|  |  |
| --- | --- |
| Lycée Borj Louzir | Chapitre II : Production Electronique AvancéePartie A : AnimationLogiciel : Macromedia Flash Version 8TP 3 |
| Professeur : Hanen Kassas Ghandri |
| Matière : TIC  |
| Niveau : 3 me SI  |

 **!!!!! 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-lesen **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 :

1. Une séquence nommée « **permutation**» contient 5 calques :
2. Calque 1 nommé « **case**» : contient 3 cases
3. Calque 2 nommé « **Valeur de CA**» : Mettre la valeur 10 (comme la montre la figure ci-contre)
4. Calque 3 nommé « **Valeur de CB**» : Mettre la valeur 15 (comme la montre la figure ci-contre)
5. Calque 4 nommé « **Valeur de CC**» : Mettre la valeur 02 (comme la montre la figure ci-contre)
6. 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)
7. Une séquence 2 nommée « **transformation**» contient 2 calques:
8. le premier calque, contenant 40 images, présente la transformation d’un cercle bleu en triangle jaune (déformation)
9. Le deuxième calque, contenant 40 images, présente la transformation du texte «**3 science de l’informatique**» en texte « **Technologie de l’information et communication** ».
10. Une séquence 3 nommée «**skieur**» contient une animation de skieur sur une trajectoire comme la montre la figure suivante:



1. 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 ………………………………**