

DIAPORAMA et Préchargement

Généralités.

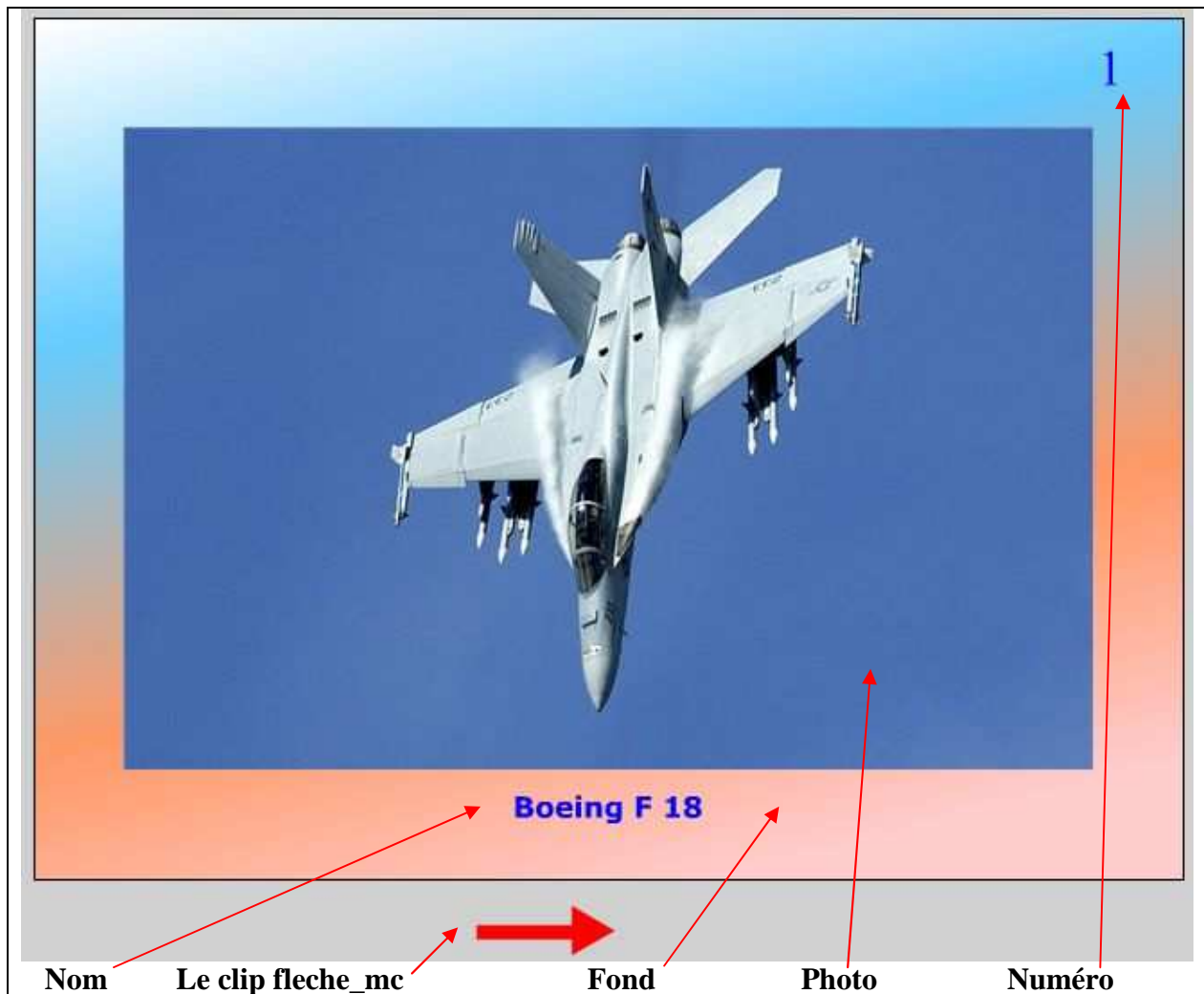
Le scénario de cette animation comporte 12 images. Les 2 premières sont consacrées au préchargement et les dix suivantes aux éléments du diaporama (ici des avions).

Nous allons commencer par la partie diaporama et nous la décalerons de 2 images par la suite.

I Partie DIAPORAMA

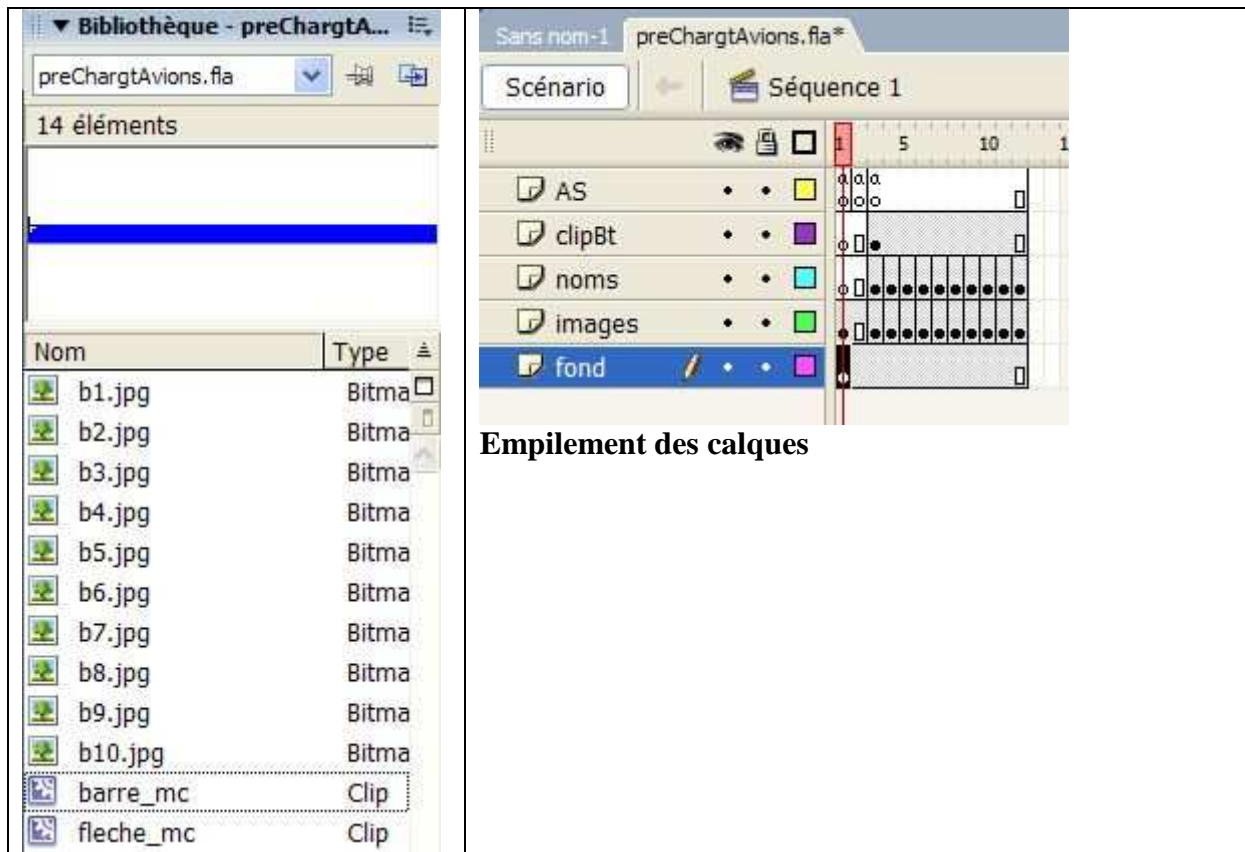
1_ Nom du fichier : preChargtAvions fla. Document : dimensions : 640 px x 480 px
: arrière plan : blanc
: cadence : 12 im/s

2_ Aspect final de la scène et ses alentours à l'image 3.



Suite page suivante.

3_ Bibliothèque et empilement des calques.

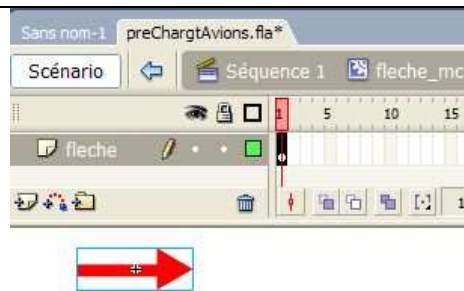


4_ Importation des images dans la bibliothèque.

Choisir 10 photographies de mêmes dimensions (exemple : 540 x 358). *Aller* à **Fichier/Importer/Importer dans la bibliothèque** ; *sélectionner* les 10 photos et *ouvrir*.

5_ Le clip « fleche_mc ».

Avec **Ctrl +F8**, *ouvrir* la fenêtre de symbole et *créer* le clip « fleche_mc ».



6_ Les calques dans la séquence.

Le calque « fond ». *Tracer* un rectangle vide et lui *donner* les dimensions du document avec **Aligner, même largeur et même hauteur**. *Centrer* le. *Remplir* d'un dégradé linéaire à orienter.

Le calque « images ». De la bibliothèque *glisser déposer* successivement sur la scène les dix bitmaps

Le calque « noms ». Dans des textes statiques, *écrire* successivement les noms des 10 objets choisis et les rangs.

Le calque « clipBt ». De la bibliothèque *glisser déposer* le clip « fleche_mc ». Le *placer* sous la scène et *écrire* son nom d'occurrence « fleche_mc »..

Le calque AS (ActionScript).

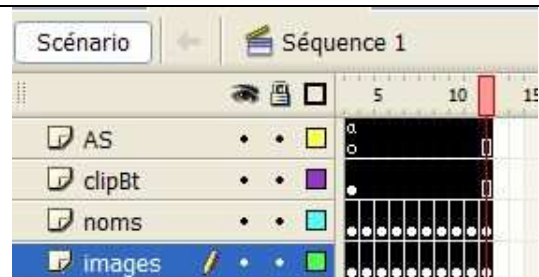
```

1 //preChargtAvions
2 stop();
3 Mouse.hide();//cacher l'index souris
4 /*déplacement de la flèche dans la scène avec verrouillage
5 au centre de la position souris*/
6 startDrag(fleche_mc,1);
7 //action avec pression sur la souris
8 _root.onMouseDown = function() {
9     if (_root._xmouse>320) {/*souris ds la 2ème moitié scène
10     et si image courante inf ou égale à 11*/
11         if (_currentframe<=11) nextFrame();//image suivante
12         } else {/*souris ds la 1ère moitié de la scène
13         et si image courante sup ou égale à 4 */
14             if (_currentframe>=4) prevFrame();//image précédente
15         }
16 }
17 _root.onMouseMove = function () {
18     if (_root._xmouse>320) {//2ème moitié scène
19         fleche_mc._xscale=100//flèche pointe à droite
20     } else {//1ère moitié scène
21         fleche_mc._xscale=-100//flèche pointe à gauche
22     }
23 }

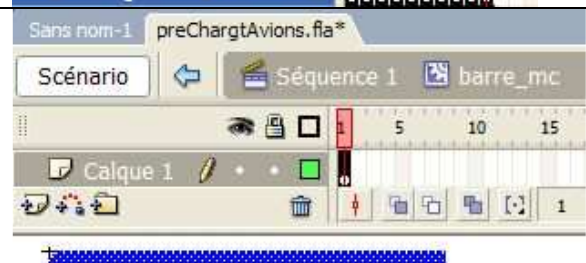
```

II Partie PRECHARGEMENT.**1_Texte, barre de progression et code.**

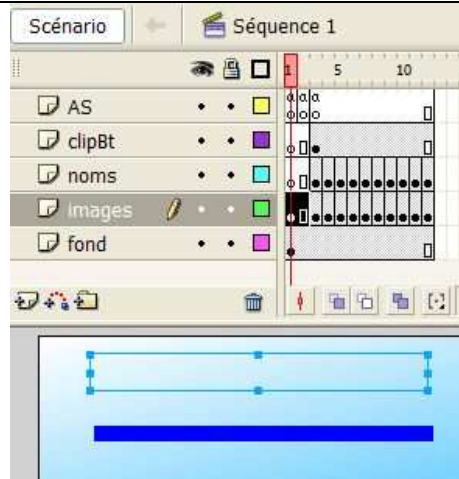
Sélectionner l'ensemble des images des calques sauf celles de « fond » et *déplacer* l'ensemble au rang 3.



Créer le clip « **barre_mc** ».



Se placer sur l'image vide 1 du calque « images ». **Créer** le texte dynamique de nom d'occurrence « affichage_txt ». Sous ce texte, de la bibliothèque, **glisser déposer** le clip « barre_mc » et écrire son nom d'occurrence barre_mc



Se placer sur l'image vide 1 du calque « AS ». **Ecrire** le code suivant :

```

1 stop();
2 //poids total de l'animation);
3 var poidsAnimation = _root.getBytesTotal();
4 //moteur de chargement
5 _root.onEnterFrame = function() {
6     chargeEnCours = _root.getBytesLoaded();
7     pourcent = Math.round((chargeEnCours/poidsAnimation)*100);
8     affichage_txt.text = "Chargement en cours" + " " + pourcent + " %";
9     barre_mc._xscale = pourcent;
10    if (chargeEnCours == poidsAnimation) {
11        delete _root.onEnterFrame;
12        gotoAndStop(3);
13    }
14 }

```

Faire F7 à l'image 2 du calque AS pour créer une image clé vide. **Se placer** sur cette image vide et **écrire** le code suivant :
gotoAndPlay (1);

2. Comment tester le préchargement.

Tester l'animation.

Aller à Affichage/ Paramètres de téléchargement et **choisir** le 56 k par exemple.

Ensuite, **Simuler le téléchargement.**

