

Chapitre II : Production électronique avancée

Partie A : Animations

I- Introduction

Activité 1 :

- Observer la page web et décrivez ses différents éléments, qu'est ce que vous remarquez ?

→ On observe du texte, images, vidéo, sons et des éléments animés (des animations).

Remarque : Ces éléments peuvent subir des mouvements et/ou déformations, disparition, apparition...

- Comment peut on créer des animations similaires ?

→ Il faut utiliser un logiciel de création d'animation (pour le web), ensuite on intègre ces animations dans une page web.

→ Les animations créées par ces logiciels sont à base d'images vectorielles (ce sont des représentations d'entités géométriques telles qu'un cercle, un rectangle ou un segment).

→ un logiciel de création d'animation permet aussi de créer des animations interactives en utilisant des boutons qui peuvent être associés à des actions et à des événements.

→ Il existe plusieurs logiciels de créations d'animations tels que SwishMax, Flax et Macromedia Flash 8 qu'on va l'utiliser dans ce cours.

II- Présentation de l'interface de Flash

Activité 1 page 21 :

Voir image page 21.

1) La scène

C'est l'espace dans lequel vous travaillerez votre animation. C'est où vous placez les objets à animer (images, zones de textes, boutons, clip vidéo...)

2) Le scénario

Le scénario contrôle et organise le contenu d'un document au fil du temps par des calques.

Tout comme les films, les documents flash divisent les périodes de temps en images.

III- Les éléments d'affichage.

Un document flash peut contenir plusieurs objets (images, vidéo, texte, symbole...), pour faciliter l'utilisation et la manipulation de ces objets on peut utiliser : la règle, les guides, la grille et le panneau pour pouvoir apporter des modifications sur cet objet.

1) La règle

Pour afficher la règle :

- Activer le menu **affichage**.
- Choisir la commande **règle**.

2) La grille

Pour afficher la grille :

- Activer le menu **Affichage**.
- Choisir la commande **Grille**.
- Choisir l'option **Afficher la grille**.

3) Les panneaux

Pour personnaliser l'espace de travail avec flash, on dispose de plusieurs panneau, chacun contient des fonctions spécifiques permettant d'ajouter des composants, de modifier des paramètres...

Pour afficher un panneau, on clique sur le menu **fenêtre** puis on choisit le nom du **panneau souhaité**.

Tableau page 24.

IV- Les éléments d'une animation Flash

Une animation flash comporte au moins une **séquence** qui comporte au moins un **calque**, qui lui doit comporter au moins une **image**.

1) Les propriétés d'un document

Pour changer les paramètres d'un document, on clique sur le menu **modification**, puis on choisit la commande **Document**. En fin, on choisit les paramètres qui conviennent et on valide avec le bouton « **OK** ».

2) Les séquences

Pour ajouter une séquence à un document flash, on clique sur le menu **Insertion** puis sur **séquence**.

Pour renommer, déplacer ou supprimer une séquence, on clique sur le menu **Fenêtre**, puis sur autres **panneaux**, on sélectionne la commande **séquence** et on effectue les opérations désirées.

3) Les calques

Pour insérer un nouveau calque, on sur le menu **Insertion**, puis sur **Scénario**, et on choisit la sous commande **Calque**.

Pour changer les propriétés d'un calque, on clique sur **Modification**, **scénario** puis sur **Propriétés du calque**.

Pour supprimer un calque, il suffit de le sélectionner puis de cliquer sur l'icône de la corbeille qui existe sur le scénario.

4) Les images

On distingue les types d'images suivants :

- Les images clés : représentés par des cercles remplis avec la couleur noire.
- Les images clés vides représentées par des cercles vides.
- Les images vides représentées par des rectangles vides.
- Les images copiées : représentées en gris.
- Les images calculées : créés suite à une interpolation (de forme ou de mouvement). L'interpolation est représentée par une flèche.

5) Utilisation d'images dans le scénario.

- Pour insérer une image clé, pour pouvoir créer une interpolation ou écrire du code ActionScript, on sélectionne le calque contenant l'image, puis on clique sur **insertion**, ensuite, sur **image clé**.
- Pour supprimer une image, on commence par la sélectionner puis, on clique sur **édition**, ensuite, on clique sur **effacer l'image**.
- Pour supprimer une image clé vide, on commence par la sélectionner, puis dans le menu **insertion**, on choisit, **supprimer l'image clé**.

V- Les formes :

TP1

VI- Les groupes :

Pour grouper plusieurs objets ; il suffit de les sélectionner, puis de cliquer sur le menu **Modifier** ensuite, sur, **grouper**.

VII- Les textes :

Pour taper du texte avec Macromedia flash, il suffit de choisir l'outil texte de la barre d'outil et de sélectionner la zone dans laquelle on désire insérer le texte.

Pour mettre en forme un texte, on commence par le sélectionner puis, on choisit le menu texte et on applique la mise en forme désirée.

Remarque, pour effectuer des interpolations de forme sur une lettre, on doit tout d'abord la séparer 2 fois en passant par le menu **Modifier** puis **séparer** (CTR+B).

VIII- Importation des médias :

Il est possible avec flash d'importer les médias à utiliser dans un panneau bibliothèque et de glisser à chaque fois l'élément désiré dans la scène.

Pour Importer des média, on clique sur **Fichier**, puis sur **importer dans la bibliothèque**.
Pour afficher le contenu de la bibliothèque, on clique sur le menu **fenêtre** et on coche la commande **bibliothèque**.

IX- Les animations :

Avec flash, il est possible de créer deux types d'animations :

1) Les animations images par image :

Consistent à dessiner ou importer plusieurs images consécutives, l'une après l'autre.

Exemple : Activité 12 page 35.

2) Les animations interpolées :

On distingue 2 types d'interpolation :

- ✓ **De forme :** Avec l'interpolation de forme, vous dessinez une forme à un point dans le temps, puis modifiez cette forme ou dessinez une autre forme à un autre point dans le temps. Flash interpole les valeurs ou formes pour les images intermédiaires, créant ainsi l'animation.

Remarque : Les objets sur lesquels on désire appliquer ce type d'interpolation doivent être séparés.

- ✓ **De mouvement :** Avec l'interpolation de mouvement, vous définissez des propriétés telles que la position, la taille et la rotation d'une occurrence, d'un groupe ou d'un bloc de texte à un point dans le temps, puis modifiez ces propriétés à un autre point dans le temps. Vous pouvez également appliquer une interpolation de mouvement le long d'un trajet.

Remarque : Les objets sur lesquels on désire appliquer ce type d'interpolation doivent être groupés (en clip, symbole, bouton...).

3) Le guide de mouvement :

Pour utiliser un guide de mouvement avec une animation interpolée, on doit ajouter un calque guide au dessus du calque qui contient l'animation et on y dessine le guide.

X- Les boutons :

Pour insérer un bouton prédéfini, on clique sur **fenêtre**, puis sur **bibliothèques communes** et enfin sur **boutons**.

On choisit le bouton désiré et on le glisse sur la scène.

Pour ajouter de l'Action Script avec ce bouton, il suffit de le sélectionner, d'afficher son menu contextuel (avec le bouton droit de la souris) et de choisir la commande « Action », un panneau « Action-Bouton » s'affiche permettant ainsi de choisir une action à réaliser avec ce bouton ou de taper le script nécessaire.

Il est aussi possible de créer son propre bouton avec flash, pour ce faire, il suffit de dessiner le bouton avec les outils disponibles, puis le sélectionner, afficher son menu contextuel et choisir l'option convertir en symbole. Une boîte de dialogue s'affiche, on choisit l'option bouton et on valide avec le bouton « ok ».

XI- Le langage Action Script :

TP4

TP5

XII- La publication :

Flash sauvegarde les fichiers sous l'extension FLA. Lors de la publication de l'animation, il est possible de l'exporter sous forme d'un fichier d'extension SWF, ou dans un document HTML. Comme il est possible aussi de créer avec Flash un format de projection exécutable (.EXE).

Il est aussi possible d'exporter le projet créé avec flash sous plusieurs autres formats (avi, Mov, Bmp, png, ...).

Pour Modifier les paramètres de publication, on clique sur fichier puis sur paramètres de publication.

Pour Publier un fichier créé avec Flash, on clique sur Fichier puis sur Publier.