

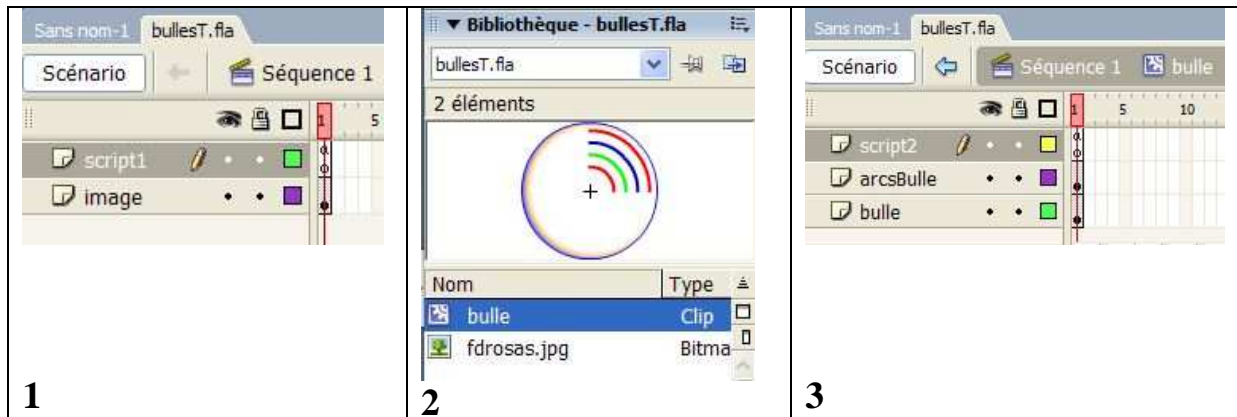
BULLES TRANSPARENTES

1_ Création du fichier.

Nom : bullesT.

Document : 640 px par 480 px et 12 im/s.

2_ Séquence, bibliothèque et clip « bulle ».



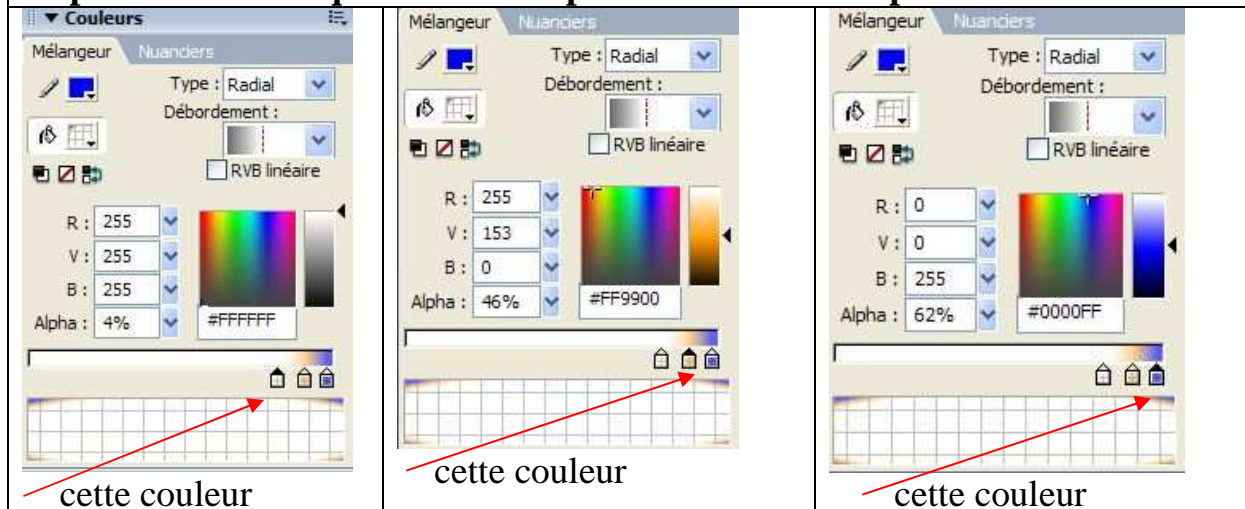
1_ Une image (à choisir) de 640 x 480 préparée dans photoshop est importée dans la bibliothèque. **Placer** cette image sur le 1^{er} calque. Un script sur le 2^{ème} calque.

2_ Clip « bulle » et bitmap « fdrosas.jpg ».

3_ La bulle sur le 1^{er} calque, les arcs sur le 2^{ème} calque et le script2 sur le 3^{ème} calque.

3_ Détails pour la transparence du clip bulle.

Se placer sur le calque bulle du clip « bulle » et voir Alpha.



4_Le code.

Le Script2 pour le clip. Voir le schéma page 3 pour mieux comprendre le code à partir de la ligne 26.

```

1 //script2 pour le clip bulle
2 //limites des bords de l'image
3 limbg=0;//absc.
4 limbd=640;//absc.
5 limbh=0;//ord.
6 limbb=480;//ord.
7 dx=3;//vitesse en x
8 dy=3;// " " en y
9 this.onEnterFrame=function(){//moteur où this = le clip bulle
10     _rotation+=6;//rotation
11 //pour changer la couleur de la bulle
12     bulleCouleur=new Color(this);
13     r=Math.round(Math.random()*3)+1;
14     if (r == 1) {
15 bulleCouleur.setTransform({rb:255,gb:51, bb:-204});
16 } else if (r == 2) {
17 bulleCouleur.setTransform({rb:25,gb:255,bb:100});
18 } else if (r == 3) {
19 bulleCouleur.setTransform({rb:125,gb:155,bb:255});
20 } else if (r == 4) {
21 bulleCouleur.setTransform({rb:-153,gb:-100, bb:53});
22 }
23 //déplacement de la bulle
24 _x += dx;
25 _y += dy;
26 rayb=_width/2;//rayon de la bulle
27 /*si l'abscisse de la bulle augmentée de son rayon (c'est donc l'abscisse
28 du bord droit de la bulle) dépasse l'abscisse du bord droit de l'image,
29 on fait la différence et on la retranche 2 fois à l'abscisse
30 de la bulle; on change le sens de la vitesse horizontale*/
31     if(_x+rayb>limbd){
32         hlim=( _x+rayb)-limbd;
33         _x-=hlim*2;
34         dx*=-1;
35 /*test de position de l'abscisse du bord gauche de la bulle par rapport
36 au bord gauche de l'image */
37     }else if(_x-rayb<limbg) {
38         hlim=limbg-( _x-rayb);
39         _x+=hlim*2;
40         dx*=-1;
41 //*****
42     }else if(_y-rayb<limbh){
43         hlim=limbh-( _y-rayb)
44         _y+=hlim*2;
45         dy*=-1;
46 //*****
47     }else if(_y+rayb>limbb) {
48         hlim=( _y+rayb)-limbb;
49         _y-=hlim*2;
50         dy*=-1;
51     }
52 }
```

Le script1 de séquence.

```

1 //bullesT (bulles transparentes)....script1
2 var bulleSvte:Number=0;//pour indice et profondeur
3 placerBulle = fonction() { //création de la fonction
4     r=Math.round(Math.random()*3)+1;//pour 4 tailles
5     bulleSvte++; //incréméntation
6     if(bulleSvte==20) clearInterval(lancer); //à 20 annuler placerBulle
7 // appeler le clip bulle (attention: liaison)
8 attachMovie("bulle", "bulle"+bulleSvte, bulleSvte);
9 //abscisse aléatoire de 20 à 620
10 _root["bulle"+bulleSvte]._x = Math.round(Math.random()*600)+20;
11 //abscisse aléatoire de 20 à 460
12 _root["bulle"+bulleSvte]._y = Math.round(Math.random()*440)+20;
13 //tailles 25,50,75,100
14 _root["bulle"+bulleSvte]._xscale=_root["bulle"+bulleSvte]._yscale=25*r;
15 }
16 //fonction placerBulle toutes les 2 sec
17 lancer=setInterval(placerBulle, 2000);
    
```

Schéma pour l'aide à la compréhension du code du script2 du clip « bulle ».

