

DIAPORAMA et Masques

1_ Nom du fichier : diapoMasque fla.

Document : *dimensions* : 640 px x 480 px
 : *arrière plan* : blanc
 : *cadence* : 12 im/s

2_ Bibliothèque et empilement des calques.



1 bouton, 6 images et un clip

3_ Importation des images dans la bibliothèque.

Choisir 6 photographies (ou plus) de mêmes dimensions (exemple : 640 x 480). *Aller* à **Fichier/Importer/Importer dans la bibliothèque** ; *sélectionner* les 6 photos et *ouvrir*.

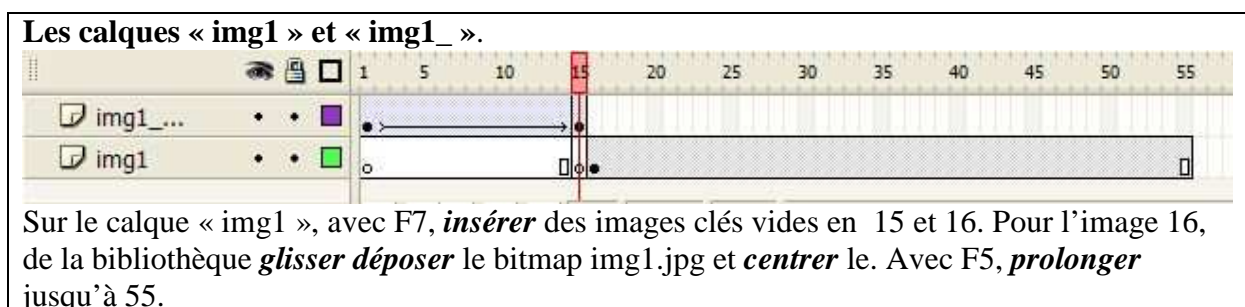
4_ Importation du bouton.

Aller à **Fenêtre/Bibliothèques communes/Boutons**. *Développer* le dossier « playbackflat » et *choisir* « flat blue play ».

5_ Le clip « img1_mc ».

Avec **Ctrl +F8**, *ouvrir* la fenêtre de symbole et *créer* le clip « img1_mc ». De la bibliothèque *glisser déposer* le bitmap img1.jpg et *centrer* le.

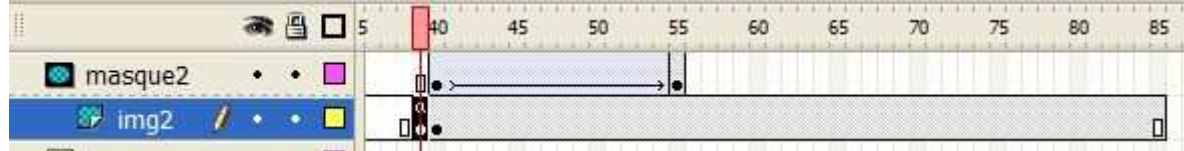
6_ Les calques dans la séquence.



Sur le calque « img1 », avec **F7**, *insérer* des images clés vides en 15 et 16. Pour l'image 16, de la bibliothèque *glisser déposer* le bitmap img1.jpg et *centrer* le. Avec **F5**, *prolonger* jusqu'à 55.

Sur le calque « img1_ », pour l'image 1, de la bibliothèque *glisser déposer* le clip « img1_mc » et le *centrer*. **Faire** F6 en 15. **Revenir** à l'image 1, et dans **Propriétés, Couleur, choisir** alpha et *mettre* à 0 %. A l'image 15, *mettre* alpha à 100%. **Créer** l'interpolation de mouvement et *fixer* **Accélération** à -100 à l'image 1.

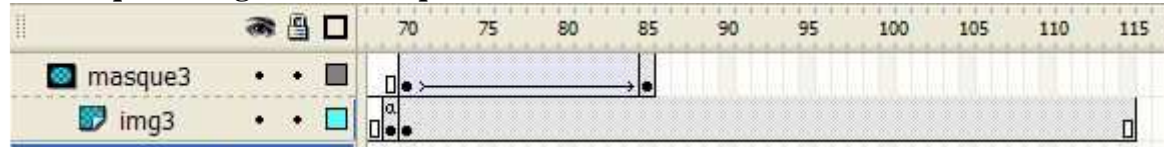
Les calques « img2 » et « masque2 ».



Sur le calque « img2 », avec F7, *insérer* des images clés vides en 39 et 40. Pour l'image 40, de la bibliothèque *glisser déposer* le bitmap « img2 » et le *centrer*. Avec F5, *prolonger* jusqu'en 85. **Pour le moment l'image 39 restera vide.**

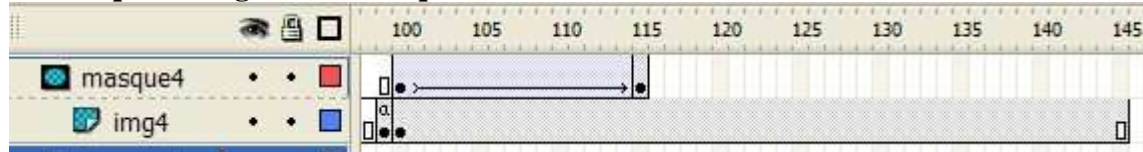
Sur le calque « masque2 », avec F7, *insérer* une image clé vide en 40. Pour cette image *dessiner* un disque noir (options : objet de dessin, sans contour), 50 px. *Centrer* le. **Faire** F6 en 55. *Agrandir* le disque pour qu'il couvre toute l'image. *Recentrer* au besoin. **Créer** l'interpolation de mouvement, **Accélération** à -100 à l'image 40. *Cliquer* droit sur « masque2 » et *choisir* « Masque ».

Les calques « img3 » et « masque3 ».



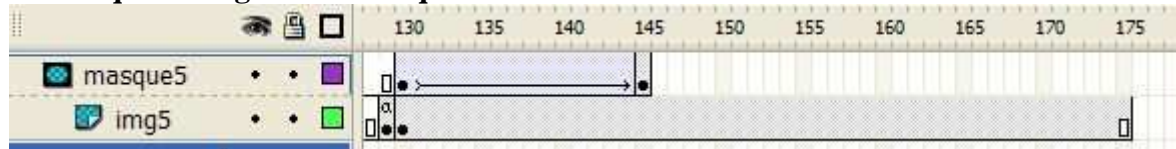
Les *réaliser* en s'inspirant de ce qui précède. Le masque « masque3 » est une étoile à 6 branches. **Pour le moment l'image 69 restera vide.**

Les calques « img4 » et « masque4 ».



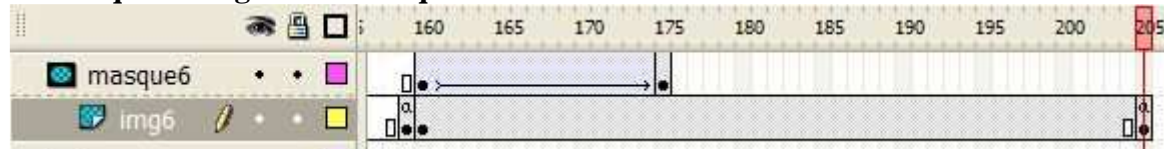
Le masque « masque4 » est un rectangle centré de 640 px x 40 px terminant à 640 px x 480 px. **Pour le moment l'image 99 restera vide.**

Les calques « img5 » et « masque5 ».



Le masque « masque5 » est un rectangle de 80 px x 60 px placé dans l'angle supérieur gauche terminant à 640 px x 480 px. **Pour le moment l'image 129 restera vide.**

Les calques « img6 » et « masque6 ».



Le masque « masque6 » est un rectangle 30 px x 480 px placé à gauche terminant à 640 px x 480 px. **Pour le moment l'image 159 restera vide et l'image 205 prolongée.**

7_Le code

A l'image vide 39 du calque « img2 », *glisser déposer* le bouton « flat blue play » dans l'angle inférieur droit. **Donner** le nom d'occurrence **suite_btn**. *Ecrire* « suite » à côté du

bouton. Sur l'image 39 (et pas sur le bouton), dans la fenêtre **Actions écrire** le code :

```
1 stop();
2 suite_btn.onPress=function() {
3     gotoAndPlay(40);
4 }
```

Faire le même travail pour les images vides 69, 99, 129, 159 des calques « img3 », « img4 », « img5 », « img6 ». **Adapter** le code en changeant le rang de l'image. A l'image 205, du calque « img6 », **faire** F6 et **glisser déposer** le bouton « flat blue play » dans l'angle inférieur droit. **Donner** le nom d'occurrence **recommencer_btn**. **Ecrire** «recommencer» à côté du bouton. Sur l'image 205 (et pas sur le bouton), dans la fenêtre **Actions écrire** le code :

```
1 stop();
2 recommencer_btn.onRelease=function() {
3     //_root.loadMovie("diapoMasque.swf");
4     gotoAndPlay(1); //plus simple
5     }
```

7_Remarque.

Pour les différents masques, disque, étoile, rectangle, etc., si ces objets ne sont pas groupés on peut créer des interpolations de forme au lieu de mouvement.