

TETARDS

1 Création du fichier.

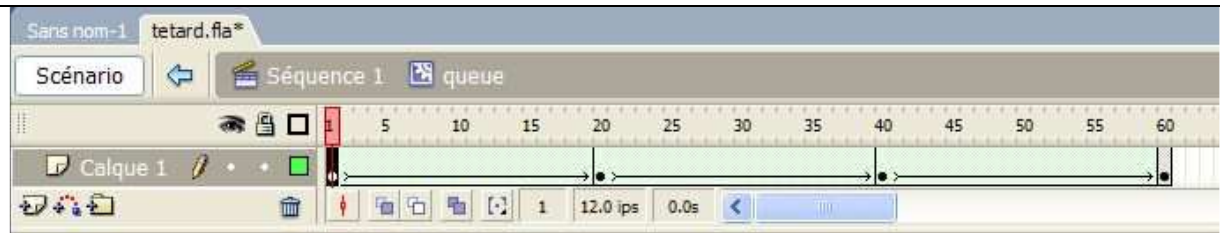
A l'ouverture de flash, on obtient une fenêtre de nouveau document (Sans nom-1).
Enregistrer sous Mes Documents / FlaMercredi et nom de fichier « tetard ».
Garder les paramètres par défaut pour le document.

2 Création du clip « tetard ».

a-le clip queue.

Aller à Insertion/Nouveau symbole ou (Ctrl+F8). Nom : queue
 Type : Clip

OK

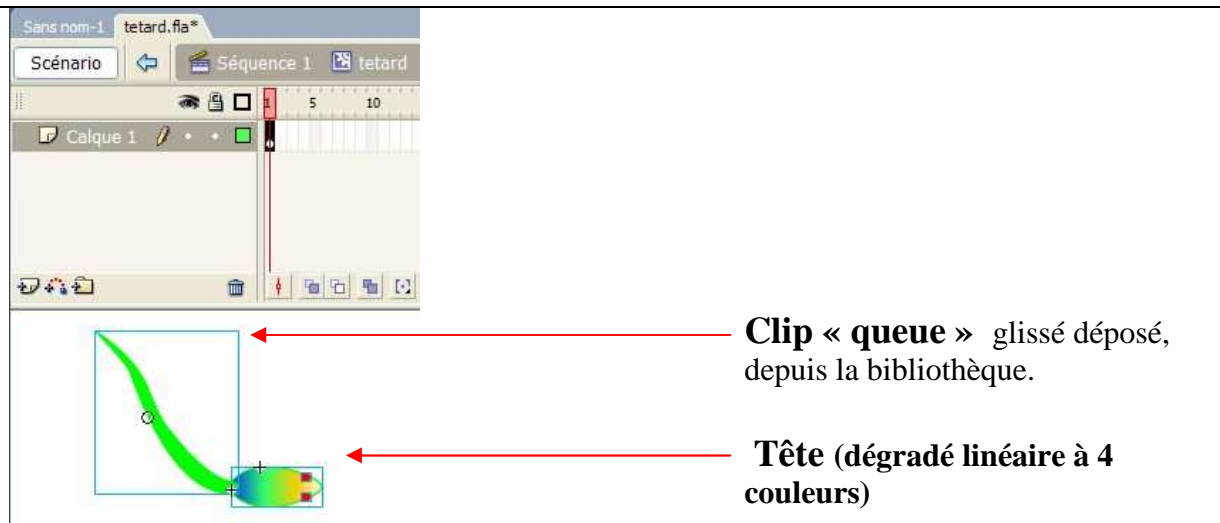


Les images 1 et 60 sont identiques. Les images 20 et 40 sont des déformations de l'image 1. Ces images ne sont pas groupées pour pouvoir réussir l'**interpolation de forme**.

b-le clip tetard.

Aller à Insertion/Nouveau symbole ou (Ctrl+F8). Nom : tetard
 Type : Clip

OK



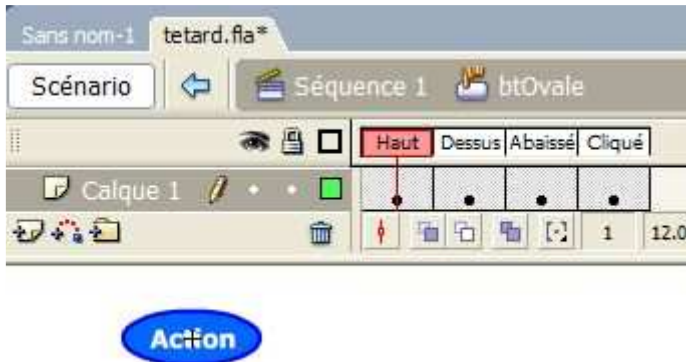
Clip « queue » glissé déposé, depuis la bibliothèque.

Tête (dégradé linéaire à 4 couleurs)

3 Le bouton « btOvale ».

Aller à Insertion/Nouveau symbole ou (Ctrl+F8). Nom : btOvale
Type : Bouton

OK



Seul l'état « Dessus » a une couleur différente.

4 Retour dans la séquence.

Créer les 4 calques ci-contre :

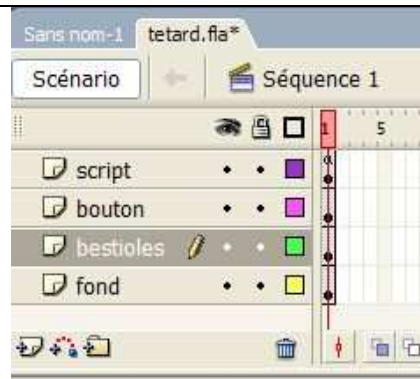



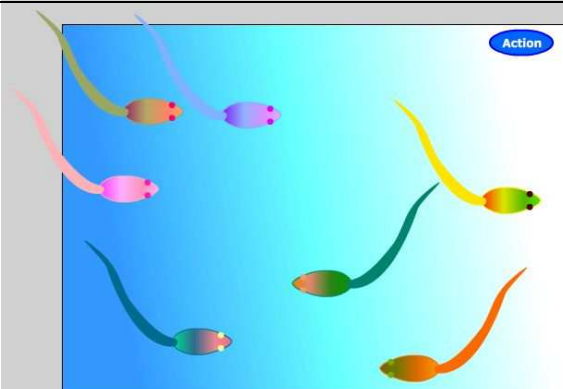
Image du « fond » : **Faire** un dégradé linéaire, légèrement incliné, avec l'outil 4  de transformation des dégradés.

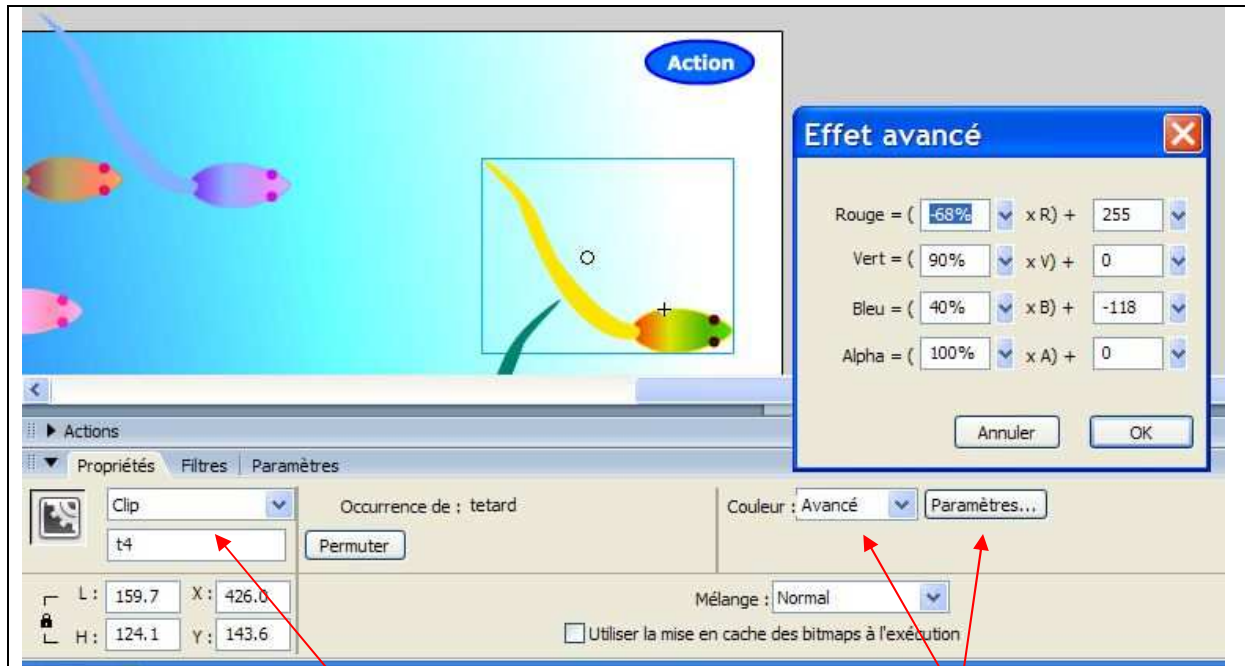


Sur le calque « bestioles », **glisser déposer** de la bibliothèque le clip « tetard ». **Dupliquer** pour avoir 7 occurrences. **Nommer** les de t1 à t7.

Changer les couleurs : **choisir** « avancé » et « paramètres » ; **jouer** sur les pourcentages et décalages.(voir page suivante).

« **Renverser** » 2 occurrences.





Nommer l'occurrence

Changer les couleurs

Sur le calque « bouton », *glisser déposer* btOvale, depuis la bibliothèque. **Placer** le à l'angle supérieur droit.

5 Le script sur l'image 1 du calque script.

```

1 //Création d'une fonction pour le mouvement des têtards.
2 function mouvtAlea(lequel){//1 paramètre "lequel" (quel têtard)
3 /*Math.random() tire un nombre aléatoire entre 0 et
4 0.999.....9 (15 décimales).On le multiplie par 360.Avec Math.round
5 le nombre est arrondi.Il est entier entre 0 et 360 compris*/
6 _root[lequel]._rotation =Math.round( Math.random()*360);//la rotation
7 taille= Math.round(Math.random()*90) +10;//valeur de taille(entre 10 et 100)
8 eval(lequel)._xscale=taille;
9 eval(lequel)._yscale=taille;
10 dx=Math.round(Math.random()*25) +2;//valeur déplacement(entre 2 et 27)
11 eval(lequel)._x+=dx;//incréméntation position abscisse
12 eval(lequel)._y+=2*dx;//incréméntation position ordonnée
13 if(eval(lequel)._x >550){//si l'abscisse est supérieure à 550
14     eval(lequel)._x= 40;//retour à 40
15 }
16 if(eval(lequel)._y >400){//condition pour ordonnée
17     eval(lequel)._y= 50;
18 }
19 }
    
```

6 Script sur « btOvale ».

```

1 /*au clic de la souris sur le bouton, déclenchement de la fonction
2 créée sur la timeline,avec précision du nom d'occurrence du clip
3 "tetard".Toutes les occurrences participent au mouvement.*/
4 on (press) {
5     mouvtAlea ("t1");mouvtAlea ("t2");mouvtAlea ("t3");mouvtAlea ("t4");
6     mouvtAlea ("t5");mouvtAlea ("t6");mouvtAlea ("t7");
7 }
    
```