

Flash - Bases d'ActionScript

Menu donnant accès à différents fichiers (Actions LoadMovieNum)

1. Sur la scène principale d'un nouveau document Flash, créez:

- Un carré:
 - Taille: 85.0 px de côté, couleur de fond libre, sans contour, situé à X 76.0 et Y 130.0.
 - Convertissez-le en bouton (F8), nommez-le Bt_Carré.
- Un rond:
 - Taille: 95.0 px en Hauteur et Largeur, couleur de fond libre, sans contour, situé à X 76.0 et Y 270.0.
 - Convertissez-le en bouton (F8), nommez-le Bt_Rond.

2. Créez un nouveau Movie Clip (Ctrl/Pomme+F8) nommé Titres. Dans le scénario de ce clip, renommez le 1er calque Titre 1, puis créez-en un nouveau, nommé Titre 2. Puis créez une image clé vide (F7) à l'image 5 pour les 2 calques.

3. Dans le calque Titre 1:

- A l'image 5, activez l'outil Texte (qui doit être en mode Statique). Tapez : cliquez pour voir le film.
- Police: Helvetica, taille: 25, crénage: 8, couleur: Noir, position: X 0.0 et Y 0.0.
- Convertissez le texte en Symbole Graphique (F8), nommé Titre1.
- Dans l'Inspecteur des propriétés, définissez la couleur du texte: Alpha > 0%.
- A l'image 15, tapez F6 pour créer un image clé. Cliquez sur le symbole correspondant sur la scène, puis dans l'Inspecteur des propriétés: Couleur > Alpha > 100%.
- Cliquez entre les 2 images dans la ligne du temps, puis appliquez une interpolation de Mouvement via l'Inspecteur des propriétés (Tween > Motion).
- Dupliquez l'image 5 à l'image 25: sélectionnez l'image 5, enfoncez Alt et faites glisser jusqu'à l'image 25.
- Cliquez entre l'image 15 et l'image 25 et appliquez une interpolation de Mouvement.

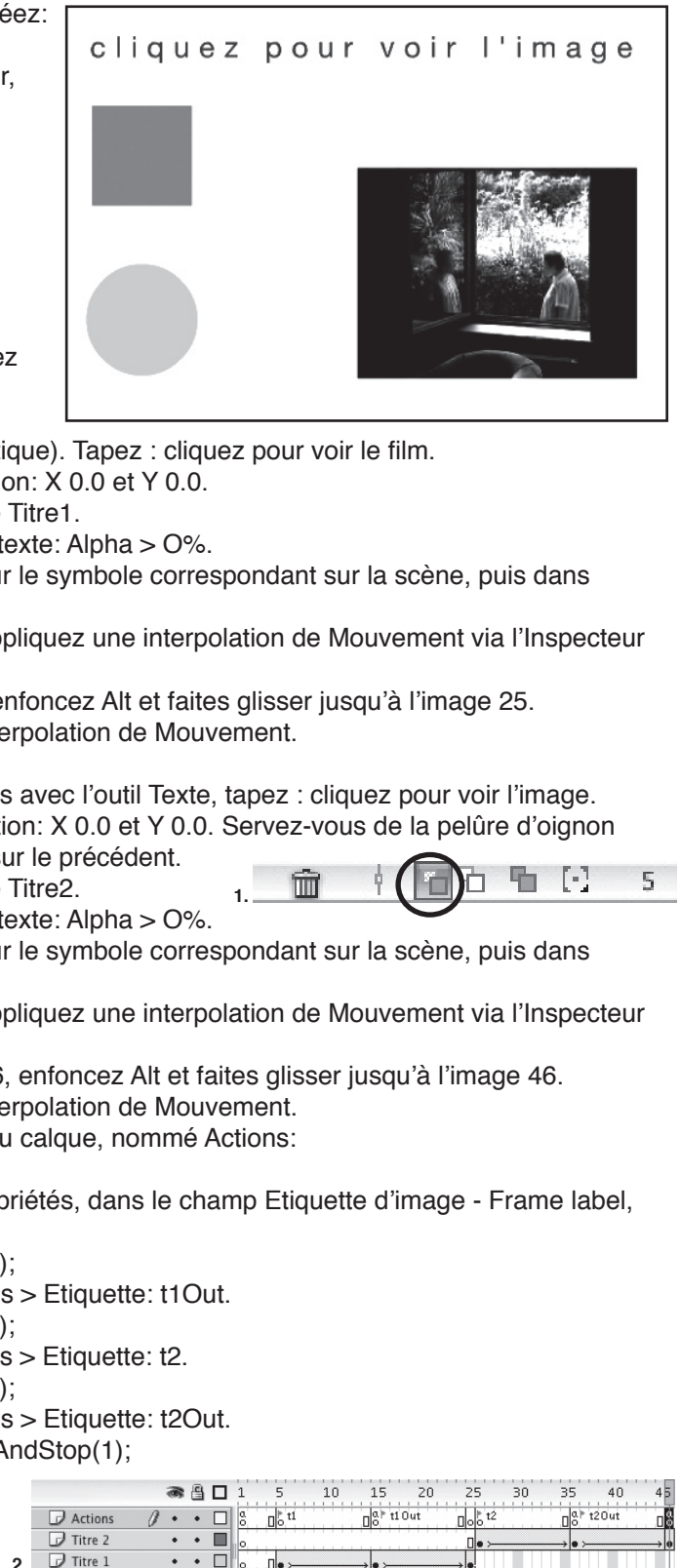
4. Dans le calque Titre 2:

- A l'image 26, tapez F7 pour placer une image clé vide. Puis avec l'outil Texte, tapez : cliquez pour voir l'image.
- Police: Helvetica, taille: 25, crénage: 8, couleur: Bleu, position: X 0.0 et Y 0.0. Servez-vous de la pelûre d'oignon (fig.1) pour superposer soigneusement ce nouveau texte sur le précédent.
- Convertissez le texte en Symbole Graphique (F8), nommé Titre2.
- Dans l'Inspecteur des propriétés, définissez la couleur du texte: Alpha > 0%.
- A l'image 36, tapez F6 pour créer un image clé. Cliquez sur le symbole correspondant sur la scène, puis dans l'Inspecteur des propriétés: Couleur > Alpha > 100%.
- Cliquez entre les 2 images dans la ligne du temps, puis appliquez une interpolation de Mouvement via l'Inspecteur des propriétés (Tween > Motion).
- Dupliquez l'image 26 à l'image 46: sélectionnez l'image 26, enfoncez Alt et faites glisser jusqu'à l'image 46.
- Cliquez entre l'image 36 et l'image 46 et appliquez une interpolation de Mouvement.

5. Toujours dans le scénario du clip Titres, créez un nouveau calque, nommé Actions:

- Image 1 > panneau Actions > entrez: stop();
- Image 5 > image clé vide (F7) > dans l'Inspecteur des propriétés, dans le champ Etiquette d'image - Frame label, entrez t1.
- Image 15 > image clé vide (F7) > panneau Actions > stop();
> Inspecteur des propriétés > Etiquette: t1Out.
- Image 25 > image clé vide (F7) > panneau Actions > stop();
- Image 26 > image clé vide (F7) > Inspecteur des propriétés > Etiquette: t2.
- Image 36 > image clé vide (F7) > panneau Actions > stop();
> Inspecteur des propriétés > Etiquette: t2Out.
- Image 46 > image clé vide (F7) > panneau Actions > gotoAndStop(1);

Vous devez avoir une ligne du temps identique à la figure ci-contre.



6. Retournez sur la scène principale en cliquant sur Séquence 1 - Scene 1, tout en haut à gauche, au-dessus de la liste des calques. Puis ouvrez la Bibliothèque du document pour faire glisser une instance du clip Titres sur la scène:

- Position: X 275.0, Y 40.0 px.

7. Actions Boutons:

- Bt_Carré: on(rollOver){
 Passez à la ligne et cliquez sur l'icône Cible du panneau Actions. Sélectionnez (Titres). Renommez l'instance: Titres.
 Puis ajoutez le code: .gotoAndPlay("t1");
 }

A la ligne suivante, entrez: on(rollOut){

Passez à la ligne, cliquez sur l'icône Cible du panneau Actions. Sélectionnez Titres, puis entrez:

```
.gotoAndPlay("t1Out");  
}
```

- Bt_Rond: appliquez les instructions du bouton carré ci-dessus, mais en remplaçant «t1» par «t2» et «t1Out» par «t2Out».

- Prévisualisez l'effet au survol des boutons: Ctrl/Pomme+Enter.

8. Enregistrez ce fichier sous le nom Titres fla.

Vous allez maintenant le publier: menu Fichier > Paramètres de publication - Publish Settings > dans le panneau qui s'ouvre, cliquez sur l'onglet Formats:

- Cochez uniquement le format de Type Flash (.swf).

- Dans la partie Fichier - File, cliquez sur la petite icône de dossier, à droite, pour choisir une destination de publication. Naviguez jusqu'au dossier où vous avez enregistré Titres fla. Enfin cliquez sur Publier, en bas du panneau. Lorsque la publication est finie, fermez le panneau en cliquant sur OK.

9. Créez un nouveau document Flash:

- Importez sur la scène le fichier Film.mov prévu pour cette leçon. Placez-le bien au centre de la scène: X 275.0 et Y 200.0.

- Créez un nouveau calque, nommé Texte, puis avec l'outil Texte, tapez: retour au menu.

- Dans l'Inspecteur des propriétés, définissez pour le texte:

la taille: 20; le crénage: 8; la police: Helvetica; la couleur: Bleu; position: X 278.0 et Y 310.0.

- Convertissez ce texte en bouton (F8) et créez une zone cliquable recouvrant tout le texte.

- Sur la scène principale, sélectionnez le bouton. Ouvrez le panneau Actions et entrez: on(press){
 loadMovieNum("Titres.swf",0);
 }

10. Publiez le fichier Film fla, en répétant les étapes du point 8.**11. Créez un nouveau document Flash:**

- Importez sur la scène le fichier Image.jpg prévu pour cette leçon.

- Position: X 380.0 px et Y 230.0 px.

- Convertissez cette image en bouton (F8).

- Pour ce bouton, entrez l'action: on(rollOut){
 unloadMovieNum(1);
 }

12. Enregistrez ce fichier sous le nom Image fla, dans le même dossier que le reste, puis publiez-le en suivant les étapes du point 8.

12. Reste à ajouter 1 action à chaque bouton du fichier Titres fla, pour que l'on puisse accéder, depuis ce fichier, aux fichiers Film et Image:

- Bt_Carré: on(press){
 loadMovieNum("Film.swf",0);
 }

- Bt_Rond: on(press){
 loadMovieNum("Image.swf",1);
 }

13. Republiez le fichier Titres fla en vous référant aux étapes du point 8 (remplacez l'ancien fichier Titres.swf).

14. Depuis le dossier contenant les divers fichiers enregistrés pour l'exercice, ouvrez le fichier Titres.swf.

Constatez que:

- le survol des boutons affiche l'animation des titres;

- le fait de cliquer sur le bouton carré affiche la vidéo seule, et le bouton retour au menu permet de revenir à la page des boutons;

- le fait de cliquer sur le bouton rond affiche l'image dans la page des boutons;

- le fait de survoler l'image la fait disparaître.