

# TD n°2 : Objets, Scénario, Images, Calques

## 1. LES OBJETS

---

Nous allons essentiellement travailler avec des Objets de type Forme. Mais avant cela, il est intéressant d'essayer de générer différents types d'Objets. Pour chaque exercice, pensez à enregistrer le travail réalisé.

### Objet sans enveloppe : la Forme

Avec le TD de la semaine dernière, cet objet est maîtrisé. Mais bon, pour le principe...

Créer une Forme à l'aide des outils de dessin, dont vous modifierez les paramètres grâce à l'inspecteur de propriétés.

Par exemple, créer une étoile noire à 5 branches avec les bords rouges, d'une « envergure » de 175 pixels.

### Objets avec enveloppe

#### *Le Groupe*

Générer d'autres Formes étoile, avec un nombre de branches, un remplissage, des traits et une taille différents.

Générer un Groupe, que vous nommerez « constellation ».

1. Qu'observe-t-on au niveau du scénario ?
2. Essayer de modifier les Formes qui composent le Groupe : que se passe-t-il ?  
Comment les modifier ?
3. Modifier le Groupe depuis la Scène.

Défaire le Groupe

#### *L'objet de dessin*

Dans la barre d'outils de dessin, à côté de l'aimant lorsque vous avez choisi un outil de forme polygone/cercle, vous pouvez voir une icône figurant un rond. En cliquant sur cette icône, vous activez l'option « Objet de dessin ». Créer plusieurs Objets de dessin, et répondre ensuite aux questions 1, 2 et 3 posées dans l'exercice précédent.

Défaire l'Objet de dessin.

### Manipulation des Objets

Essayer les différents alignements proposés.

Essayer les rotations, étirements, etc qui sont dans le panneau transformation (par défaut en haut à droite). N'oubliez pas de manipuler l'outil de texte.

## 2. SCENARIO ET IMAGES

---

Par défaut, le scénario est doté d'un calque et d'une Image clé vide, symbolisée par un rond vide.

Dans un nouveau document, construire une Forme sur la Scène. Quel changement s'est produit sur le scénario ?

### Image clé vide

Créer une Image clé vide à l'emplacement 12 du scénario.

Que se passe-t-il au niveau de la Scène lorsque vous visualisez l'Image 12 ?

Que s'est-il passé au niveau du scénario ?

Créer le contenu de l'Image 12.

### Image clé

Cela fait, créer une Image clé à l'Image 24.

Que se passe-t-il au niveau de la scène lorsque vous visualisez l'Image 24 ?

Que s'est-il passé au niveau du Scénario ?

Modifier le contenu de l'Image 24.

Faire durer l'animation jusqu'à l'Image 36. Quelle méthode avez-vous employé ?

### Animation

Pour tester une animation durant son développement, il existe une petite fonctionnalité très pratique : Menu Contrôle > Tester l'animation (Ctrl + Entrée). Attention, cela génère un fichier swf : vérifier que ça n'écrasera pas un fichier portant le même nom au même emplacement !

Pour voir le résultat de votre première « animation » :

1. Commencer par l'enregistrer comme fichier de travail, au format .fla (enregistrement standard)
2. Enregistrer le fichier au format swf, format générique dans lequel peuvent être lues les animations Falsh. Pour cela, il faut exporter l'animation (Ctrl + Entrée)...

### 3. CALQUES

---

L'utilité première du calque est d'isoler des graphismes les uns des autres.

L'autre utilité est de pouvoir « empiler » les calques pour faire apparaître les différents graphismes en même temps.

Ils sont donc très utiles pour gérer l'ordre et la vitesse d'affichage des différents éléments de graphisme.

#### **Nota Bene**

Les calques peuvent, et doivent être renommés. C'est important, car plus on développe d'animations, plus elles sont compliquées, et donc plus elles contiennent de calques. Afin de pouvoir s'y retrouver sans trop de problème, il faut donc donner des noms significatifs aux calques.

#### **Options d'affichage**

Il est possible de masquer, ou verrouiller chaque calque, ou l'ensemble des calques. Faire l'essai. Essayer de modifier des objets sur la Scène quand le calque est verrouillé.

Remarque : Ces options sont des options de confort et n'ont pas d'effet sur l'animation produite.

#### **Isoler et empiler**

En plaçant un graphisme par calque, faire apparaître 3 graphismes de façon échelonnée dans le temps. À la fin de l'animation, les 3 graphismes doivent être visibles ensemble. N'oubliez pas de tester l'animation.

Pour vous faciliter les choses, vous pouvez dupliquer les calques. N'oubliez pas de les nommer !

#### **Fonction « Répartir vers un calque »**

Pour gérer l'ordre et la vitesse d'affichage des lettres d'un texte, pas besoin de créer à la main autant de calques que de lettres.

1. Sur un premier calque, créer le texte voulu.
2. Le sélectionner, puis choisir le menu Modification > Séparer. Qu'est-ce que ça produit ?
3. Les lettres restant sélectionnées, choisir dans le menu contextuel de la Scène l'option Répartir vers les calques.
4. Maintenant , réaliser une petite animation du texte.

## **ANIMATION « IMAGE PAR IMAGE »**

---

### **Principe**

Cet exercice a pour objet de travailler l'articulation entre espace et temps. En ré exploitant les notions vues précédemment, vous allez réaliser une courte animation « image par image ».

Pour gérer le temps, pensez à jouer avec les Images clé.

Pour gérer l'accumulation de graphisme, penser aux calques.

**Exercice :** Réaliser un pac-man qui traverse l'écran pour manger un petit fantome.

### **Conseils**

- Utiliser le copier-coller (un bon graphiste est un graphiste feignant... ou presque) est bien plus efficace que de refaire chaque pac man à la main !
- N'oubliez pas les calques !