

<b>Lycée Marsa Erriadh</b> ***** *** <b>Devoir de contrôle</b> <b>01</b>	<i>Professeur : Gharsallah Meriem</i>
	<i>Classe : 4SI</i>
	<i>Epreuve : Informatique / TIC – Coef: 01.5</i>
	<i>Date : Dimanche 05 Novembre 2009 (G2)</i>
	<i>Durée : 1 h – Pratique</i>

Nom et Prénom : ..... Poste n° : ..... | Note : ..... /20

Le travail consiste à réaliser une animation (contenant deux séquences) dans laquelle il y aura la transformation d'une voiture vers un cercle puis continuer avec celui-ci en lui faisant suivre une trajectoire quelconque dessinée à main levée tout en respectant les étapes suivantes :

- 1) Lancer le logiciel de création d'animations **Macromedia Flash Professional 8** et créer les deux séquences nommées respectivement « **Accueil** » et « **Animation** »
- 2) Enregistrer l'animation sous le nom « **Devoir de contrôle 1 fla** » dans un dossier portant votre nom et prénom créé sous le **Disque local (C:)**.

3) Dans la première séquence nommée « **Accueil** »:

- a. Insérer deux zones textes:
  - **1<sup>ère</sup> zone texte** : Nom et prénom
  - **2<sup>ème</sup> zone texte** : Classe et groupe
- b. Dans chaque zone séparer son contenu et le transformer en forme
- c. Créer un calque nommé « bouton » qui contient un bouton qui permet de passer à la séquence 2.

**NB** : La mise en forme des deux zones textes sera selon votre choix

4) Dans la deuxième séquence nommée « **Animation** », réaliser les tâches suivantes:

- a. Changer les propriétés du document :

<b>Taille</b>	<b>Arrière plan</b>
700×480 pixels	#CCFF99

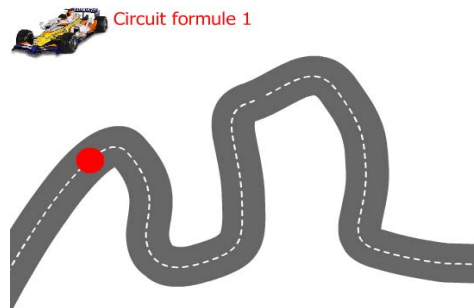
- b. Utiliser trois calques nommés « **Titre** », « **interpolation** » et « **circuit** ».
- c. Dans le calque nommé « **Titre** », saisir le texte « **Circuit Formule 1** » et lui appliquer les propriétés suivantes :

Police	Couleur	Style	Taille
Monotype Corsiva	Noir	Gras et Italique	30

- d. Faire afficher le titre jusqu'à l'image 40.
- e. Dans l'image n°1 du calque « **interpolation** », importer l'image « **formule1.jpg** » et modifier sa taille L=100 et H=70 et ses coordonnées X=20 et Y=10 puis transformer la en une forme.

**NB** : L'image « **formule1.jpg** » se trouve sous le dossier « **4SI/G2** »

- f. Dans l'image n° 20 du calque « **interpolation** », dessiner un disque rouge de taille L=40 et H=40 et de coordonnées X=10 et Y=400.
- g. Appliquer une animation interpolée dans laquelle il y aura la transformation de la voiture en un disque rouge.
- h. Insérer une image clé à la position 21 du même calque.
- i. Convertir l'élément de cette image clé en un symbole graphique et le nommer « **disque** ».
- j. Insérer une nouvelle image clé à la position 40 du même calque et y modifier les coordonnées du disque rouge : X=600 et Y=400.
- k. Créer une interpolation de mouvement pour le disque rouge.
- l. Dans l'image n°1 du calque « **circuit** », Dessiner une trajectoire comme indique l'image ci-dessous et maintenir son affichage jusqu'à l'image n°40.
- m. Créer un guide de mouvement pour le calque « **circuit** » et nommer le « **Guide\_C** »
- n. Dans le calque « **Guide** », dessiner à l'aide de l'outil Crayon une trajectoire de mouvement pour le disque rouge qui aide à traverser tout le circuit.
- o. Masquer le calque « **Guide** ».
- p. Publier votre animation, dans votre dossier de travail, sous format **html** et **swf**.



Bon Travail

Grille d'évaluation

Question N° :	(1)	(2)	(3)	(4)																Total
				(a)	(b)	(c)	(d)	(e)	(f)	(g)	(h)	(i)	(j)	(k)	(l)	(m)	(n)	(o)	(p)	
Nbre de points	01	01	01.5	01	1.5	01	0.5	02	01	01	0.5	01	01	01	01	01	01	01	01	= 20
Points obtenus																				=

