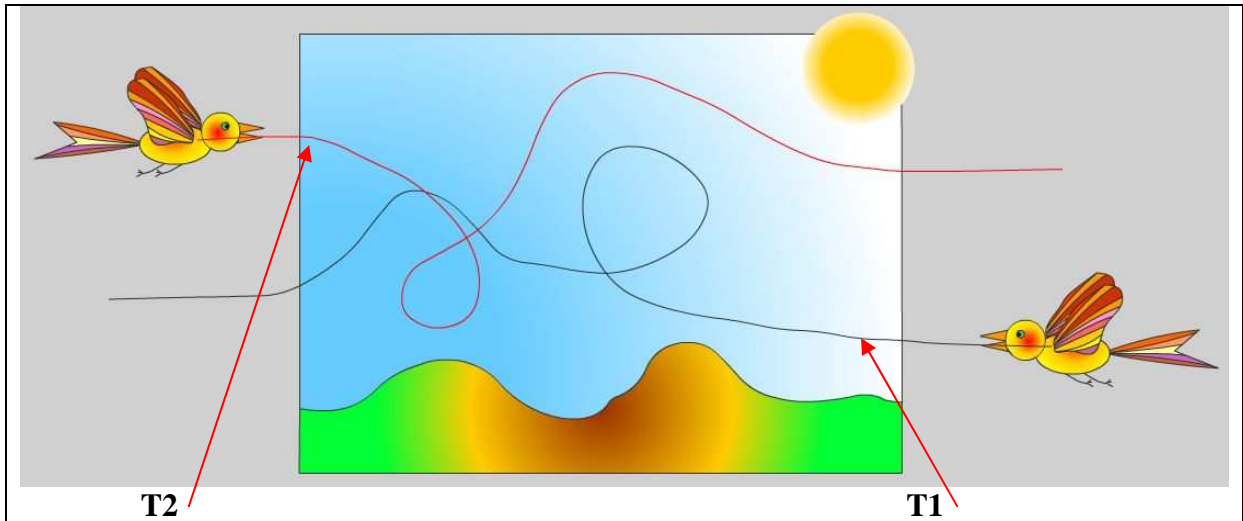
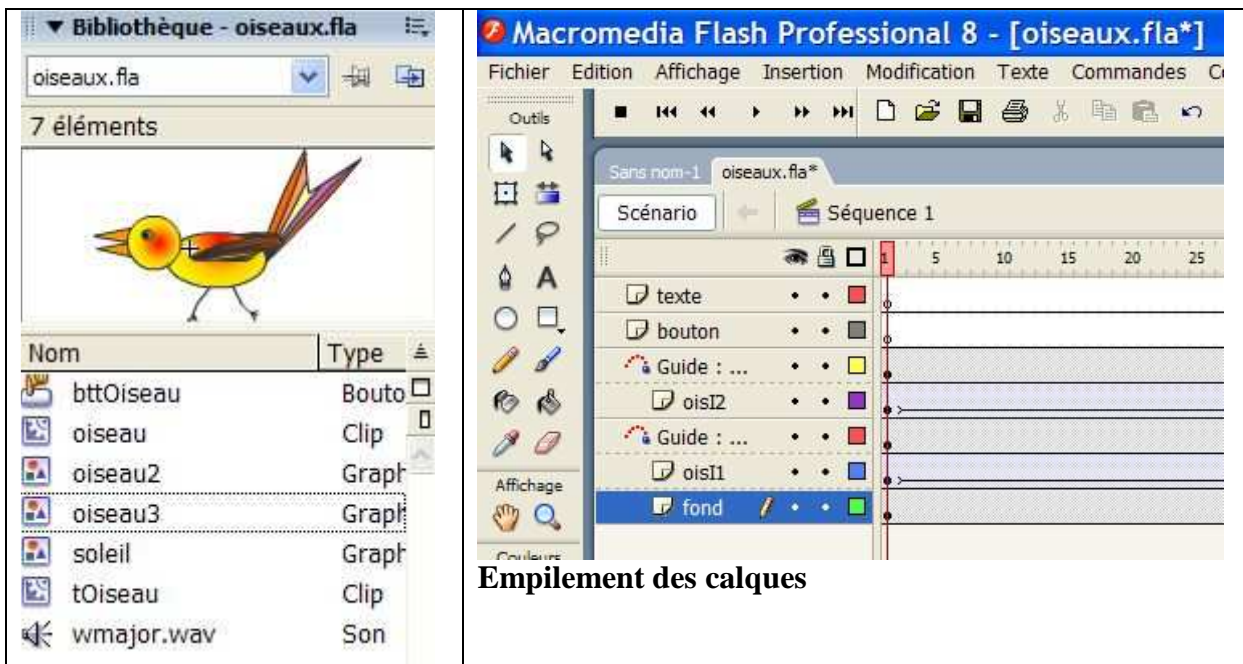


OISEAUX

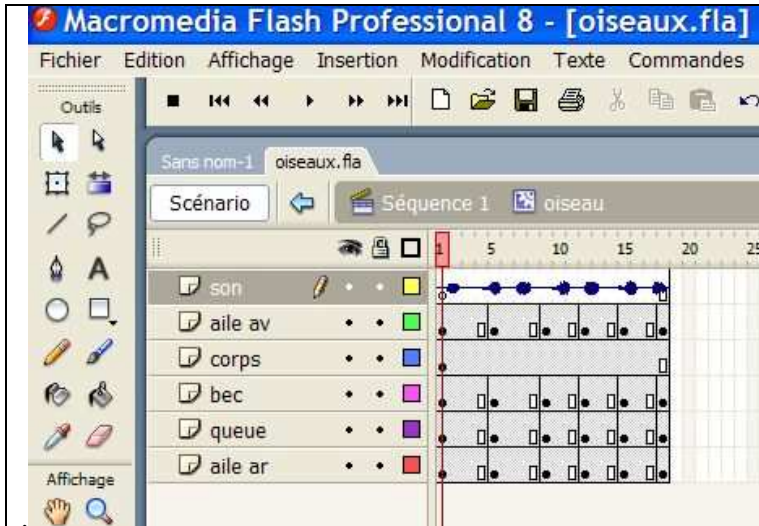
- 1_ **Nom du fichier : oiseaux fla. Document** : *dimensions* : 550 px x 400 px
: *arrière plan* : blanc
: *cadence* : 12 im/s
- 2_ **Aspect final de la scène et ses alentours à l'image 1.**



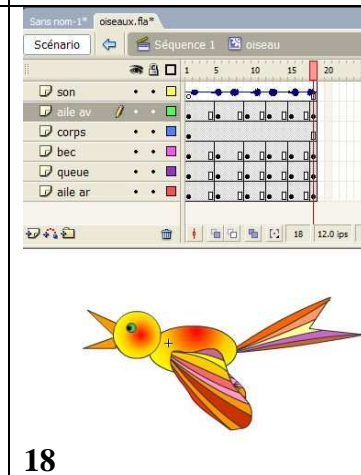
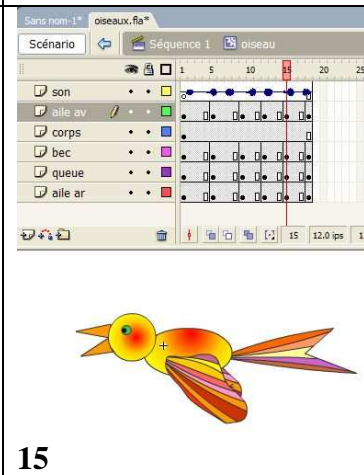
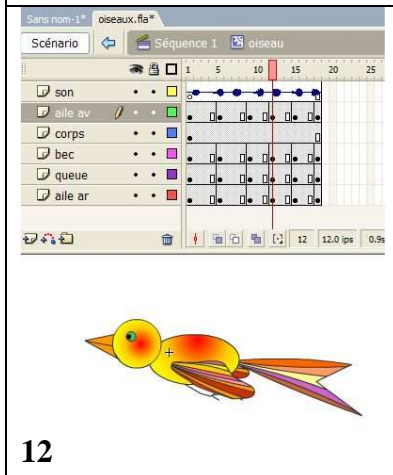
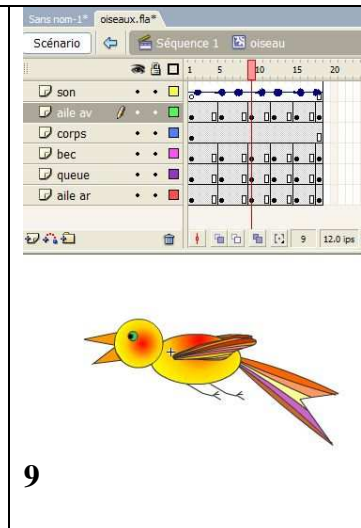
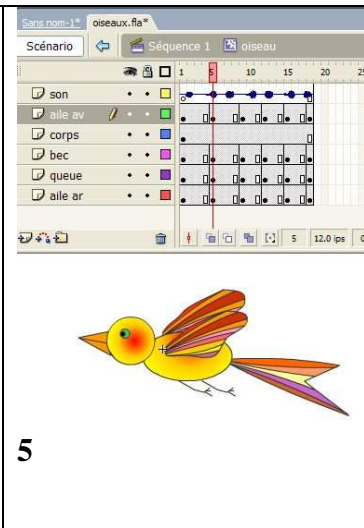
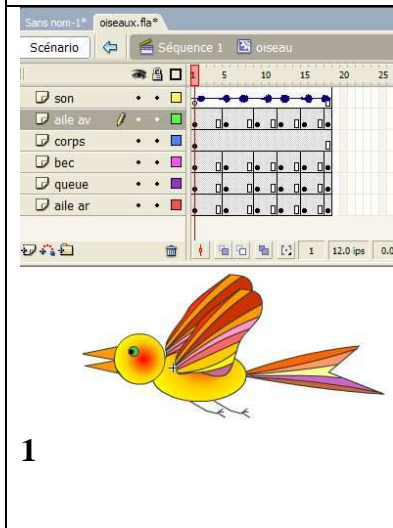
- 3_ **Bibliothèque et empilement des calques.**



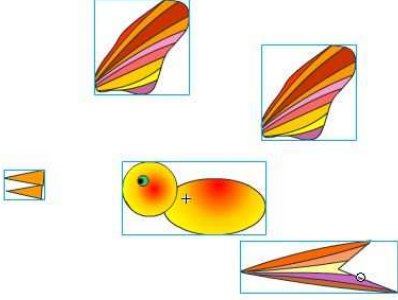
- 4_ **Le clip « oiseau ».**
Page suivante. (Remarque : vous pouvez créer un autre clip animé).



Des explications orales complémentaires seront données pour la construction de ce clip.



Voir page suivante.

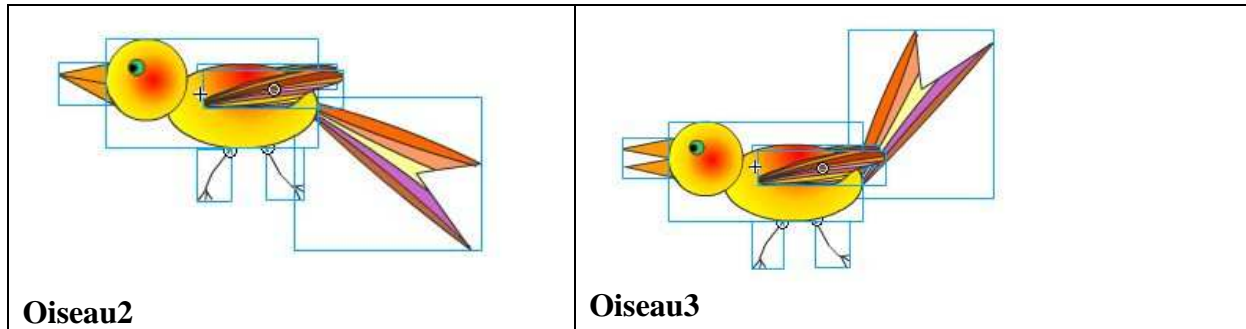
	<p>Voici les différentes pièces à créer à l'image 1 de chaque calque :</p> <p>Aile ar : une aile seule Queue : la queue seule Bec : le bec seul Corps : le corps seul Aile av : une aile seule</p>
<ul style="list-style-type: none"> • Centrer le corps (panneau « Aligner »), et à l'image 18 du calque « corps », faire F5 pour prolonger les images du corps jusqu'en 18. • A chaque image 1, déplacer les autres pièces pour avoir l'oiseau au rang 1. • Insérer, pour les calques aile av, bec, queue, aile ar, les images clés 5, 9, 12, 15, 18 • Des explications orales seront données pour obtenir les images finales de l'oiseau aux rangs 5, 9, 12, 15, 18. • Pour terminer le graphisme ajouter les pattes sur le corps. • Enfin sur un dernier calque renommé « son », glisser sur la scène depuis la bibliothèque le son « wmajor.wav ». 	

5_ Retour dans la séquence.

<ul style="list-style-type: none"> • Renommer le calque1, « fond ». Faire un fond ciel et terre avec des dégradés. • Insérer un nouveau calque à renommer « oisI1 ». Cliquer sur l'image vide 1 et faire glisser sur la scène, depuis la bibliothèque, le clip oiseau. Sur ce calque avec le raccourci F6, insérer l'image clé en 110. • Insérer un calque guide de mouvement et créer une trajectoire comparable à T1. Les images de cette trajectoire doivent aller jusqu'à 110. Placer le centre de l'image 1 oiseau au début de la trajectoire et le centre de l'image 110 oiseau à la fin de la trajectoire. Créer l'interpolation de mouvement en orientant vers la trajectoire. • Insérer un nouveau calque à renommer « oisI2 ». Cliquer sur l'image vide 1 et faire glisser sur la scène, depuis la bibliothèque, le clip oiseau. Aller à Modifier/Transformer/Renverser horizontalement pour inverser la position de l'oiseau. Insérer une image clé en 110 (F6). • Insérer un calque guide de mouvement et créer une trajectoire comparable à T2. Continuer comme pour T1. • Revenir sur le calque « oisI1 » et à l'image 111, insérer une image vide avec F7. Y placer une image clip oiseau, tête à droite, et à gauche de la scène. Avec F6, placer une image clé en 170 et la déplacer juste au dessus de la première bosse du relief. Créer l'interpolation de mouvement. • Revenir sur le calque « oisI2 » et à l'image 111, insérer une image vide avec F7. Y placer une image clip oiseau, tête à gauche, et à droite de la scène. Avec F6, placer une image clé en 170 et la déplacer juste au dessus de la deuxième bosse du relief. Créer l'interpolation de mouvement

6_ Création des symboles type graphique

A partir d'une image au premier rang du clip, **créer** les 2 symboles graphiques « oiseau2 » et « oiseau3 ». (page suivante).



- Retour dans la séquence.**
- Sur le calque « oisI1 », **insérer** une image vide en 171 (F7). **Placer** le graphique oiseau3. **Retourner** le et **ajuster** le sur la première bosse.
 - Sur le calque « oisI2 », **insérer** une image vide en 171 (F7). **Placer** le graphique oiseau2. **Ajuster** sa place sur la deuxième bosse.
 - **Prolonger** jusqu'en 171 l'image du fond et sur l'image 171, dans le panneau **Actions** écrire **stop () ;**

7_ Création d'un bouton.

(Vous pouvez faire un bouton plus simple, ou en choisir un dans les bibliothèques communes.)

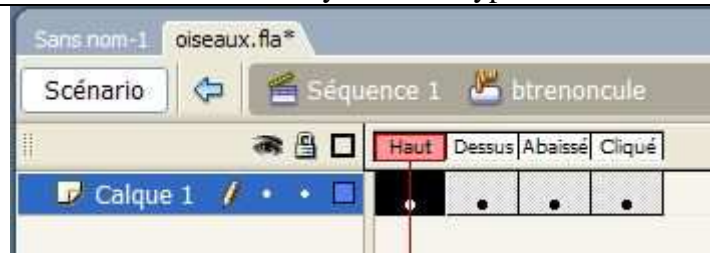
Avant le symbole bouton, **créer un clip.**

Avec Ctrl+F8, **créer** un nouveau clip de nom « tOiseau ». A l'image 1, **glisser** de la bibliothèque, le clip « oiseau ».

Changer sa position par rotation. **Insérer** une image clé en 100. **Déplacer** l'image 100 vers le haut et à gauche. **Créer** une interpolation de mouvement.



Créer avec Ctrl+F8 un symbole de type bouton et de nom « bttOiseau ».



Insérer des images vides (Ctrl+F7) sur les états Dessus, Abaissé, Cliqué. Sur l'état Dessus, **glisser** le clip « tOiseau ». Sur l'état Haut, **glisser** le graphique « oiseau2 » ; le faire tourner. **Recopier** le sur les états Abaissé et Cliqué. Sur Haut, **ajouter** Recommencer.



- **Créer** le calque « bouton » et à l'image 171, avec F7, **insérer** une image vide. **Cliquer** dessus et **glisser** sur la scène, depuis la bibliothèque, le bouton « bttOiseau ».

- **Cliquer** sur ce bouton et dans le panneau **Actions écrire** le code suivant :

```
▼ Actions - Bouton
+ [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
1 on (press) {
2     gotoAndPlay(1);
3 }
```

8_Le calque « texte ».

- **Insérer** un nouveau calque et **renommer** le « texte ».
- Avec F7, **insérer** des images vides en 110 et 142.
- **Cliquer** en 110 et **écrire** « Où sont-ils allés ? », (taille 12, bleu). **Placer** ce texte dans l'angle supérieur gauche. **Copier** le et **cliquer** en 142 pour **coller** ce texte dans la scène.
- Avec l'outil de dessin 3 et son option « Redimensionner », **agrandir** ce texte et le **placer** à droite au dessus de la 2^{ème} bosse du terrain.
- **Créer** une interpolation de mouvement à partir de l'image 110.

9_Aspect de la scène à l'image 171.

