www.tunisie-etudes.info

Ce document a été téléchargé depuis
www.tunisie-etudes.info

Des documents gratuits, devoirs, examens, cours, exercices, corrigés... Ainsi que toute une rubrique pour vous aider à trouver un emploi sans oublier les avis de concours en direct

Notre page Twitter :
http://www.twitter.com/TunisieEtudes
Notre page FaceBook :
http://www.facebook.com/TunisieEtudes



Merci d'avoir choisi www.tunisie-etudes.info
Bonne lecture et bon travail

Chapitre II

ANIMATION

I- Introduction

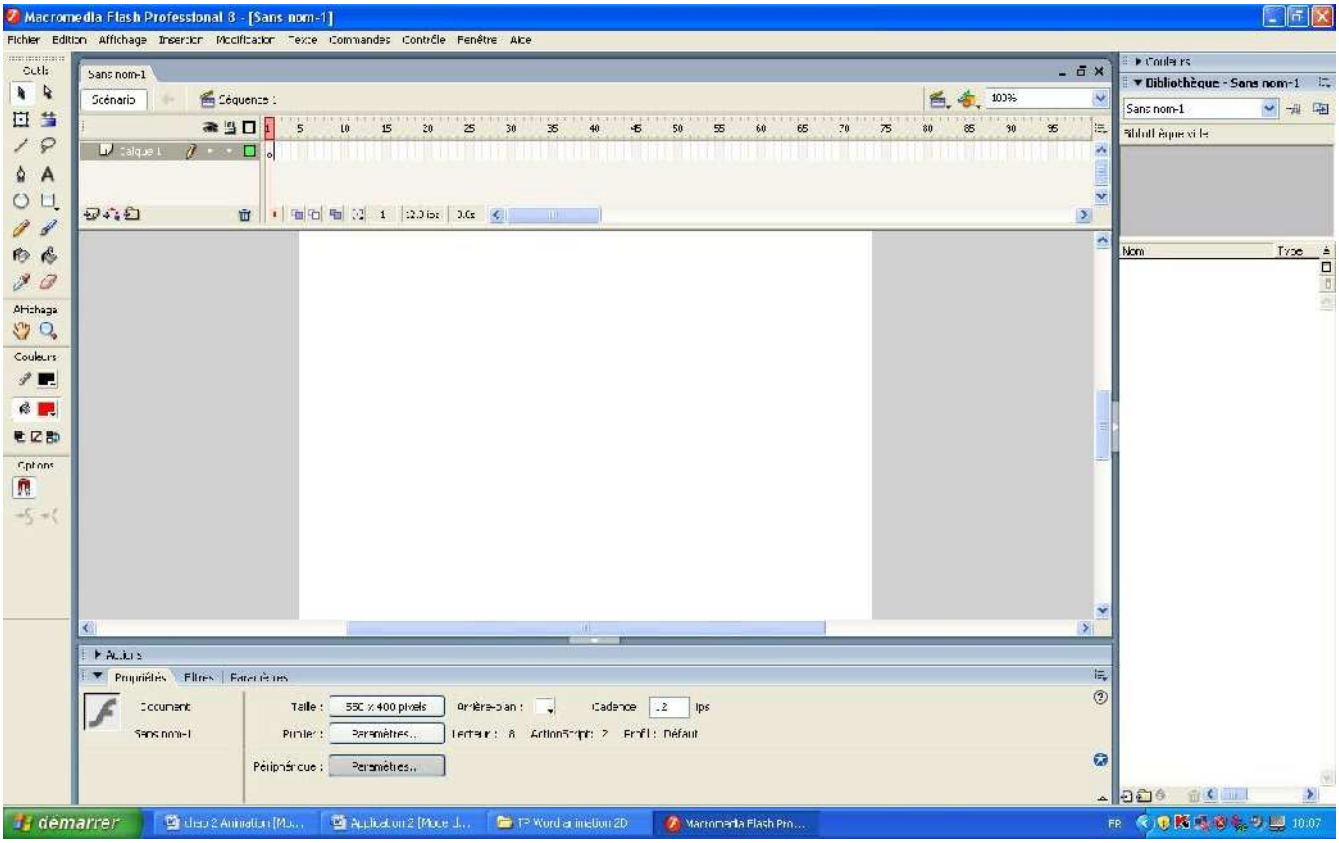
Un logiciel créateur d'animations pour le web est une application qui permet de créer des animations pour qu'elles soient intégrées dans les pages web. Les animations crées par ces logiciels sont à la base des images vectorielles. Un logiciel d'animations permet aussi de créer une animation interactive en utilisant des boutons qui peuvent être associés à des actions et des événements.

Il existe plusieurs logiciels d'animation orienté Web tel que : SWiSHmax, Switch, Flax, Macromédia Flash .

II - Présentation de l'interface

Activité 1

Lancer le logiciel Flash



1. La barre des menus
2. La barre d'outils principale
3. Les panneaux affichés
4. Le scénario
5. Le document
6. L'inspecteur des propriétés
7. La boite à outils
8. La zone du travail
9. Le calque actif
10. La tête de lecture
11. La barre d'édition
12. La ligne du temps

III Les éléments d'une animation flash

1. Les propriétés du document

Activité 2

- 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 3

- 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"

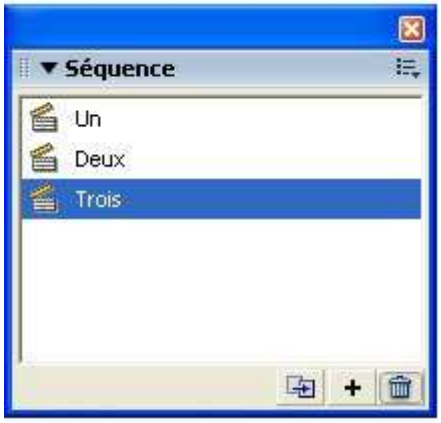
Indication

Pour ajouter une séquence :

- Ouvrir le menu **Insertion**
- Choisir la commande **Séquence**

Pour renommer, déplacer ou supprimer une séquence :

- Ouvrir le menu **Fenêtre**
- Choisir le groupe **Autre panneaux**
- Sélectionnez la commande **Séquence**
- Effectuez les **opérations nécessaires**



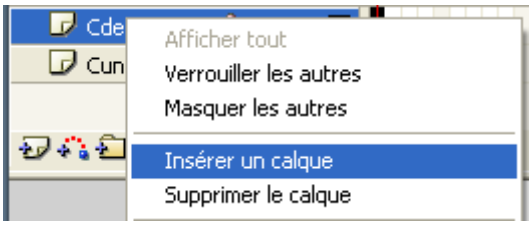
Pour se déplacer d'une séquence à une autre, on utilise le bouton modifie la séquence



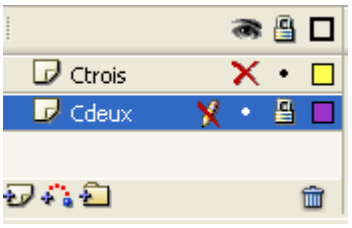
3. Les calques

Activité 4

- Dans la séquence "trois" créer dans l'activité 3, insérer deux calques.



- Renommer les trois calques respectivement "Cun","Cdeux" et "Ctrois"
- Supprimer "Cun"
- Verrouillez "Cdeux"
- Masquez "Ctrois"



Application

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

4. Les Formes

Activité 5

- 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°

  - Ouvrir le menu **Modification**
  - Choisir la commande **Transformer**
  - Sélectionnez la commande **Redimensionner et faire pivoter**



5. Les groupes

Activité 6

- Créez trois forme, un rectangle, une ellipse et un triangle
- Transformez chaque forme en un groupe
- Mettre le rectangle en premier plan, le triangle au deuxième plan puis l'ellipse au dernier plan.

Indication

Pour grouper des formes

- Sélectionner les formes à grouper
- Activez le menu **Modification**
- Choisir la commande **Grouper**

Pour changer l'ordre des groupes

- Sélectionner le groupe à modifier
- Activez le menu **Modification**
- Choisir la commande **Réorganisation**

6. Les textes

Activité 7

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

Police	Couleur	Style	Taille	Espacement
Monotype Cosiva	Bleu	Gras	30	10

- Séparer le texte
- Dispersez les lettres de ce texte

Indication

Pour séparer le texte

- Sélectionner le texte à séparer
- Activez le menu **Modification**
- Choisir la commande **Séparer**

IV L'importation des médias

Avec Flash, on peut insérer des médias tel que : son, image, vidéo…

Activité 8

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

- 1er calque : image
- 2ème calque : un son

Indication

→Fichier

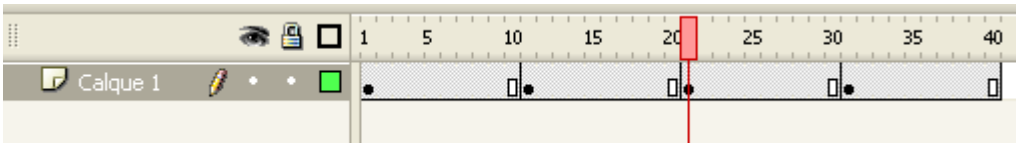
➔ Importer

V Les animations

1. L'animation image par image

Activité 9

- Importez les images suivante dans la bibliothèque : PALMIER, PALMIER1, PALMIER2, PAMLIER3 (D:/4TI/doc)
- Insérez une image à l'image 10, ensuite disposé l'image PALMIER dans la scène
- Insérez une image clé vide à l'image 11,puis insérer une image à l'image 20 ensuite disposé l'image PALMIER1 dans la scène
- Insérez une image clé vide à l'image 21,puis insérer une image à l'image 30 ensuite disposé l'image PALMIER2 dans la scène
- Insérez une image clé vide à l'image 31,puis insérer une image à l'image 40 ensuite disposé l'image PALMIER3 dans la scène



- Tapez Ctrl + Entrer pour voir l'exécution
- Enregistrez l'animation sous le nom « TP1.fla » (Fichier → Enregistrer-sous)
- Exportez l'animation sous le nom « TP1.swf » (Fichier → Exporter → Exporter l'animation)

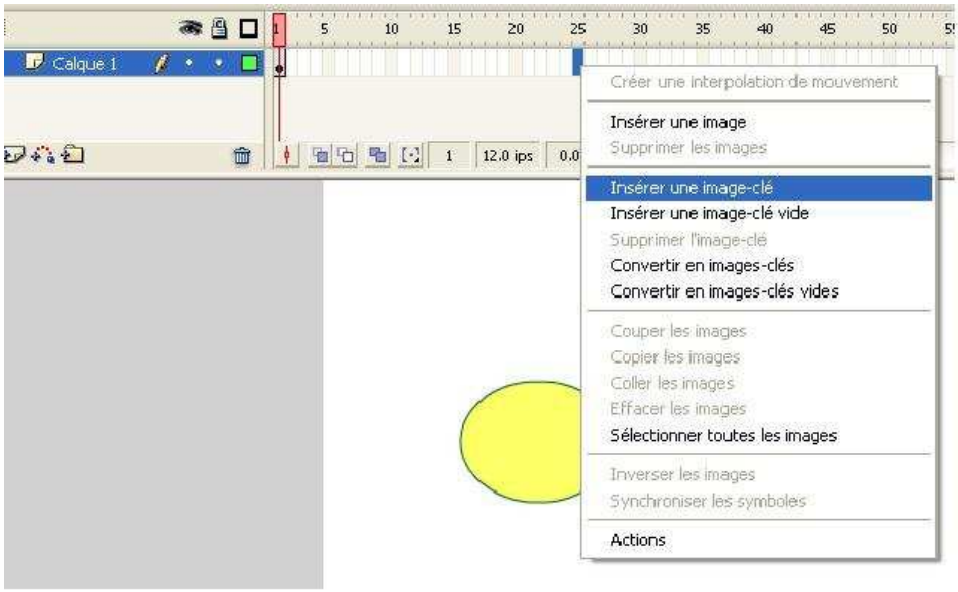
Application (Activité 12 Page 35)

2. L'animation interpolée

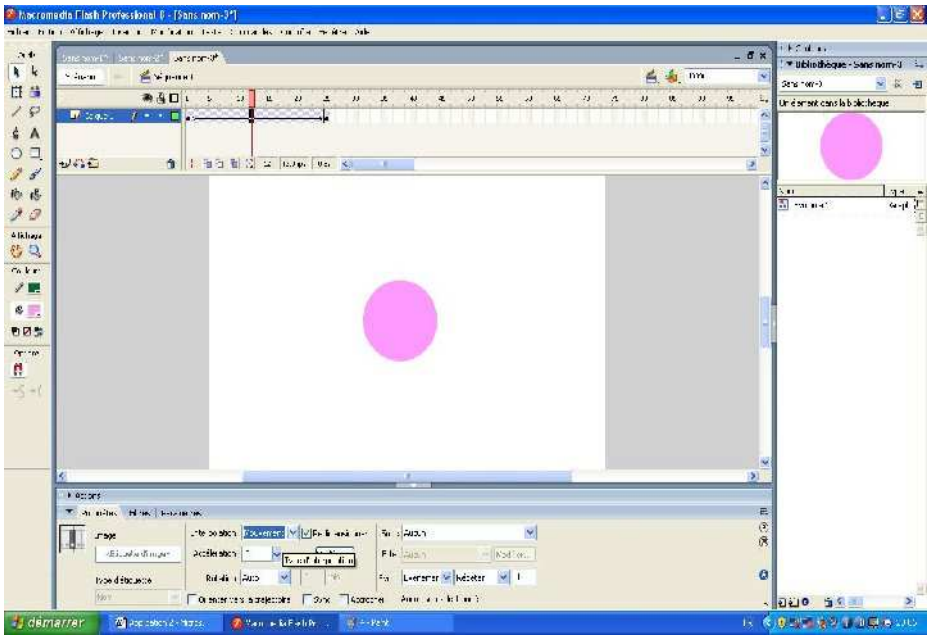
a- Interpolation de mouvement

Activité 10

- 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 « TP2.fla » (Fichier → Enregistrer-sous)
- Exportez l'animation sous le nom « TP2.swf » (Fichier → Exporter → Exporter l'animation)

b- Interpolation de forme

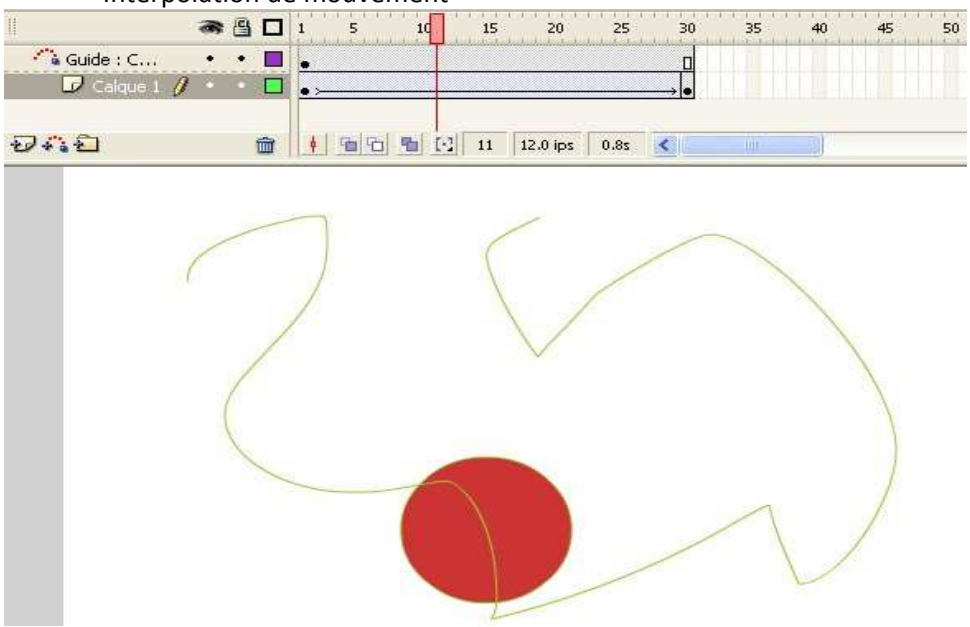
Activité 11

- 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**
- Tapez Ctrl + Entrer pour voir l'exécution
- Enregistrez l'animation sous le nom « TP3.fla » (Fichier → Enregistrer-sous)
- Exportez l'animation sous le nom « TP3.swf » (Fichier → Exporter → Exporter l'animation)

c- Interpolation avec guide de mouvement

Activité 12

- 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 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



- Tapez Ctrl + Entrer pour voir l'exécution
- Enregistrez l'animation sous le nom « TP4.fla » (Fichier → Enregistrer-sous)
- Exportez l'animation sous le nom « TP4.swf » (Fichier → Exporter → Exporter l'animation)

V Les boutons

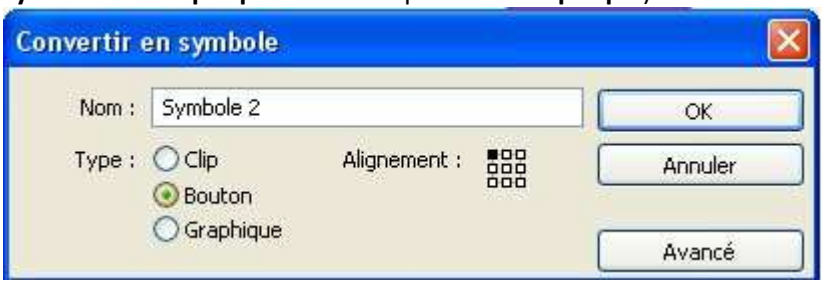
1ére Méthode : (Insérez un bouton à partir de la bibliothèque commune)

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



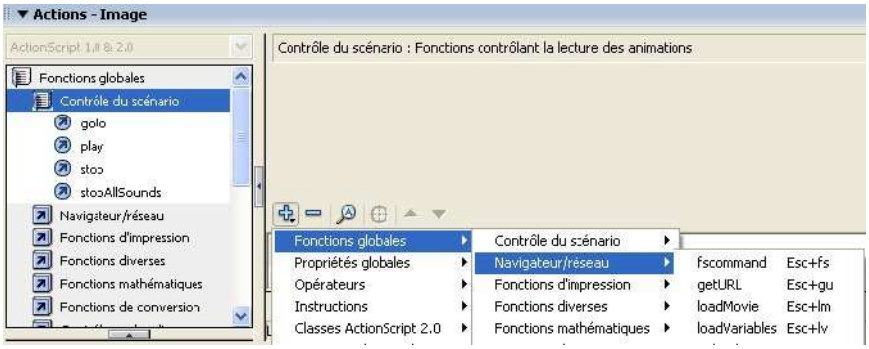
2ème Méthode : (à l'aide des symboles)

- Créez un cercle à l'image 1
- Sélectionner le cercle
- Convertir la cercle en symbole Graphique (**Modification→ Convertir en symbole → Graphique** ou bien taper **F8→ Graphique**)



VI Le langage Action Script

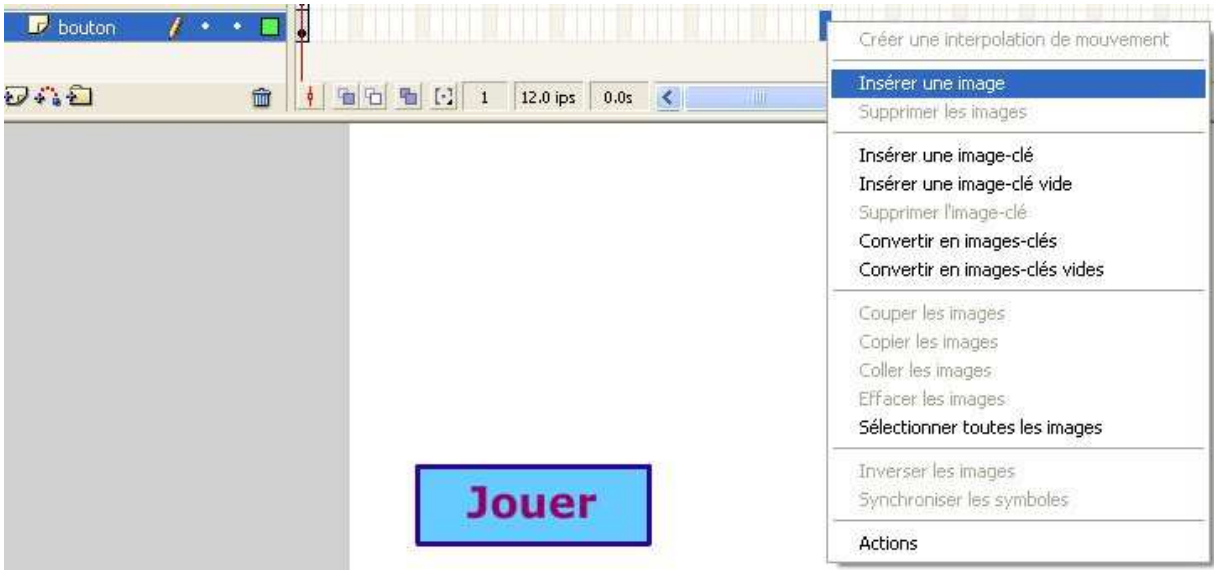
ActionScript est le langage de programmation de Flash. Il permet d'ajouter de l'interactivité à nos animations.



1. Les actions Play et Stop

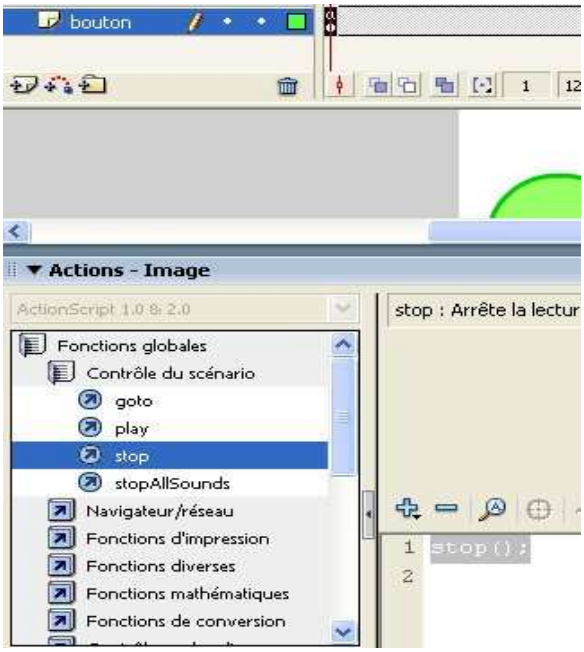
Activité 13

- Créez dans le premier calque (nommé bouton) un bouton rectangulaire qui affiche **Jouer** et un autre qui affiche **Arrêter**
- Insérez une image à l'image 100



- Insérez un autre calque (nommé le animation)
- Créez une animation de type interpolation de mouvement (cercle passe de droite à gauche) de l'image 1 à l'image 100

- Sélectionnez l'image 1 du calque **Animation**. Ouvrez le panneau des actions en choisissant le menu **Fenêtre**, puis l'option **Actions**. Dans le panneau, cliquez sur **Actions**, puis sur **Contrôle de l'animation**. Double-cliquez sur **Stop**.



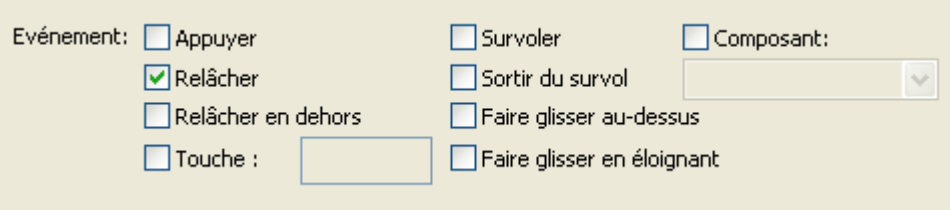
- Cliquez une fois sur le bouton **Jouer** pour le sélectionner. Ouvrez le panneau des actions, cliquez sur **Actions**, puis **Contrôle de l'animation** et double-cliquez sur **Play**



- 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 l'animation** et double-cliquez sur **Stop**

- Tapez Ctrl + Entrer pour voir l'exécution
- Enregistrez l'animation sous le nom « TP5.fla » (Fichier → Enregistrer-sous)
- Exportez l'animation sous le nom « TP5.swf » (Fichier → Exporter → Exporter l'animation)

Remarque : En cliquant sur la ligne d'action 1 : on (release), il est possible de sélectionner le moment où l'animation commencera.



Appuyer : Lorsqu'on appuie sur le bouton gauche de la souris.

Relâcher : Lorsqu'on relâche le bouton gauche de la souris.

Relâcher en dehors : Lorsqu'on relâche le bouton de la souris à l'extérieur du bouton à l'écran.

Touche : Lorsqu'on appuie sur la touche spécifiée.

Survoler : Lorsque le curseur de la souris passe sur le bouton.

Sortir de survol : Lorsque le curseur de la souris passe du bouton à l'extérieur.

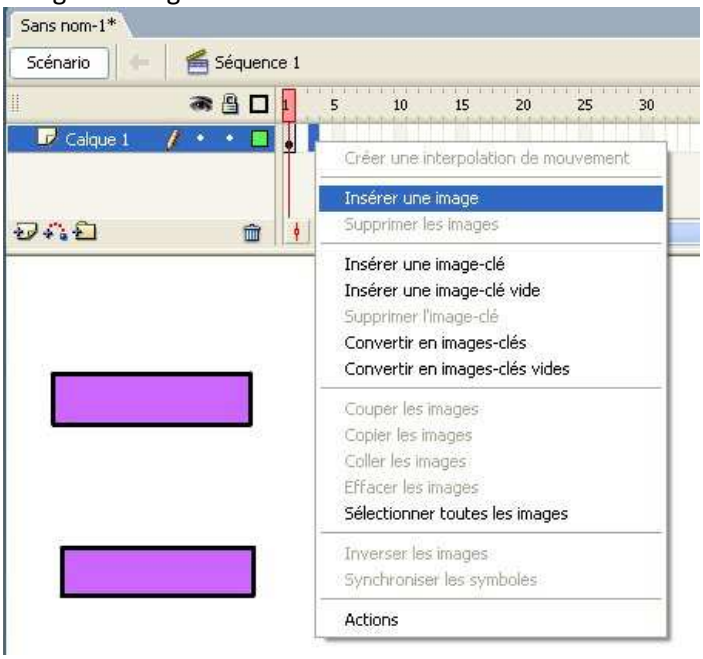
Faire glisser au-dessous : Lorsqu'un objet est amené au-dessus du bouton.

Faire glisser en éloignant : Lorsqu'un objet est amené du bouton à l'extérieur.

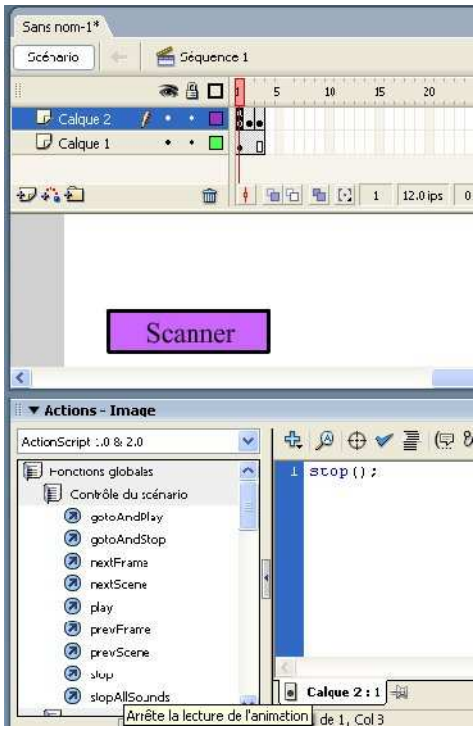
2. Les actions GotoAndPlay

Activité 14

- Créer deux rectangles
- Convertir les deux rectangles en symbole **Bouton** (**Modification → Convertir en symbole → Bouton** ou bien taper **F8→ Bouton «** nommé les B1 et B2 »)
- Insérer une image à l'image 3



- Insérer un nouveau calque (nommé le **images**)
- Insérer une image clé à l'image 2 et 3 du calque 2
- On veut insérer une image à partir d'un fichier (Scanner.jpg):
  - Sélectionner l'image 2
  - Ouvrir le menu Fichier,
  - Choisir la commande Importer → Importer dans la scène
- On veut insérer une image à partir d'un fichier (Souris.jpg):
  - Sélectionner l'image 3
  - Ouvrir le menu Fichier,
  - Choisir la commande Importer → Importer dans la scène
- Taper à l'aide de l'outil **Text** Scanner sur le bouton B1
- Taper à l'aide de l'outil **Text** Sourie sur le bouton B2
- Sélectionner l'image 1 du calque 2 et ajouter l'action **stop**



- Sélectionner l'image 2 du calque 2 et ajouter l'action **stop**
- Sélectionner l'image 3 du calque 2 et ajouter l'action **stop**
- Sélectionner B1 ensuite choisir à partir l'action **contrôle sur les clips** l'action **on,** choisir le type d'action press, release
- à partir l'action **contrôle du scénario** l'action **go to and play,** ensuite taper 2

ou bien taper l'action suivante :

```
on (press) {
    gotoAndPlay(2);
}
```

- Sélectionner B2 ensuite choisir à partir l'action **contrôle sur les clips** l'action **on,** choisir le type d'action press, release
- à partir l'action **contrôle du scénario** l'action **go to and play,** ensuite taper 3

ou bien taper l'action suivante :

```
on (press) {
    gotoAndPlay(3);
}
```

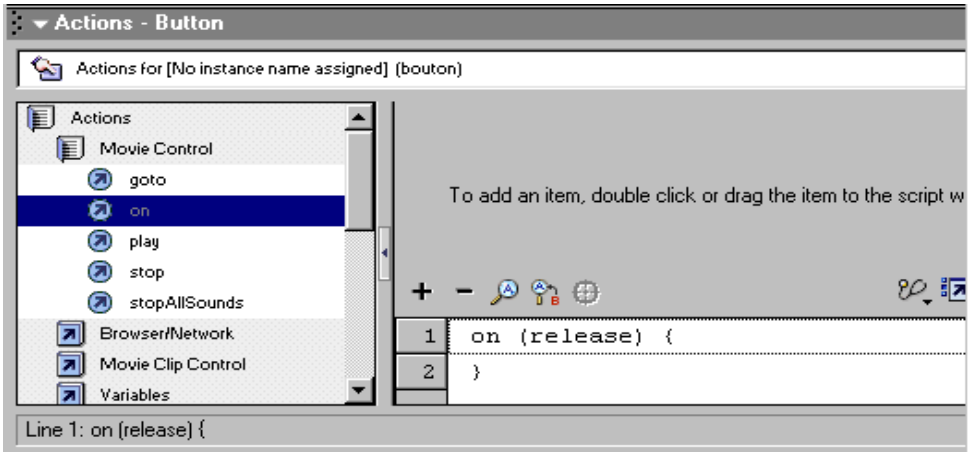
- Taper Ctrl + Entrer pour voir l'exécution
- Enregistrer l'animation sous le nom « TP6.fla »
- Exporter l'animation sous le nom « TP6.swf »

3. l'action getURL pour ouvrir une page Web

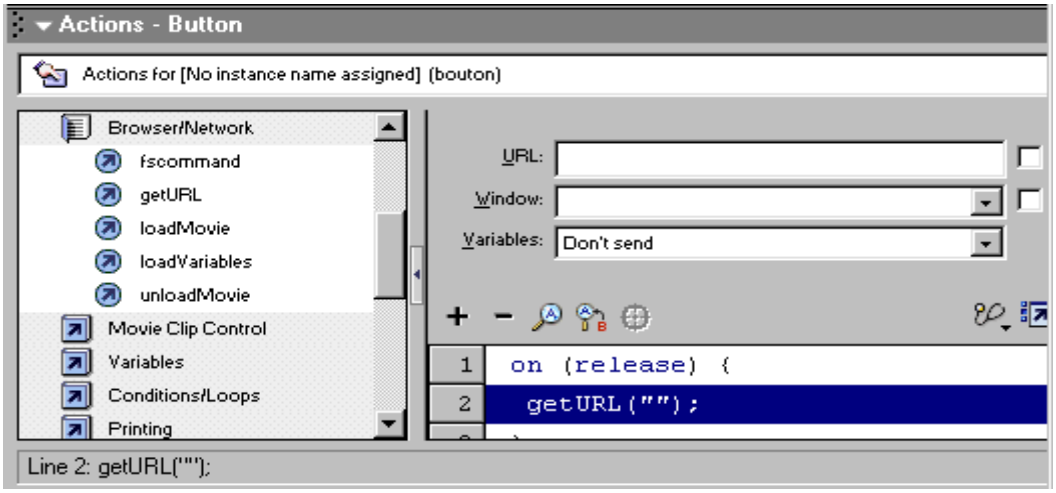
Cette commande permet de charger un document en provenance d'une URL spécifique dans une fenêtre

Acticité 15

- Créer une animation comportant un bouton
- Cliquez une fois sur votre bouton pour le sélectionner et ouvrez le panneau des actions (**F9**).
- Cliquez sur **Actions**, puis **Contrôle de l'animation**. Double-cliquez ensuite sur **On**.



- Cliquez sur **Navigateur/réseau**, puis double-cliquez sur **getURL**.



- Taper « http://www.google.com » dans le champ **URL**
- Taper Ctrl + Entrer pour voir l'exécution
- Enregistrer l'animation sous le nom « TP6.fla »
- Exporter l'animation sous le nom « TP6.swf »

Remarque :

- `_self` spécifie le cadre actif de la fenêtre en cours d'utilisation.
- `_blank` crée une fenêtre.
- `_parent` appelle le parent du cadre actif.
- `_top` sélectionne le cadre de plus haut niveau de la fenêtre active.

3. L'action Loadmovie

Cette action permet de charger une animation flash (swf) ou une image (JPEG, GIF ou PNG)

Acticité 16

- Créer une animation comportant un bouton
- Cliquez une fois sur votre bouton pour le sélectionner et ouvrez le panneau des actions (**F9**).
- Cliquez sur **Actions**, puis **Contrôle de l'animation**. Double-cliquez ensuite sur **On**.

- Cliquez sur **Navigateur/réseau**, puis double-cliquez sur **Loadmovie**.
- Taper « c:\4TIC\image.jpg » dans le champ **URL**
- Taper Ctrl + Entrer pour voir l'exécution
- Enregistrer l'animation sous le nom « TP6.fla »
- Exporter l'animation sous le nom « TP6.swf »

Application 1

Créer une animation comportant deux séquences :

- La première séquence comporte 6 calques :
  - 1ére calque : contient un texte « 1ére Tirage »
  - 2ème calque : une image 9.gif se déplace de la droite vers la gauche (de l'image 1 à l'image 30)
  - 3ème calque : une image 2.gif se déplace de la droite vers la gauche (de l'image 30 à l'image 60)
  - 4ème calque : une image 5.gif se déplace de la droite vers la gauche (de l'image 60 à l'image 90)
  - 5ème calque : une image 10.gif se déplace de la droite vers la gauche (de l'image 90 à l'image 120)
  - 6ème calque nommé action

- La deuxième séquence comporte 6 calques :
  - 1ére calque : contient un texte « 2ème Tirage »
  - 2ème calque : une image 9.gif se déplace de la droite vers la gauche (de l'image 1 à l'image 30)
  - 3ème calque : une image 2.gif se déplace de la droite vers la gauche (de l'image 30 à l'image 60)
  - 4ème calque : une image 5.gif se déplace de la droite vers la gauche (de l'image 60 à l'image 90)
  - 5ème calque : une image 10.gif se déplace de la droite vers la gauche (de l'image 90 à l'image 120)
  - 6ème calque nommé action

Constatation : Pendant le test de l'animation, il y aura la lecture de la séquence 1 puis la séquence 2.

Application 2

Modifiez l'animation précédente de manière qu'à la fin de la séquence 1, il se passera une relecture de la même séquence et non un passage vers la séquence suivante, de même pour la séquence 2.

Solution :

- Créez une image clé vide à l'image N°120 du calque action de la séquence 1
- à partir l'action **contrôle du scénario** l'action **go to and play,** cochez **atteindre et arrêter** ensuite taper 1

ou bien tapez l'action suivante :

```
gotoAndStop(1);
```

- Sélectionnez l'image N°1 du calque action
- à partir l'action **contrôle du scénario** l'action **play**

ou bien tapez l'action suivante :

```
play();
```

Application 3

Créer une animation flash comportant quatre séquences :

- La première séquence nommée « menu » contenant :
  - Un calque nommé « Text » comportant le texte suivant «Interpolation »
  - Un deuxième calque contenant : Trois Boutons nommés « Interpolation de mouvement », « Interpolation de forme » et « Guide de mouvement »
- La deuxième séquence nommée « mv » contenant :
  - Un calque nommé « Text » comportant le texte suivant « Interpolation de mouvement »
  - Une image « jolie.jpg » qui se déplace de droite vers la gauche
- La Troisième séquence nommée « forme » contenant :
  - Un calque nommé « Text » comportant le texte suivant «Interpolation de forme»
  - Un cercle qui se transforme en un Rectangle
- La quatrième séquence nommée « Guide » contenant :

- Un calque nommé « Text » comportant le texte suivant «Guide de mouvement»
- Un papillon qui suit une trajectoire

Remarque :

- Les Quatre séquences contenant un bouton quit :
- Chacune des séquences 2ème, 3ème et 4ème contient un bouton nommé menu qui est un lien vers la 1ère séquence

V Publication

La publication d'une animation Flash est un processus en deux étapes. Vous devez d'abord sélectionner des formats de publication et les paramètres correspondants dans la boîte de dialogue **Paramètres de publication** du menu **Fichier**. Vous publiez ensuite document Flash à l'aide de la commande **Publier**.

Format :

FLA : la version source modifiable

SWF : format exploitable

EXE : format exécutable

www.tunisie-etudes.info

Ce document a été téléchargé depuis
www.tunisie-etudes.info

Des documents gratuits, devoirs, examens, cours, exercices, corrigés... Ainsi que toute une rubrique pour vous aider à trouver un emploi sans oublier les avis de concours en direct

Notre page Twitter :
http://www.twitter.com/TunisieEtudes
Notre page FaceBook :
http://www.facebook.com/TunisieEtudes



Merci d'avoir choisi www.tunisie-etudes.info
Bonne lecture et bon travail