

ROTATIONS d'ENSEMBLE. FAMILLE de CERCLES

1 rot_carreAleaCoul

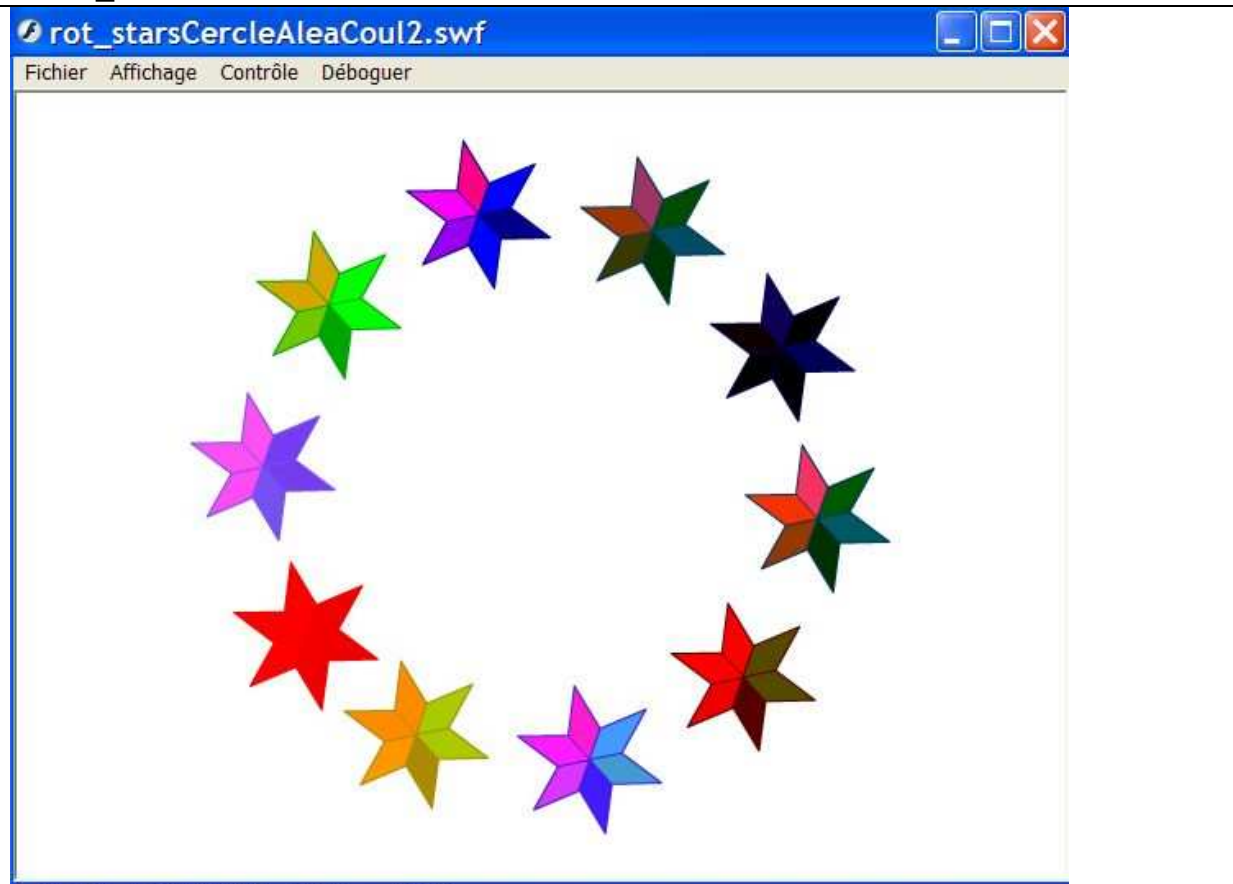


```

1 //rot_carreAleaCoul
2 ind=0;
3 for(var j:Number=0;j<7;j++){
4   for(var i:Number=0;i<10;i++){
5     ind++;
6     attachMovie("carre_mc","carre"+ind+"_mc",ind);
7     eval("carre"+ind+"_mc")._x=50+i*50;
8     eval("carre"+ind+"_mc")._y=50+j*50;
9     if (ind%2==0) {
10      eval("carre"+ind+"_mc")._yscale=-100;//symétrie suivant Ox
11      /* ensemble des paramètres pour changement de couleur;on peut intervenir sur
12      8 paramètres;ra,ga,ba et aa sont les pourcentages du rouge,du vert, du bleu et
13      de l'alpha (transparence) de -100 à 100;rb,gb,bb et ab sont les décalages des
14      3 couleurs R,V,B et de l'alpha de -255 à 255 */
15    }
16    couleurtrans= new Object();//objet qui reçoit les changements de couleur
17    _root.onEnterFrame=function(){
18      for(ind=1;ind<71;ind++){
19        macouleur= new Color("carre"+ind+"_mc");//utilisation du constructeur
20        new Color avec affectation au clip dont on veut manipuler les couleurs*/
21        couleurtrans.rb= Math.round (Math.random()* 510) -255;/*décalage aléatoire du
22        rouge de -255 à 255*/
23        couleurtrans.gb= Math.round (Math.random()* 510) -255;
24        couleurtrans.bb= Math.round (Math.random()* 510) -255;
25        macouleur.setTransform(couleurtrans);//méthode de changement de couleur
26        if(ind%2==0){
27          eval("carre"+ind+"_mc")._rotation +=8;//sens horaire
28        }else{
29          eval("carre"+ind+"_mc")._rotation -=8;//sens antihoraire
30        }
31      }
32    }

```

2 rot_starsCercleAleaCoul2

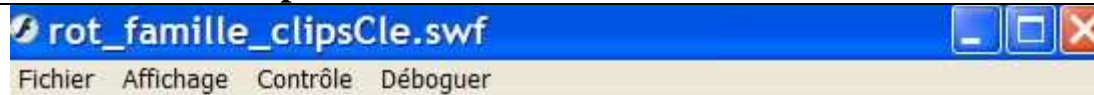


```

1 //rot_starsCercleAleaCoul2
2 /*BOUCLE et DUPLICATION d'un CLIP .Placement circulaire.Changement aléatoire
3 de couleurs*/
4 for (var i:Number=1;i<11;i++) { //boucle à 10 passages
5     attachMovie( "etoile_mc","etoile"+i+"_mc" ,i); // appel du clip
6     //etoile_mc ; le nouveau nom et le niveau.
7     t= Math.PI/5; //( valeur en radians de 36°); à modifier suivant le nbre de clips
8     }
9 var dt:Number=0; //déclaration de l'angle croissant avec le moteur onEnterFrame
10 r=170; // le rayon
11 _root.onEnterFrame=function() { //moteur pour déplacement et changement de couleur
12 for (var i:Number=1;i<11;i++) {
13     macouleur= new Color("etoile"+i+"_mc");
14     n= Math.round (Math.random()* 510) -255; /*décalage aléatoire du
15 rouge de -255 à 255*/
16     p= Math.round (Math.random()* 510) -255;
17     q= Math.round (Math.random()* 510) -255;
18     s= Math.round (Math.random()* 200) -100; /*pourcentage aléatoire
19 du bleu de -100 à 100*/
20     u= Math.round (Math.random()* 200) -100;
21     couleurtrans = {rb:n,gb:p,bb:q,ba:s,ga:u};
22     macouleur.setTransform(couleurtrans);
23     dt+=1/100; //incrémentation de dt de 1/100 radian par image
24     /*dans les 2 lignes suivantes, 320 et 240 représentent les coordonnées du
25 centre du cercle. Avec cos on obtient la projection en abscisses
26 et avec sin la projection en ordonnées*/
27 eval("etoile"+i+"_mc")._x=320+r*(Math.cos(dt+t*i));
28 eval("etoile"+i+"_mc")._y=240+r*(Math.sin(dt+t*i));
29 } }

```


3 rot_famille_clipsCle



```

1  /*BOUCLE et DUPLICATION d'un CLIP .Placement sur n cercles et
2  rotation (rot_famille_clipsCle)*/
3  dt=0;
4  _root.onEnterFrame=function() {
5      dt+=1/10;// accroissement de l'angle
6      n=Math.round(Math.random()*510)-255;// variable aléatoire pour chgt
7      p=Math.round(Math.random()*510)-255;//couleur
8  ind=1;
9  for (var j:Number=1;j<5;j++) { //4 passages
10     for (var i:Number=1;i<11;i++) { //boucle à 10 passages
11         ind++;
12         rond_mc.duplicateMovieClip( "rond"+ind+"_mc" ,ind); /* duplication du clip
13         rond_mc placé près de la scène;2 arguments, le nouveau nom et le niveau.*/
14         t= Math.PI/5; //( valeur en radians de 36°); à modifier suivant le nbre de clips
15         r=40*j;//le rayon (4 valeurs 40, 80, 120 et 160)
16         /*dans les 2 lignes suivantes, 275 et 200 représentent les coordonnées du
17         centre du cercle. Avec cos on obtient la projection en abscisses et
18         avec sin la projection en ordonnées*/
19         macouleur= new Color("rond"+ind+"_mc");
20         couleurtrans={rb:n,gb:p,bb:-60*j};
21         macouleur.setTransform(couleurtrans);
22         eval("rond"+ind+"_mc")._x=275+ r*(Math.cos(dt+t*i));
23         eval("rond"+ind+"_mc")._y=200+ r*(Math.sin(dt+t*i));
24         eval("rond"+ind+"_mc")._xscale=j*25;
25         eval("rond"+ind+"_mc")._yscale=j*25;
26     }}}

```