


PINOCCHIO

1 Dessin des différentes parties.

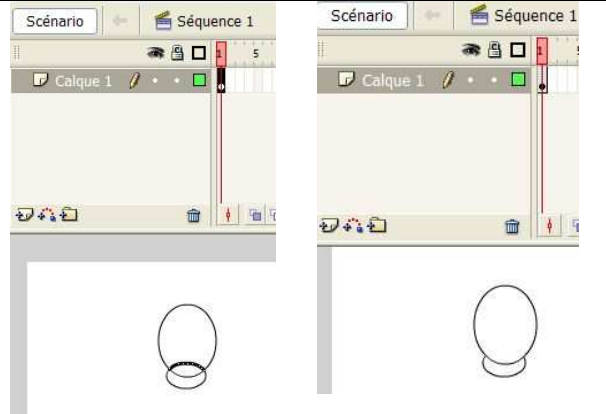
A **propriétés du document**, *prendre* comme taille de la fenêtre : 640 pix x 480 pix. **Cliquer** sur OK *Enregistrer sous* : Mes Documents/Fla et fichier **pinocchio**. Au fur et à mesure de l'avancement, *enregistrer*.

Dessiner les différentes parties du personnage, sur le même calque, en les détachant les unes des autres. Par la suite on les transformera en clips pour les animer.

Dessin de la tête et du cou :

Avec l'outil ovale, sans remplissage et sans l'option dessin, *tracer* 2 ovales. Avec l'outil 1, *sélectionner* le 2^{ème} ovale (clic gauche). Quand apparaît , *placer* ce 2^{ème} ovale en intersection avec le premier. *Sélectionner* l'arc qui doit disparaître et *utiliser* la touche « Suppr ». *Sélectionner* le dessin et *grouper* le.


Nommer ce 1^{er} calque de la séquence 1 « pinocchio »

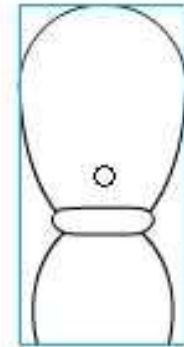


Dessin du torse :

Avec l'outil ovale, sans remplissage et option dessin, *tracer* 3 ovales. *Placer* les en position d'intersection. Les *sélectionner* et les *dissocier* (Ctrl+Maj+G). *Tracer* un trait horizontal en partie basse. *Supprimer* les traits superflus. *Modifier* les formes avec l'outil 1. Si on a le

symbole flèche et arc , on peut accentuer, diminuer,

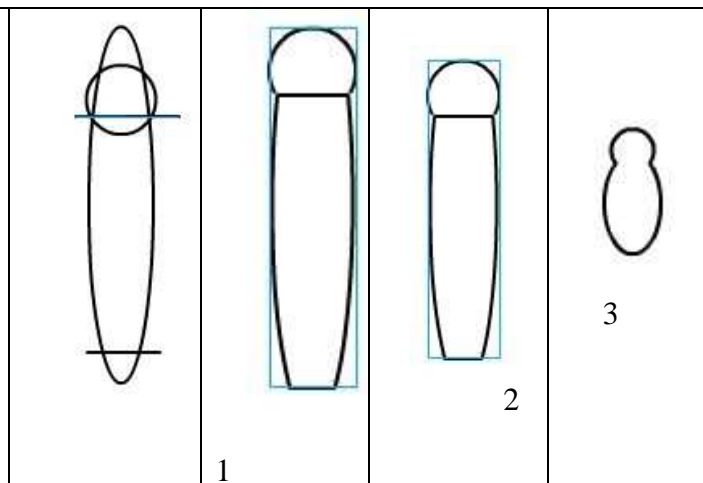
étirer la courbure. Si on a la flèche et l'angle droit , on étire l'extrémité. Quand la forme convient, la *sélectionner* avec l'outil lasso (6) et *grouper* (Ctrl+G).









Dessin d'un membre supérieur :

Détacher les 3 parties : bras 1, avant bras 2, main 3.

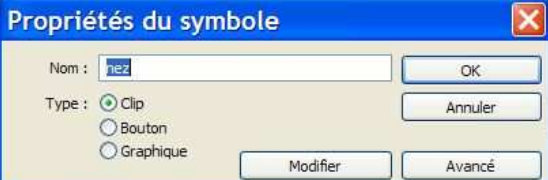

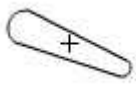

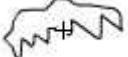

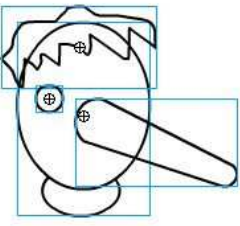
L'avant bras 2 est la duplication (Ctrl+D) du bras 1, suivie de redimensionnement. (outil 3 et option).

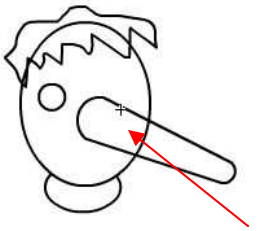
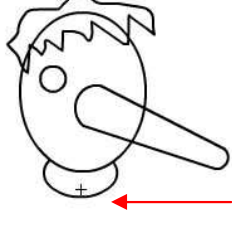


<p>Dessin d'un membre inférieur : Dupliquer (Ctrl+D) la partie 1 ci-dessus (page 1), 2 fois et redimensionner. On aura les parties 4 et 5. Dessiner un pied (6).</p>	 <p>4</p>	 <p>5</p>	 <p>6</p>
---	--	---	--

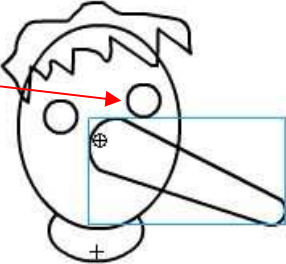
<p>Dessin du nez, de la chevelure, de l'oeil</p>			
---	---	--	---

2 Conversion en clips des différents éléments dessinés. Positionnement de leur centre de référence.

<p>Sélectionner le nez et appuyer sur F8 pour convertir en symbole « Clip ». Remplir la fenêtre qui apparaît. Cliquer sur OK.</p>		
<p>Dans la fenêtre de travail du clip nez, avec la flèche 1, en clic gauche maintenu, déplacer le clip pour obtenir la croix (+) de la position 1 à 2. Revenir à la séquence 1 par clic gauche</p> 	 <p>1</p>	 <p>2</p>
<p>Convertir la chevelure et l'œil en symbole clip.</p>		
<p>Placer comme ci-contre les 4 éléments et sélectionner les. Appuyer sur F8 pour convertir en symbole « Clip » de nom « tête »</p>		

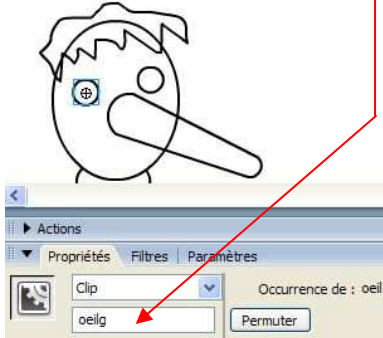
<p>Dans le clip tête, déplacer l'ensemble pour obtenir la croix (+) comme en 2.</p>	 <p>1</p>	 <p>2</p>
--	---	--

Toujours dans le clip tête, **dupliquer** l'œil gauche et le **placer** en œil droit.




Toujours dans le clip tête, **sélectionner** l'un après l'autre, les éléments, chevelure, œil gauche, œil droit et nez, et **écrire les noms d'occurrence** : chevelure, oeilg, oeild, nez.

Exemple pour œil gauche :




Revenir à la séquence 1.

Convertir l'élément main en symbole « Clip » de nom « main » et le **placer** comme ci-contre par rapport à +.




Convertir l'élément 1 du membre supérieur en « Clip » de nom « msup1 » et le **placer** comme ci-contre par rapport à +.



Placer l'élément 2 du membre supérieur et la main en bonne position et **convertir** en symbole « Clip » de nom « msup2 ».

Déplacer ce clip pour avoir la croix (+) en position ci-contre.

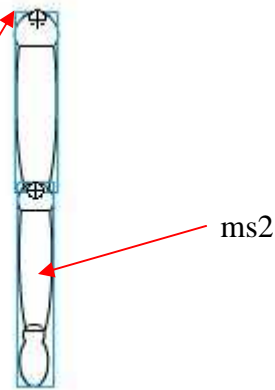
Remarque : les + seront souvent les centres de rotation.



Nom d'occurrence : main

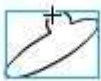
Enfin **constituer** le membre supérieur entier, **convertir** en symbole « Clip » de nom « msuptotal ». **Déplacer** ce clip pour la position ci-contre.

Sélectionner la partie « msup2 » et lui **donner** le nom d'occurrence « ms2 ».



Suivre les mêmes étapes pour le membre inférieur.

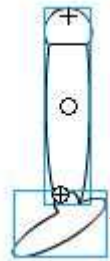
ped



minf1

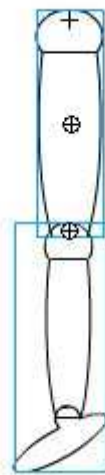


minf2



nom occ. : pied

minftotal



nom occ. : mi2

Sélectionner le torse et le **convertir** en symbole « Clip » de nom « torse ».

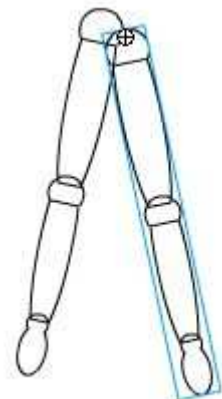
Sélectionner le membre supérieur dans la séquence 1. Avec l'outil 3 et l'option **pivoter et incliner**, **placer** le dans la position 1.

Dupliquer le (Ctrl+D).

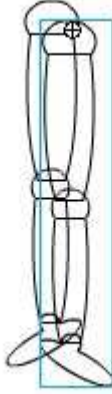
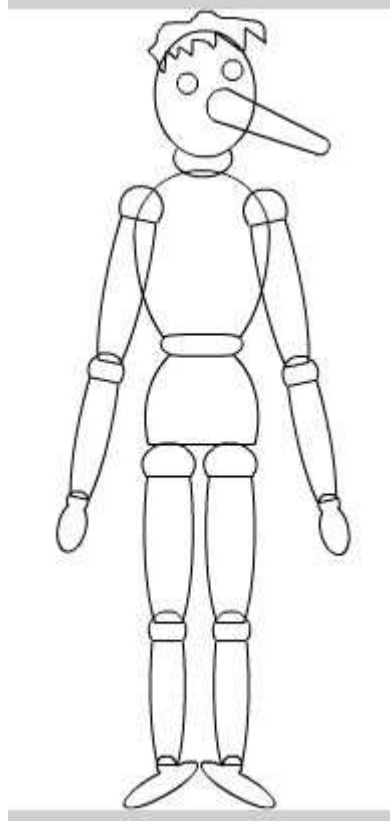
Aller à Modification/ Transformer/Renverser horizontalement. (position 2).







1




2



<p>Sélectionner le membre inférieur dans la séquence. Dupliquer le (Ctrl+D). Aller à Modification/Transformer/Renverser horizontalement. Placer les différentes parties de pinocchio comme le montre l'image 2. Ces parties étant toutes sélectionnées, convertir en symbole « Clip » de nom « pinoc ». En travaillant dans la fenêtre du clip « pinoc », écrire les différents noms des occurrences : tete, torse, msg, msd, mig, mid.</p> <p style="text-align: center;">↑ Sans accent.</p>		 <p style="text-align: center;">2</p>
--	---	---

3 Modification des différents clips par coloration ou animation.

<p>Reprendre le clip « chevelure ».</p> 	
 <p style="text-align: center;">image 1</p>	 <p style="text-align: center;">image 45</p>
<p>Dissocier l'image 1, non encore coloriée (Ctrl+Maj+G). A l'image 45 insérer une image clé (F6). Avec l'outil 1, modifier la forme de la chevelure à l'image 45. Avec un dégradé à 2 ou 3 couleurs, remplir ces 2 images. Faire une interpolation de forme. Se placer à l'image 1 et dans le panneau Actions, choisir Fonctions globales/Contrôle du scénario et double-cliquer sur stop.</p>	
<p>Reprendre le clip « nez ». Au besoin le dissocier (Ctrl+Maj+G) pour pouvoir le remplir avec un dégradé. Grouper à nouveau (Ctrl+G).</p>	

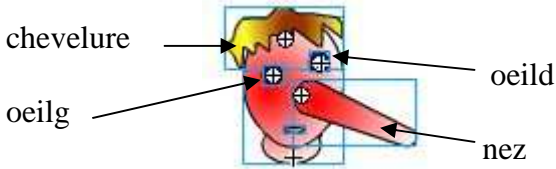
Reprendre le clip « oeil ».



 image 1	 image 50
---	--

Remplir l'image de l'œil en 1 (uni), et avec le pinceau, **ajouter** la pupille en blanc. **Insérer** une image clé vide (F7) en 50. **Dessiner** un ovale, le **remplir** (uni), **dessiner** la pupille. **Créer une interpolation de forme** et **placer** un stop en 1.


Revenir au clip « tête ». **Dissocier** et **remplir** les ovales non colorés (dégradé). **Ajouter** une bouche. **Regrouper** seuls ces ovales et la bouche et mettre en arrière plan. **Vérifier** si les clips présents ont leur nom d'occurrence : chevelure, oeilg, oeild, nez.

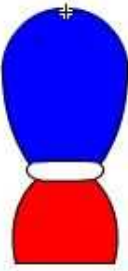



Reprendre le clip « torse »

Dissocier l'image 1 et **insérer** des images clés (F6), jusqu'à 6. **Colorier** le torse de différentes façons pour les 6 images. (voir exemples 1 et 2).

Placer un stop sur l'image 1.






 1	 2
--	--

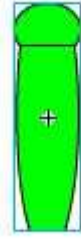


Reprendre le clip « msup1 ».

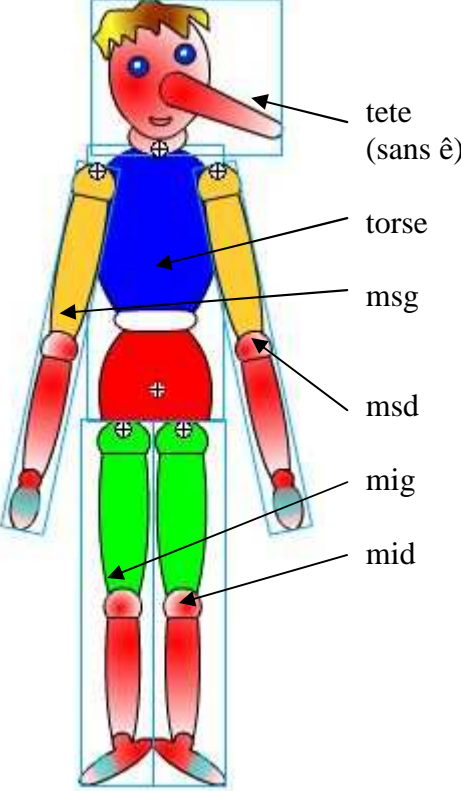
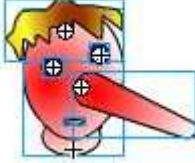
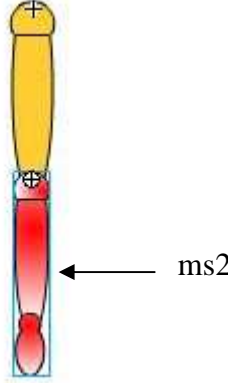
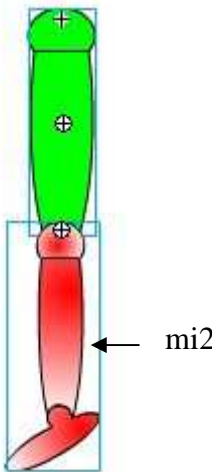
Remplir avec une couleur unie (exemple : jaune).

Reprendre le clip « main » et le **remplir** avec le dégradé de rouge.


Reprendre le clip « msup2 », **dissocier** la partie haute pour la **remplir** avec le dégradé de rouge. En cliquant sur l'image clé, **sélectionner** les 2 parties, puis en maintenant Maj, **cliquer** sur la main pour la désélectionner. **Grouper** alors à nouveau la partie supérieure. **Sélectionner** la main et **aller** à **Modification/Réorganiser/Mettre au 1^{er} plan**.

 msup1	 main	 msup2
--	---	--

<p>Reprendre le clip « minf1 ». Le dissocier pour le remplir avec une couleur unie (exemple : vert). Le grouper.</p> <p>Reprendre le clip « pied » et le remplir avec le dégradé de rouge.</p> <p>Reprendre le clip « minf2 », dissocier la partie haute pour la remplir avec le dégradé de rouge. En cliquant sur l'image clé, sélectionner les 2 parties, puis en maintenant Maj, cliquer sur le pied pour le désélectionner. Grouper alors à nouveau la partie supérieure. Sélectionner le pied et aller à Modification/Réorganiser/Mettre au 1^{er} plan</p>	 <p>minf1</p>	 <p>pied</p>	 <p>minf2</p>
---	--	---	--

 <p>Voici le clip « pinoc ».</p> <p>Noms occurrences</p>	<p>Noms occurrences</p> <p>chevelure oeilg oeild nez</p> <p>Le clip «tête».</p>  <p>Le clip «msuptotal».</p>  <p>Le clip «minftotal».</p> 
---	---

4 Insertion de boutons de commande et code ActionScript.

<p>Dans la séquence 1 cliquer sur le dessin pinocchio, et mettre en bonne place le nom d'occurrence "pinoc".</p> <p>Insérer 2 calques et nommer les « boutons » et « textes »</p>	
---	--

Utiliser les boutons prédéfinis pour simplifier le travail.

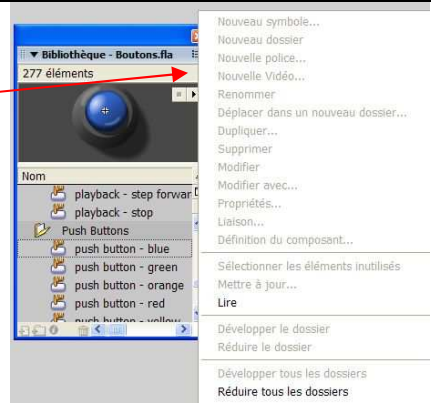
Aller à Fenêtre/Bibliothèques communes/Boutons.

Cliquer à cet endroit

Un menu déroulant s'ouvre : **cliquer** sur **Développer tous les dossiers**. **Chercher** « push button blue » et **cliquer-déposer** ce bouton dans la fenêtre du calque « boutons ». **Dupliquer** ce bouton. **Placer** les 2 boutons dans la position ci-dessous.

Avant de fermer la bibliothèque, **cliquer** sur **Réduire tous les dossiers**.

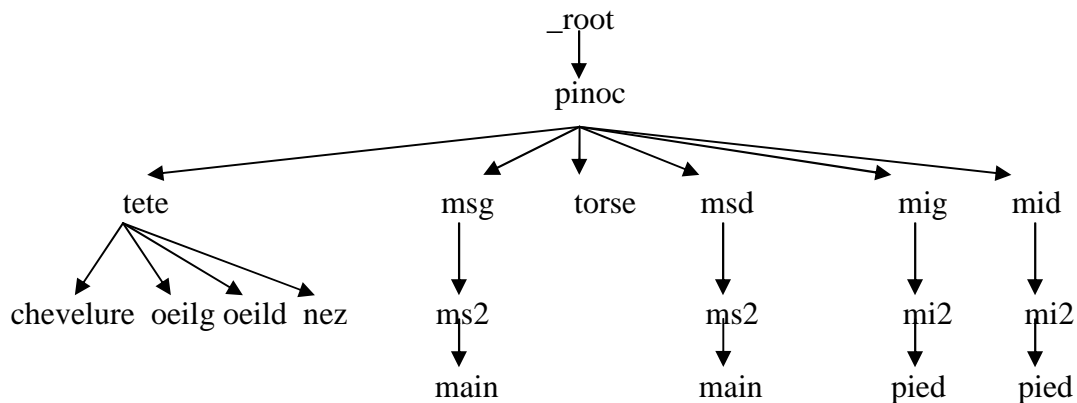
Ecrire les textes dans la fenêtre du calque « textes ».



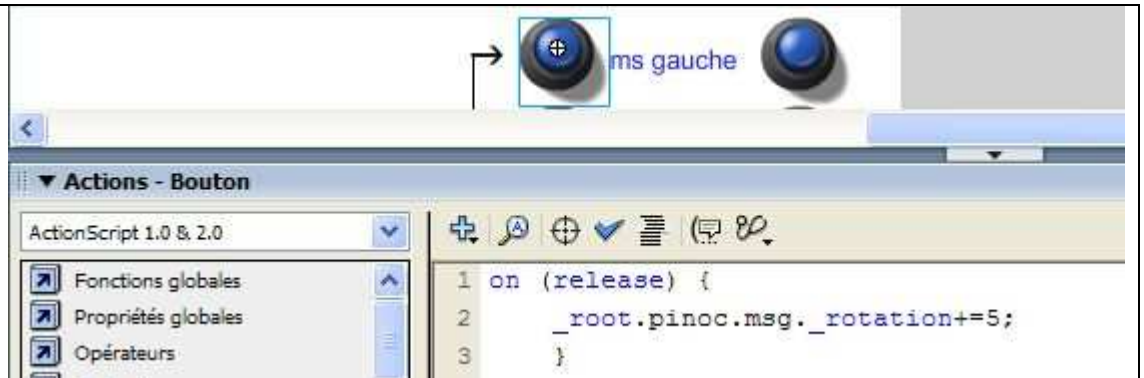
Les boutons sont placés dans l'angle supérieur droit de la fenêtre du calque « boutons ». Le texte est placé dans la fenêtre du calque « textes ».

Animer les différentes parties de Pinocchio avec ActionScript. Cela nécessite de bien comprendre la hiérarchie entre les éléments pour appliquer correctement la syntaxe pointée du code ActionScript. Quand on se réfère à la séquence on a d'abord **_root**.

Schéma de hiérarchie









Cliquer sur le premier bouton et dans ActionScript, **taper** le code ci-contre




A chaque relâcher du clic de souris sur le bouton, l'action de rotation sur msg s'incrémente de 5 ° dans le sens horaire. (voir += dans aide Actionscript). **Contrôler** l'animation avec (Ctrl+entrée) ou **Contrôle/Tester l'animation** et action sur le bouton correspondant.

Copier le code du premier bouton. **Cliquer** sur le 2^{ème} bouton et dans ActionScript, **coller** ce code.

Remplacer += par -= pour tourner dans le sens antihoraire.

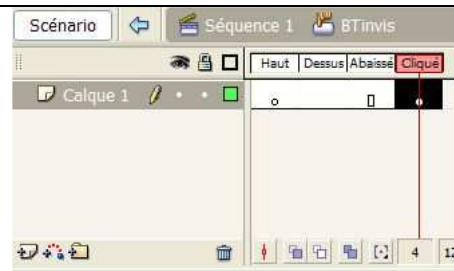
<p>Copier les 2 boutons et dans le même calque « boutons », les coller en dessous des premiers. Dans le calque « textes », ajouter le texte.</p>	
<p>Corriger le code de chaque bouton.</p>	
<pre>on (release) { _root.pinoc.msd._rotation+=5; }</pre> <p style="text-align: right;">3</p>	<pre>on (release) { _root.pinoc.msd._rotation-=5; }</pre> <p style="text-align: right;">4</p>
<p>Même méthode pour les boutons suivants 5 et 6, pour la rotation de l'avant bras gauche.</p>	
<pre>on (release) { _root.pinoc.msg.ms2._rotation+=2; }</pre> <p>5</p>	<pre>on (release) { _root.pinoc.msg.ms2._rotation-=2; }</pre> <p>6</p>
<p>Sélectionner les boutons 5 et 6 et le texte. Coller et placer en bonne position. Corriger le texte. Corriger les codes.</p>	
<pre>on (release) { _root.pinoc.msd.ms2._rotation+=2; }</pre> <p>7</p>	<pre>on (release) { _root.pinoc.msd.ms2._rotation-=2; }</pre> <p>8</p>
<p>Sélectionner les boutons de 1 à 8 et les textes relatifs. Copier, coller et placer. Corriger les textes. Dans les huit codes changer le « s » pour un « i ». Exemples « mig » au lieu de « msg », « mi2 » au lieu de « ms2 ».</p>	
<p>Copier les boutons 7 et 8 et le texte. Coller en dessous et corriger le texte et les codes</p>	
<pre>on (release) { _root.pinoc.tete._rotation+=5; }</pre> <p>9</p>	<pre>on (release) { _root.pinoc.tete._rotation-=5; }</pre> <p>10</p>
<p>Copier les boutons 9 et 10 et le texte. Coller en dessous et corriger le texte et les codes</p>	

<pre>on (release) { _root.pinoc.torse.nextFrame(); }</pre> <p style="text-align: right;">11</p>	<pre>on (release) { _root.pinoc.torse.prevFrame(); }</pre> <p style="text-align: right;">12</p>
<p>Copier les boutons 11 et 12 et le texte. Coller en dessous et corriger le texte et les codes</p>	
<pre>on (release) { _root.pinoc.tete.nez._xscale+=6; }</pre> <p>13</p>	<pre>on (release) { _root.pinoc.tete.nez._xscale-=6; }</pre> <p>14</p>
<p><u>_xscale</u> est la propriété relative à la taille horizontalement. Ici on augmente ou diminue à chaque clic de souris la taille du nez horizontalement. Il existe aussi <u>_yscale</u>.</p>	

<p>Par manque de place sous les boutons précédents, placer les derniers boutons, dans l'angle inférieur gauche.</p>	 <p style="text-align: center;">15 16 17 18</p>
<pre>on (release) { _root.pinoc.tete.oeilg.gotoAndPlay(2); _root.pinoc.tete.oeild.gotoAndPlay(2); }</pre> <p>15 aller et jouer à l'image 2 Remettre un « stop » à la dernière image du clip « œil »</p>	<pre>on (release) { _root.pinoc.tete.oeilg.gotoAndPlay(1); _root.pinoc.tete.oeild.gotoAndPlay(1); }</pre> <p>16 aller et jouer à l'image 1</p>
<pre>on (release) { _root.pinoc.tete.chevelure.gotoAndPlay(2); }</pre> <p>17 Remettre un « stop » à la dernière image du clip « chevelure »</p>	<pre>on (release) { _root.pinoc.tete.chevelure.gotoAndPlay(1); }</pre> <p>18</p>

Création d'un bouton invisible pour animer pieds et mains

Insérer un nouveau symbole (Ctrl+F8). Type bouton, de nom « BTInvis »
 Dans l'état « cliqué », **insérer** une image clé vide (F7). Avec l'outil ovale, **dessiner** un petit rond rouge.



Retourner dans le clip « main ». **Insérer** un nouveau calque de nom **btinvis**. De la bibliothèque **glisser-déposer** sur ce calque le bouton **BTinvis** . **Donner** lui tout de suite le nom d'occurrence **btinvis1**. **Placer** le sur la main.

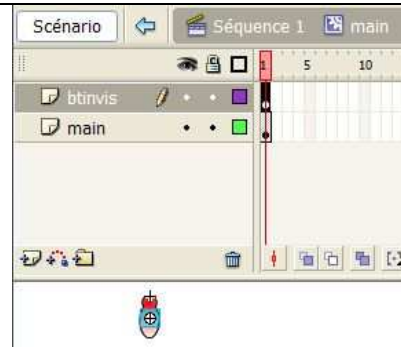
Cliquer sur l'image clé de « btinvis » et dans le panneau de script **écrire** le code :

```
on (release) {
    this._rotation+=5;
}
```

Ici on a pris le chemin

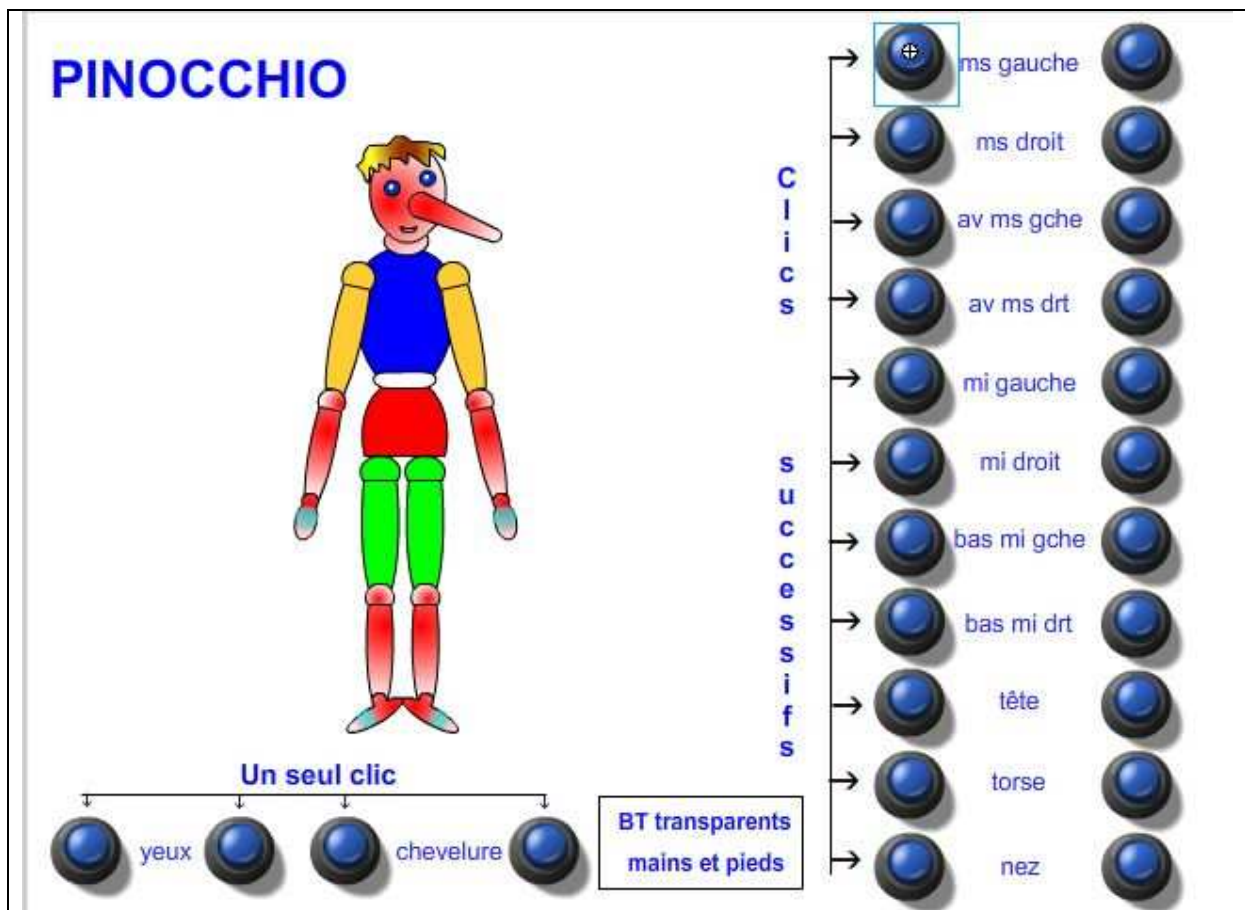
direct, **this** correspond au clip « main »

Faire la même chose pour le clip « pied ». **Donner** le nom d'occurrence **btinvis2** au bouton.



Dans la séquence 1, sur le calque « textes », **compléter** avec les instructions, comme le montre l'image ci-dessous.

Au besoin, **sélectionner** les différents objets et **aligner** les avec les flèches de direction.



Remarque : **Reprendre** le clip « oeil » et **inventer** des effets (faisceaux lumineux ou éclairs ?).