

Flash MX

Fiches d'apprentissage

www.Mcours.com

Site N°1 des Cours et Exercices

Email: mymcours@gmail.com



macromedia
FLASH
MX

Version 6.0 | Single User License

Licensed to **Centre Le Goeland**

(c) 1993-2002 Macromedia, Inc. and its licensors. All rights reserved.
Macromedia, the Macromedia logo, Flash and Macromedia Flash are trademarks
or registered trademarks of Macromedia, Inc. in the United States and/or other
countries. Other marks are the properties of their respective owners.

FLASH MX est un produit enregistré et distribué par la compagnie MACROMEDIA inc. Tous droits réservés.

Lycée pilote de Nabeul

JAZI Marwane

Table des matières

I. LES SYMBOLES

A) LES SYMBOLES ET LES OCCURRENCES	4
1) Créer un symbole	4
2) Modifier un symbole	6
3) Supprimer un symbole	7

II. LES INTERPOLATIONS

A) INTERPOLATION DE FORME	7
B) INTERPOLATION DE MOUVEMENT	10
C) INTERPOLATION DE MOUVEMENT AVEC GUIDE DE DÉPLACEMENT	11

III. LE TEXTE

A) TYPE DE CHAMP DE TEXTE	13
B) CRÉER UN CHAMP DE TEXTE ET SPÉCIFIER SON TYPE	13
1) Créer un champ de texte statique	13
2) Créer un champ de texte dynamique	14
a) Créer la zone de texte dans Flash	14
b) Créer un fichier texte	14
c) Charger le texte dans Flash à partir du fichier texte	16

IV. LES MASQUES

A) MASQUE FIXE	18
B) MASQUE ANIMÉ	19

V. LES BOUTONS

A) CRÉER UN BOUTON FIXE	21
B) COMPORTEMENTS DU BOUTON	23
C) CRÉER UN BOUTON CHANGEANT	23

VI. ACTIONSCRIPT

A) AJOUTER UNE ACTION À UN CADRE ET UN BOUTON	24
1) Ajouter les actions Play et Stop.	24
2) Ajouter l'action getURL pour ouvrir une page Web	27

VII. LES SONS

A) PRÉPARATION	29
B) AJOUTER UNE MUSIQUE D'AMBIANCE	29
C) AJOUTER UN SON SPÉCIFIQUE	29

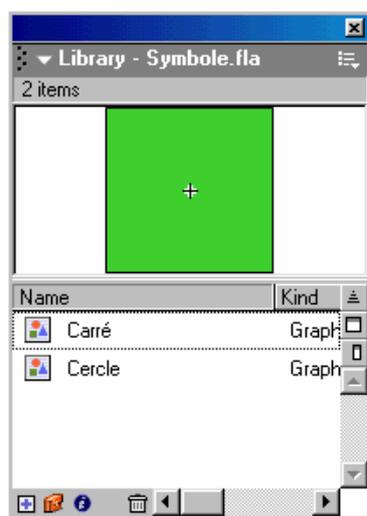
VIII. LES SPÉCIAUX

A) CRÉER UN MENU DÉROULANT	31
B) CRÉER UN EFFET CLIGNOTANT DANS UN TEXTE	35
C) ANIMER UN TEXTE	36
1) Ajouter des repères de transformation	37

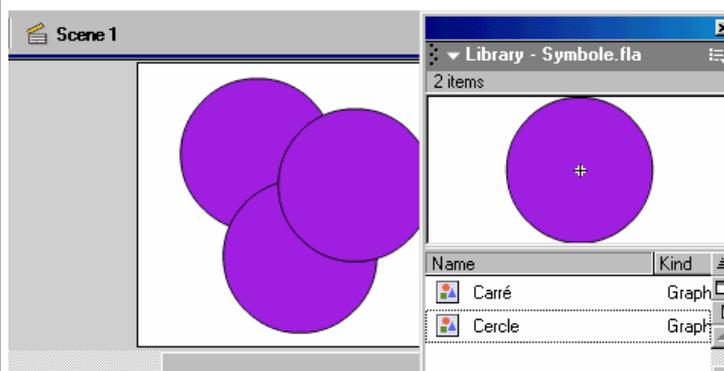
I. Les Symboles

A) Les symboles et les occurrences

Les symboles sont des représentations qui n'apparaissent qu'une seule fois dans la bibliothèque.



Les occurrences sont des représentations sur la scène d'un symbole et peuvent y apparaître plusieurs fois.



Les occurrences sont indépendantes l'une de l'autre et peuvent être modifiées individuellement. Par contre, si le symbole est modifié, toutes les occurrences liées à ce symbole le seront aussi.

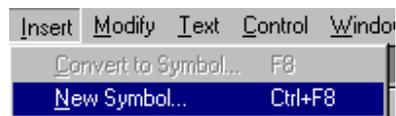
1) Créer un symbole

Il existe deux façons de créer des symboles :

- | | |
|--|--|
| 1) Après avoir placé un élément sur la scène | 2) Avant avoir placé un élément sur la scène |
|--|--|

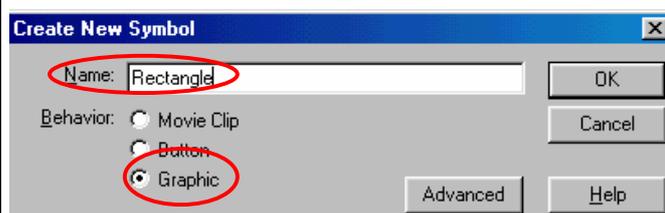
a) Dessinez une ovale sur la scène à l'aide de l'outil .

a) Choisissez le menu **Insert**, puis l'option **New symbol**.



b) Sélectionnez l'outil , puis double-cliquez sur l'ovale que vous venez de dessiner de façon à ce que l'intérieur et le contour soient sélectionnés.

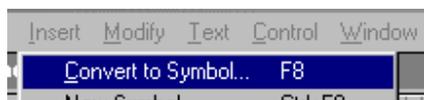
b) Nommez votre symbole **Rectangle** et choisissez l'option **Graphic**. Cliquez sur **OK**.



Vous vous trouvez maintenant dans une deuxième fenêtre.

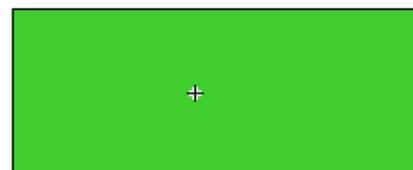
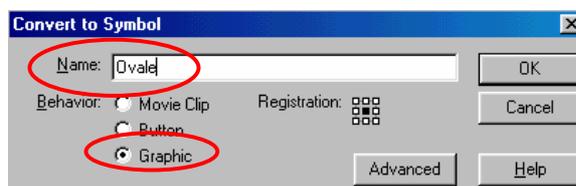
c) Choisissez le menu **Insert**, puis l'option **Convert to symbol**.

c) Sélectionnez l'outil  et dessinez un rectangle.



d) Nommez votre symbole **Ovale** et choisissez l'option **Graphic**. Cliquez sur **OK**.

d) Cliquez ensuite sur **Scene 1** pour revenir à la scène principale.



e) Votre symbole apparaît maintenant dans la bibliothèque.

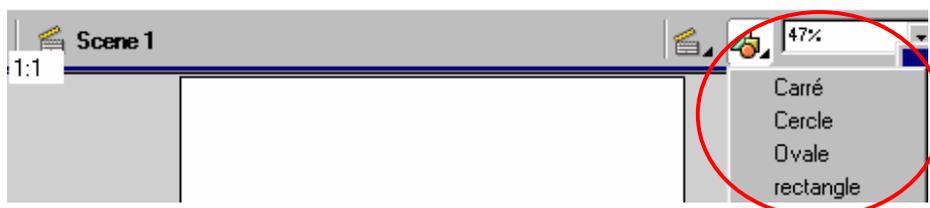
e) Votre symbole apparaît maintenant dans la bibliothèque.

N .B Pour faire apparaître le panneau Bibliothèque, choisissez le menu Window, puis l'option Library ou appuyez sur Ctrl+L.

2) Modifier un symbole

Il existe trois façons de modifier des symboles :

- 1) Placez le curseur de la souris sur le symbole à modifier et cliquez sur le bouton droit de la souris. Choisissez ensuite l'option **Edit**.
- 2) Vous pouvez aussi double-cliquer sur le symbole que vous désirez modifier pour que la fenêtre de modification de symbole s'ouvre.
- 3) Cliquez sur l'icône **Edit symbol** et choisissez le symbole à modifier.



Pour revenir à l'animation principale, cliquez sur **Scene 1**.



N .B N'oubliez pas que la modification d'un symbole entraîne celle de toutes ses occurrences.

3) Supprimer un symbole

Pour supprimer un symbole, vous n'avez qu'à le sélectionner dans la liste de symboles de la bibliothèque, puis appuyer sur la touche **Suppr.**

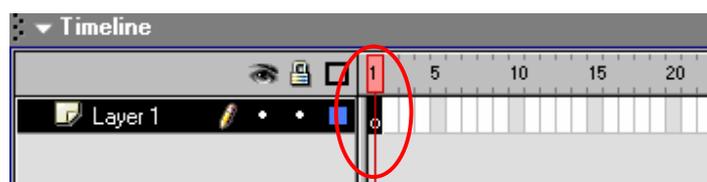
II. Les Interpolations

Les interpolations sont des animations pour lesquelles on identifie les paramètres de départ et de fin. Flash produit ensuite l'animation transitionnelle.

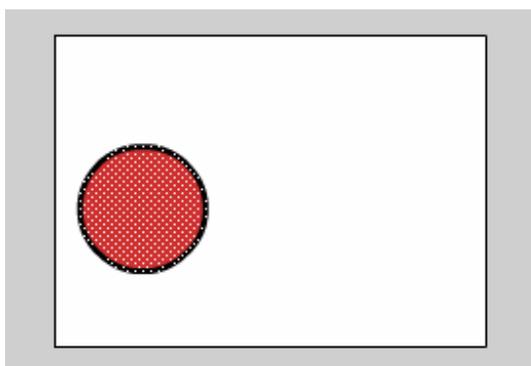
A) Interpolation de forme

Pour les interpolations de forme, il n'est pas nécessaire de transformer les éléments de l'animation en symbole.

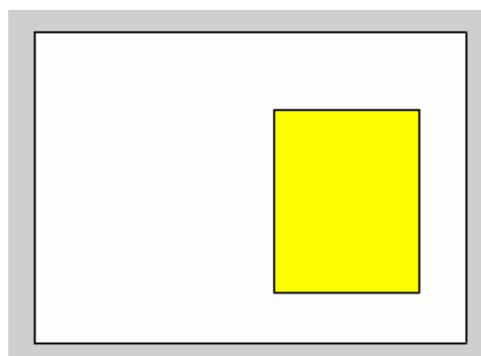
- 1) Ouvrez un nouveau fichier et enregistrez-le en format .fla, sous le nom **forme**.
- 2) Cliquez sur le cadre 1 dans l'échelle temporelle pour déterminer les paramètres de départ de l'animation.



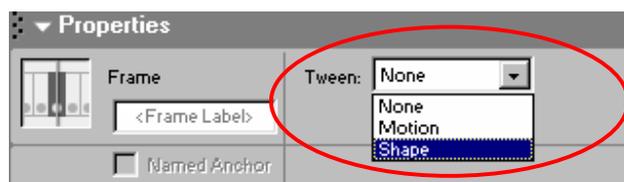
- 3) Choisissez l'outil , puis dessinez un cercle sur la scène, à gauche.



- 4) Choisissez l'outil  ainsi qu'une couleur dans le panneau des couleurs si vous désirez modifier celle à l'intérieur de votre cercle.
- 5) Cliquez ensuite sur le cadre 25 de l'échelle temporelle et insérez une image clé en appuyant sur la touche **F6**. Nous allons maintenant déterminer les paramètres de fin de l'animation.
- 6) Assurez-vous que le cadre 25 est toujours sélectionné, puis appuyez sur la touche **Suppr** pour effacer votre cercle.
- 7) Avec l'outil , dessinez un rectangle, à droite, et remplissez-le d'une couleur différente de votre cercle à l'aide du pot de peinture .



- 8) Cliquez sur n'importe quel cadre entre 1 et 20. Ouvrez le panneau des propriétés en choisissant le menu **Window**, puis l'option **Properties**. Dans le panneau des propriétés, choisissez l'option **Shape** du menu **Tween**.



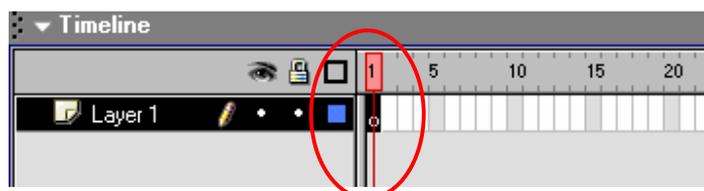
- 9) Choisissez maintenant le menu **Control** et l'option **Test Movie** ou appuyez sur **Ctrl+Enter** pour visionner votre animation. Pour revenir en mode .fla, cliquez sur le **x** dans la barre GRISE en haut à droite.



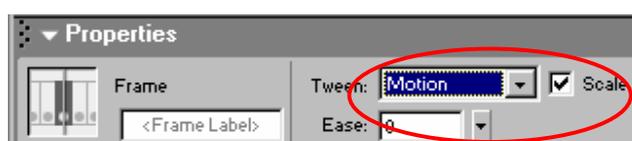
B) Interpolation de mouvement

Pour les interpolations de mouvement, les éléments de l'animation doivent être des **symboles**.

- 1) Ouvrez un nouveau fichier et enregistrez-le en format .fla, sous le nom **mouvement**.
- 2) Cliquez sur le cadre 1 dans l'échelle temporelle pour déterminer les paramètres de départ de l'animation.



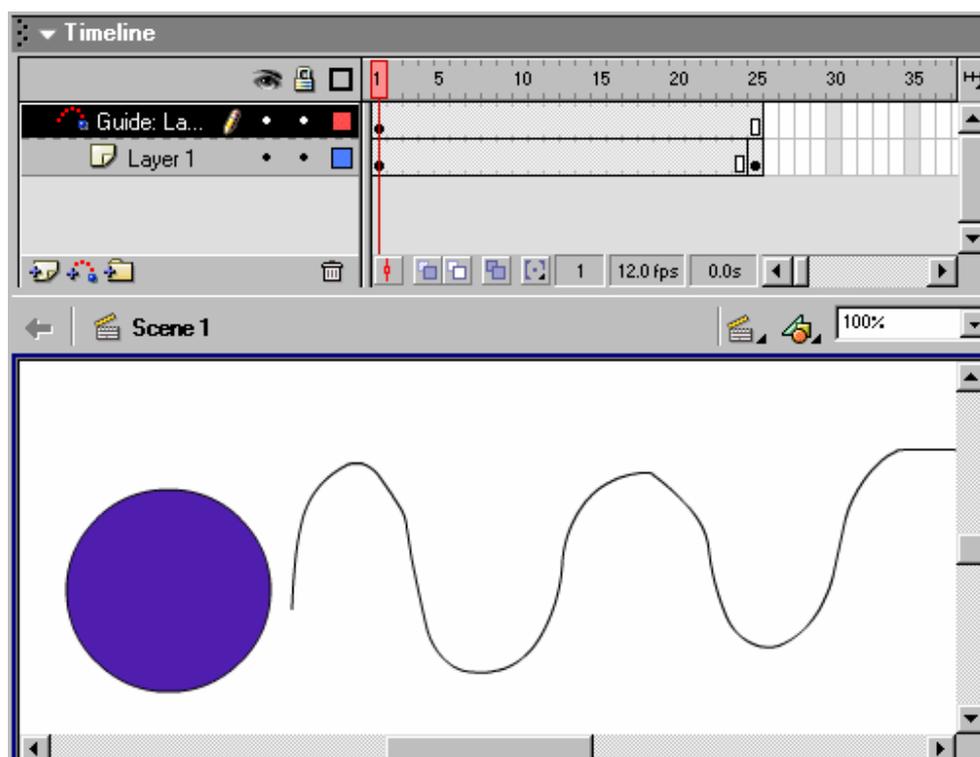
- 3) Dessinez un cercle à l'aide de l'outil  et convertissez-le en symbole. Nommez-le **Cercle**, choisissez l'option **Graphic** et cliquez sur **OK**.
- 4) Insérez ensuite une image clé au cadre 10 (en appuyant sur **F6**) et déplacez le cercle vers la droite.
- 5) Répétez l'opération pour le cadre 20 mais cette fois, déplacez le cercle vers la gauche.
- 6) Répétez aussi pour le cadre 30 et déplacez le cercle beaucoup plus loin vers la droite.
- 7) Cliquez sur n'importe quel cadre entre 1 et 10. Dans le panneau des propriétés, choisissez l'option **Motion** du menu **Tween**.



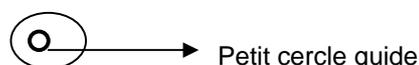
- 8) Cliquez sur n'importe quel cadre entre 10 et 20 et répétez l'opération.
- 9) Cliquez finalement sur un cadre entre 20 et 30 et répétez.
- 10) Choisissez ensuite le menu **Control**, puis l'option **Test Movie** ou appuyez sur **Ctrl+Enter**.

C) Interpolation de mouvement avec guide de déplacement

- 1) Ouvrez un nouveau fichier et enregistrez-le en format .fla, sous le nom **guide**.
- 2) Dessinez un cercle et convertissez-le en symbole. Nommez-le **Cercle**, choisissez l'option **Graphic** et cliquez sur **OK**.
- 3) Nous allons délimiter la longueur de l'animation. Dans l'échelle temporelle, cliquez sur le cadre 25 et insérez-y une image vide (**F5**).
- 4) Nommez la première couche **Cercle** en double-cliquant sur **Layer 1**.
- 5) Insérez maintenant une « couche guide » en choisissant le menu **Insert**, puis l'option **Motion Guide**.
- 6) Sélectionnez le premier cadre de la couche **Guide :Cercle**.
- 7) Sélectionnez l'outil crayon , puis l'option  et tracez une courbe de déplacement qui sera suivie par votre cercle.



- 8) Cliquez sur le « + » à l'intérieur du cercle et déplacez-le vers le début de votre ligne de déplacement à l'aide de l'outil . Un petit cercle noir apparaîtra pour vous guider.



- 9) Sélectionnez la couche **Cercle** et insérez une image clé au cadre 25.
- 10) Déplacez le cercle à l'extrême droite de votre ligne de déplacement en prenant d'aligner la fin de la ligne et le petit rond noir.
- 11) Cliquez sur un cadre entre 1 et 25 dans la couche **Cercle**. Dans le panneau des propriétés, choisissez l'option **Motion** du menu **Tween**.
- 12) Choisissez maintenant le menu **Control**, puis l'option **Test Movie** ou appuyez sur **Ctrl+Enter**.

III. Le Texte

A) Type de champ de texte

Dans Flash MX, il est possible de créer différents types de champ de texte.

Le champ de texte statique (**Static text field**) contient du texte qui ne sera pas modifié.

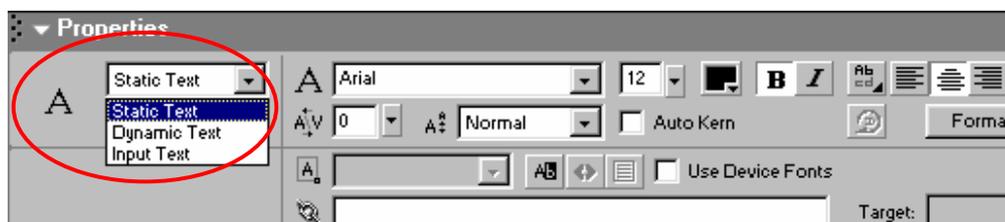
Le champ de texte dynamique (**Dynamic text field**) contient du texte qui peut être mis à jour, par exemple, la température et les résultats sportifs.

Le champ d'entrée de texte (**Input text field**) permet à l'utilisateur d'entrer du texte et est utilisé dans les formulaires ou les sondages, par exemple.

B) Créer un champ de texte et spécifier son type

1) Créer un champ de texte statique

- a) Ouvrez un nouveau fichier et enregistrez-le en format .fla, sous le nom **texte**.
- b) Choisissez l'outil texte **A**. Pour spécifier le type de champ de texte, ouvrez le panneau des propriétés (Ctrl+F3). Choisissez maintenant le type de champ de texte statique.

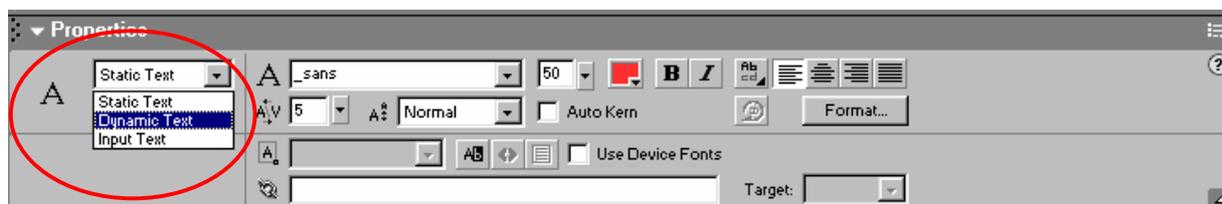


- c) Cliquez maintenant sur la scène et tapez votre texte.

2) Créer un champ de texte dynamique

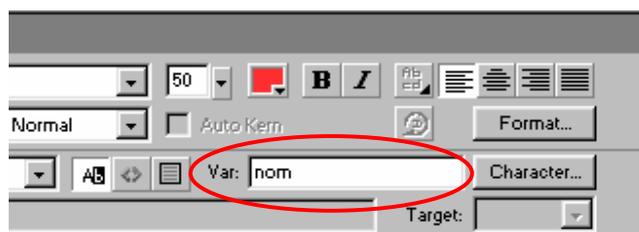
a) Créer la zone de texte dans Flash

- 1) Choisissez l'outil texte **A**. Dans le panneau des propriétés, spécifiez le type de champ de texte dynamique.



2) Dessinez maintenant une zone de texte sur la scène.

- 3) Comme nous allons importer un texte d'un fichier texte, nous allons définir une variable correspondant à la zone. Dans le panneau des propriétés (**Ctrl+F3**), écrivez **nom** dans le champ **var**.

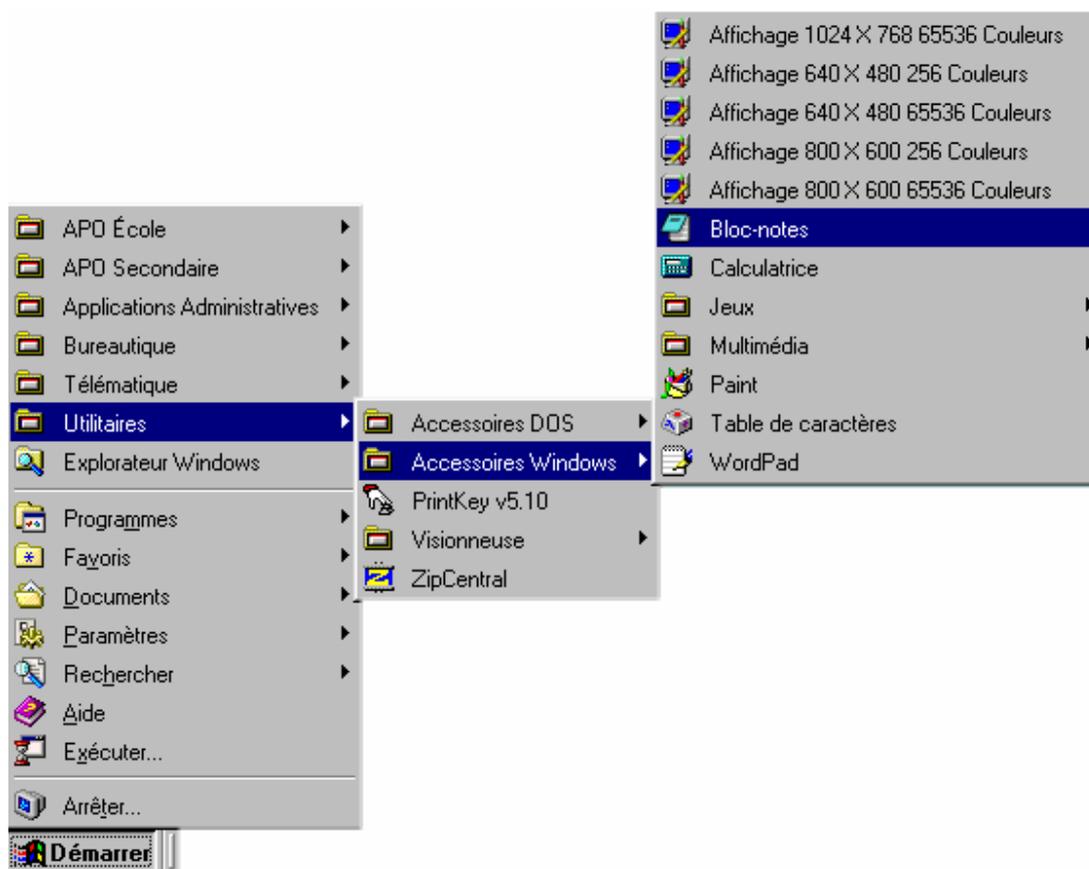


- 4) Répétez les étapes a) à c) pour créer une autre zone de texte dynamique que vous placerez dessous la première. Cette fois, écrivez **profession** dans le champ **var**.

b) Créer un fichier texte

Nous allons maintenant créer deux fichiers texte, un correspondant à la variable **nom** et l'autre correspondant à la variable **profession**.

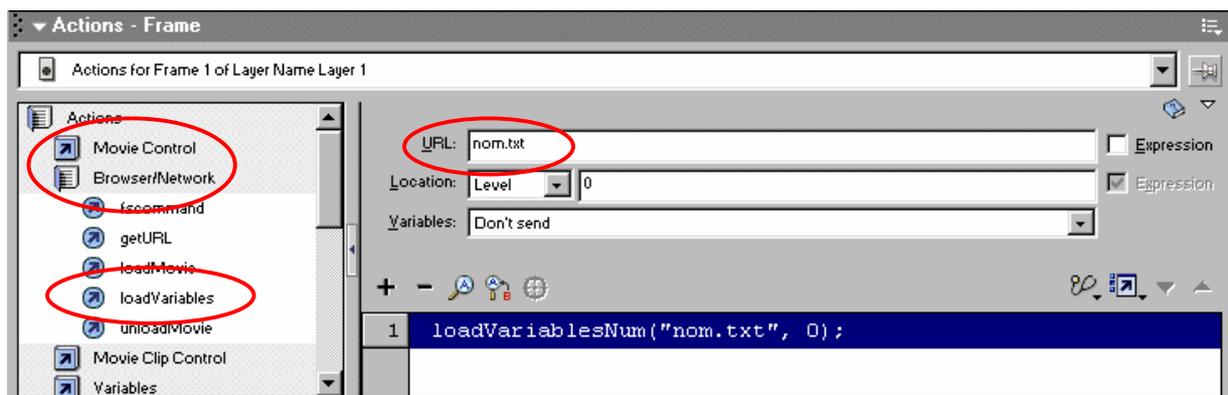
- 1) Cliquez sur **Démarrer, Utilitaires, Accessoires Windows** puis **Bloc-Notes**.



- 2) Écrivez : nom=Je m'appelle Justin Paré
- 3) Enregistrez votre fichier texte au même endroit que votre fichier Flash et nommez-le **nom**.
- 4) Choisissez ensuite le menu **Fichier**, puis l'option **Nouveau** et écrivez : profession=et je suis médecin.
- 5) Enregistrez votre fichier au même emplacement que l'autre et nommez-le **profession**.
- 6) Retournez dans votre fichier Flash.

c) Charger le texte dans Flash à partir du fichier texte

- 1) Sélectionnez le premier cadre de la première couche, puis ouvrez le panneau des actions (**F9**).
- 2) Dans le panneau des actions, cliquez sur **Actions**, puis sur **Browser/Network** et double-cliquez sur **loadVariables**. Dans le champ **URL**, tapez **nom.txt**.



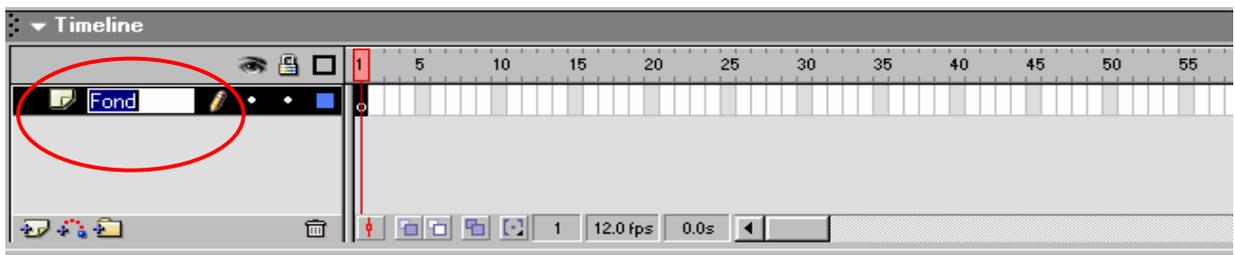
- 3) Répétez l'opération mais cette fois, dans le champ **URL**, tapez **profession.txt**.
- 4) Nous allons maintenant ajouter un code permettant à Flash de reconnaître les caractères accentués. Dans le panneau des actions, cliquez sur le triangle blanc en haut à droite et choisissez l'option **Expert mode**. À la ligne 3, tapez : **system.useCodepage=True;**
- 5) Testez maintenant votre animation en appuyant sur **Ctrl+Enter**.



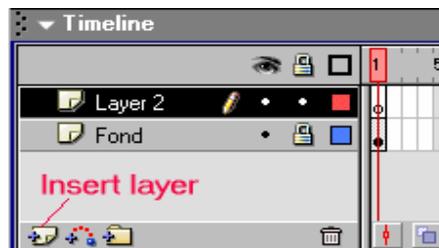
IV. Les Masques

A) Masque fixe

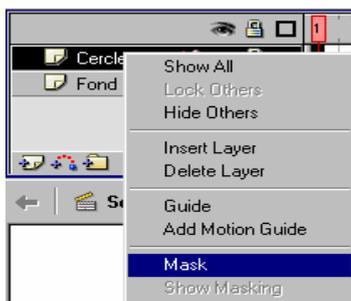
- 1) Ouvrez un nouveau fichier et enregistrez-le en format .fla, sous le nom **masque**.
- 2) Importez une image sur la scène en choisissant le menu **File**, puis l'option **Import**.
N.B. : Flash supporte les formats d'image suivants : .bmp, .emf, .gif, .jpg, .png, .wmf, .swf.
Nommez ensuite cette couche **Fond** après avoir double-cliqué sur **Layer 1**.



- 3) Insérez ensuite une nouvelle couche en choisissant le menu **Insert**, puis l'option **Layer** ou en appuyant sur l'icône **Insert Layer**.



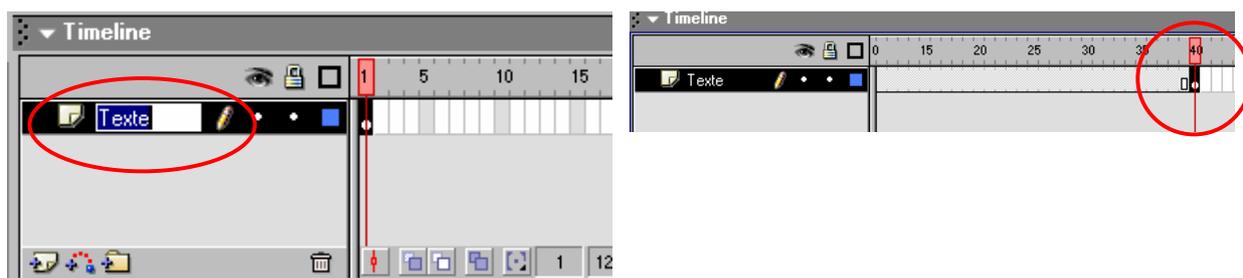
- 4) Nommez cette couche **Cercle** en double-cliquant sur **Layer 2**. Dessinez ensuite un petit cercle sur l'image à l'aide de l'outil .
- 5) Positionnez la souris sur la couche **Cercle** et cliquez sur le bouton droit. Choisissez alors l'option **Mask**. Ainsi, seulement la partie de l'image se trouvant sous le cercle est **VISIBLE**.



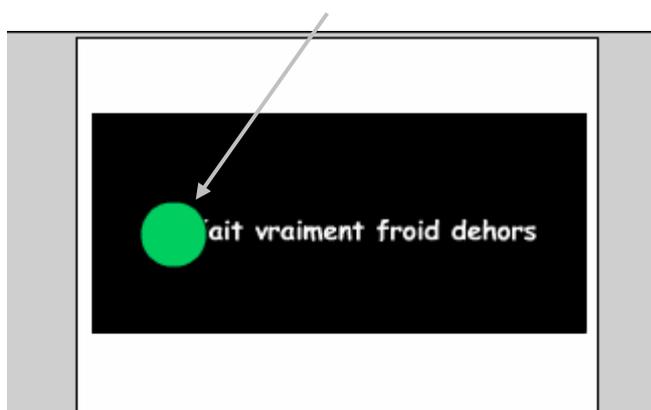
- 6) Vous pouvez tester votre animation en appuyant sur **Ctrl+Enter**, puis enregistrez.

B) Masque animé

- 1) Ouvrez un nouveau fichier et enregistrez-le en format .fla, sous le nom **masqueanime**.
- 2) Dans le panneau des propriétés, choisissez le noir comme couleur d'arrière-plan (background).
- 3) Choisissez ensuite l'outil texte **A** et écrivez un texte en blanc sur la scène. (Pour écrire en blanc, modifiez la couleur du texte dans le panneau des propriétés après avoir sélectionné l'outil texte).
- 4) Positionnez ensuite votre texte au centre en réduisant le zoom si nécessaire. Assurez-vous qu'il est sélectionné et séparez-le en choisissant le menu **Modify**, puis l'option **Break Apart** ou en appuyant sur **Ctrl+B**.
- 5) Nommez la couche **Texte**, puis insérez une image clé au cadre 40 en le sélectionnant, puis en appuyant sur **F6**. Vous pouvez aussi choisir le menu **Insert**, puis l'option **Keyframe**.



- 6) Insérez ensuite une nouvelle couche en cliquant sur l'icône  au bas de l'échelle temporelle. Nommez-la **Masque**.
- 7) Assurez-vous que la nouvelle couche est toujours sélectionnée ainsi que son premier cadre et dessinez un cercle avec l'outil  par-dessus votre texte, au début.



- 8) Sélectionnez le cercle en double-cliquant dessus avec l'outil . Ensuite, groupez-le en choisissant le menu **Modify**, puis l'option **Group**.
- 9) Insérez une image clé (**F6**) au cadre 40 de la couche **Masque**, et déplacez votre cercle à la fin de votre texte à l'aide de l'outil .
- 10) Cliquez sur un des cadres entre 1 et 40 dans la couche **Masque** et, dans le panneau des propriétés, choisissez l'option **Motion** du menu **Tween**.
- 11) Placez la souris sur la couche **Masque**, cliquez sur le bouton droit de la souris et choisissez l'option **Mask**.
- 12) Appuyez sur **Ctrl+Enter** pour visionner votre animation et enregistrez.

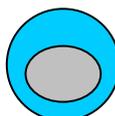


V. Les Boutons

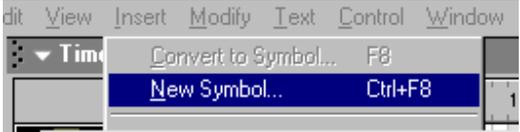
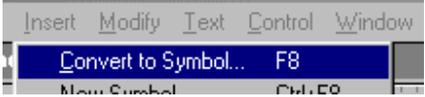
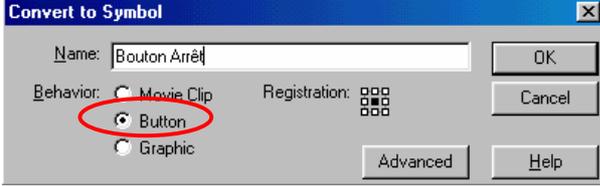
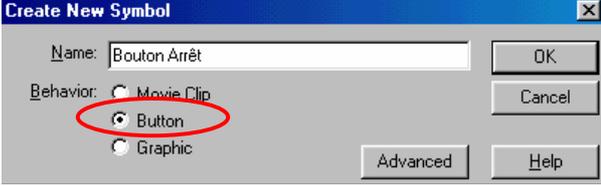
A) Créer un bouton fixe

1) Ouvrez un nouveau fichier et enregistrez-le en format .fla, sous le nom **bouton**.

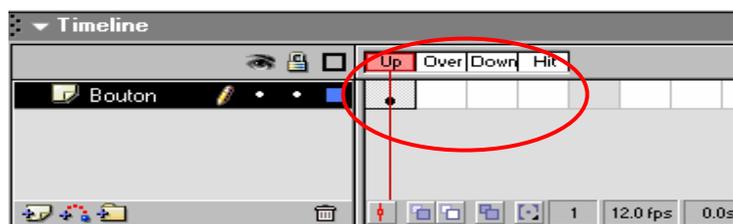
2) Vous allez créer un bouton de cet aspect :



Il existe deux façons de créer des boutons :

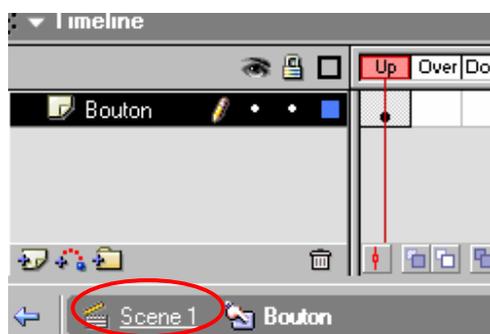
1) Après avoir placé un élément sur la scène	2) Avant d'avoir placé un élément sur la scène
a) Dessinez votre bouton à l'aide des outils de dessin et du panneau des couleurs.	a) Choisissez le menu Insert , puis l'option New Symbol .
b) Sélectionnez-le à l'aide de l'outil  en dessinant un cadre autour.	
c) Choisissez maintenant le menu Insert , puis l'option Convert to symbol . 	
d) Nommez le symbole bouton et choisissez l'option Button . Cliquez sur OK . 	b) Nommez le symbole bouton et choisissez l'option Button . Cliquez sur OK . 
e) Double-cliquez sur votre bouton pour entrer en mode édition de symbole .	

Vous vous trouvez maintenant dans la fenêtre d'édition de symbole et l'échelle temporelle ressemble à ceci :



Si vous avez créé votre symbole avant d'avoir dessiné votre bouton, dessinez-le maintenant en vous référant au modèle à la page précédente.

Pour retourner à la scène principale, cliquez sur **Scene 1**.



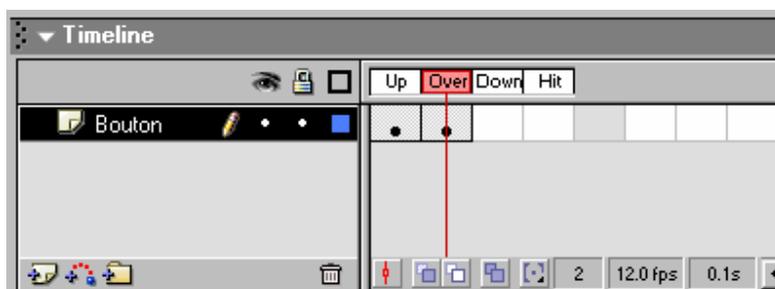
Si vous avez créé votre symbole avant d'avoir placé un élément sur la scène, votre bouton se trouve maintenant dans la bibliothèque (**Ctrl+L**).

Vous pouvez maintenant glisser votre bouton sur la scène. Nous verrons comment lui ajouter une action plus loin.

3) Enregistrez votre travail.

B) Comportements du bouton

Comme vous avez pu le remarquer, l'échelle temporelle en mode **édition de bouton** est différente.



Voici la signification de chacun des cadres de l'échelle temporelle :

Up : Aspect du bouton lorsque qu'il n'est pas cliqué et que le curseur de la souris ne le touche pas.

Over : Aspect du bouton lorsque le curseur de la souris se trouve dessus.

Down : Aspect du bouton lorsque le curseur de la souris se trouve dessus et que le bouton gauche est enfoncé.

Hit : Aspect du bouton lorsqu'il est cliqué ce qui n'est pas facilement visible .

C) Créer un bouton changeant

- 1) Ouvrez votre fichier nommé **bouton**. Ouvrez la bibliothèque (**Ctrl+L**), choisissez le symbole **bouton** et glissez-le sur la scène.
- 2) Entrez en mode **édition de symbole** en double-cliquant sur votre bouton.
- 3) Sélectionnez le cadre **Up** et assurez-vous qu'il y a une image clé (**F6**). Laissez le bouton tel quel.
- 4) Sélectionnez le cadre **Over** et insérez-y une image clé (**F6**). Choisissez ensuite l'outil  et cliquez sur la scène à côté de votre bouton pour enlever la sélection. Cliquez à l'intérieur de la petite ovale et changez sa couleur à l'aide du pot de peinture .
- 5) Répétez l'opération pour le cadre **Down** mais laissez le cadre **Hit** tel quel.
- 6) Visionnez l'animation en appuyant sur **Ctrl+Enter**, puis enregistrez.

VI. L'ActionScript

ActionScript est le langage de programmation de Flash. Il permet d'ajouter de l'interactivité à nos animations.

Il est possible d'ajouter des actions à différents éléments dans Flash tels que les boutons, les animations (Movie Clip) et les cadres de l'échelle temporelle.

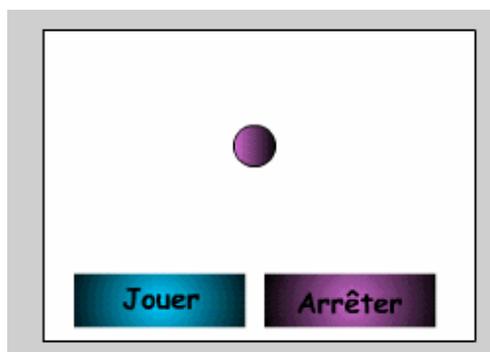
A) Ajouter une action à un cadre et un bouton

1) Ajouter les actions Play et Stop.

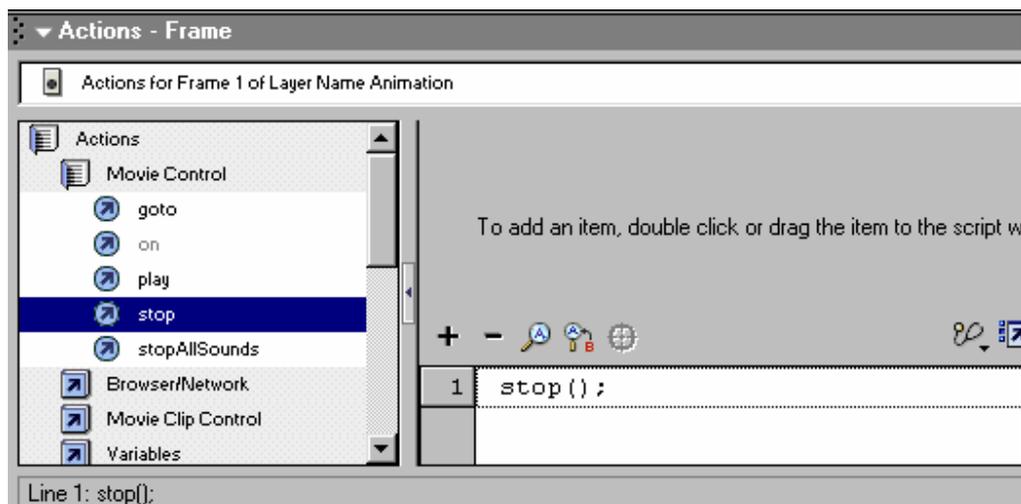
- a) Ouvrez un nouveau fichier et enregistrez-le en format .fla sous le nom **jouer-arreter**.
- b) Créez un bouton rectangulaire qui affiche **Jouer** et un autre qui affiche **Arrêter**.
Pour ajouter du texte au bouton, choisissez l'outil , cliquez sur la scène et écrivez. Positionnez ensuite le texte au centre de votre bouton. À l'aide de l'outil , tracez un cadre autour d'un bouton à la fois pour les sélectionner, puis les transformer en symbole.



- c) Créez une animation de type interpolation de forme (cercle à rectangle) du cadre 1 au cadre 100 et nommez la couche **Animation**. Référez-vous à la fiche d'apprentissage Interpolations, si nécessaire.
- d) Insérez une autre couche à l'aide de l'icône  et nommez-la **Boutons**. Insérez une image clé au premier cadre (**F6**) et glissez vos boutons de la bibliothèque (**Ctrl+L**) au bas de la scène.

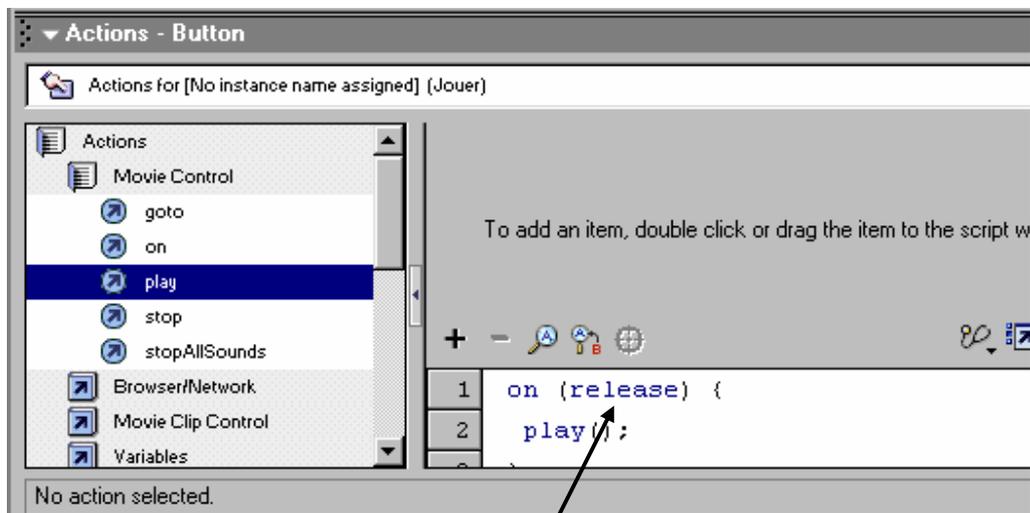


- e) Insérez maintenant des cadres remplis dans la couche **Boutons** à l'aide de la touche **F5**, et ce, jusqu'à la fin de votre animation (cadre 100).
- f) Visionnez votre animation en appuyant sur **Ctrl+Enter**. Nous allons ajouter une action au cadre 1 qui empêchera l'animation de jouer toute seule.
- g) Sélectionnez le cadre 1 de la couche **Animation**. Ouvrez le panneau des actions en choisissant le menu **Window**, puis l'option **Actions**. Dans le panneau, cliquez sur **Actions**, puis sur **Movie Control**. Double-cliquez sur **Stop**.



- h) Visionnez votre animation en appuyant sur **Ctrl+Enter**. Rien ne se passe. Retournez en mode .fla en cliquant sur le « x » dans la barre GRISE en haut, à droite. Nous allons maintenant ajouter une action au bouton **Jouer** qui fera démarrer l'animation.

- i) Cliquez une fois sur le bouton **Jouer** pour le sélectionner. Ouvrez le panneau des actions (**F9**) et vérifiez que **Actions-Button** apparaît dans la barre grise. Cliquez sur **Actions**, puis **Movie Control** et double-cliquez sur **Play**.



Ceci signifie qu'en relâchant le bouton (release), l'animation jouera.

N.B En cliquant sur la ligne d'action 1 : on (release), il est possible de sélectionner le moment où l'animation commencera.



Press : Lorsqu'on appuie sur le bouton gauche de la souris.

Release : Lorsqu'on relâche le bouton gauche de la souris.

Release Outside : Lorsqu'on relâche le bouton de la souris à l'extérieur du bouton à l'écran.

Key Press :Lorsqu'on appuie sur la touche spécifiée.

Roll Over :Lorsque le curseur de la souris passe sur le bouton.

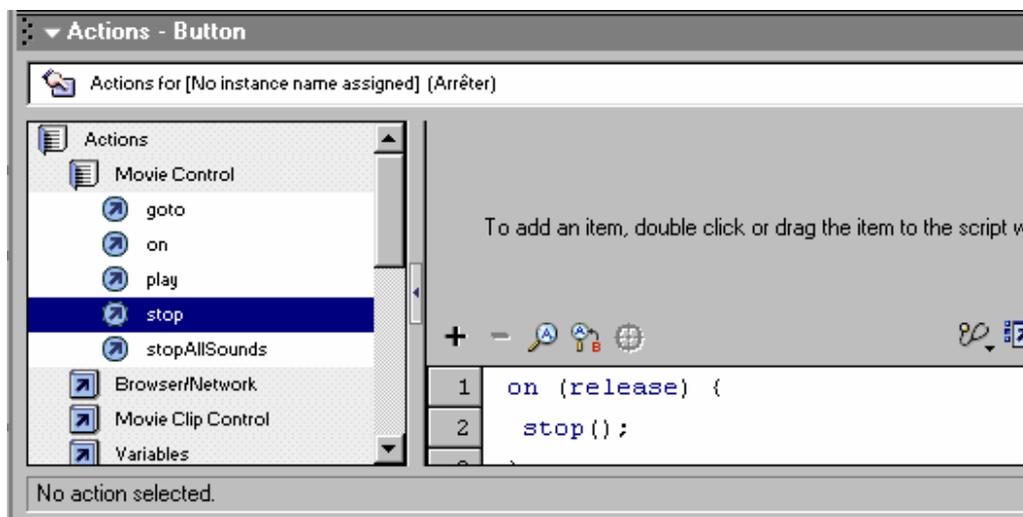
Roll Out : Lorsque le curseur de la souris passe du bouton à l'extérieur.

Drag Over : Lorsqu'un objet est amené au-dessus du bouton.

Drag Out : Lorsqu'un objet est amené du bouton à l'extérieur.

- j) Visionnez maintenant votre animation (**Ctrl+Enter**) et cliquez sur le bouton **Jouer**.

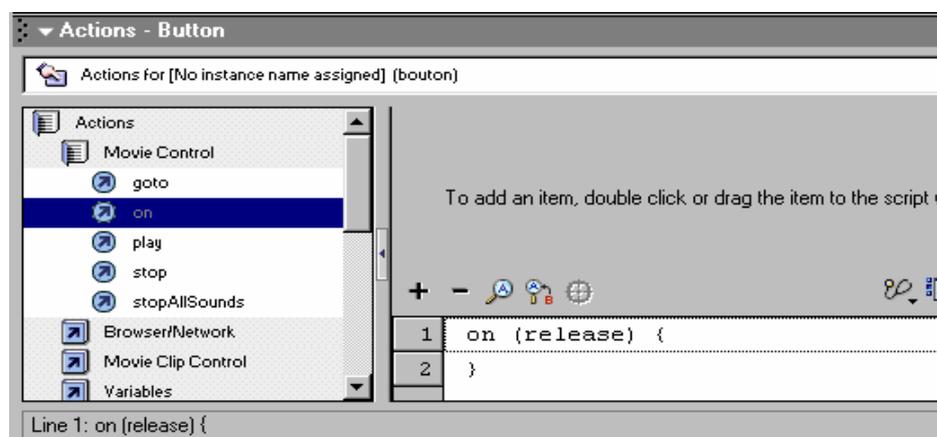
- k) Nous allons maintenant ajouter l'action **Stop** au bouton **Arrêter**. Cliquez sur le bouton **Arrêter** pour le sélectionner. Dans le panneau des propriétés, cliquez sur **Actions**, puis **Movie Control** et double-cliquez sur **Stop**.



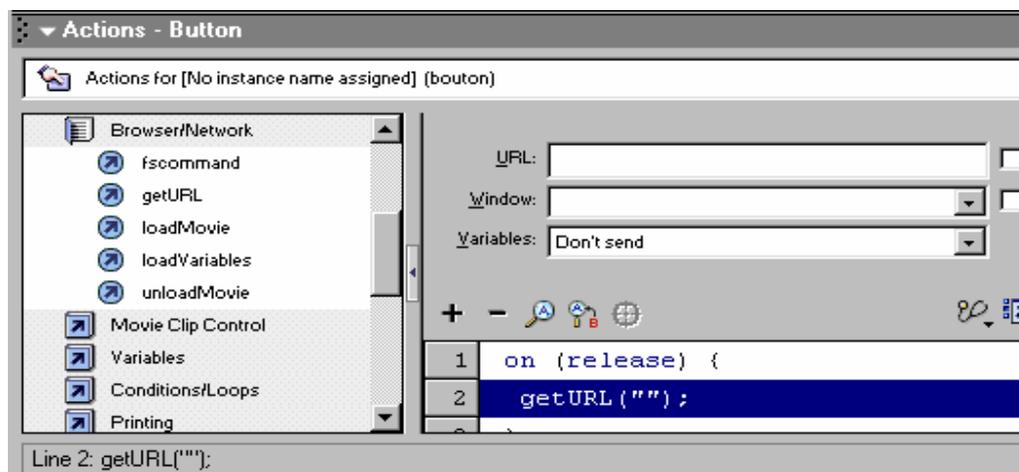
- l) Visionnez votre animation et appuyez successivement sur vos deux boutons. Enregistrez votre travail.

2) Ajouter l'action getURL pour ouvrir une page Web

- Ouvrez un nouveau fichier, nommez-le **boutonweb** et enregistrez-le en format .fla.
- Créez un bouton en vous référant à la fiche d'apprentissage **Les boutons**.
- Cliquez une fois sur votre bouton pour le sélectionner et ouvrez le panneau des actions (**F9**).
- Cliquez sur **Actions**, puis **Movie Control**. Double-cliquez ensuite sur **On**.



- e) Cliquez sur **Browser/Network**, puis double-cliquez sur **getURL**.



- f) Copiez l'adresse suivante dans le champ **URL** :
<http://www.csrs.qc.ca/goeland/proj/envolee/accueil.html>
- g) Visionnez l'animation en appuyant sur **Ctrl+Enter**, puis enregistrez.

www.Mcours.com
Site N°1 des Cours et Exercices Email: mymcours@gmail.com

VII. Les sons

A) Préparation

- 1) Nous pouvons intégrer des sons dans Flash à partir de fichiers son que nous possédons. Si vous n'avez pas de fichiers son, vous pouvez en télécharger sur Internet en vérifiant que les sons sont exempts de droits d'auteurs.

N.B. : Flash peut lire les types de fichier son suivant : .wav, .mp3, .aiff et .mid.

B) Ajouter une musique d'ambiance

- 1) Ouvrez un nouveau fichier et enregistrez-le en format .fla, sous le nom **son**.
- 2) Choisissez le menu **File**, puis l'option **Import**. Retracez un fichier son que vous possédez, sélectionnez-le et cliquez sur **Ouvrir**.
- 3) Ouvrez la bibliothèque (**Ctrl+L**). Sélectionnez votre son et glissez-le sur la scène.
- 4) Sélectionnez le cadre 1 de la première couche. Dans le panneau des propriétés, écrivez **999** dans le champ **Loop**.



Ceci signifie que le son pourra rejouer 999 fois.

- 5) Testez votre animation en appuyant sur (**Ctrl+Enter**).

C) Ajouter un son spécifique

Nous allons maintenant ajouter un son à un bouton.

- a) Ouvrez un nouveau fichier et enregistrez-le en format .fla, sous le nom **sonbouton**.
- b) Créez un bouton en vous référant à la fiche d'apprentissage **Les boutons**.

- c) Choisissez le menu **File**, puis l'option **Import**. Sélectionnez un fichier son que vous possédez et cliquez sur **Ouvrir**.
- d) Double-cliquez sur votre bouton pour entrer en mode **édition de symbole**. Sélectionnez ensuite le cadre **Over** et insérez une image clé (**F6**).
- e) Cliquez une fois sur la scène à l'extérieur du bouton. Sélectionnez ensuite l'outil  et changez la couleur de votre bouton.
- f) Dans le panneau des propriétés, choisissez le son importé du menu **Sound**. Vérifiez que l'option **Event** est sélectionnée dans le menu **Sync**.



- g) Testez votre animation (**Ctrl+Enter**).

N.B. : Notez qu'il est possible d'intégrer une musique d'ambiance ainsi qu'un son spécifique dans le même fichier .fla.

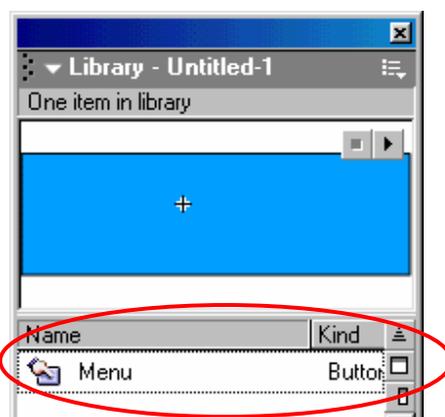
VIII. Les spéciaux

A) Créer un menu déroulant

- 1) Ouvrez un nouveau fichier et enregistrez-le en format .fla, sous le nom **menu**.
- 2) Choisissez le menu **Insert**, puis l'option **New Symbol**. Nommez-le **Bouton** et choisissez l'option **Button**.
- 3) Choisissez l'outil  et dessinez un rectangle sur la scène.
- 4) Insérez une image clé (F6) au cadre **Over** et changez la couleur de votre rectangle à l'aide de l'outil .
- 5) Revenez sur la scène en cliquant sur Scene 1.

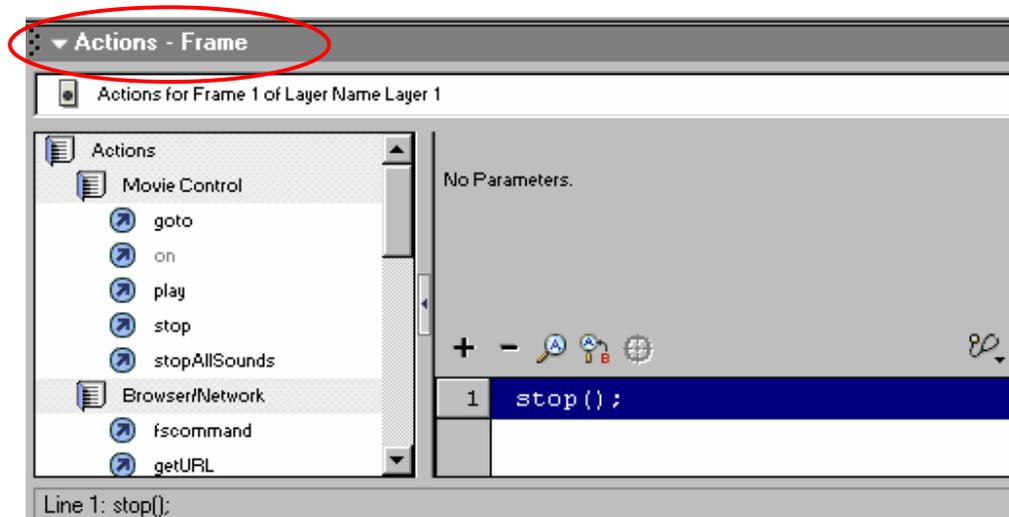


- 6) Ouvrez la bibliothèque (**Ctrl+L**), cliquez sur le symbole **menu** et glissez le bouton sur la scène.

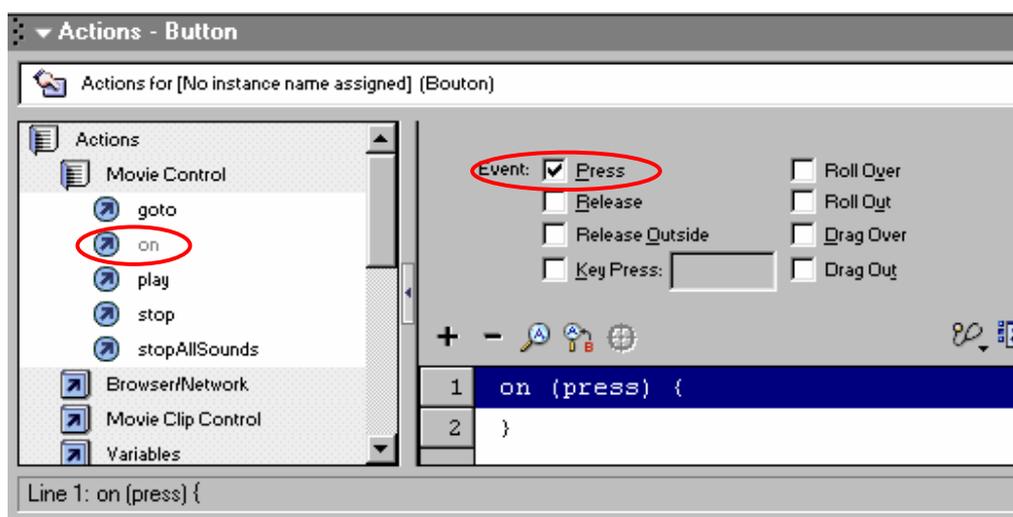


- 7) Sélectionnez le bouton à l'aide de l'outil . Choisissez le menu **Insert**, puis l'option **Convert to symbol**. Nommez le symbole **Menu** et choisissez l'option **Movie Clip**.
- 8) Double-cliquez sur le bouton pour entrer en mode **édition de symbole**. Vous allez maintenant éditer le symbole **Menu** et non **Bouton**.

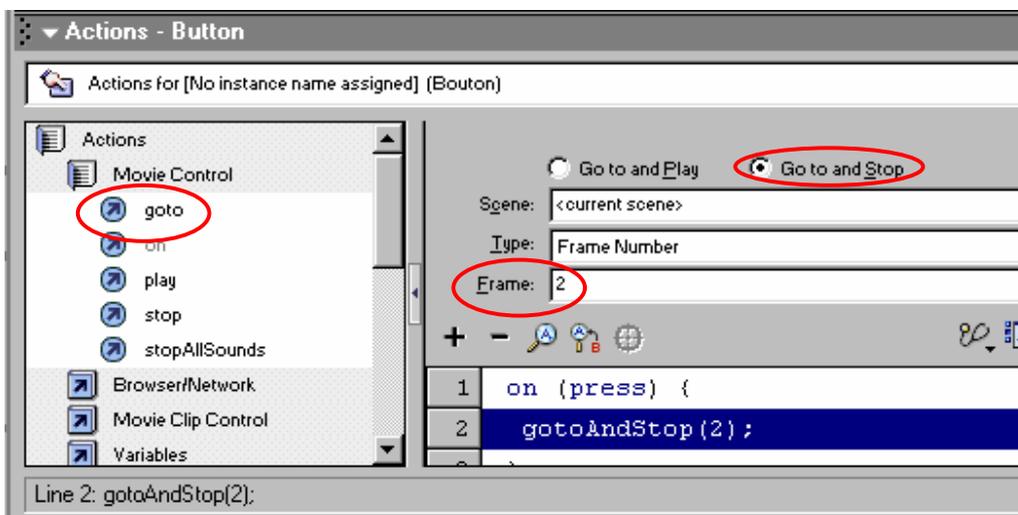
- 9) Sélectionnez le cadre 1. Dans le panneau des actions (F9), vérifiez que **Actions – Frame** apparaît dans la barre grise. Cliquez ensuite sur **Actions**, puis **Movie Control** et double-cliquez sur **Stop**.



- 10) Cliquez sur le bouton et, dans le panneau des actions, vérifiez que **Actions – Button** apparaît dans la barre grise. Double-cliquez sur **On**, puis choisissez l'option **Press** et vérifiez que seulement celle-ci est sélectionnée.



- 11) Double-cliquez ensuite sur **goto**. Sélectionnez l'option **Go to and Stop** et inscrivez **2** dans le champ **Frame**.



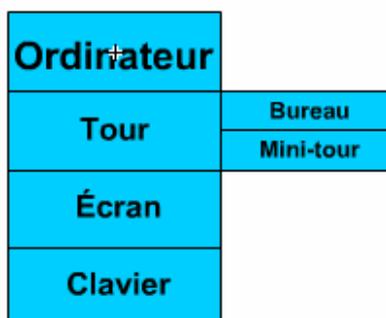
Les deux lignes de ActionScript signifient que lorsque l'on clique sur le bouton, l'animation avance au cadre 2 et s'arrête.

- 12) Sélectionnez l'outil texte **A**, écrivez **Ordinateur** sur le bouton et centrez le mot.
- 13) Insérez une image clé (F6) au cadre 2. Copiez le bouton trois fois en appuyant sur **Ctrl+D**. Placez les boutons de cette façon et écrivez-y le même texte :

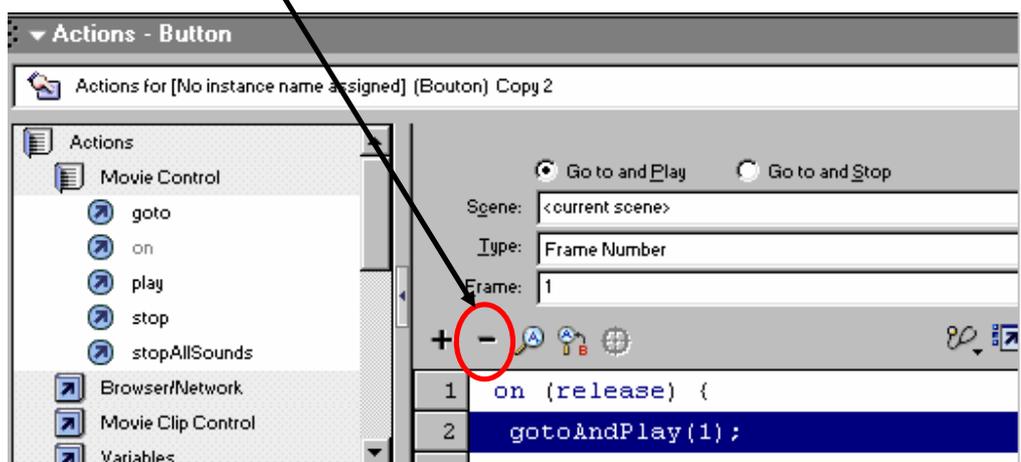


- 14) Vérifiez que le cadre 2 est bien sélectionné. Cliquez une fois sur la scène, puis sur le bouton **Ordinateur**. Dans le panneau des actions, répétez les étapes 9 et 10 mais inscrivez **1** dans le champ **Frame**. Ceci signifie que si l'on clique sur le bouton, l'animation retourne au cadre 1 et s'arrête donc, le menu se ferme.

- 15) Insérez une image clé (F6) au cadre 3. Copiez deux autres boutons (**Ctrl-D**), rétrécissez-les et écrivez le texte comme ceci (modifiez les paramètres du texte dans le panneau des propriétés):



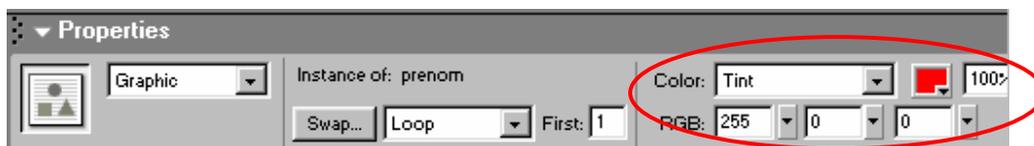
- 16) Sélectionnez le cadre 2. Cliquez sur le bouton **Tour**. Dans le panneau des actions, choisissez **Actions**, puis **Movie Control**. Si des actions sont déjà inscrites, effacez-les en cliquant sur le -.



- 17) Dans le panneau des actions, répétez les étapes 9 et 10 mais inscrivez **3** dans le champ **Frame**.
- 18) Vous avez créé un menu! Appuyez sur **Ctrl+Enter** pour le visionner.

B) Créer un effet clignotant dans un texte

- 1) Ouvrez un nouveau fichier et enregistrez-le en format .fla, sous le nom **textecligno**.
- 2) Choisissez l'outil texte . Dans le panneau des propriétés (Ctrl+F3), choisissez :
Police : ARIAL
Grosueur : 48
Couleur : noir
- 3) Cliquez une fois sur la scène et écrivez votre prénom.
- 4) Choisissez l'outil .
- 5) Convertissez votre prénom en symbole (F8). Nommez-le **Prenom** et choisissez l'option **Graphic**.
- 6) Insérez une image clé (F6) au cadre 20 et une autre au cadre 10.
- 7) Cliquez maintenant sur votre prénom et dans le panneau des propriétés, choisissez l'option **Tint** du menu **Color**. Écrivez 255 dans le premier champ de **RGB** et vérifiez que le pourcentage est à 100%.



- 8) Sélectionnez n'importe quel cadre entre 1 et 10. Dans le panneau des propriétés, choisissez l'option **Motion** du menu **Tween**.
- 9) Répétez l'opération pour un des cadres entre 10 et 20.
- 10) Appuyez sur **Ctrl+Enter** pour visionner l'animation, puis enregistrez.

C) Animer un texte

- 1) Ouvrez un nouveau fichier et enregistrez-le en format .fla, sous le nom **texteanime**.
- 2) Choisissez l'outil texte . Dans le panneau des propriétés (Ctrl+F3), choisissez :
Police : ARIAL
Grosueur : 48
Couleur : noir
- 3) Cliquez une fois sur la scène et écrivez **ABC**.
- 4) Choisissez l'outil .
- 5) Choisissez le menu **Modify**, puis l'option **Break Apart** pour séparer les lettres.
- 6) Choisissez le menu **Modify**, puis l'option **Distribute to layers** pour créer une couche pour chaque lettre.
- 7) Cliquez sur le **A** pour qu'un cadre bleu apparaisse autour. Choisissez le menu **Modify**, puis l'option **Break Apart**.
- 8) Répétez l'opération pour chaque lettre.
- 9) Insérez une image clé (F6) aux cadres 5, 20 et 25 de chacune des couches.
- 10) Sélectionnez le cadre 5 de la couche **A**. Cliquez sur le **A** sur la scène et vérifiez les coordonnées de X et de Y dans le panneau des propriétés et notez-les.
- 11) Sélectionnez le cadre 20 et supprimez le **A** en appuyant sur la touche **Suppr**.
- 12) Choisissez l'outil texte , cliquez une fois sur la scène et écrivez la lettre **D**.
- 13) Choisissez le menu **Modify**, puis l'option **Break Apart**.
- 14) Dans le panneau des propriétés, inscrivez les coordonnées du **A** dans les cases appropriées en appuyant sur **Enter** après chaque entrée.
- 15) Sélectionnez n'importe quel cadre entre 5 et 20 de la couche **A**. Dans le panneau des propriétés, choisissez l'option **Shape** du menu **Tween**.

Nous allons répéter les opérations 10 à 15 pour les deux autres lettres. Remplacez d'abord tous les A par des B dans les 5 étapes et le D par un E. Ensuite, remplacez les A par des C et le D par un F.

16) Lorsque vous avez terminé, appuyez sur **Ctrl+Enter** pour visionner l'animation.

1) Ajouter des repères de transformation

a) Sélectionnez le cadre 5 de la couche **A**. Choisissez le menu **Modify**, l'option **Shape**, puis **Add Shape Hint**. Placez le cercle rouge comme sur l'image :



b) Vérifiez que le cadre 5 est toujours sélectionné et répéter l'opération. Cette fois, placez le petit cercle comme ceci :



c) Sélectionnez maintenant le cadre 20 de la couche **A** et placez les petits cercles aux mêmes endroits que sur le **A**.



d) Répétez les étapes ci-dessus pour les autres lettres, puis visionnez l'animation (**Ctrl+Enter**). Déplacez les repères si nécessaire et enregistrez.



