



!!!! Enregistrez tous les exercices de ce chapitre au fur et a mesure dans un dossier comportant votre nom et prénom dans le disque local d:\.

Exercice 9 :

On se propose de créer une animation qui dure 30 images et qui représente le mouvement du système solaire.

Pour cela :

1. Insérez 3 Calques appelés respectivement : **terre, soleil, et espace**.
2. Dans le calque « **espace** » modifiez l'arrière plan en « **gris foncé**».
3. Dessinez la terre dans le calque « **Terre** » et le soleil dans le calque « **Soleil** » et convertissez-les en **symboles graphiques** et nommez les respectivement « **terre** » et « **soleil** ».
5. Créez une animation qui représente la rotation de la terre autour du soleil.

Exercice 10

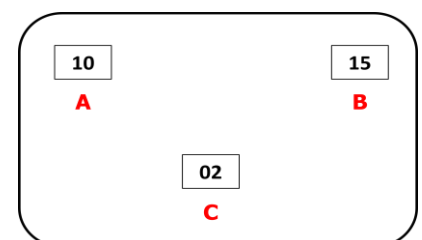
1. Lancer le logiciel de création d'animations Macromedia Flash Professional 8 et créer un nouveau document flash nommé « **Ex 10**» dans votre dossier et ayant comme propriétés :

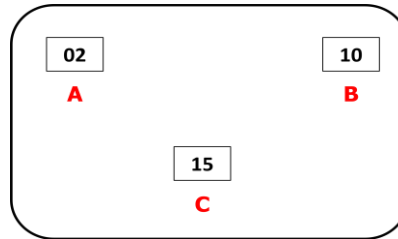
Taille	Arrière plan
400×300 pixels	#CCFFFF

Dans votre document créer :

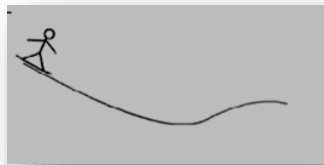
2. Une séquence nommée « **permutation**» contient 5 Calques :

- a. Calque 1 nommé « **Case**» : contient 3 Cases
- b. Calque 2 nommé « **Valeur de CA**» : Mettre la Valeur 10 (comme la montre la figure ci-contre)
- c. Calque 3 nommé « **Valeur de CB**» : Mettre la Valeur 15 (comme la montre la figure ci-contre)
- d. Calque 4 nommé « **Valeur de CC**» : Mettre la Valeur 02 (comme la montre la figure ci-contre)
- e. Effectuer les différentes animations pour aboutir à une permutation des Valeurs de A, de B et de C (NB : les 4 Calques contiennent 20 images)





3. Une séquence 2 nommée « **transformation** » contient 2 Calques:
 - a. le premier calque, contenant 40 images, présente la transformation d'un cercle bleu en triangle jaune (déformation)
 - b. Le deuxième calque, contenant 40 images, présente la transformation du texte «3 science de l'informatique» en texte « Technologie de l'information et communication ».
4. Une séquence 3 nommée « **skieur** » contient une animation de skieur sur une trajectoire comme la montre la figure suivante:



5. Publier votre animation, dans votre dossier de travail, sous format **html** et **swf**.

VIII. la publication :

Flash, sauvegarde les animations sous forme de fichier ayant l'extension « » lors de la publication flash convertit le fichier en fichier exploitable en dehors du logiciel.

Par défaut la commande crée un fichier et un document qui insère votre animation dans une fenêtre d'un navigateur.

9. Publiez votre animation.

➔ Pour changer les paramètres de publication :

☞ Activer le menu.....

☞ Choisir la commande

➔ Pour faire un aperçu avant la publication et la publication.

☞ Activer le menu

☞ Choisir la commande