

VOL d'un PAPILLON

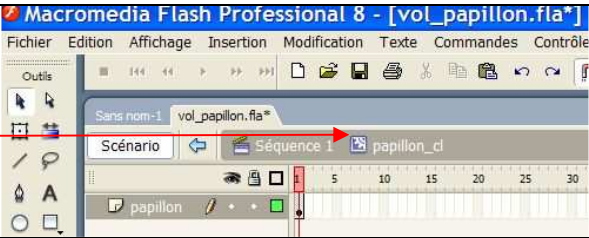


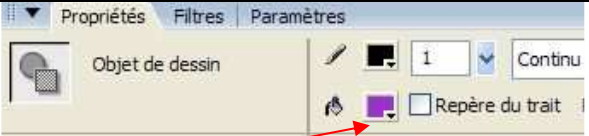
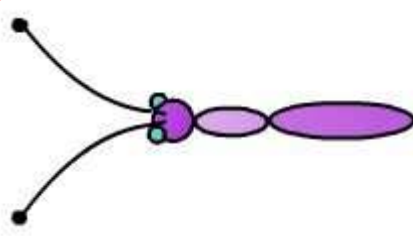




1 Création du fichier.

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

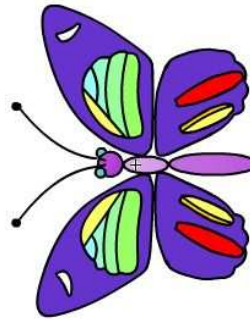
Enregistrer sous Mes Documents en créant le dossier « **FlaMercredi** » et le nom de fichier « vol_papillon ».

Aller à Modification/Document ou (Ctrl +J), et **mettre** la cadence à 35. **OK**.

2 Création du clip papillon (des explications orales complémentaires seront données).

<p>Aller à Insertion/Nouveau symbole ou (Ctrl+F8). Nom : papillon_cl Type : Clip</p> <p style="text-align: right;">OK</p>	
<p>Une nouvelle fenêtre apparaît dont le centre géométrique est repéré par + (non visible sur cette portion de copie). Icône du clip —————→ Dessiner le corps du papillon à l'image 1 du calque 1, que l'on renomme « papillon ».</p>	
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>active</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>inactive</p> </div> </div> <p>Choisir l'outil ovale (9), option dessin d'objet active, trait noir, remplissage violet. Maintenir Maj et tracer un cercle (tête). Tracer un ovale (thorax), détaché de la tête. Tracer un 2^{ème} ovale (abdomen), détaché du thorax. Rapprocher ces pièces pour former le corps. Ajouter les yeux et les antennes. Grouper et centrer l'ensemble.</p>	 
<p>Dessiner une aile avant, sur le même calque, sans empiéter sur le corps. Grouper cette aile (Ctrl+G). La sélectionner. La dupliquer (Ctrl+D). Aller à Modification/Transformer/Renverser verticalement.</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>
<p>De la même façon, dessiner les ailes arrière. Penser à enregistrer de temps en temps.</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>

Placer convenablement les ailes sur le thorax. **Ajuster** avec les flèches de direction.

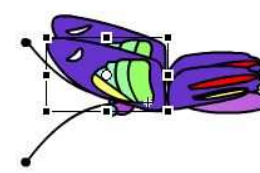
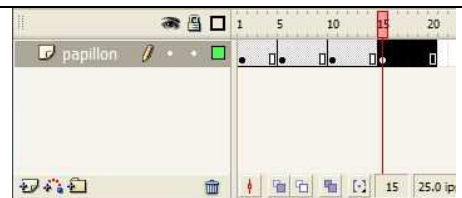
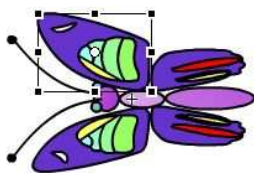
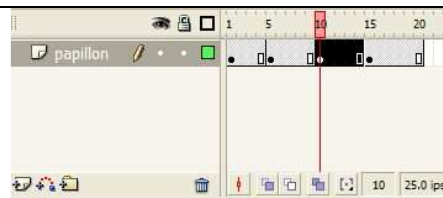
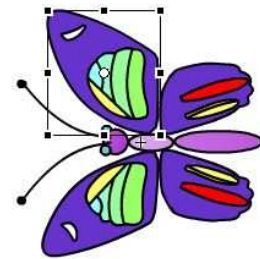
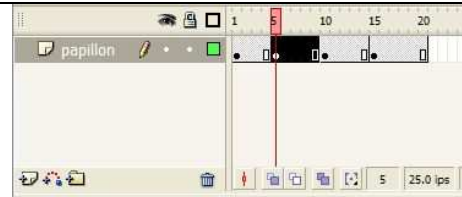


Insérer une image clé, à l'image 5 du calque « papillon » du clip « papillon_cl » (F6).
Sélectionner l'aile AV supérieure, et avec l'outil (3) de transformation libre, **réduire** la hauteur de cette aile. De la même façon, **réduire** la hauteur des autres ailes.

Insérer une image clé à l'image 10, et **réduire** à nouveau la hauteur des ailes.

Insérer une image clé à l'image 15. **Réduire** la hauteur des ailes supérieures. Pour les ailes inférieures **réduire** en tirant vers le haut jusqu'à l'inversion et l'aspect désiré. Eventuellement, **utiliser** Modification/Réorganisation/Mettre au premier plan, pour les ailes « venant du bas ».

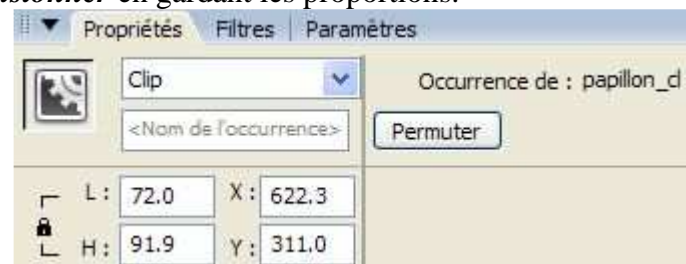
Se placer à l'image 20 et **faire** F5 pour répéter l'image 15.



3 Retour dans la séquence.

Dans la séquence 1 (la seule), **renommer** le calque 1 « papillon ».

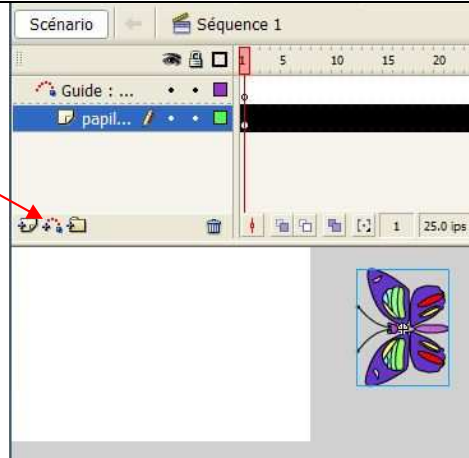
Se placer à l'image 1 et **glisser-déposer** de la bibliothèque vers le bord droit inférieur de la scène, le clip « papillon_cl ». Le **redimensionner** en gardant les proportions.



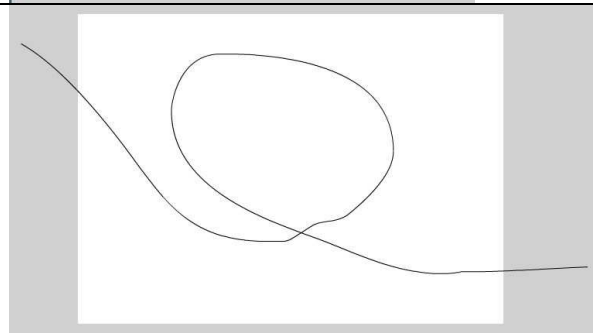
Entrer seulement 72 (l'icône à gauche de L et H garde les proportions).

Avec F6, **insérer** des images clés en 300, 301, 450, et 700 de la ligne de temps du calque « papillon ».

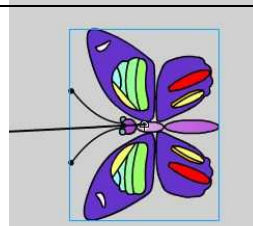
Cliquer sur le calque « papillon », et **insérer** un guide de mouvement.
Icône d'insertion de guide.



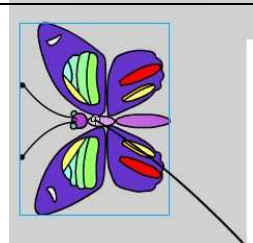
Faire un clic droit sur le calque guide et **choisir** « Masquer les autres ». **Cliquer** en 1, et avec l'outil crayon, **dessiner** la trajectoire ci-contre.



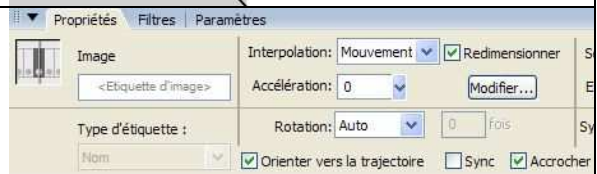
Cliquer à l'image 1 du calque « papillon » et **déplacer** le papillon avec la flèche (1) à l'origine de la trajectoire. **Ajuster** la position du « rond » avec les flèches de direction.



Faire le même travail à l'image 300 pour le placement en fin de trajectoire.



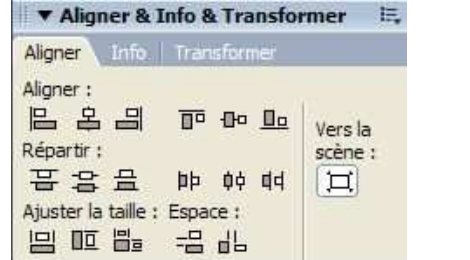
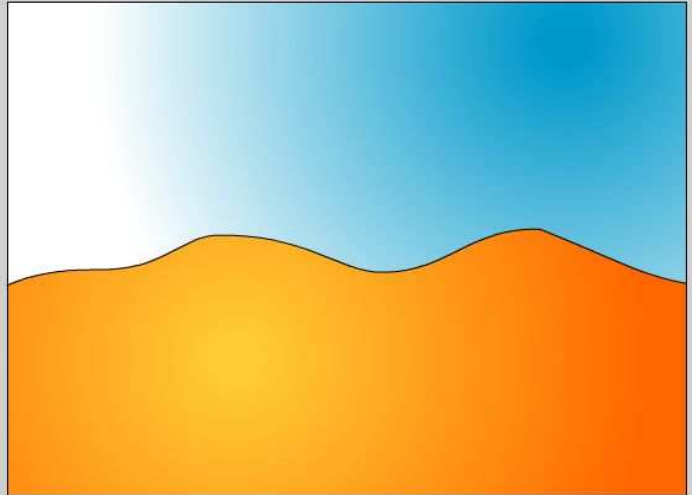
Se placer entre l'image 1 et 300 du calque « papillon », et dans le panneau « Propriétés », **choisir** une interpolation de mouvement. **Cocher** « Orienter vers la trajectoire » et « Accrocher ».



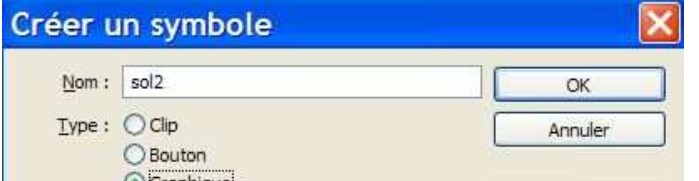

Tester l'animation avec (Ctrl + Entrée) ou Contrôle/Tester l'animation.

4 Construction d'un fond.

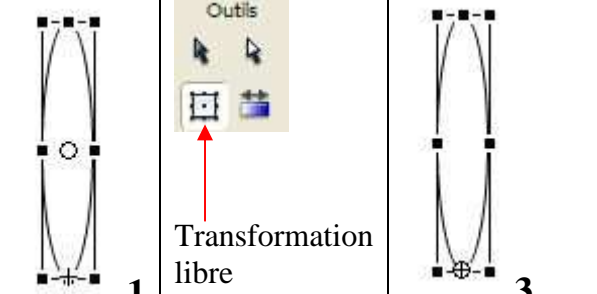
Insérer un nouveau calque et le **tirer** vers le bas. **Renommer** le, « fond ». A l'image 1 de ce calque, avec l'outil rectangle, trait noir, sans remplissage, **tracer** un rectangle. **Mettre** à dimensions et **centrer** avec le panneau aligner. (voir page suivante).

<p>Centrer en largeur (icône 2) Centrer en hauteur (icône 5)</p> <p>Même largeur que la scène (icône 1) Même hauteur que la scène (icône 2)</p>	
	<p>Continuer pour obtenir un fond du même genre. (Explications orales)</p>

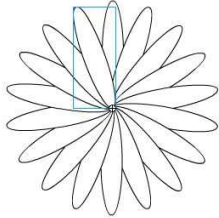
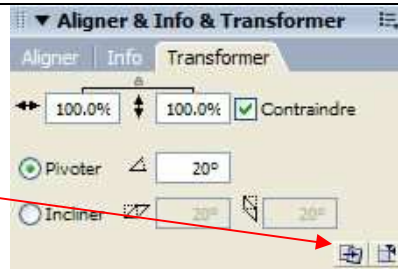
5 Création d'un décor végétation et fleurs.

<p>Créer un nouveau symbole (Ctrl+F8). Nom : sol2 Type : Graphique</p>	
<p>Dessiner un décor du type ci-dessous. (Explications orales)</p> 	
<p>Retourner dans la séquence et insérer un nouveau calque au dessus de « fond ». Renommer le, « sol2 », et à l'image 1, glisser-déposer le graphique sol2 de la bibliothèque.</p>	

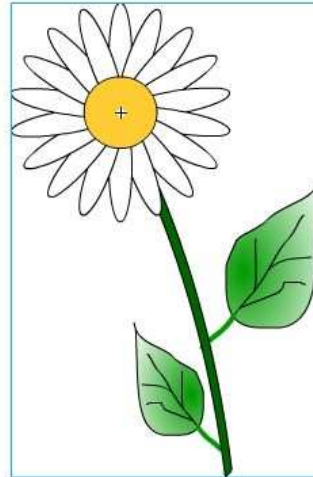
6 Création d'une fleur (en symbole graphique).

<p>Nom : fleur_M ; Type : Graphique. Tracer un ovale, trait noir et remplissage blanc, option de dessin. Placer le dans la position ci-contre (1) et choisir l'outil de transformation libre. Un rond apparaît. Avec la flèche de sélection le déplacer comme en 3.</p>	
---	--

Utiliser le panneau transformation pour former une corolle. **Prendre** 20° et **cliquer** 17 fois sur l'icône « Copier et appliquer la transformation ».

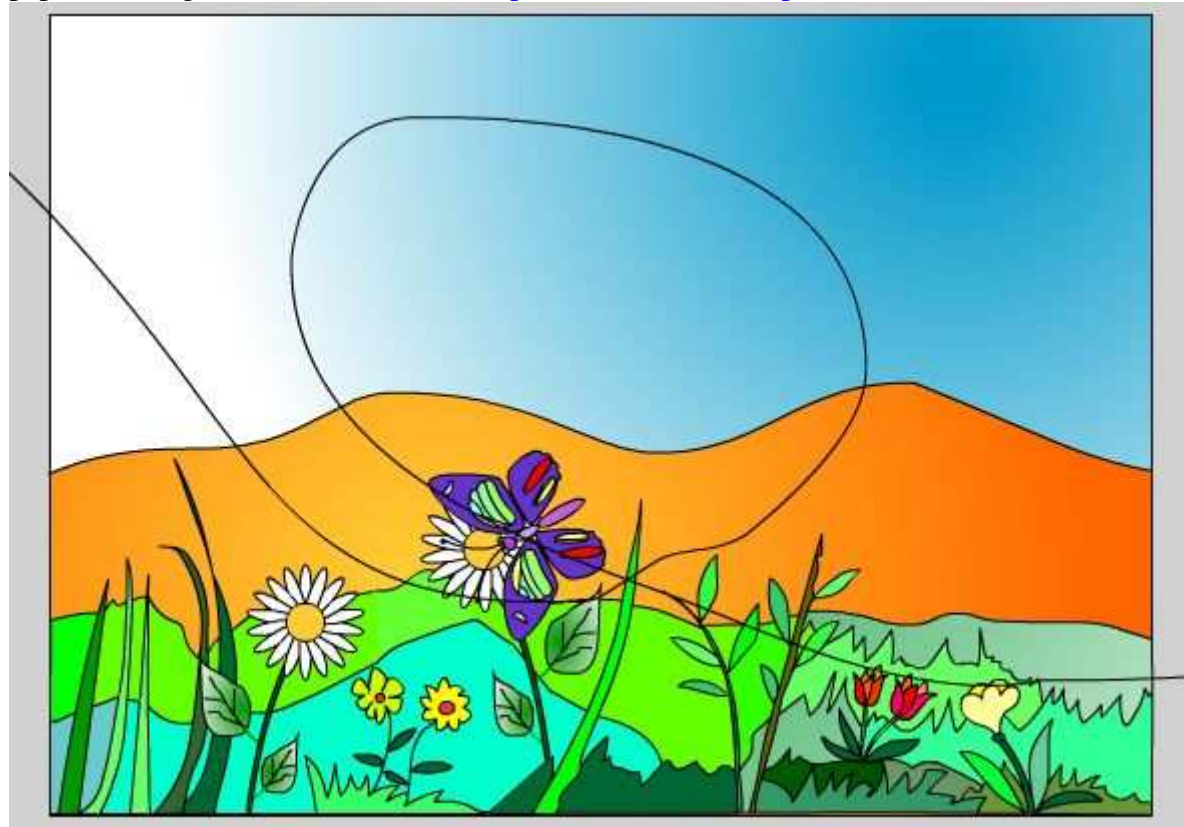


Continuer pour obtenir la fleur ci-contre (ou mieux).
(Explications orales).



7 Placer des occurrences de la fleur précédente sur la scène.

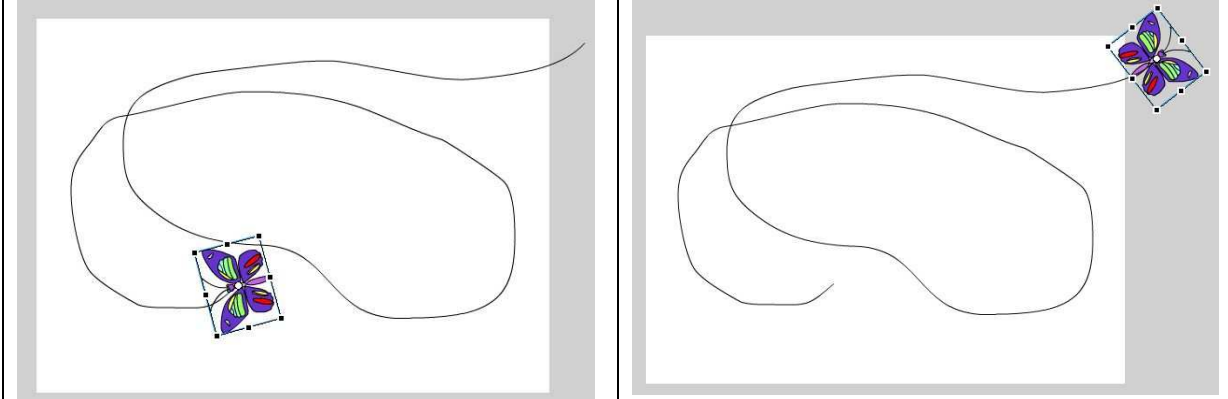
Insérer un nouveau calque au dessus de « sol2 » et le **nommer** « fleurM ». *Glisser déposer* fleur_M à l'image 1 de ce calque. *Redimensionner* en gardant les proportions. *Dupliquer* (Ctrl+D) et *renverser horizontalement*. *Cliquer* à l'image 301 de « papillon » et *placer* le papillon (image 301) sur une fleur. (Explications orales complémentaires).



8 Nouvelle interpolation de mouvement pour le papillon.

Insérer une image clé vide (F7), à l'image 450 du guide de mouvement. **Cliquer droit** sur ce calque et **choisir** « Masquer les autres ». **Tracer** une nouvelle trajectoire. **Placer** les images 450 et 700 du papillon (calque papillon) au début et en fin de trajectoire comme le montrent les copies d'écran.

Réaliser l'interpolation.

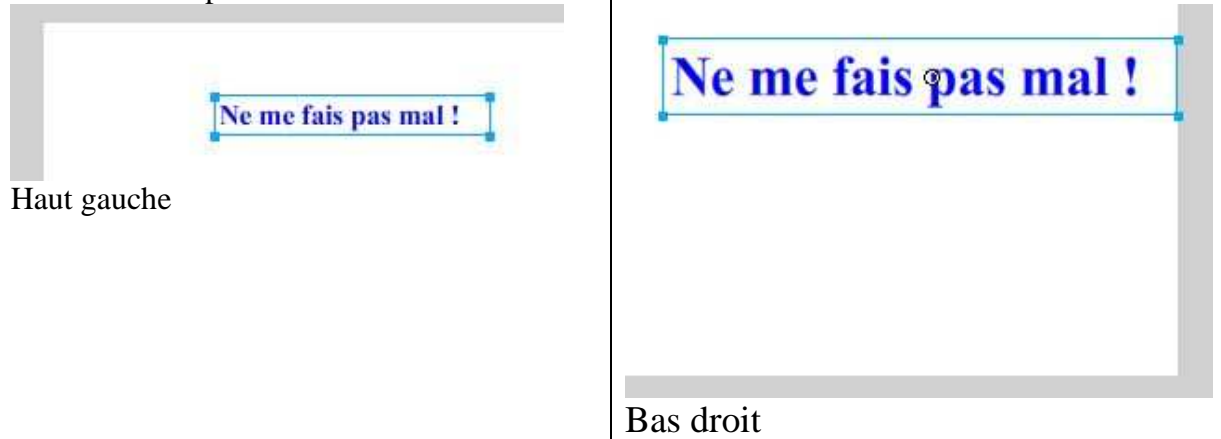


9 Interpolation et zoom sur un texte.

Insérer un nouveau calque au dessus du guide de mouvement et **nommer** le, Page 6 sur 6 « texte ».

Insérer une image clé vide en 301 de ce calque et **taper** le texte ci-dessous. **Insérer** une image clé (F6) en 450. **Agrandir** le texte et **changer** sa position. **Insérer** une image clé vide en 451.

Réaliser l'interpolation de mouvement.



Haut gauche

Bas droit