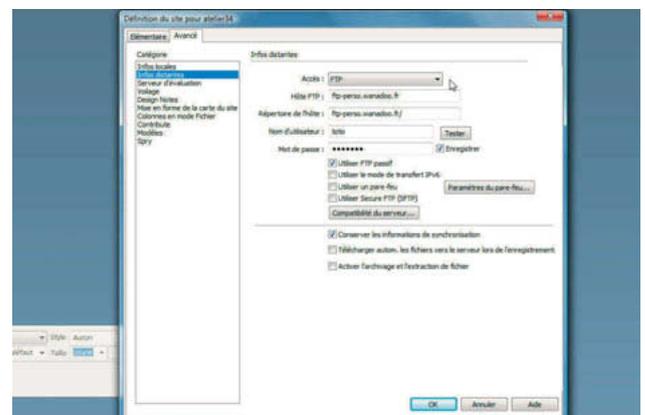
3 Pour la suite des opérations, vous allez travailler dans Dreamweaver. Votre première tâche sera de définir un site afin de gérer vos pages HTML et de les mettre en ligne. Après avoir lancé l'application, allez dans le menu Site>Nouveau site.



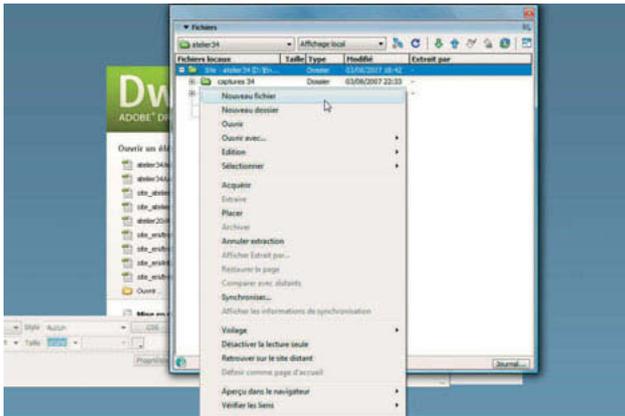
4 Dans la boîte de dialogue Définition du site, cliquez sur l'onglet Avancé. Activez la catégorie Infos locales et saisissez atelier34 dans le champ Nom du site. Puis cliquez sur l'icône dossier de la rubrique Dossier racine local.



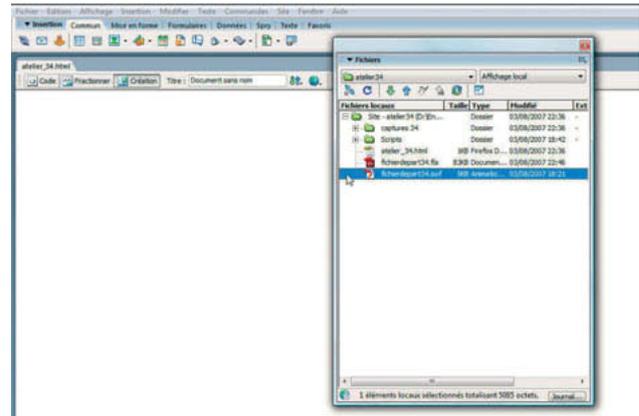
5 Naviguez jusqu'au dossier dans lequel vous avez copié les éléments de l'atelier n° 34, ouvrez-le et cliquez sur le bouton Sélectionner. De retour dans la boîte de dialogue Définition du site, cliquez sur Infos distantes, à gauche du panneau.



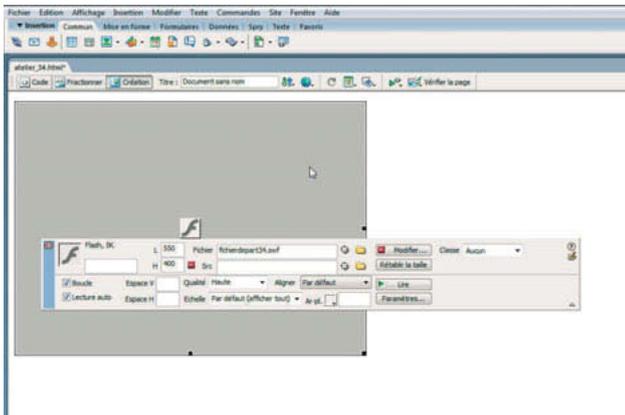
6 Dans la partie droite du panneau, choisissez Accès dans le menu déroulant du champ FTP. Dans le champ Hôte FTP, saisissez l'adresse du serveur, puis complétez les autres champs avec les informations fournies par votre hébergeur. Cliquez sur OK.



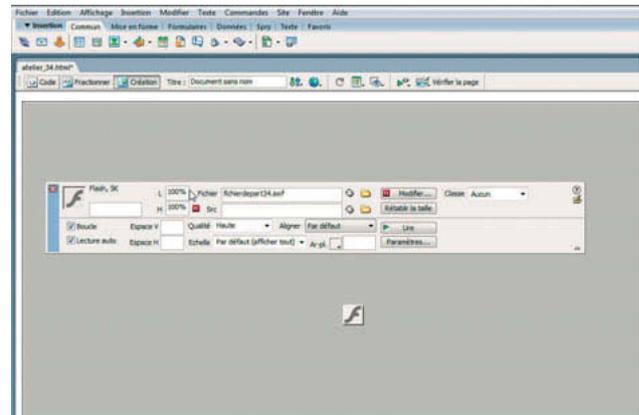
7 À l'aide du raccourci F8, affichez le panneau Fichiers, puis cliquez droit dans le panneau pour afficher le menu contextuel : choisissez Nouveau fichier. Nommez le fichier « atelier_34.html ».



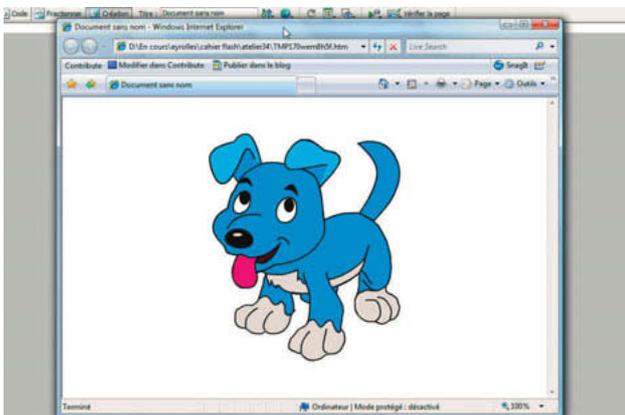
8 Ouvrez le fichier atelier_34.html que vous venez de créer en double-cliquant sur son icône. Puis sélectionnez le fichier fichierdepart34.swf dans le panneau Fichiers et faites-le glisser sur cette page HTML.



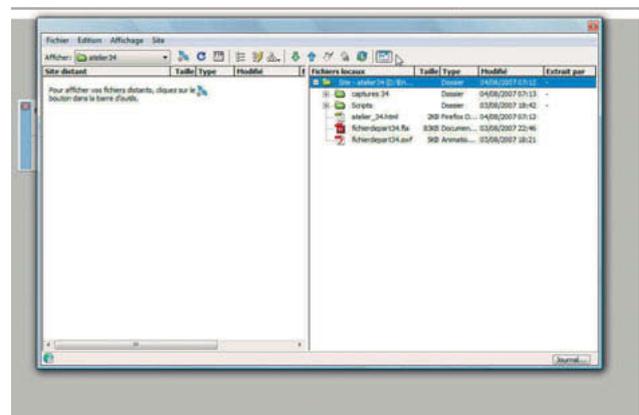
9 Si la boîte de dialogue Attributs d'accessibilité s'ouvre alors, refermez-la à l'aide du bouton Annuler, puis affichez le panneau Propriétés via le menu Fenêtre pour régler les paramètres Shockwave.



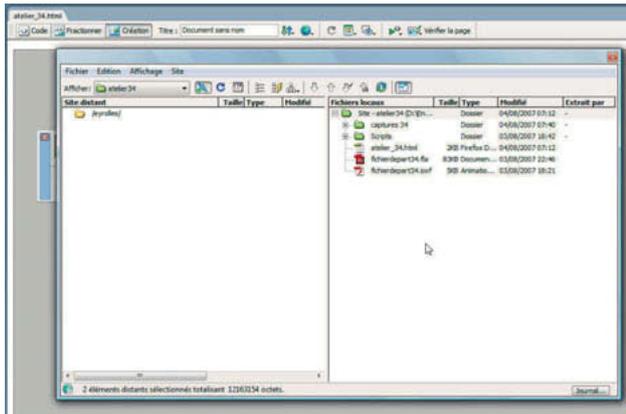
10 Dans la partie gauche du panneau, cochez ou décochez les options Boucle et Lecture auto selon vos besoins. Si vous souhaitez que l'animation s'adapte à la taille de la page HTML, saisissez 100 % dans les champs L et H.



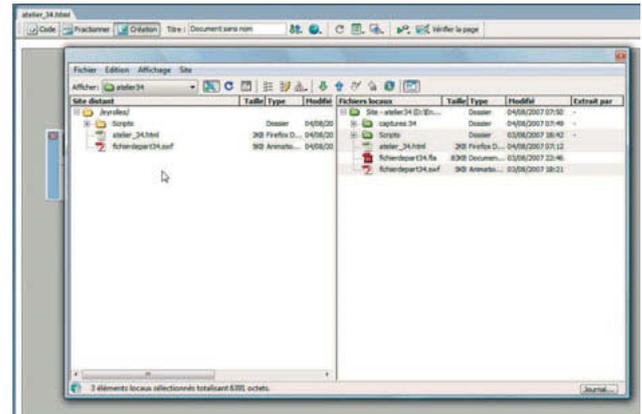
11 Pour prévisualiser la page dans le navigateur Web, appuyez sur la touche F12. Si rien ne se passe, allez dans le menu Fichier>Aperçu dans le navigateur>Modifier la liste des navigateurs. Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, cliquez sur le bouton +.



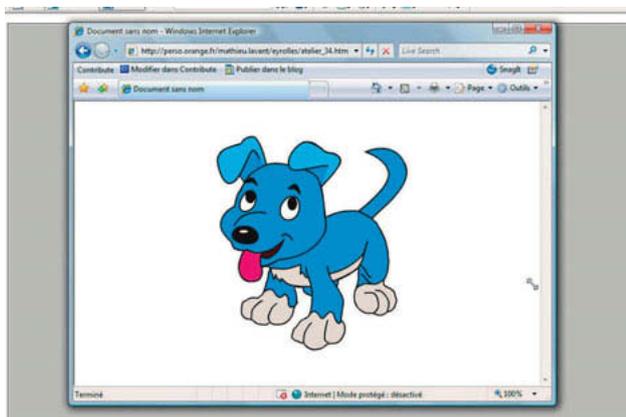
12 À présent, vous allez publier cette page HTML sur votre site personnel. Au préalable, vous devrez avoir configuré l'accès distant (voir étape 6). Déployez le panneau Fichiers en cliquant sur l'icône située à droite de la barre d'icônes.



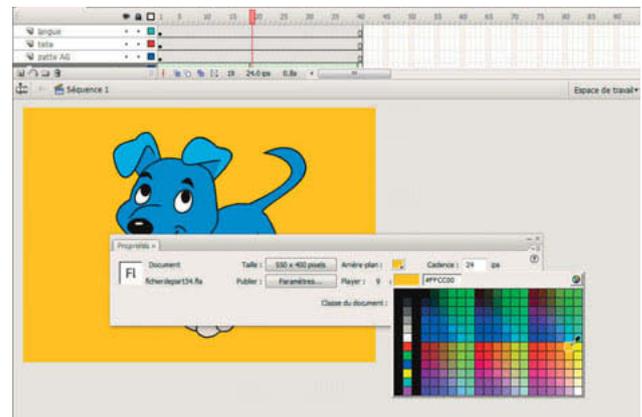
13 Connectez-vous au serveur en cliquant sur l'icône en forme de prise, située à gauche de la barre d'icônes : les fichiers et dossiers de votre site personnel s'affichent dans la partie gauche du panneau.



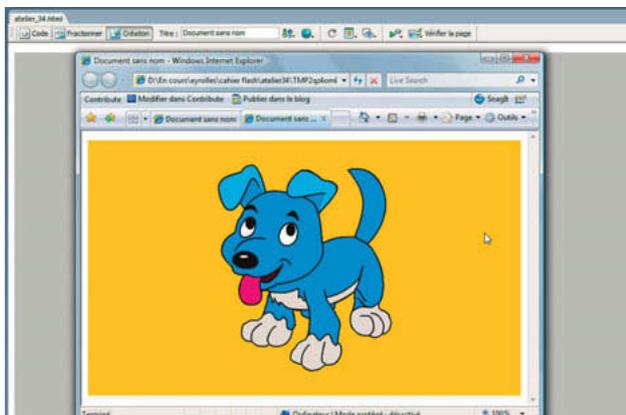
14 Revenez dans la partie droite du panneau, sélectionnez les fichiers .html et .swf, ainsi que le dossier Scripts, puis allez dans le menu Site>Placer : Dreamweaver charge les fichiers sur le serveur, puis vous rend la main.



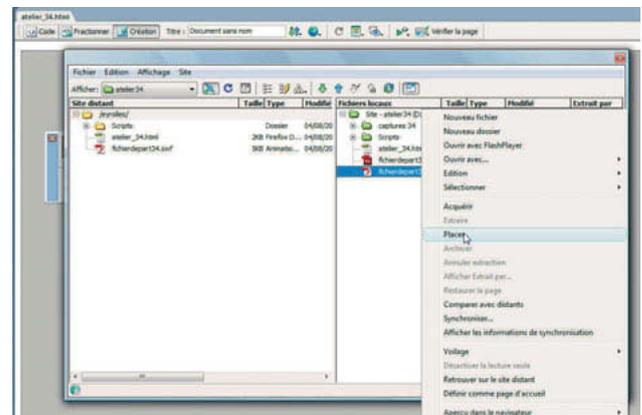
15 Pour consulter la page HTML en ligne, saisissez dans la barre d'adresse du navigateur l'URL de votre site, suivie du nom de la page. Par exemple, vous aurez une adresse du type : <http://perso.orange.fr/prénom.nom/atelier34.html> si votre site est hébergé par Orange.



16 Vous allez maintenant modifier le fichier .fla. Revenez dans Flash et désélectionnez tous les tracés via la touche Échap. Dans le panneau Propriétés, affichez le nuancier en cliquant sur la case échantillon et choisissez une nouvelle couleur de fond.



17 Générez le nouveau fichier .swf via le menu Fichier>Publier, puis revenez dans Dreamweaver. Ouvrez le menu Fichier>Aperçu dans le navigateur pour vous assurer que la page a bien été mise à jour.



18 Pour finir, il vous faut actualiser la page sur votre site personnel. Redéployez le panneau Fichiers, puis connectez-vous au serveur, comme indiqué à l'étape 13. Dans la partie droite du panneau, sélectionnez le fichier .swf, puis choisissez Placer à partir du menu contextuel.

Index

A

Actions d'images 60, 64
Actions de boutons 50, 76, 104
Actions de clips 104
Aperçu avant publication 108
Assistant d'import vidéo 72
AttachMovie 80

B

Balilage HTML 64
Barre d'outils 8
Bibliothèque 8, 12, 16, 24, 50, 60, 84
Bibliothèque de boutons 30
Boutons 34, 38, 46, 50, 54, 56, 68, 86, 94
Bouton transparent 42

C

Calque 50
Champ de texte dynamique 64
ClipEvent 104
Composant ProgressBar 114
Composant Loader 114
Composant ScrollPane 98
Composant Text 92
Composant Window 94
Convertir en symbole 12, 14, 24
Copier/Coller les images 24, 38

D

Définition de variable 68
Désélectionner 27
Détection de touches 104

E

Édition de symbole 42
Effets de scénario 16

F

Filtre 86
Filtre Biseau 86
Filtre Rayonnement 86
Flash Video Encoder 72
Fsccommand 118
Fullscreen 118

G

GetURL 84
Goto 46
Guide de déplacement 26

I

If 100, 104
Image précédente 38
Image suivante 38
Image-clé 14
Import d'image bitmap 100

Importer 54
Importer dans la scène 12, 50
Inspecteur de composants 92, 94, 98
Interpolation 16
Interpolation de formes 20
Interpolation de mouvement 26

L

LoadMovie 56, 60
LoadSound 68
LoadVariables 64, 92
LoadVars 88

M

Masque 26
Modifier le document 14
Mouse.hide 80
Mouse.show 80
Movie-clip 26, 34, 42, 56, 60, 86, 88
Movie-clip vide 60
Nouveau symbole 24
Nuancier 14

O

On(press) 68
On(release) 68
Outils de dessin 100
Ovale 26

P

Panneau 8
Panneau Actions 30, 34, 56, 84, 88, 92, 94, 100
Panneau Comportements 30, 34, 38
Panneau Paramètres 72

Paramètres de publication 108, 118, 120
Play 30
Projection Macintosh 118
Projection Windows 118
Propriétés du son 54
Publier 108, 120

R

RemoveMovieClip 80
Repère de forme 20
Roll-over 42, 46
Roll-out 46

S

Script PHP 88
Set variable 92, 94, 100
SetVolume 76
Simuler le téléchargement 112, 114
Sous-sélection 20
StartDrag 80
Stop 30
StopDrag 76
Symbole 8

T

Tester l'animation 8, 14, 112
Testeur de bande passante 112
Texte 42, 46, 64
Texte de saisie 88
Transformer 12

V

Variable 56, 76
Volume 76