

CHAPITRE II : ANIMATION

TP1

III. Les éléments d'une animation flash

1. Les propriétés du document

Activité :

- Créer une nouvelle animation
- Changez sa taille (600 x 500) son arrière plan (bleu) et lui appliqué une vitesse 12 ips (image par seconde)

2. Les séquences :

Activité :

- Créer une nouvelle animation
- Ajouter deux séquences à votre animation
- Renommez les séquences respectivement par "un", "deux" et "trois"
- Modifier leur ordre "trois", "deux" et "un"
- Supprimez la séquence "deux"

Etapas :

Création d'une séquence :

Pour renommer, déplacer ou supprimer une séquence :

3. Les calques :

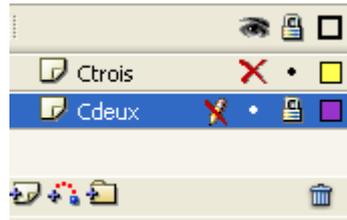
Activité :

Dans la séquence "trois", insérer deux calques.



Renommer les trois calques respectivement "Cun", "Cdeux" et "Ctrois"

- Supprimer "Cun"
- Verrouillez "Cdeux"
- Masquez "Ctrois"



Etapes :

Application :

Créer trois calque nommée : triangle, rectangle et cercle, ensuite créer dans Chaque calque une image significatif

4. Les Formes

Activité :

- Créer une nouvelle animation
- Dessinez un cercle de remplissage bleu et de contour noir
- Modifiez sa couleur de remplissage en rouge, et sa couleur de contour en bleu.
- Modifiez sa taille L=100 et H=100 et ses coordonnées X=50 et Y=50.
- Sélectionnez le contour et le déplacez aux coordonnées X=250 et Y=50 puis le remplir par une couleur verte.
- Pour le disque vert, appliquez une transformation de 150% aux dimensions et une inclinaison de 60°.

Etapes :



5. Les groupes

Activité :

- Créez 2 formes, un rectangle et un triangle.
- Grouper le triangle et le rectangle.
- Mettre le rectangle en premier plan, le triangle au deuxième.

Indication

Pour grouper des formes

-
-
-

Pour changer l'ordre des groupes

-
-
-

6. Les textes

Activité

- On utilisant l'outil texte, saisir le mot "4 Science de l'informatique"
- Appliquez les propriétés suivantes :

Police : Monotype Corsiva

Couleur : Bleu

Taille : 40

Style : Gras

Espacement : 10

- Séparer le texte
- Dispersez les lettres de ce texte.
- Convertir les lettres du texte en des formes.

CHAPITRE II : ANIMATION TP2

IV. L'importation des médias :

En utilisant flash, on peut créer des animations contenant différents médias tel que : son, image ou vidéo.

Activité :

Créer une animation comportant deux calques formés chacun de dix images.

- 1^{er} calque : image
- 2^{ème} calque : un son

Indication

.....
.....
.....

V. Les symboles graphiques :

Dans une même animation flash on peut insérer des formes, groupes, textes...mais parfois on se trouve obligé d'utiliser le même objet plusieurs fois, pour cela on peut l'envoyer à la bibliothèque après avoir le convertir en un symbole graphique.

Activité :

Créer un symbole graphique sous le nom « s1 » sous forme d'un cercle bleu sans remplissage.

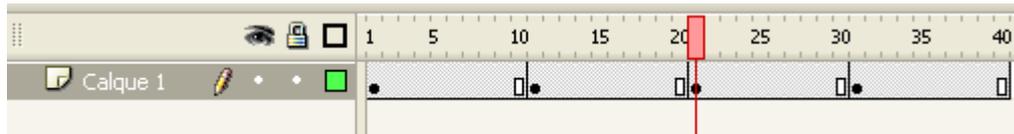
Étapes :

VI. Les animations :

1. L'animation image par image :

Activité :

- Importez les images suivantes dans la bibliothèque : 1, 2, 3 et 4 qui existent dans le dossier « flash8 » sur le bureau.
- Insérez une image à l'image 10, ensuite disposer l'image « 1 » dans la scène
- Insérez une image clé vide à l'image 11, puis insérer une image à l'image 20 ensuite disposer l'image « 2 » dans la scène.
- Insérez une image clé vide à l'image 21, puis insérer une image à l'image 30 ensuite disposer l'image « 3 » dans la scène.
- Insérez une image clé vide à l'image 31, puis insérer une image à l'image 40 ensuite disposer l'image « 4 » dans la scène.



CTRL+Entrer : Exécution.

Enregistrer votre animation dans votre dossier de travail sous le nom :

« anim1.flas »

Exporter l'animation sous le nom « anim1.swf »

2. L'animation interpolée :

a. Interpolation de mouvement :

Activité :

- Créez un cercle à l'image 1.
- Sélectionner le cercle.
- Convertir le cercle en symbole Graphique (**Modification Convertir en symbole Graphique** ou bien taper **F8 Graphique**).
- Insérez une image clé à l'image 25.
- Déplacez le cercle à droite.
- Cliquez sur une image entre 1 et 25 dans le calque, puis Choisir **Interpolation de mouvement**.
- Tapez Ctrl + Entrer pour voir l'exécution.
- Enregistrez l'animation sous le nom « inter1.flas ».
- Exportez l'animation sous le nom « inter1.swf ».

b. Interpolation de forme :

Activité :

- Créez un cercle à l'image 1.
- Insérez une image clé vide à l'image N°30.
- Créez dans l'image N°30 un rectangle.
- Cliquez sur une image entre 1 et 25 dans le calque, puis choisir Interpolation de **forme depuis l'inspecteur de propriétés**.
- Tapez Ctrl + Entrer pour voir l'exécution.
- Enregistrez l'animation sous le nom « inter2.flas » (Fichier □ Enregistrer-sous)
- Exportez l'animation sous le nom « inter2.swf » .

Application :

1. Créer un graphique nommé « Penta » qui comporte un polygone.
2. Dans un calque nommé « Title », Saisir le titre suivant « Application : Interpolation de mouvement » qui doit être affiché jusqu'à l'image 40.
3. Créer un nouveau calque « mouv », à partir de la bibliothèque, insérer une occurrence du graphique « penta » avec largeur=100 et hauteur= 100. coordonnées x=y=0.
4. Dans l'image n° 40 du calque « mouv », insérer une occurrence du graphique « penta » avec les mêmes dimensions et les coordonnées x=400 et y= 250.

Indication : Image clé vide

5. dans l'image n°1 du calque « mouv », activer l'inspecteur de propriétés et appliquer interpolation de mouvement.

CHAPITRE II : ANIMATION

TP3

c. Interpolation avec guide de mouvement :

Activité :

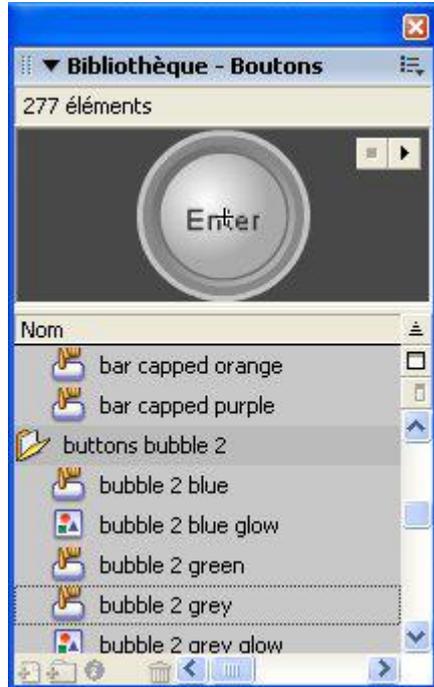
- Créez un cercle à l'image 1.
- Convertir le cercle en symbole Graphique(F8)
- Insérez une image clé à l'image N°30 (nommé le premier calque ballon).
- Ajoutez un guide de mouvement.
- Dessinez avec l'outil crayon tracez une courbe de déplacement qui sera suivie par votre cercle.
- Positionnez le cercle à l'image N°30 à l'extrémité de la trajectoire
- Cliquez sur une image entre 1 et 25 dans le calque **Cercle**, choisir Interpolation de mouvement.
- Exécuter.
- Enregistrer et exporter l'animation sous le nom « guide ».

V Les boutons

1ère Méthode : (Insérez un bouton à partir de la bibliothèque commune)

Activité :

- Insérez un calque nommé bouton
- Fenêtre → bibliothèques communes → bouton → Sélectionner le bouton Convenable



2ième Méthode : (Créer votre propre bouton)

Créer une forme géométrique, ou importer une image dans la bibliothèque et insérer une occurrence de cette image et la convertir en bouton.

Dans une animation flash, les boutons sont généralement utilisés pour exécuter une action qui doit être attribuée avec le langage Actions Script.

VI Le langage Action Script

ActionScript est le langage de programmation de Flash. Il permet d'ajouter de l'interactivité à nos animations.

Les actions Play et Stop

Activité :

- Renommer le calque 1 par « anim ».
- Créez une animation de type interpolation de mouvement (cercle passe de droite à gauche) de l'image 1 à l'image 50 dans le calque « anim ».
- Ajouter un nouveau calque « Boutons » : dans ce nouveau calque créer deux boutons de forme rectangulaires dans le 1^{er} saisir: « Démarrer » et dans le 2^{ème} « Arrêter ».
- Dans le calque « boutons », insérer une image à l'image 50.
- Sélectionnez l'image 1 du calque « Anim ». Ouvrir le panneau des actions en choisissant le menu, puis la..... Dans le panneau, cliquez sur....., puis sur **Contrôle de.....**. Double-cliquez sur **Stop**.
- Nous allons maintenant ajouter l'action **Stop** au bouton **Arrêter**. Cliquez sur le bouton **Arrêter** pour le sélectionner. Dans le panneau des propriétés, cliquez sur **Actions**, puis **Contrôle de.....** et double-cliquez sur **Stop**.
- Refaire le même travail avec le bouton « démarrer » mais en choisissant « play ».
- Enregistrer, exporter et tester votre animation.

CHAPITRE II : ANIMATION

TP4

VI Le langage Action Script

L'action GotoandPlay

Activité 1 :

- Créer une simple animation d'interpolation de mouvement qui se termine à l'image 50.
- A l'image 25, insérer une image clé dans laquelle on écrit le texte suivant « Bac SI 2011 ».
- Ajouter un nouveau calque « boutons » dans lequel on insère un bouton de forme rectangulaire.
- Ouvrir l'assistant de script du bouton précédant et taper le code suivant :


```
on ( release){
Gotoandplay(25) ;
}
```
- Tester l'animation.
- Que constatez vous?

-
- Enregistrer et exporter l'animation sous le nom « gtp »

Activité 1 :

- Créer une simple animation d'interpolation de mouvement dans la séquence courante « séquence 1 ».
- Insérer un calque dans lequel on insère un bouton de forme rectangulaire.
- Insérer une nouvelle séquence.
- Dans cette séquence, créer une animation d'interpolation de forme qui se termine à l'image 80.
- A l'image 40, insérer une image clé dans laquelle on écrit le texte suivant « lycée Zannouch ».

Ouvrir l'assistant de script du bouton crée dans la séquence 1 et taper le code suivant :

```
on ( release){
Gotoandplay("sequence 2",40) ;
}
```