

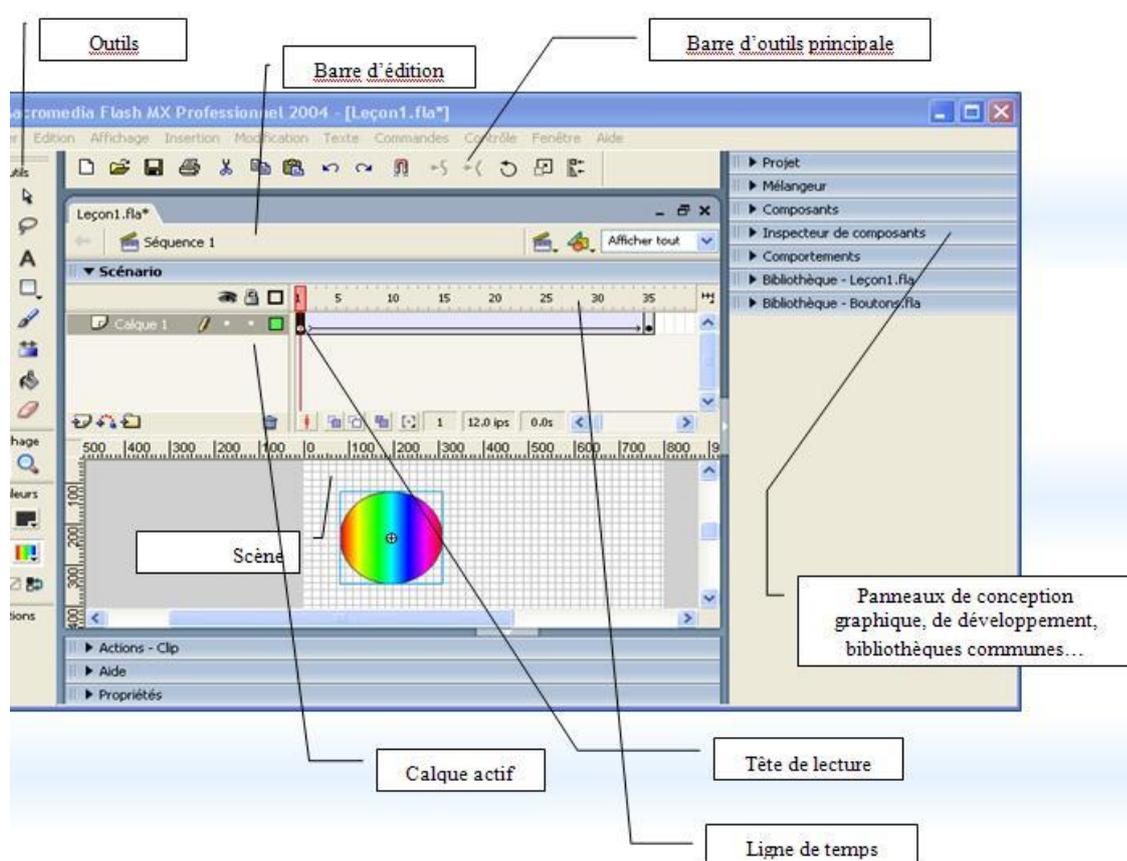
# Chapitre 2: Production électronique avancée

## Partie A: Animation

### I- Introduction

On trouve souvent dans les pages web des éléments animés qui ont subi un mouvement et/ou une déformation. Flash est un exemple de logiciel créateur d'animations pour le Web destiné aux designers web, aux professionnels de l'animation interactive ou aux spécialistes du développement de contenu multimédia. Ses principales fonctions sont la création, l'importation et la manipulation de nombreux types de supports (audio, vidéo, bitmaps, vecteurs, texte et données).

### II- Présentation de l'interface de flash:



### 1. La scène:

La scène est la zone rectangulaire dans laquelle vous placez les objets à animer (images vectorielles, zones de texte, boutons, graphiques bitmap importés, clips vidéo, etc...).

## 2. Le scénario:

Le scénario organise et contrôle le contenu d'un document au fil du temps dans des calques et des images. Tout comme les films, les documents Flash divisent les périodes de temps en images.

## 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:

a- Pour ouvrir un panneau:

- Activer le menu fenêtre
- Choisir le panneau souhaité

b- 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 sequence

Pour renommer, déplacer ou supprimer une séquence:

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

## 3. Les calques:

Pour insérer un calque:

- Activer le menu insertion
- Scénario => calque

## 4. Les images:

Pour insérer une image:

- Choisir un emplacement dans le scénario
- Insertion => image , image clé ou image clé vide