

TP N° 1 ANIMATION FLASH

❖ Activité 1 :

1. Créer une nouvelle animation
2. afficher la règle de positionnement et de quadrillage.
3. masquer la règle.
4. Afficher la grille de la scène.
5. Sélectionner une couleur pour la grille.

❖ Activité 2

1. Créer une nouvelle animation.
2. changer sa taille (500*450), son arrière plan (une couleur) et lui appliquer une vitesse de 15 ips (image par seconde).

❖ Activité 3

1. Créez un nouveau document flash
2. Ajouter deux séquences à votre animation courante
3. Renommer les séquences respectivement par « Un », « Deux » et « trois »
4. Modifier l'ordre
5. Supprimer la séquence n°3

❖ Activité 4 :

- 1- Ouvrir l'animation « calque fla » qui se trouve dans votre dossier de travail.
- 2- Insérez un autre calque
- 3- Renommez les calques par les noms suivants : « texte », « ciel », « avion » et « vide ».
- 4- Verrouillez le calque « cadre »
- 5- Supprimer le calque « vide »
- 6- Masquez le calque « joueur »

❖ Activité 5

Ouvrir l'animation « calque fla » qui se trouve dans votre dossier de travail.
A partir du scénario de l'animation, déduisez les différents types d'image utilisés.

❖ Activité 6

1. Dessiner un rectangle de remplissage rouge et de contour bleu.
2. Modifier sa couleur de remplissage vert, et sa couleur de contour noir.
3. Modifier sa taille L=150 et H=75 et ses coordonnées X=60 et y=60.
4. Sélectionner son contour et le déplacer aux coordonnées x=250 et y=60 puis modifier sa couleur.
5. Pour le rectangle vert appliquer une transformation de 90° aux dimensions et une inclinaison de 50° par rapport à la verticale.

❖ Activité 7 :

1. créer trois formes, polygone, cercle et un rectangle
2. Transformer chaque forme (contour et remplissage) en un groupe
3. Superposer les trois groupes en mettant le polygone au premier plan le rectangle au deuxième et la cercle au dernier plan.

❖ Activité 8:

4. Utiliser l'outil texte pour saisir le mot « **Flash MX** »
5. Appliquer les mises en forme suivantes :
Police : Verdana ; Couleur : Bleu ; Style Gras ; Taille : 75 ; Espacement : 8
6. Séparer le mot « **Flash MX** »
7. Disperser les lettres de ce texte
8. Convertir ces lettres en des formes.