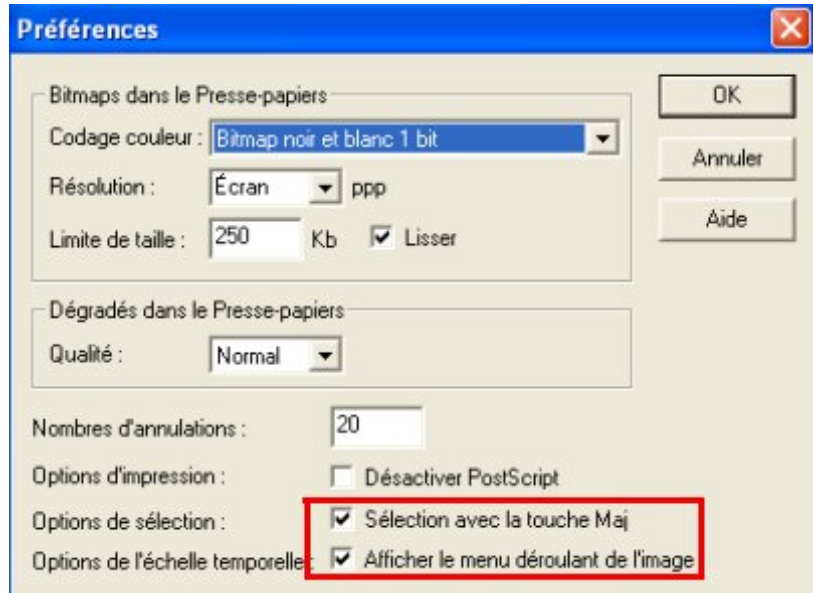


Préparation

J'ai donc ouvert le logiciel Macromedia Flash 3. Une fois une nouvelle animation ouverte et afin de faciliter le travail, apportons quelques modifications :

Si la scène est calée contre la barre d'outils à gauche, choisissons d'agrandir la zone de travail menu «**Afficher > Zone de travail** »

Choisir « **Fichier > Préférences...** » et dans la fenêtre qui s'ouvre, cocher les cases «**Sélection avec la touche Maj** » et « **Afficher le menu déroulant de l'image** ».



Animation

Une fois un nouveau fichier d'animation ouvert, enregistrons-le et nommons-le « **animation_base** » (un fichier avec l'extension « **.fa** » est créé).

Nous allons modifier les dimensions de la scène afin qu'elles correspondent à celles de l'image servant de fond. Modifier > Animation, puis entrer 500 en largeur et 375 en hauteur. Affichons la fenêtre Bibliothèque: **Fenêtre > Bibliothèque (ou Ctr+L)**.

▶ On plante le décor de l'animation !

Faire **Fichier > Importer** et chercher l'image « **arbre.jeg** ».

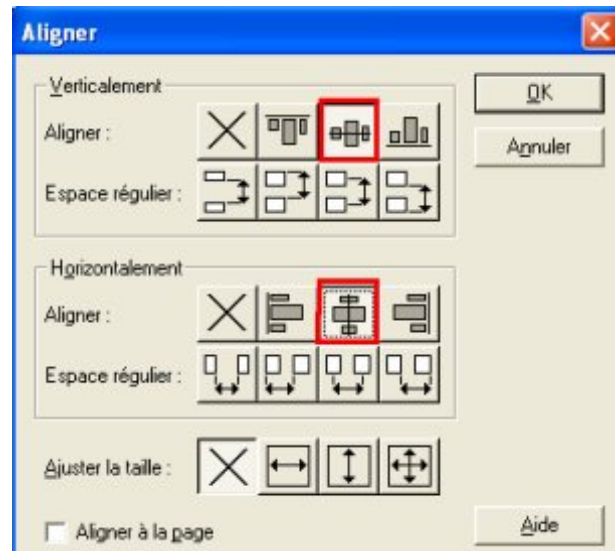
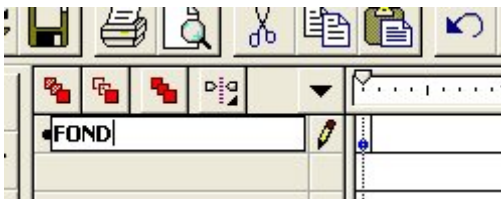
Pour aligner l'image au centre de la scène : sélectionner l'image et faire **Modifier > Aligner (ou Ctr+K)**.

Dans la fenêtre qui s'ouvre, cocher Aligner à la page et cliquer sur les boutons d'alignement centré horizontal et vertical. Faire OK.

On a un élément dans l'image 1 de la couche 1.

Pour plus de clarté renommons la couche 1 : double-clic sur le nom de la couche et remplacement de « **couche 1** » par « **fond** ».

Valide avec la touche « **Entrée** ».



Afin de pouvoir intervenir sur l'image de fond, je vais en séparer les pixels (**traçage**) : je sélectionne l'image, puis je choisis **Modeller > Tracer bitmap**.

Dans la fenêtre qui s'ouvre, mettre le seuil de couleur à 100, et la zone minimale à 5, ajuster la courbe à pixels et seuil de coin à plusieurs coins. Faire OK.

Petit temps de calcul et... l'image apparaît comme tramée : elle est sélectionnée. Je clique dans la zone de travail pour la désélectionner.

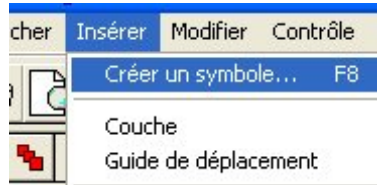


Je vais séparer l'arbre du fond afin de le placer dans un premier plan, le fond restant au second plan.
Je crée une nouvelle couche (couche 2) : **Insérer > Couche**. Je la nomme **arbre**.

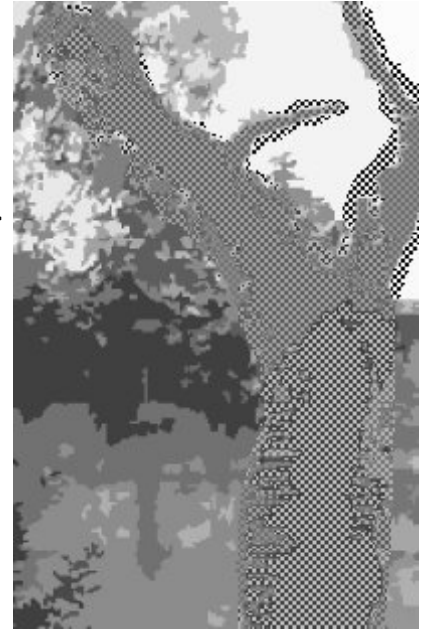
Avec l'outil de sélection **Lasso**, je détoure l'arbre et la zone de sol sombre en bas à droite.



Je coupe l'arbre : **ctrl + X**. Je clique dans la couche arbre, sélectionne image 1 et je fais **Edition > Coller sur place**. L'arbre apparaît comme tramé : il est sélectionné.
J'associe tous les pixels de l'arbre pour en éviter les modifications accidentelles : **Insérer > Créer un symbole**.
Dans la fenêtre qui s'ouvre, je sélectionne **Clip** et donne arbre comme nom.



Je fais OK.



Et voilà !

Interactivité

Flash permet d'ajouter de l'**interactivité** aux animations.

Il le fait par le biais de **symboles boutons** et du **langage de programmation ActionScript** par lequel je détermine des **actions**.

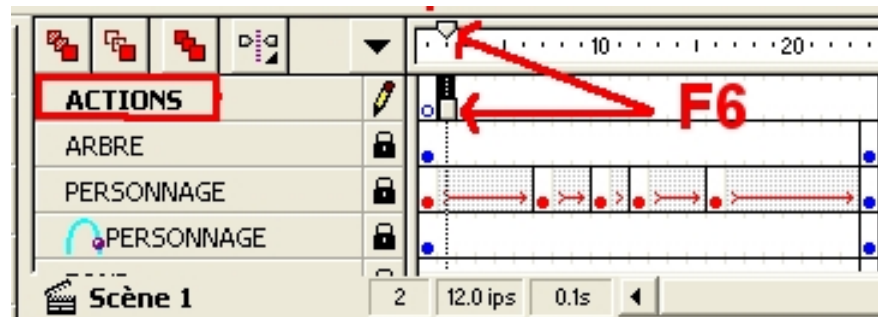
▶ Je veux créer un bouton qui me permettra de lire et de stopper l'animation.

Je crée une nouvelle couche que je nomme **actions** (je la place au-dessus des autres).

Je repère que flash a automatiquement inséré le nombre d'images correspondant à la durée de mon animation, soit 24 images.

Il faut tout d'abord **interdire la lecture automatique de l'animation** si je veux la lancer plus tard à partir d'un bouton. Je vais donc commencer par **bloquer l'animation sur l'image 1**.

Je l'isole du reste des images de la couche **actions** : pour ce faire, je clique sur l'image 2 et y insère une image-clé (F6).



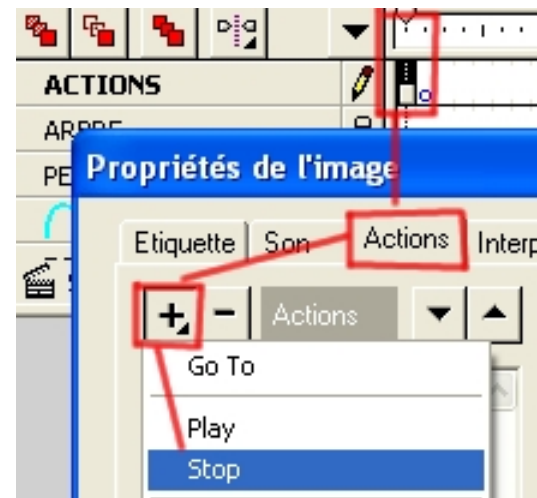
Puis je reviens dans l'image 1 et effectue un clic droit pour sélectionner **Propriétés**.

Dans la fenêtre qui s'ouvre, je choisis l'onglet **Actions**.

En haut à gauche, je clique sur le bouton **+** et dans le menu qui s'affiche je choisis **stop**.

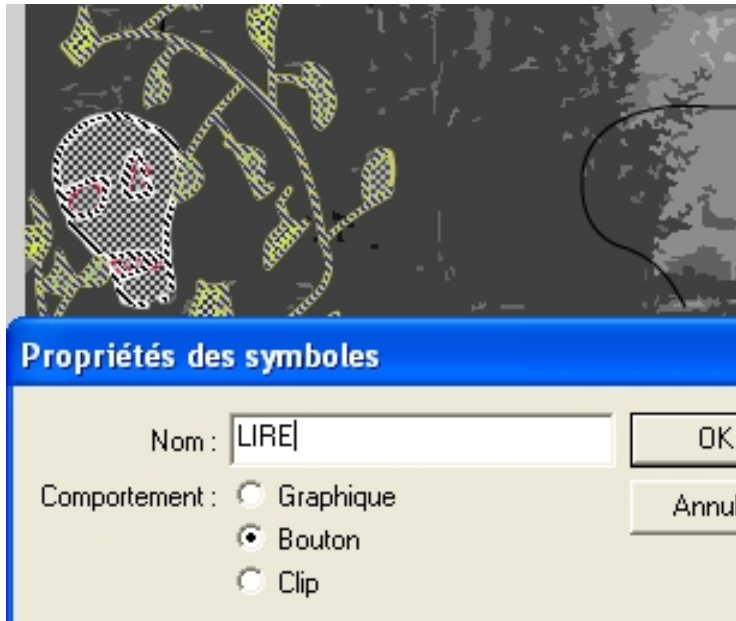
Je fais OK.

Je repère qu'un petit **a** apparaît sur cette première image, indiquant la présence d'une action sur celle-ci.



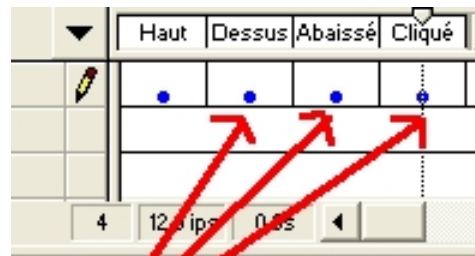
▶ Création du bouton de lecture :

- a) Je dessine dans l'image 1 une tête de mort entourée d'une ou deux plantes et place l'ensemble en bas à gauche.
- b) Je fais de ce dessin un **symbole bouton** : je le sélectionne et fais **Insérer > créer un symbole**, coche **Bouton** et nomme **lire**.



- c) J'effectue un clic-droit sur ce symbole et je choisis **Modifier**.

Mon bouton est isolé sur un fond blanc. Je remarque que mon échelle de temps en haut a changé:



F6



Elle ne comporte plus que 4 images :

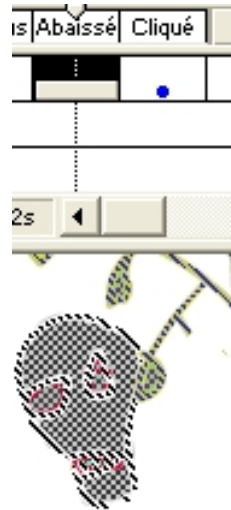
- > **Haut** (bouton non survolé),
- > **Dessus** (bouton survolé par la souris),
- > **Abaissé** (clic de souris),
- > **Cliqué** (zone réactive à la souris).

Avec l'**outil Flèche** je sélectionne les 3 images vides et je fais **F6** afin de rajouter 3 images-clés identiques à la première.

d) Dans l'image-clé **Dessus**, je modifie mon dessin : je réalise une bulle contenant le texte **Lecture**. ----->



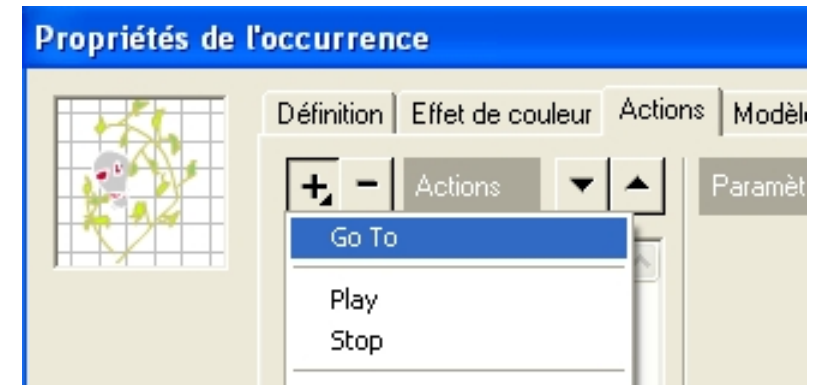
e) Si je le souhaite, je modifie l'image-clé **Abaissé**, afin que seul le crâne réagisse à la souris et non les plantes : dans l'image-clé **Cliqué**, je **gomme** les plantes pour ne garder que le crâne.



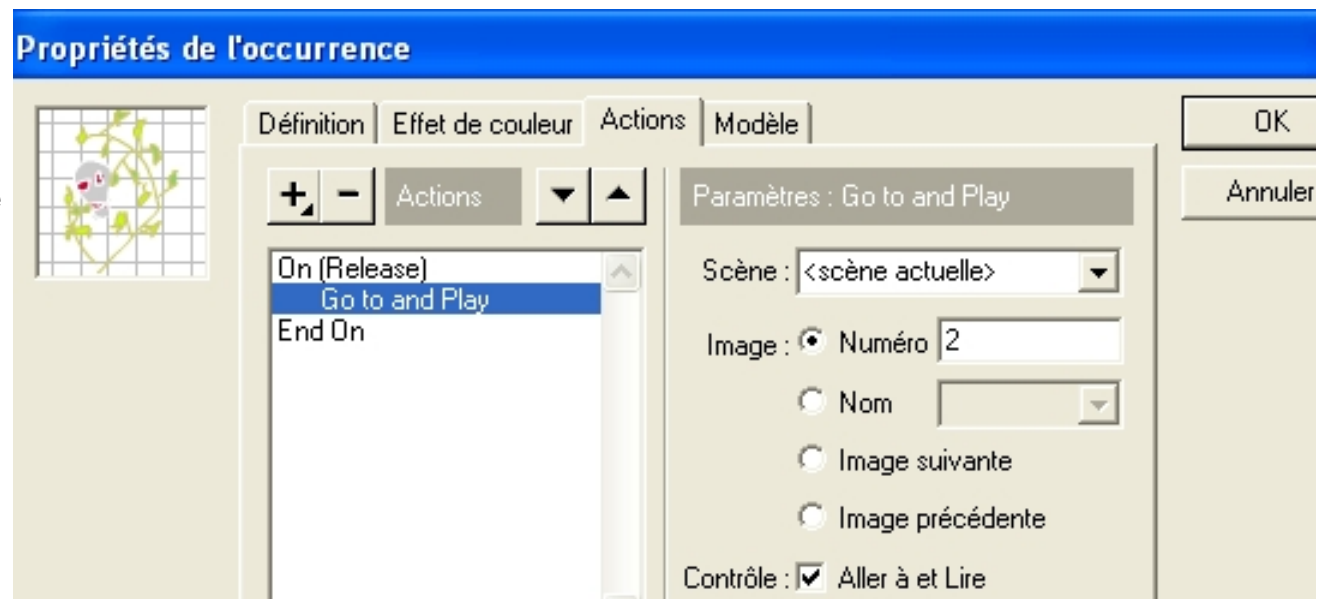
g) Dans la scène principale, je sélectionne le bouton que je viens de créer. J'effectue un clic droit, je choisis **Propriétés** (ou sans clic droit, Modifier > Occurrence) et je sélectionne l'onglet Actions.

Je clique sur le bouton **+** et je choisis l'action **Go to**.

f) Je reviens à la scène principale en cliquant sur la flèche blanche et bleue au-dessus des onglets de scène, à droite de la fenêtre d'animation. J'intègre maintenant l'action nécessaire à la lecture de l'animation :



Dans les champs d'information à droite je garde **<scène actuelle>** comme scène de renvoi, j'inscris **2** comme numéro d'image, et je coche la case **Aller à et lire**. Ainsi, lorsque je cliquerai sur le crâne, la lecture commencera à partir de l'image 2 de l'animation.



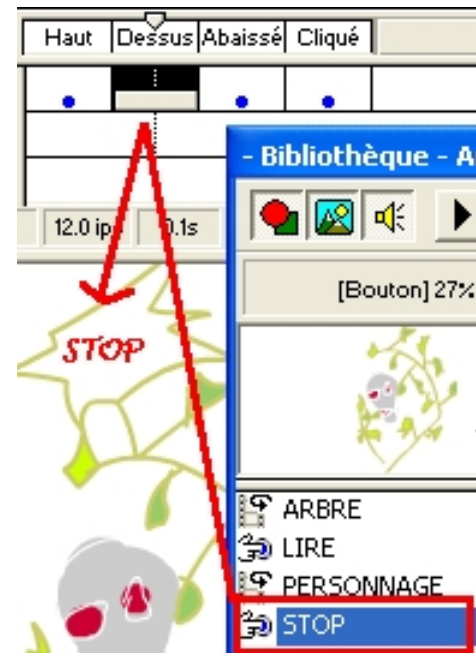
► Mon bouton n'existe que dans l'image 1 de l'animation. Je veux créer dans les autres images le même bouton qui me permettra de stopper l'animation et de revenir à l'image 1.

Dans la bibliothèque, je sélectionne le bouton **Lire**. Je clique sur la flèche de menu orientée vers le bas et dans le menu, je choisis **Dupliquer**. Dans la fenêtre qui s'ouvre j'entre **Stop** comme nom, je garde **bouton** comme sélection et je fais OK.



Un second bouton nommé **Stop** et identique à **Lire** est créé.

Je modifie ce bouton **Stop** de façon à inscrire *Stop* à la place du mot *Lecture*.



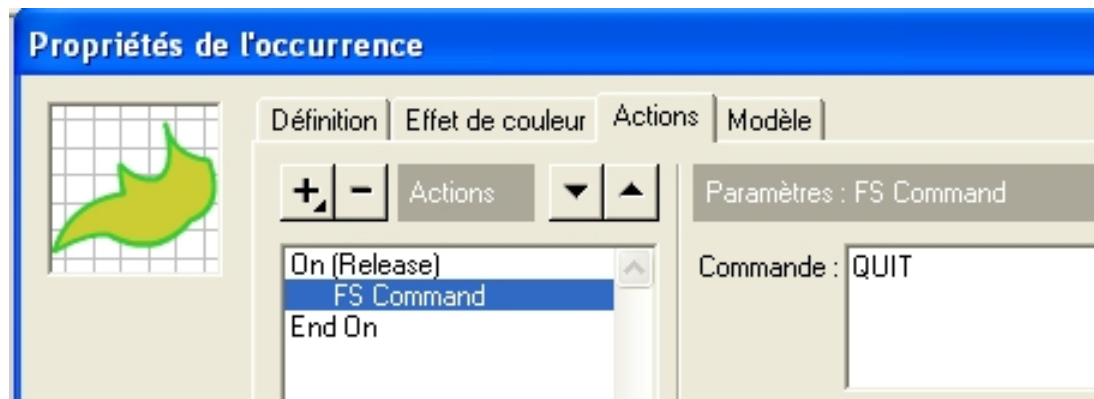
Dans la scène principale, à partir de la bibliothèque, je place par glisser-déposer le bouton **Stop** dans l'image 2 de la couche **Actions**, exactement superposé au bouton **Lire** de l'image 1.

Pour faciliter ce placement, je clique sur l'**icône Calque contenant 3 petits carrés rouges**, en haut à gauche des couches.

Plusieurs images successives sont alors visibles en même temps. Une fois le bouton calé, je désactive l'icône calque. Je sélectionne le **bouton Stop** et lui défini comme action **Go to** avec **Aller et lire à l'image 1** (clic-droit sur le bouton, Propriétés, onglet Actions) : ainsi, une fois ce bouton cliqué, l'animation reviendra à l'image 1.

NOTE : Je peux définir différentes destinations comme lien de ce bouton une image d'une autre scène, une page HTML...

Je veux créer un bouton me permettant de **fermer et quitter le lecteur d'animation** dans le cas d'une animation non inscrite dans une page HTML : Comme précédemment, je crée un bouton. J'effectue un clic droit sur ce bouton, je choisis **Propriétés** et l'onglet **Actions**.



Je choisis **FSCommand** comme action et j'entre dans le champ d'information à droite le mot **Quit**.

Ainsi, en cliquant sur ce bouton, le lecteur se fermera automatiquement.

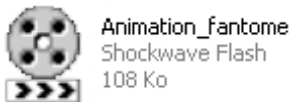
Et voilà !

Publication

► Pour publier (exporter) une animation sous la forme d'un lecteur autonome :

Je fais **Fichier> exporter l'animation**. Dans la fenêtre qui s'ouvre, je choisis un nom et le **format swf**.

Dans la fenêtre **export**, je change la qualité si je veux et laisse les autres informations comme telles. Je fais OK.



Dans l'explorateur Windows, je double clique sur le fichier que je viens de créer. Une fois ouvert, je fais **Fichier> Créer projection...** et je saisis un nom.



► Pour publier (exporter) une animation sous la forme d'une animation

Je fais **Fichier> exporter l'animation**. Dans la fenêtre qui s'ouvre, je choisis un nom et le **format swf**.

Dans la fenêtre **export**, je change la qualité si je veux et laisse le autres informations comme telles. Je fais OK.

Je crée une **page HTML** dans laquelle j'insérerai l'animation flash.

Et voilà !