

ANIMATION D'UN VEHICULE

1- Principes généraux pour les animations.

L'animation finale est dans une séquence ou plusieurs séquences.

Une séquence est composée de dessins faits dans la fenêtre de séquence et de symboles réalisés dans une fenêtre propre aux symboles.

Les symboles sont de 3 types : graphique, clip, bouton. Ils se placent automatiquement dès leur création dans la bibliothèque. On les place sur la scène de la séquence par glisser déposer, depuis la bibliothèque.

2- Création du clip roue.

A l'ouverture de flash, on obtient une fenêtre de nouveau document (Sans nom-1).

Enregistrer sous Mes documents/FlaMercredi avec le nom de fichier « véhicule ».

On est dans la séquence 1

Aller à Modification/Document ou (Ctrl+J).

Changer la couleur d'arrière plan (gris pâle), et la cadence (25). OK.

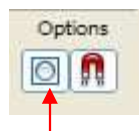
Aller à Insertion/Nouveau symbole ou (Ctrl+F8). Nom : roue

Type : pointer Clip

OK

Une nouvelle fenêtre apparaît dont le centre géométrique est repéré par + (non visible sur cette portion de copie).

Icône du clip



active

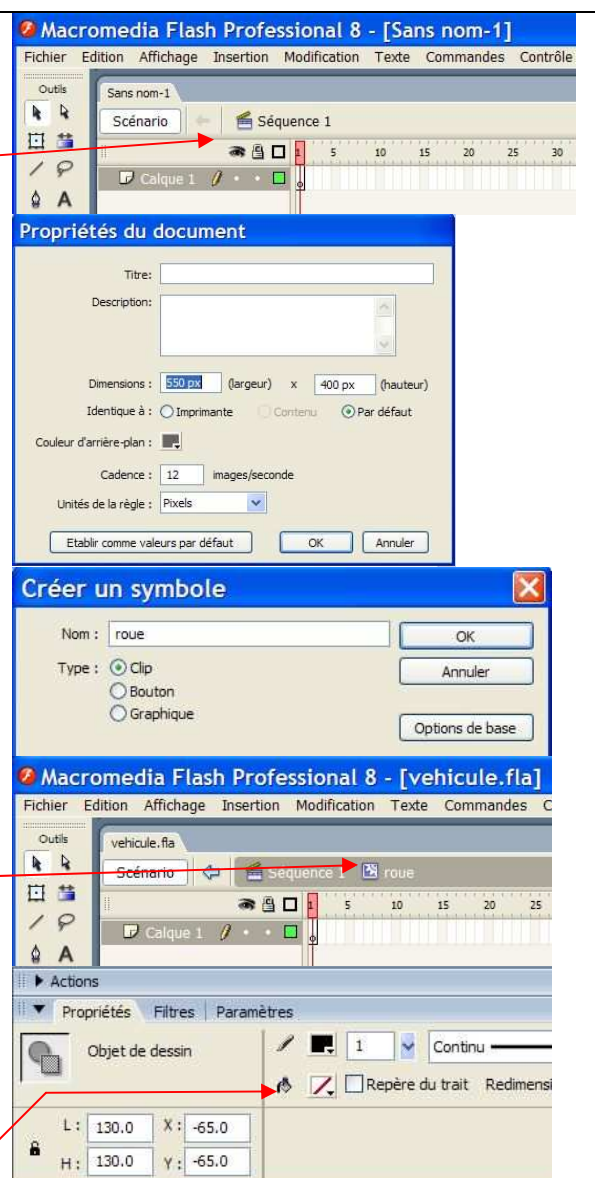


inactive

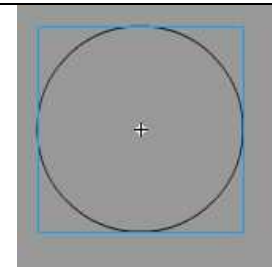
Choisir l'outil ovale, option dessin d'objet active, trait noir, sans remplissage.

Maintenir Maj et **tracer** un cercle.

Redimensionner le à L= 130 et H= 130



Centrer le cercle avec le panneau aligner (Ctrl+K), s'il n'est pas déjà présent, et les icônes 2 et 5 de cette ligne →



Dupliquer ce cercle (Ctrl+D).

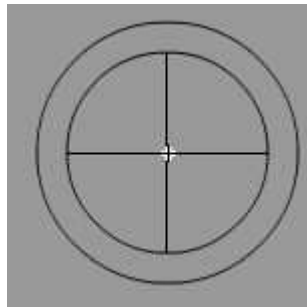
Redimensionner à 100 x 100 et **centrer**.

Avec l'outil ligne, option de dessin, et en maintenant Maj, **tracer** une **horizontale**.

Mettre sa **largeur** à 100, et **centrer** la.

Avec l'outil ligne, option de dessin, et en maintenant Maj, **tracer** une **verticale**.

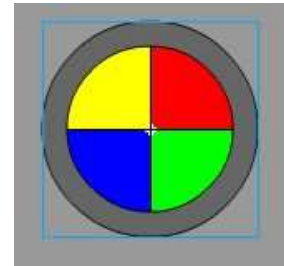
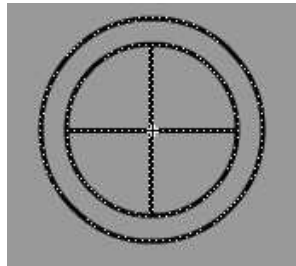
Mettre sa **hauteur** à 100, et **centrer** la.



Pour pouvoir peindre les différentes parties, il faut **dissocier** (Ctrl+Maj+G).

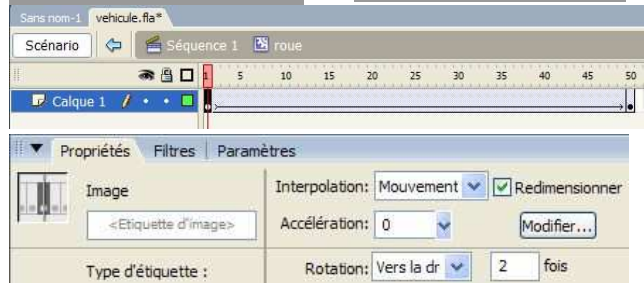
Cliquer dans un espace libre pour désélectionner et avec le pot de peinture **remplir** des couleurs de votre choix.

Pour terminer, **grouper** (Ctrl+G).



A l'image 50 de la ligne de temps, avec F6, **insérer** une image clé.

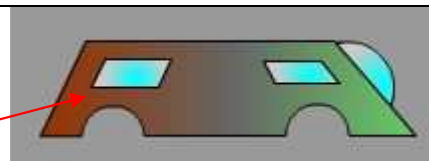
Se placer entre les images 1 et 50 de la ligne de temps, et dans propriétés **choisir** interpolation de mouvement, rotation vers la droite 2 fois. **Cliquer** dans un espace vide. **Aller** à Contrôle/Lire et **vérifier** si ça tourne !



3- Création du clip « vehic ».

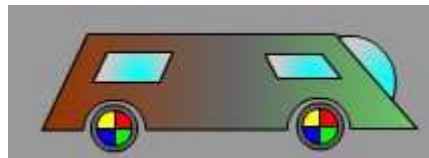
Retourner à la séquence 1. **Cliquer** sur l'image 1 (vide) de la ligne de temps.

Dessiner un profil de carrosserie avec les passages de roue. **Remplir** avec dégradés. Exemple simple.



Glisser déposer de la bibliothèque la roue et **redimensionner** en gardant les proportions pour ajuster au passage de roue. **Positionner** et **affiner** avec les flèches de direction.

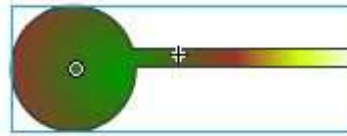
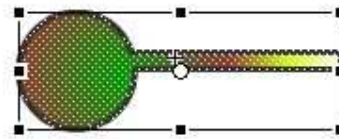
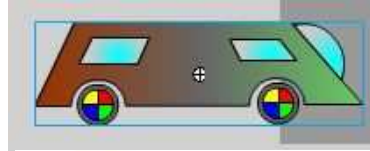
Dupliquer cette roue et **placer** celle obtenue dans l'autre passage de roue. **Cliquer** sur l'image clé 1 et **grouper** (Ctrl+G).



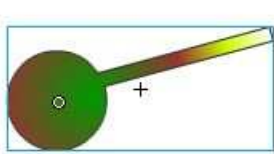
Convertir en symbole avec F8, de nom « vehic » et type clip.

Remarquer le + et le rond (référence pour animer).

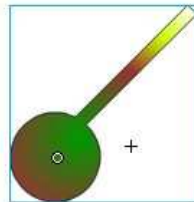
Revenir à blanc comme couleur d'arrière plan de document. Avec (Ctrl+F8), **créer** le clip « canon ». **Tracer** un cercle vide puis un rectangle vide. **Combiner** ces objets, **supprimer** les traits superflus et **remplir** avec un dégradé radial de 4 couleurs. **Grouper**. **Sélectionner** en cliquant sur l'image 1 (time line). **Choisir** l'outil de transformation libre et avec la souris **déplacer** le « rond » au centre du disque.



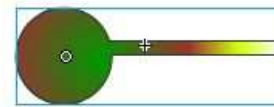
Avec F6, **insérer** des images clés sur la ligne de temps du calque 1 du clip « canon » en 20, 45, 90 et 130. Avec l'outil de transformation libre, **faire pivoter** dans certains cas. **Créer** des interpolations de mouvement entre les images.



1

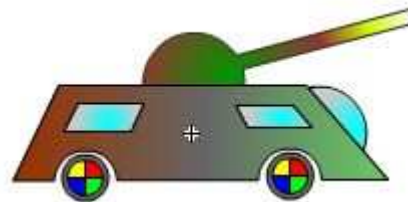



20 et 45

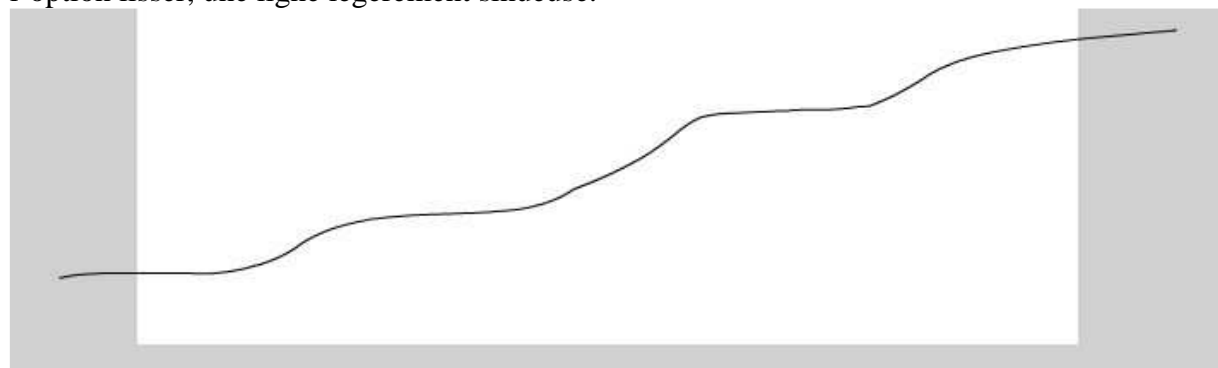


90 et 130

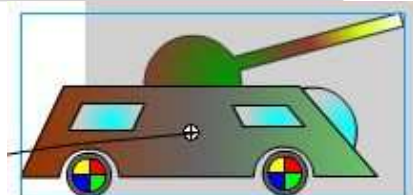
Retourner dans le clip « vehic » et **glisser déposer** de la bibliothèque sur l'espace de dessin, le clip « canon ». **Redimensionner** et **placer** en arrière plan.



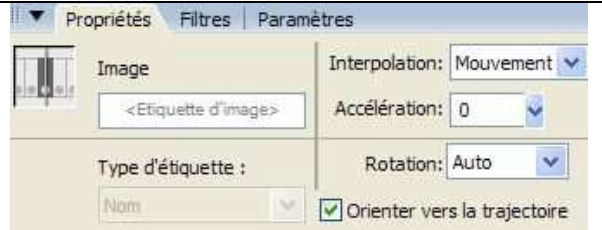
Retourner dans la séquence. **Renommer** le calque 1 « véhicule » et **insérer** une image clé à la 150^{ème} de la ligne de temps. **Insérer** un calque guide de mouvement . **Tracer** avec le crayon et l'option lisser, une ligne légèrement sinueuse.



Placer le véhicule (image 1) au début du guide, et le véhicule (image 150) à la fin.



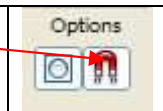
Se placer entre les images 1 et 150 et dans propriétés, **choisir** l'interpolation de mouvement et **cocher** Orienter vers la trajectoire et Accrocher.



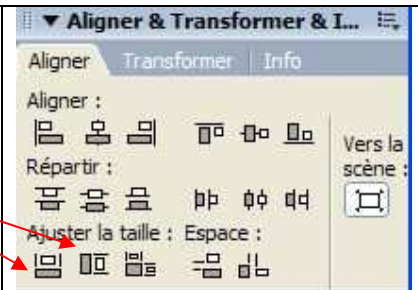
Insérer un nouveau calque à glisser sous les 2 premiers (clic gauche maintenu et tirer). **Faire** un fond de la dimension du document, avec la ligne d'horizon, un ciel bleu dégradé, des nuages, et le sol.....etc.

4- Complément d'instructions.

Pour accrocher le clip au guide de mouvement, **activer** le magnétisme **Cliquer** gauche sur le « rond » du clip, **maintenir** et **déplacer** vers le début ou la fin de la trajectoire.



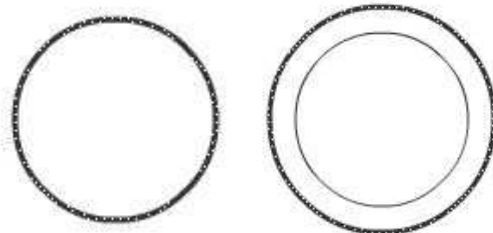
Pour faire le fond (horizon, terrain, ciel), **insérer** un nouveau calque à glisser au niveau inférieur. **Tracer** un rectangle, option dessin d'objet, sans remplissage. Ce rectangle étant sélectionné, **aller** à **Aligner** et à **Ajuster la taille**, **cliquer** sur les icônes 1 et 2. **Aligner** avec les icônes 2 et 5 (1ère ligne).



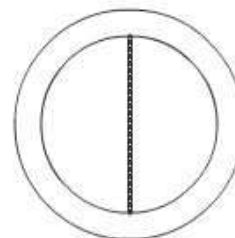
Dissocier le rectangle. **Tracer** avec le crayon, sans l'option dessin d'objet, la ligne de séparation sol et ciel. **Supprimer** les traits superflus et **remplir** les 2 parties (dégradés)

5- Variante. Faire la roue avec 8 ou 12 secteurs

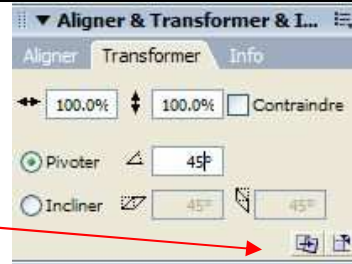
Avec l'outil ovale, sans l'option dessin d'objet, sans remplissage, en maintenant Maj, **tracer** un cercle. Avec la flèche 1, **sélectionner** et dans Info **corriger** les dimensions : (L, H) = (100,100). **Centrer** le cercle. **Dupliquer** le, puis (L, H) = (130, 130). **Centrer** le.



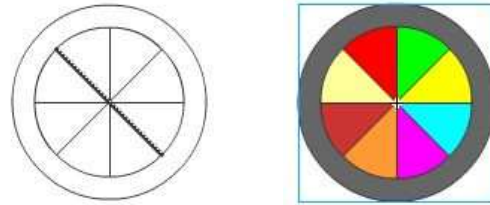
Avec le crayon, sans l'option dessin d'objet, en maintenant Maj, **tracer** une verticale. **Corriger** la hauteur à 100. **Centrer** horizontalement et verticalement.



Le segment vertical sélectionné, **aller** à **Transformer**, **mettre** exactement les mêmes choix et **cliquer** sur cette icône 3 fois



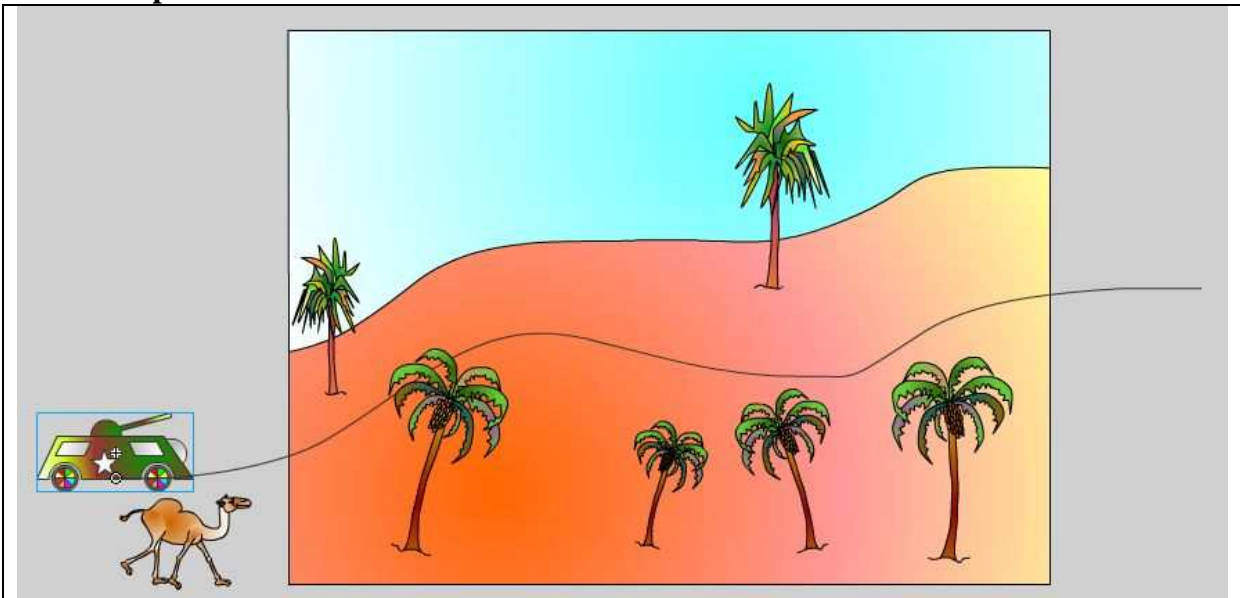
Voici ce que l'on obtient. (1)
Remplir les secteurs et la couronne. Enfin, le tout sélectionné, **grouper**. (2)
Pour faire 12 secteurs **choisir** 30°.



1

2

6- Autres possibilités.



Le dromadaire est un clip animé image par image. Ensuite, dans la séquence, il subit une interpolation de mouvement (en oblique), sans guide de mouvement.