

# INTRODUCTION AU LOGICIEL D'ANIMATION FLASH

## Exercice 1 Dessiner

- 1- Ouvre le fichier **Exercice 1.fla** du dossier Exercice 1 du dossier Flash.
- 2- Enregistrer le fichier dans ton répertoire personnel et le nommant de **ton nom** et de **exercice1**.
- 3- Compléter les étapes de l'exercice dans la zone de travail.
- 4- Copier/coller ton fichier dans mon répertoire personnel dans le sous-dossier Exercice 1 du dossier Flash.

## Exercice 2 Animation avec des Keyframes

- 1- Ouvrir un nouveau fichier avec Flash.
- 2- Enregistrer le fichier dans ton répertoire personnel et le nommant de **ton nom** et de **exercice2**.

### Premièrement

- 1- Renommer la couche en la nommant : **rectangle**.
- 2- Créer un rectangle du côté gauche et le grouper avec la flèche noire ou (**Ctrl + G**).
- 3- Faire F6 pour créer un autre Key Frame au **temps 2** et déplacer le rectangle.
- 4- Faire F6 pour créer un autre Key Frame au **temps 3-4-5-6-7-8-9-10** et déplacer le rectangle chaque fois.
- 5- Faire « Enter » pour voir l'animation.
- 6- Observe l'exemple : **Exercice 2 Premièrement** sur la page web.

### Deuxièmement

- 1- Créer une nouvelle couche nommée **cercle**.
- 2- Sur la **couche cercle**, au temps **3**, faire F6 pour créer un key frame.
- 3- Créer un cercle du côté gauche de la scène et le grouper avec la flèche noire et (**Ctrl + G**).  
Le cercle doit avoir un remplissage et une bordure différente que le rectangle.  
Le cercle doit être plus petit que le rectangle.
- 4- Faire F6 pour créer un autre Key Frame au **temps 4** et déplacer le cercle vers la droite.
- 5- Faire F6 pour créer un autre Key Frame jusqu'au **temps 10**.  
La position du cercle au temps 10 doit être la même que la position du rectangle.
- 6- Le rectangle doit cacher le cercle, il faut donc déplacer la position de la couche.  
La couche rectangle doit être au-dessus de la couche cercle.
- 7- Ralentir la vitesse d'animation.  
*Modify, Document, Frame Rate : 2.*
- 8- Observe l'exemple : **Exercice 2 Deuxièmement** sur la page web.
- 9- Copier/coller ton fichier dans mon répertoire personnel dans le sous-dossier Exercice 2 du dossier Flash.


## Exercice 3 Animation avec Motion Tween

- 1- Ouvrir un nouveau fichier avec Flash.
- 2- Enregistrer le fichier dans ton répertoire personnel et le nommant de **ton nom** et de **exercice3**.


### Premièrement

- 1- Renommer la couche en la nommant : **mouvement**.
- 2- Créer un rectangle en haut à gauche de la scène et le grouper avec la flèche noire et (Ctrl + G).
- 4- Au **temps 30**, faire F6 pour créer un autre Key Frame.
- 5- Déplacer le rectangle vers la droite de la scène.
- 6- Sur la couche « **mouvement** », entre les keys frame 1 et 30, cliquer avec le bouton droit et choisi *Create Motion Tween*.
- 7- Observe l'animation en faisant « Enter ».
- 8- Observe l'exemple : **Exercice 3 Premièrement** sur la page web.

### Deuxièmement

- 1- Avec la flèche, cliquer sur le rectangle au **temps 30**.
- 2- Avec l'outil *Free Transform*  diminuer la taille du rectangle et faire subir une rotation.
- 3- Observe l'animation en faisant « Enter ».
- 4- Observe l'exemple : **Exercice 3 Deuxièmement** sur la page web.

### Troisièmement

- 1- Cliquer sur le temps **1** de la couche « **mouvement** ».
- 2- Ajouter un *Motion guide*. 
- 3- Cliquer sur la couche du « **Guide mouvement** ».
- 4- Avec l'outil crayon trace un chemin avec des courbes.
- 5- Cliquer sur la couche **mouvement**.
- 6- Au temps 1, déplacer le carré pour le coller sur le début de la ligne du guide.
- 7- Au temps 30, déplacer le carré pour le coller sur la fin de la ligne du guide.
- 8- Observe l'animation en faisant « Enter ».
- 9- Observe l'animation en faisant « CTRL » et « Enter ».
- 9- Observe l'exemple : **Exercice 3 Troisièmement** sur la page web.
- 10- Copier/coller ton fichier dans mon répertoire personnel dans le sous-dossier Exercice 3 du dossier Flash.

## Exercice 4 Animation de l'auto avec Motion Tween

- 1- Ouvrir le fichier nommé **auto fla** du dossier Exercice 4.
- 2- Enregistrer le fichier dans ton répertoire personnel et le nommant de **ton nom** et de **auto**.
- 3- Il y a deux autos sur la **couche auto bleue**.  
Créer une nouvelle couche nommée **auto rouge** et copier/coller l'image de l'auto rouge sur la couche **auto rouge**.
- 4- Effacer l'image de l'auto rouge qui est sur la **couche auto bleue**.
- 5- Créer une animation où l'on voit les autos faire une course où une auto dépasse l'autre.
- 6- Copier/coller ton fichier dans mon répertoire personnel dans le sous-dossier Exercice 4 du dossier Flash.

