

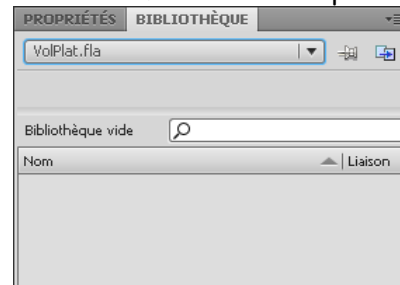
TP3 : Tous des symboles

Maintenant que vous savez ce que sont les symboles, il serait temps de les utiliser.

1 Importation de symbole

La création de symbole étant acquise, on peut se passer de cette fastidieuse étape ...

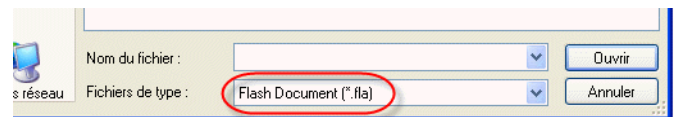
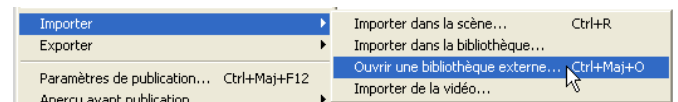
- Ouvrez une nouvelle animation, de taille 500*200, avec une couleur de fond bleu azur (#0099FF).
- Nommez ce fichier "VolPlat" et enregistrez-le dans votre répertoire de travail.
- Ouvrez la bibliothèque de votre animation : elle est vide, c'est normal



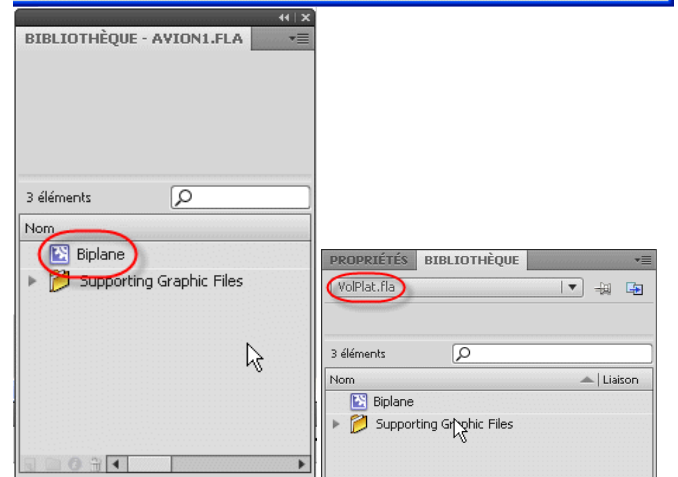
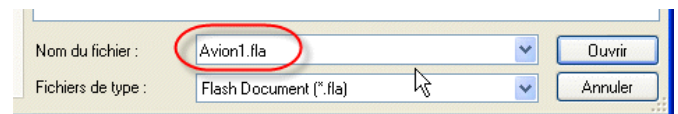
Dans le menu **Fichier** existe une commande sympathique : **Importer\Ouvrir une bibliothèque externe...**

Flash vous propose de localiser le fichier en question.

Ce fichier doit être du type Flash (extension en .FLA), et dont la bibliothèque contient des symboles.



- Ouvrez comme bibliothèque le fichier nommé « Avion1 », présent dans le répertoire commun de stage
 - Faites apparaître la bibliothèque de « Avion1 ».
 - Cette bibliothèque n'est pas vide, elle contient un clip d'animation nommé « Biplane » et un dossier contenant les éléments graphiques de l'hélice.
 - Cliquer sur le MC Biplane et glissez-le vers la fenêtre de la bibliothèque de « VolPlat ».
- Biplane est maintenant présent dans la bibliothèque de « VolPlat », ainsi que le dossier d'éléments graphiques associés.
- Fermez la bibliothèque de l'animation « Avion1 », elle est devenue inutile.



Mais revenons à nos moutons comme le suggérait le petit prince.

2 Un décor de rêve

2.1 Place aux acteurs

- Renommez le calque1 de votre animation « VolPlat » en « Ciel » et insérez une image (F5) à l'image 100.
- Créez un calque « Avion » et placez (par tirer-glisser) le clip « Biplane » de votre bibliothèque vers la fenêtre de l'animation. Dans la fenêtre des propriétés, nommez l'occurrence **Avion1**.
- Cet avion est trop grand, modifiez sa taille en ramenant ses dimensions à L=100 et H=45, en pixels, et dans la foulée placez-le dans la partie gauche de l'animation à X=-100 (juste en dehors).

TP3 : Tous des symboles

- Créez une interpolation de mouvement, normale ou classique, jusqu'à l'image 100 du calque « Avion » et repositionnez le clip « Avion 1 » en X =500 (en dehors de la fenêtre).
- Testez votre animation : l'avion se déplace dans votre fenêtre de gauche à droite et disparaît, avant de revenir par la gauche et ainsi de suite ...
- Si la trajectoire rectiligne ne vous plaît pas, inventez une trajectoire plus réaliste.

2.2 La tête dans les nuages

Pour augmenter le réalisme de l'action, pourquoi ne pas se faire quelques nuages ?

- Créez un nouveau calque et nommez-le « Nuage1 »
- Sur ce calque, à l'image 1 dessinez quelques nuages blancs (ronds déformés)
- Créez une interpolation de mouvement pour ce nuage, de droite à gauche.
- Ajoutez un autre calque « Nuage2 »
- Dessinez un autre nuage sur ce calque
- Créez une interpolation de mouvement, de droite à gauche.
- Intercalez le calque Avion entre les deux calques Nuage et testez votre animation.

Quelques petits réglages, de position, éventuellement !?

2.3 Toujours en forme ?

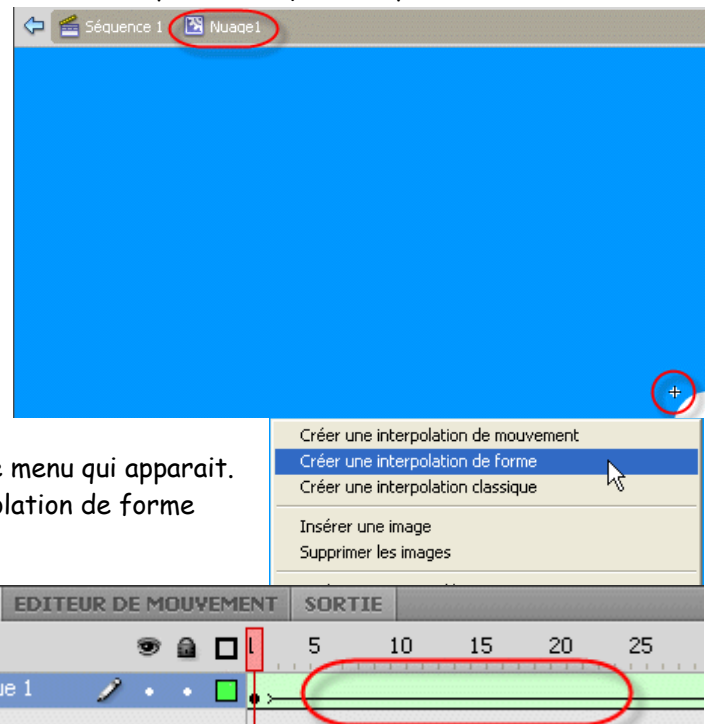
Habituellement, les nuages changent de forme ... Flash peut aussi le faire !

Votre bibliothèque doit contenir 3 clips (Biplane, Symbole 1 et Symbole 2) que vous pourriez avantageusement renommer en Avion, Nuage1 et Nuage2.

- Double-cliquez sur Nuage1, directement dans la bibliothèque.

Vous êtes maintenant « entré » dans la vie du symbole Nuage1 : onget Nuage1 à côté de Séquence 1 et présence d'un petit réticule au centre de la fenêtre. La barre de scénario est celle de votre clip, plus celle de l'animation principale.

- Cliquez droit (CTRL+clic) sur l'image 1 du calque Calque 1.
- Choisissez Créer une interpolation de forme dans le menu qui apparaît.
- Insérez une image-clé (F6) à l'image 100, l'interpolation de forme est créée (fond couleur pistache).
- Vous êtes libres de modifier la forme des nuages de l'image 100, Flash est capable de recalculer la forme des nuages pour les images intermédiaires.



- Testez votre animation ...

Pourquoi ne pas en faire autant avec Nuage2 ?

Pour figurer il est tout à fait possible de dessiner un autre jeu de nuages, de couleur blanche mais « presque » transparents (fenêtre Mélangeur de couleur et paramètre « Alpha ») qui défileraient rapidement entre l'observateur et l'avion ...

On pourrait également envisager un vol plus réaliste, avec une taille d'avion qui varie, un avion d'observation qui ne vole pas à vitesse constante, un looping, un vol sur le dos, des arbres, des oiseaux ...

Et surtout, sauvegardez votre travail !