

finalité arts numériques


ACTIONSCRIPT > UTILISER LES SÉQUENCES

Pour organiser votre animation ou objet interactif, vous pouvez utiliser les séquences. Celles-ci permettent de séparer des parties importantes de votre projet. Chacune d'elles présente sa propre ligne du temps et ses calques individuels.

Quand vous publiez votre document, les séquences sont lues dans l'ordre déterminé dans la fenêtre Séquence (Menu/Fenêtres/Fenêtre Design). Cette fenêtre vous permet également d'ajouter, supprimer, dupliquer, renommer une séquence ainsi que de changer l'ordre des séquences.

Si vous désirez stopper votre animation entre chaque séquence ou permettre à l'utilisateur de naviguer entre chaque séquence, vous devez utiliser l'Actionscript.

Nous allons construire un document possédant 3 scènes entre lesquelles 3 boutons permettront de naviguer.

1. Créez un nouveau document et réglez sa taille de scène en largeur 400 x hauteur 200 px.
2. Créez un nouveau Bouton dans le Menu Insérer/Nouveau symbole et nommez le. >>> Voir l'exercice «créer un bouton»
3. Glissez 3 occurrences de ce bouton sur la scène et, avec l'outil Texte,  écrivez en dessous «introduction», «animation», «fin».
4. Ouvrez la fenêtre Actions (Menu Fenêtres / Panneaux de développement / Actions).

Sélectionner le premier bouton, écrivez le code suivant :

```
on (press) {  
    gotoAndStop(«intro», 1);  
}
```

Sélectionner le deuxième bouton, écrivez le code suivant :

```
on (press) {  
    gotoAndStop(«anim», 1);  
}
```

Sélectionner le troisième bouton, écrivez le code suivant :

```
on (press) {  
    gotoAndStop(«fin», 1);  
}
```

on (press) est un événement de bouton signifiant «lorsque le pointeur clique sur le bouton»
gotoAndStop(«fin», 1); envoie la tête de lecture sur le fenêtre 1 de la séquence voulue.

Dans la ligne du temps, créez un deuxième calque et, en sélectionnant sa première fenêtre, écrivez dans la fenêtre Actions le code suivant = stop(); Vous voyez apparaître dans la fenêtre un «a» qui signifie que du code est écrit dans cette fenêtre. Cet ordre bloquera le déroulement de l'animation sur la fenêtre 1.

5. Ouvrez la fenêtre Séquence et dupliquez 2x la séquence initiale. En double-cliquant sur le nom des séquences, nommez les «intro», «anim» & «fin». En double-cliquant sur l'icône ou en cliquant sur l'icône située au dessus de la ligne du temps, vous circulez au travers des séquences et pouvez les personnaliser en dessinant ou écrivant le texte de votre choix.

6. Publiez et constatez que vous pouvez naviguer entre les 3 séquences au moyen de 3 boutons.

Cet exercice est téléchargeable au format PDF sur le site http://www.michelcleempoel.be/arts_numeriques dans la rubrique atelier/interactivité