

Partie A : Animation Flash

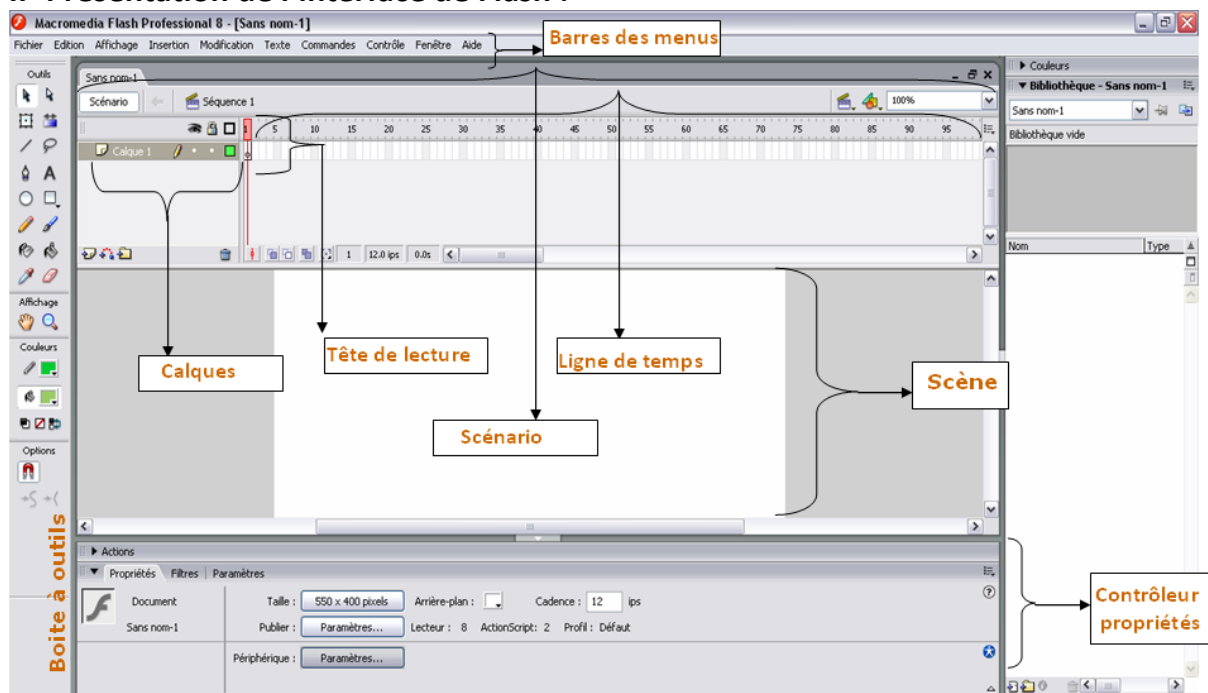
I- Introduction :

Un logiciel créateur d'animations est un logiciel qui permet de créer une animation pour qu'elle soit intégrée dans une page Web. Les animations créées par ce logiciel sont à base des images vectorielles.

Il permet aussi de créer des boutons qui peuvent être associés à des actions et à des événements.

Il existe plusieurs logiciels créateurs d'animations comme Macromédia Flash, SWISHmax, Flax,... Dans ce cours on s'intéressera au Macromédia Flash version 8

II- Présentation de l'interface de Flash :



La scène : c'est le cadre blanc dans le qu'elle vous placez les objets à animer.

Le scénario : Organise et contrôle le contenu du scène à travers une ligne de temps et des calques. Le scénario se compose de plusieurs images qui sont numéroté suivant la ligne de temps.

Contrôleur de propriétés : permet d'afficher et de modifier les propriétés de l'élément actif ou sélectionné.

La boite à outils : Utiliser pour dessiner des formes géométriques (cercle, triangle, rectangle,...), des formes libres (trait, courbe...), des textes et de peindre des objets remplis.

III. Les éléments d'affichage:

1. La règle:

Pour afficher **les règles**:

- ✓ Activer le menu **affichage**
- ✓ Choisissez la commande **règles**

2. La grille:

Pour paramétrer la grille:

- ✓ Activer le menu **affichage**
- ✓ Choisissez la commande **grille**

- ✓ Choisissez la commande **Modifier la grille**
- ✓ Choisissez les commandes nécessaires et valider
- ✓

3. Les panneaux:

Pour ouvrir un panneau :

- ✓ Activer le menu **fenêtre**
- ✓ Choisir le **panneau** souhaité

Pour fermer un panneau :

- ✓ Afficher le menu contextuel de **la barre de titre** du panneau
- ✓ Choisir la commande **fermer** le groupe de panneau

IV. Les éléments d'une animation flash:

Une animation flash doit comporter au min **une séquence**, une séquence doit comporter au moins **un calque** qui doit comporter au moins **une image** et une image doit comporter un contenu (forme, texte, symbole, son, image...)

1. Les propriétés d'un document :

Pour changer les paramètres du document:

- ✓ Activer le menu **modification**
- ✓ Choisir la commande **document**
- ✓ Saisir les paramètres convenables...

2. Les séquences:

Pour ajouter une séquence

- ✓ Activer le menu **insertion**
- ✓ Choisir la commande **séquence**

Pour renommer, déplacer ou supprimer une séquence:

- ✓ Dérouler le menu **fenêtre**
- ✓ Choisir le groupe **autres panneaux**
- ✓ Sélectionner la commande **séquence**
- ✓ Effectuer les opérations nécessaires

3. Les calques:

Pour insérer un calque:

- ✓ Activer le menu **insertion**
- ✓ Choisir la commande **Scénario**
- ✓ Choisir option **calque**

4. Les images:

Pour insérer une image:

- ✓ Choisir un emplacement dans le scénario
- ✓ Activer le menu **insertion**
- ✓ Choisir **image**, **image clé** ou **image clé vide**

TP1 : Animation Flash

Dessin, Couleur, Transformation libre, Sélection, Calque
Réalisée par : Mr Kharrat Mohamed

1. Charger le logiciel **Macromédia Flash 8**.
2. A l'aide de l'**outil dessin** dessinez les formes suivantes :

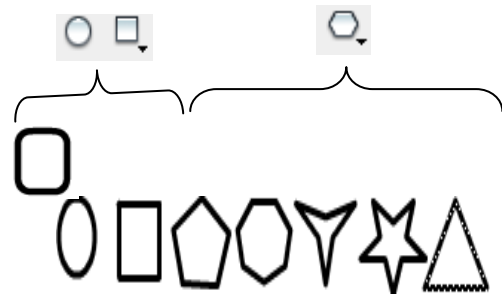
.....

.....

.....

.....

.....



- ✓ Pour **sélectionner** un objet utiliser l'**outil sélection**
- ✓ pour **Agrandir, réduire** ou **pivoter** un objet utiliser l'**outil transformation libre**
- ✓ pour sélectionner **le contour** ou bien **le fond** d'un objet **cliquer 1 fois** sur l'un des deux.
- ✓ Pour sélectionner tout l'objet (**contour et fond**) **cliquer 2 fois** sur l'objet.

3. A l'aide de l'**outil ligne/ crayon** Tracez les lignes suivantes :

Kharratmed

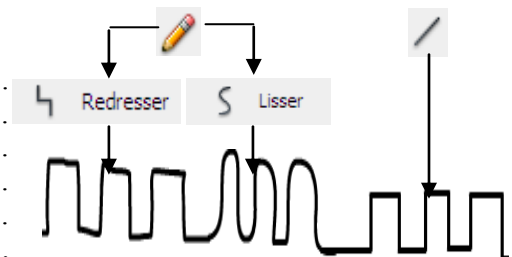
.....

.....

.....

.....

.....



4. Dessiner deux cercles **le fond** de couleur bleue et **le contour** de couleur rouge, d'épaisseur 10 et de style comme présentée ci-dessous :

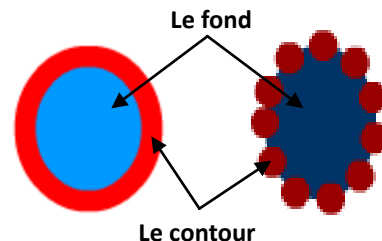
.....

.....

.....

.....

.....



5. Dessiner peace and love logo suivant :

.....

.....

.....

.....

.....



6. A l'aide de l'**outil Texte** écrire le mot **peace and love** de style Arial, taille 18, et de couleur blanc **A**

.....

.....

.....

.....

.....



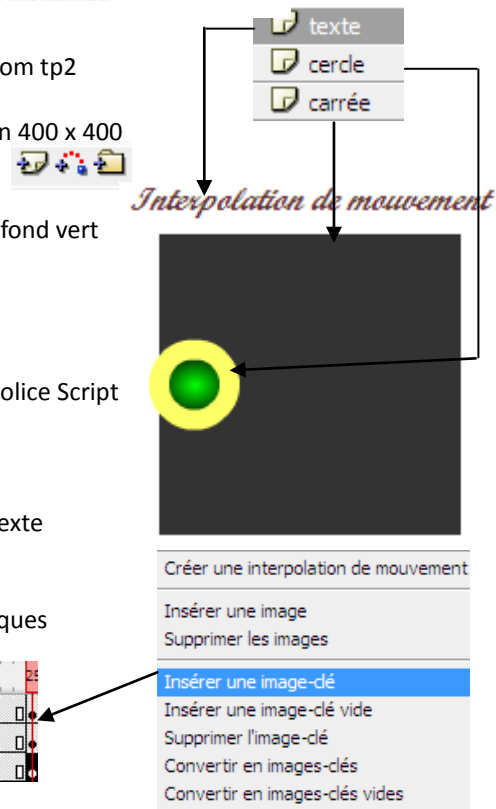
7. **Grouper** l'ensemble des objets (le logo et le texte)
8. **Exercice d'évaluation** : Créer une nouvelle animation de dimension 600 x 400 de couleur gris, renommée le calque1 par **drapeau** et dessiner le drapeau de la Tunisie

TP2 : Animation Flash

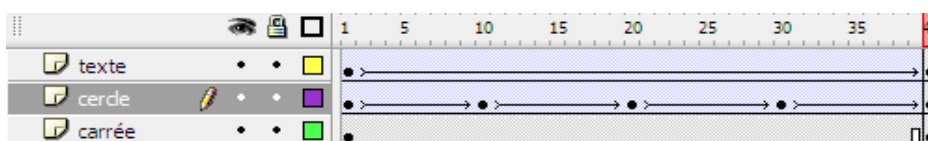
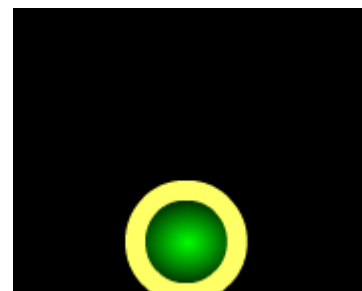
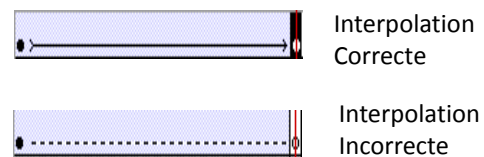
Interpolation de mouvement

Réalisée par : Mr Kharrat Mohamed

1. Charger le logiciel **Macromédia Flash 8**.
2. Créer une nouvelle animation et l'enregistrée sous le nom tp2
3. Renommer le calque1 par **carrée**.
4. dessiner au centre un carré **sans contour** de dimension 400 x 400 de couleur **noir**
5. Ajouter un calque et le nommée par **cercle**
6. Dessiner un cercle de contour jaune, épaisseur 15 et le fond vert
7. **Grouper** le contour avec le fond
Ajouter un calque et le nommée par **texte**
Saisir le texte suivant: **Interpolation de mouvement**
 - ✓ Activer le calque texte
 - ✓ Choisir l'outil Texte (couleur marron, taille 30, police Script MT Bold)
 - ✓ Cliquer dans la scène et saisir le texte
8. Créer une **copie** de chaque calque :
 - ✓ Pointer le curseur sous l'image n°40 de calque texte
 - ✓ Cliquer avec le bouton droit de la souris
 - ✓ Choisir **insérer une image-clé**
 - ✓ Répéter le même traitement pour les autres calques



9. **Tester l'animation** : qu'est ce que vous remarquez ?
 - ✓ Appuyer sur la touche **Ctrl + Entrée**
10. Faire **défiler** le texte horizontalement :
 - ✓ Cliquer sous l'une des images de calque texte
 - ✓ Cliquer avec le bouton droit de la souris
 - ✓ Choisir **créer une interpolation de mouvement**
11. **Tester l'animation** : qu'est ce que vous remarquez ?
Déplacer les images de calque texte :
 - ✓ Cliquer sur l'image n°1 de calque texte
 - ✓ Déplacer le texte à gauche de scène
 - ✓ Cliquer sur l'image n°40 de calque texte
 - ✓ Déplacer le texte à droite de scène
12. Tester l'animation :
13. **Animation de cercle** :
 - ✓ Cliquer sur l'image n°10 de calque cercle
 - ✓ Déplacer le cercle ver le bas de carrée noir
 - ✓ Cliquer sous l'une des images de calque cercle
 - ✓ Cliquer avec le bouton droit de la souris
 - ✓ Choisir **créer une interpolation de mouvement**
14. Tester l'animation :
15. Répéter l'étape 13 pour le calque cercle à fin qu'elle ce déplace dans les 4 coté de carrée noir dans les images respectives (20, 30, 40)



16. **Exercice d'évaluation** : Créer l'animation que vous aller voir sur l'écran

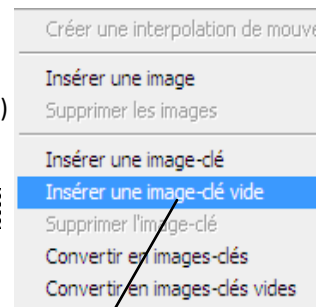
TP3 : Animation Flash

Interpolation de forme - Image par image

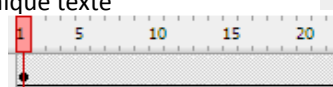
Réalisée par : Mr Kharrat Mohamed

A- Interpolation de forme

1. Charger le logiciel **Macromédia Flash 8**, créer une nouvelle animation et l'enregistrée sous le nom **tp31**
2. Renommer la séquence 1 par **accueil**.
 - ✓ Dérouler le menu **fenêtre**
 - ✓ Choisir le groupe **autres panneaux**
 - ✓ Sélectionner la commande **séquence**
 - ✓ Effectuer les opérations nécessaires (renommer, dupliquer, supprimer)
3. Un texte qui se **transforme** en un autre objet.
 - ✓ Renommer le calque1 par **texte**.
 - ✓ Saisir le **texte1** suivant : *Bienvenue dans le TP3 Flash*
 - ✓ Faire une copie de cette image jusqu'à l'image n°10 (**image clé**)

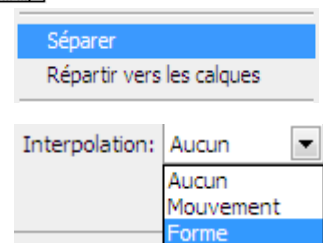


4. Créer une **image clé vide** :
 - ✓ Pointer le curseur sous l'image n°25 de calque texte
 - ✓ Cliquer avec le bouton droit de la souris
 - ✓ Choisir insérer une **image-clé vide**

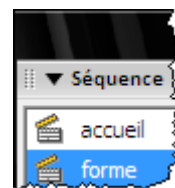


5. Saisir le **texte2** suivant : *Flash*
Couleur rouge, taille 80, police Script MT Bold

6. Séparer 2 fois le texte 1 :
 - ✓ Cliquer avec le bouton droit sur le **texte1**
 - ✓ Choisir **séparer** la 1^{ère} fois
 - ✓ Choisir **séparer** la 2^{ème} fois



7. Séparer 2 fois le texte 2
8. Interpolation de forme :
 - ✓ Cliquer sous l'une des images de calque cercle
 - ✓ Activer l'**inspecteur de propriété** en bas de scène
 - ✓ Appliquer une **interpolation de forme**.

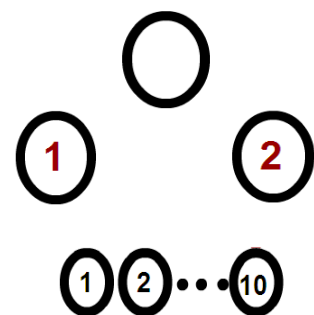


9. Tester l'animation
10. Ajouter une autre **séquence**
 - ✓ Activer le menu **insertion**
 - ✓ Choisir la commande **séquence** ou bien comme dans l'étape 2.
 - ✓ Renommer la séquence 2 par **forme**.
11. Dans l'image n°1 de calque forme dessiner un polygone bleu sans contour.
12. Dans l'image n°40 choisir **une image clé vide** de même calque et dessiner une étoile rouge
13. Créé une interpolation de forme comme dans l'étape 8.
14. Tester l'animation



B- Interpolation image par image :

1. Créer une nouvelle animation et l'enregistrée sous le nom **tp32**
2. Renommer le calque 1 par **cercle** et dessiner un cercle comme suivant :
3. Créer une **image clé vide** dans l'image n° 10
4. Insérer un claque et le renommer par **compteur**
5. Saisir dans l'image n°1 de calque compteur le numéro **1** de couleur rouge
6. Insérer une **image clé** en appuyant sur **F6**
7. Modifier le **1** par **2**
8. Répéter l'étape 6. et 7. jusqu'à arrivée au numéro 10
9. Tester l'animation : qu'est ce que vous remarquez ?
10. Ralentir la vitesse de l'animation
 - ✓ Mettre le curseur dans la scène
 - ✓ Ouvrir l'**inspecteur de propriété**
 - ✓ Modifier la cadence de l'animation
11. **Exercice d'évaluation** : Créer l'animation que vous aller voir sur l'écran



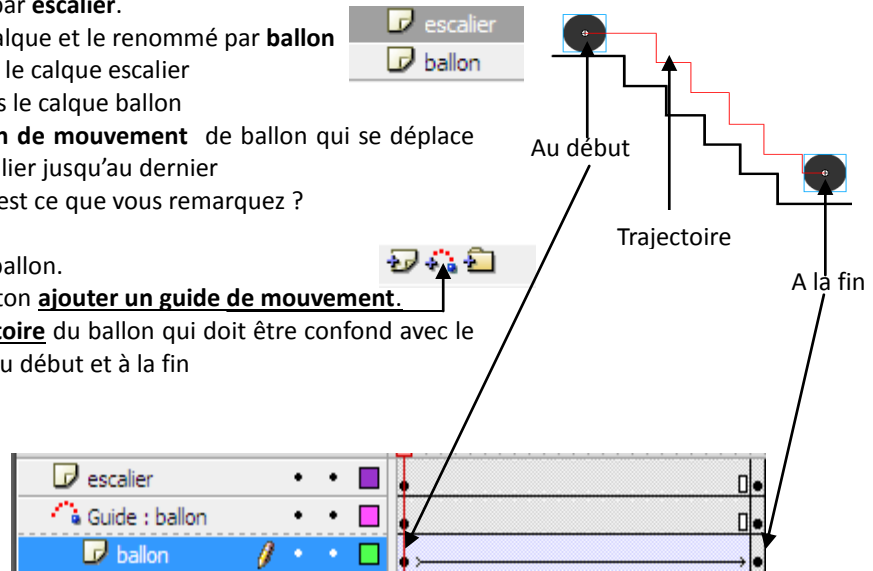
TP4 : Animation Flash

Interpolation de mouvement avec guide, ActionScript, Publication

Réalisée par : Mr Kharrat Mohamed

A- Interpolation de mouvement avec guide :

1. Charger le logiciel **Macromédia Flash 8**, créer une nouvelle animation et l'enregistrée sous le nom **tp41**
2. Renommer le calque1 par **escalier**.
3. Ajouter un deuxième calque et le renommé par **ballon**
4. **Dessiner** l'escalier dans le calque escalier
5. **Dessiner** un ballon dans le calque ballon
6. Créer une **interpolation de mouvement** de ballon qui se déplace de 1er marche de l'escalier jusqu'au dernier
7. **Tester l'animation** : qu'est ce que vous remarquez ?
8. **Guide de mouvement** :
 - ✓ Activer le calque ballon.
 - ✓ Cliquer sur le bouton **ajouter un guide de mouvement**.
 - ✓ Dessiner la **trajectoire** du ballon qui doit être confond avec le centre de ballon au début et à la fin
9. Tester l'animation.



B- Action Script:

Dans cette partie de cours on va insérer **des boutons** dans les animations pour créer une interaction avec l'animation. On va travailler avec l'animation courante (créé dans la partie A).

Travail demandé:

on va insérer **6 boutons**, le 1^{er} va **arrêter** l'animation, le 2^{ème} va **lire** l'animation où a été arrêter, le 3^{ème} lire l'animation à partir d'une image donnée, le 4^{ème} ouvre une animation existante le dernier ouvre une page web

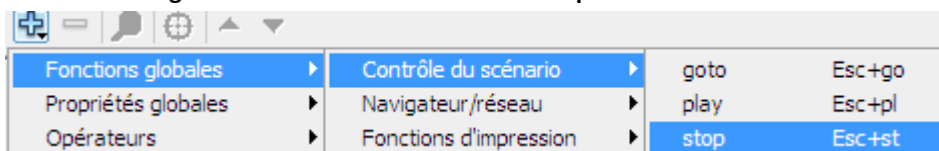
1 Insertion du 1^{er} bouton : Stop

- ✓ Insérer un calque nommé **bouton**.
- ✓ Ouvrir le menu **fenêtre** > Choisir la commande **bibliothèques communes**
- ✓ choisir **bouton** > Circle Buttons > Stop.
- ✓ Glisser le bouton sur la scène.

2 L'action sur le bouton:

- ✓ Sélectionner le bouton.
- ✓ Afficher le menu contextuel du bouton (cliquer avec le bouton droit de la souris sur le bouton).
- ✓ Choisir la commande **Actions**.

- ✓ Cliquer sur le bouton **Assistant de script**.
- ✓ Cliquer sur le bouton **Ajouter un nouvel élément au script**
- ✓ Cliquer sur **Fonctions globales > Contrôle de scénario > Stop**



Comme vous remarquer un Script s'affiche, qui se compose d'un événement [**on (release)**] et l'action associée à cet événement [**stop ()**].

Remarque: pour afficher tous les événements associés à ce bouton cliquer 2 fois sur l'événement.

```

1 on (release) {
2     stop();
3 }
```

3. Tester l'animation.

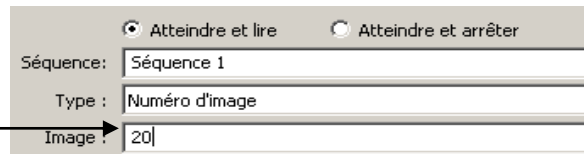
4. Insertion de 2^{ème} bouton: Play

Activer le calque bouton et suivre les mêmes étapes 1 et 2 [choisir l'action **Play ()**].

5. Insertion de 3^{ème} bouton: GotoAndPlay

- ✓ Suivre l'étape 1 et 2.
- ✓ Choisir l'action **GOTO**
- ✓ Choisir l'action Atteindre et lire
- ✓ Donner le numéro d'image où on veut commencer la lecture de l'animation

GotoAndPlay : la lecture de l'animation est à partir de numéro de l'image indiquer dans cet exemple c'est **l'image n° 20**

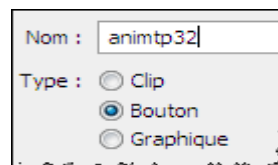


6. **Insertion de 4^{ème} bouton: GotoAndStop**  **step**
Les mêmes étapes que précédemment mais choisir l'action Atteindre et arrêter

7. **Insertion de 5^{ème} bouton: LoadMovie**
Dans cet exemple on ne va pas utiliser les boutons de la bibliothèque on va créer un bouton.

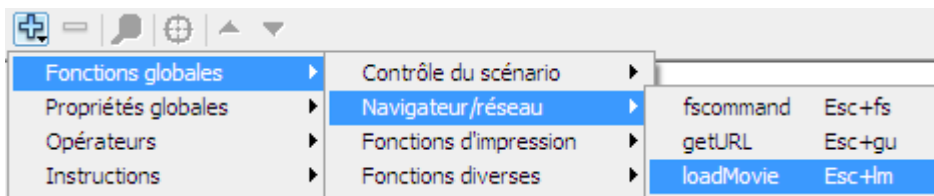
8. **Création d'un bouton :**

- ✓ Saisir le texte **animTp32**
- ✓ Cliquer sur le texte avec le **bouton droit**
- ✓ Choisir la commande **convertit en symbole**
- ✓ Cocher l'option **Bouton**

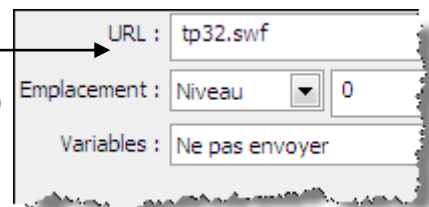


9. **Associer l'action à ce symbole :**

- ✓ Ouvrir le menu **Action** (cliquer avec le bouton droit de la souris sur le bouton)
- ✓ Cliquer sur **Fonctions globales > Navigateur /réseau > loadmovie**

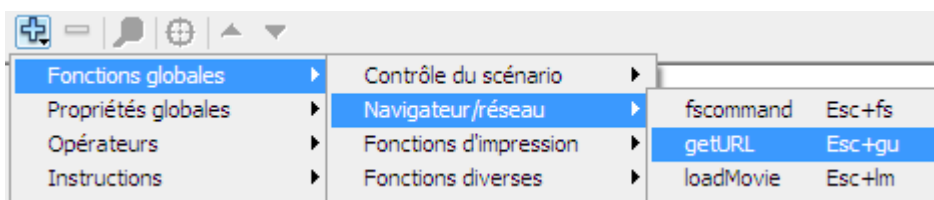


- ✓ Donner **le chemin** de l'animation qu'on veut l'ouvrir
- Si l'animation est dans le même dossier donner seulement le nom
- Mais il faut que l'extension doive être **swf** (l'exécutable de fichier **fla**)



10. **Insertion de 6^{ème} bouton: getURL**

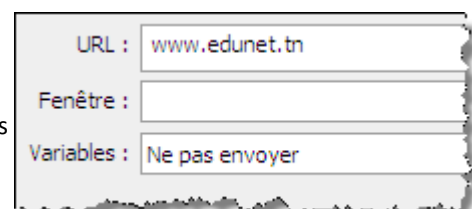
- ✓ Créer un bouton dont le nom est www.edunet.tn
- ✓ Ouvrir le menu **Action** (cliquer avec le bouton droit de la souris sur le bouton)
- ✓ Cliquer sur **Fonctions globales > Navigateur /réseau > getURL**



Donner **le chemin** de l'animation qu'on veut l'ouvrir

C-La publication :

Une fois que vous êtes prêt à partager votre animation avec un public, vous devez publier ou exporter le fichier FLA de Flash dans autre format de lecture, qui peut être SWF, HTML, ... et qui porte le même nom que le fichier source fla



- Ouvrir le menu Fichier
- Choisir la commande **Paramètres de publication**
- Dans l'onglet formats, choisissez le format de publication et le nom du fichier.
- Par défaut, les formats **HTML** et **Flash** sont cochés
- Cliquez sur le bouton **Publier**