

PIEUVRE

1_ Aspect final de la scène.

Nom du fichier : pieuvre . **Document :** 25 im/s et Couleur Ar. **Plan :** noir.

4 Clips « poignee »
Noms
7 d'occurrence :
 1 pied1
 2 pied2
 3 pied3
 4 pied4
 5 pied5
 6 pied6
 7 pied7
 8 pied8
 9 **tete**

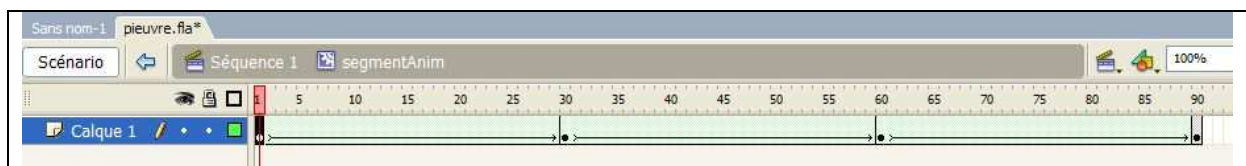
6 Les huit occurrences de « segmentAnim » n'ont pas de nom.

Empilement des calques

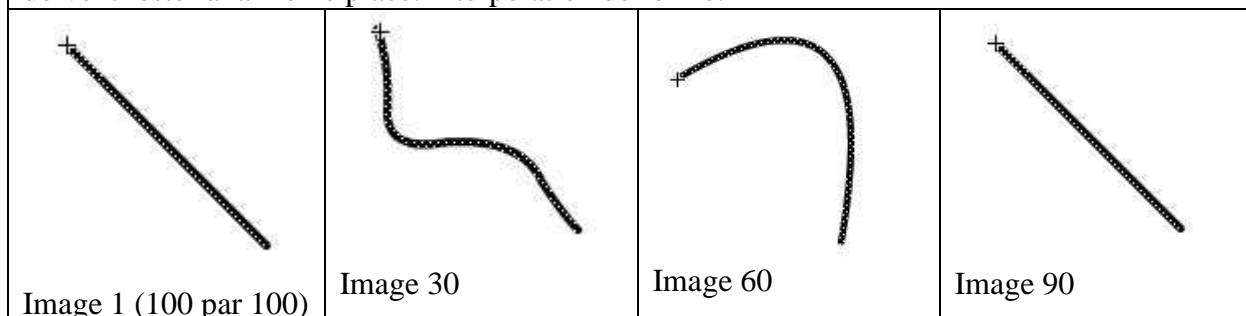
2 clips et 1 bouton

Le clip « poignee » a un comportement bouton.

2_Le clip « segmentAnim »



Dans « Document », revenir provisoirement au blanc comme couleur d'arrière plan. Le centre est à l'extrémité supérieure du segment. En 30 et 60 segments déformés ; les extrémités doivent rester à la même place. Interpolation de forme.



3_Le bouton « poigneeBT » et le clip « poignee ».



4_ Retour dans la séquence.

Reprendre le noir comme couleur d'arrière plan. **Renommer** le calque 1 « segments ». De la bibliothèque **glisser déposer** « segmentAnim ». **Dupliquer** pour avoir 8 segments. **Changer** leur couleur dans le panneau « Propriétés » (Couleur/Teinte) et les **placer**. (voir 1 : Aspect final).

Insérer le calque suivant à renommer « poignées ». De la bibliothèque, **glisser déposer** le clip « poignee ». **Dupliquer** pour avoir 9 occurrences. **Placer** ces occurrences et **nommer** les comme le montre « Aspect final ».

Insérer le calque suivant à renommer « texte ». Avec texte statique **écrire** : Tirer sur la tête ou sur chaque pied.

5_Le code sur chaque occurrence du clip « segmentAnim ».

Code sur l'occurrence de couleur cyan .

```

1 //gestionnaire sur cette occurrence du clip "segmentAnim"
2 onClipEvent (enterFrame) {
3     /*abscisse du clip (extrémité sup du segment) est égale
4     à l'abscisse de l'occurrence "tete" du clip "poignee" ;l'extrémité
5     supérieure de "segmentAnim" vient donc se placer sur "tete" */
6     this._x=_root.tete._x;
7     //même explication pour l'ordonnée
8     this._y=_root.tete._y;
9     /* en largeur, le pourcentage de la taille d'origine de "segmentAnim"
10    est donné par la différence entre "tete" et "pied7", nombre n,déterminé
11    par les positions de "tete" et "pied7".Donc,pour que l'autre extrémité de
12    "segmentAnim" se place sur "pied7"(plus exactement sur sa verticale),
13    n est le bon pourcentage si la largeur initiale du clip est 100. Si cette
14    largeur initiale était 125, il faudrait n*100/125 ou n/1.25 */
15    this._xscale= _root.pied7._x -_root.tete._x;
16    /*même explication en hauteur (extrémité inférieure du segment sur
17    horizontale de "pied7")*/
18    this._yscale= _root.pied7._y - _root.tete._y;
19    /*En résumé,une extrémité de cette occurrence de "segmentAnim" se place
20    sur "tete" et l'autre sur "pied7". */
21 }

```

Code sur l'occurrence de couleur magenta. Le seul changement est pied8 au lieu de pied7.

```

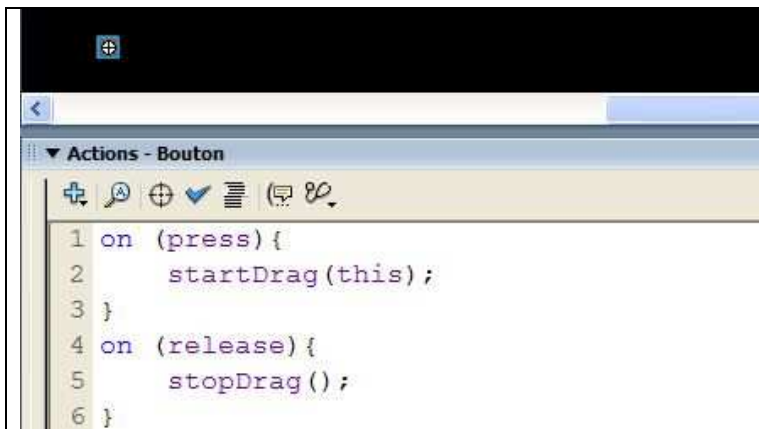
1 onClipEvent (enterFrame) {
2     this._x=_root.tete._x;
3     this._y=_root.tete._y;
4     this._xscale= _root.pied8._x - _root.tete._x;
5     this._yscale= _root.pied8._y - _root.tete._y;
6 }

```

Code sur les occurrences suivantes : en fonction de la couleur prendre le pied indiqué.

| | |
|---------------|--------------|
| Violet | pied6 |
| Bleu | pied5 |
| Rouge | pied3 |
| Vert | pied2 |
| Jaune | pied1 |
| Blanc | pied4 |

6_Le code sur le clip « poignee » au comportement bouton.



*Aller dans le clip « poignee ».
Cliquer sur le carré (zoom 200)
et y attacher ce code.*