

## Chapitre 2

# Production électronique avancée

Durée : 30 Heures

Type : Pratique

## Partie A : Animation

### 1. Introduction

Macromedia Flash permet de créer des animations et des applications orientées web. Les animations sont basées sur des graphiques vectoriels donc de faible poids, de bonne qualité et rapide en lecture.

### 2. Présentation de l'interface de Flash

#### a) La barre des menus :

Contient des menus déroulants contenant toutes les fonctionnalités de Flash.

#### b) Boite à outils :

Contient les outils de sélection et de dessin.

#### c) L'inspecteur des propriétés :

Présente les options d'un outil.

#### d) Les panneaux

- **Mélangeur des couleurs** : Permet de modifier les couleurs d'une image, d'un symbole ou d'une forme.
- **Bibliothèque** : Permet de stocker des éléments appelés symboles ou des objets importés.

#### e) Les calques :

Grâce aux calques on peut superposer plusieurs objets sur une même scène.

#### f) Le scénario :

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

#### g) La zone de travail :

Contient le document sur lequel on va travailler.

### 3. Les éléments d'affichage

#### a) La règle

- Menu **affichage**
- Commande **règles**

#### b) La grille

- Menu **affichage**
- Groupe **Grille**
- Afficher la grille

#### c) Les panneaux

- Menu **fenêtre**
- Choisir le panneau souhaité

### 4. Les éléments d'une animation Flash

#### a) Les propriétés du document

- Menu **Modification**
- Choisir la commande **Document**
- Saisir les paramètres choisis

#### b) Les séquences

Une animation peut être composée de plusieurs séquences.

- Menu **Insertion**
- Choisir la commande **Séquence**

Pour renommer une séquence il suffit de double cliquer sur la séquence en question dans le panneau s séquence. Affichage de la fenêtre des séquences (Shift + F2)

#### c) Les calques

Voir livre page 28.

#### d) Les images

**Les images clés** : Une image clé est une étape dans le déroulement d'une animation. Chaque étape clé affiche un contenu différent de la scène.

**Les images vides** : Sans aucun contenu.

**Les images copiées** : Contiennent le contenu de l'image clé qui les précède.

**Les images calculées** : Créer automatiquement par Flash lors d'une interpolation.

#### e) Utilisation d'images dans le scénario

Voir livre page 29 et 30.

## 5. Les formes

Voir livre page 30.

## 6. Les groupes

- Sélectionner les formes à grouper
- Menu **Modification**
- Choisir la commande **Grouper**

## 7. Les textes

**Activité :**

Dans la séquence n°2, créer l'objet texte "FIN".

Séparer les caractères de ce texte.

Transformer ces lettres en formes.

## 8. L'importation des médias

- Menu **Fichier**
  - Importer dans la bibliothèque
- a) Insertion d'une image bitmap
- Sélectionner une image clé
  - Glisser l'image à partir de la bibliothèque
- b) Insertion d'un fichier son
- Sélectionner une image clé.
  - **Propriété** son
  - Choisir une séquence sonore de la bibliothèque.
  - Propriété synchronisation : **démarrage**. (la séquence se joue sans arrêt)

## 9. Les symboles graphiques

Peut être un clip, un bouton ou un graphique. Les symboles sont réutilisables dans une animation.

## 10. Les animations

### a) L'animation image par image

Voir livre page 35.


### b) L'animation interpolée

- *Interpolation de mouvement*

- Sélectionner l'image clé de départ.
- Créer une forme.
- Menu insertion, choisir créer interpolation de mouvement.
- Sur la ligne temporelle, insérer une nouvelle image clé.
- Modifier l'état initial du graphique (déplacer, redimensionner,...)

*Remarque :* Les formes sont transformées en symbole graphique par flash.

- *Guide de mouvement*

- Réaliser une interpolation de mouvement.
- Sélectionner le calque de votre interpolation puis cliquer sur le bouton d'ajout de guide de déplacement. 
- Créer un tracé sur ce nouveau calque.
- Sélectionner la première image de votre interpolation.
- Placer votre occurrence au début du tracé.
- Sélectionner la dernière image de votre interpolation.
- Placer votre occurrence à la fin du tracé.

- *Interpolation de forme*

- Créer un objet dans la scène (cercle)
- Insérer une image clé vide à la fin
- Créer un autre objet (carré)
- Choisir la 1<sup>ère</sup> image clé et choisir interpolation de forme dans l'inspecteur des propriétés.

## 11. Les boutons

### a) Insertion d'un bouton :

- Menu **Fenêtre**
- Bibliothèque commune
- Choisir la commande **bouton**
- Sélectionner le bouton convenable.

### b) Associer une action à un bouton :

Voir livre page 40.

#### 0) Sélectionner le bouton

#### 1) Dans le panneau Action – Bouton insérer le code suivant :

```
on (release) {  
    getURL("http://web-tic.net", "_blank");  
}
```

## 12. Le langage Action script

### a) Arrêt du défilement automatique des séquences

- Sélectionner l'image clé voulu
- Dans le panneau Action – Image insérer la commande suivant :

```
Stop;
```

### b) Déplacement entre les séquences :

- Sélectionner le bouton
- Dans le panneau Action – Bouton insérer le code suivant :

```
on (release) {  
    gotoAndPlay("nom_Séquence", numéro_image);  
}
```

### c) Le bouton quitter

- Sélectionner le bouton
- Dans le panneau Action – Bouton insérer le code suivant :

```
on (release) {  
    fscommand ("quit");  
}
```

### 13.La publication

Menu Fichier / Enregistrer sous : (.fla)

Menu Fichier / Exporter l'image : (Jpg, Gif)

Menu Fichier / Exporter l'animation : (.swf)

Menu Fichier / Publier (.html)