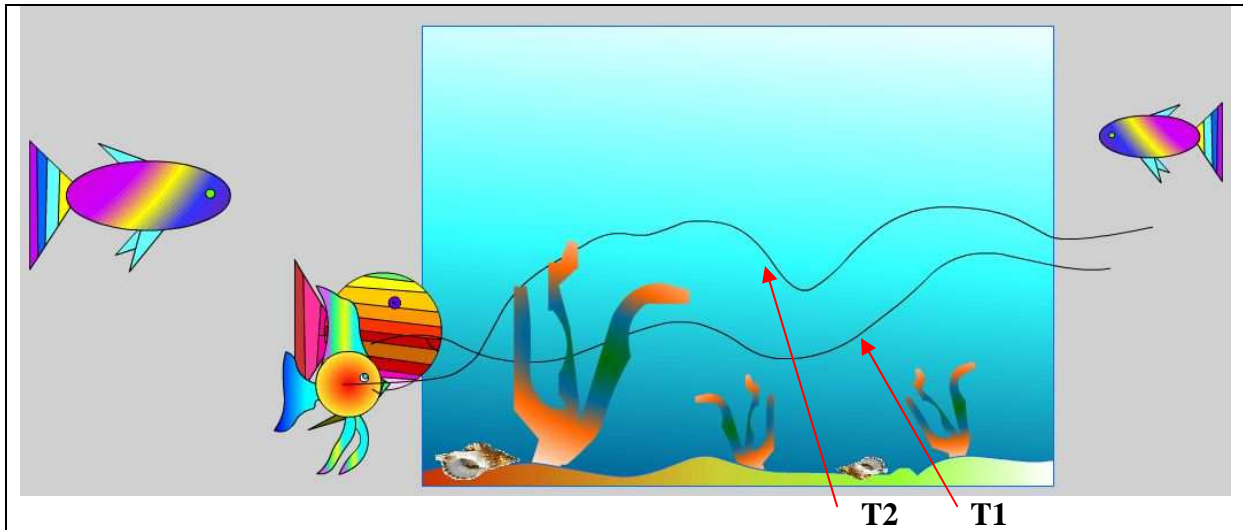


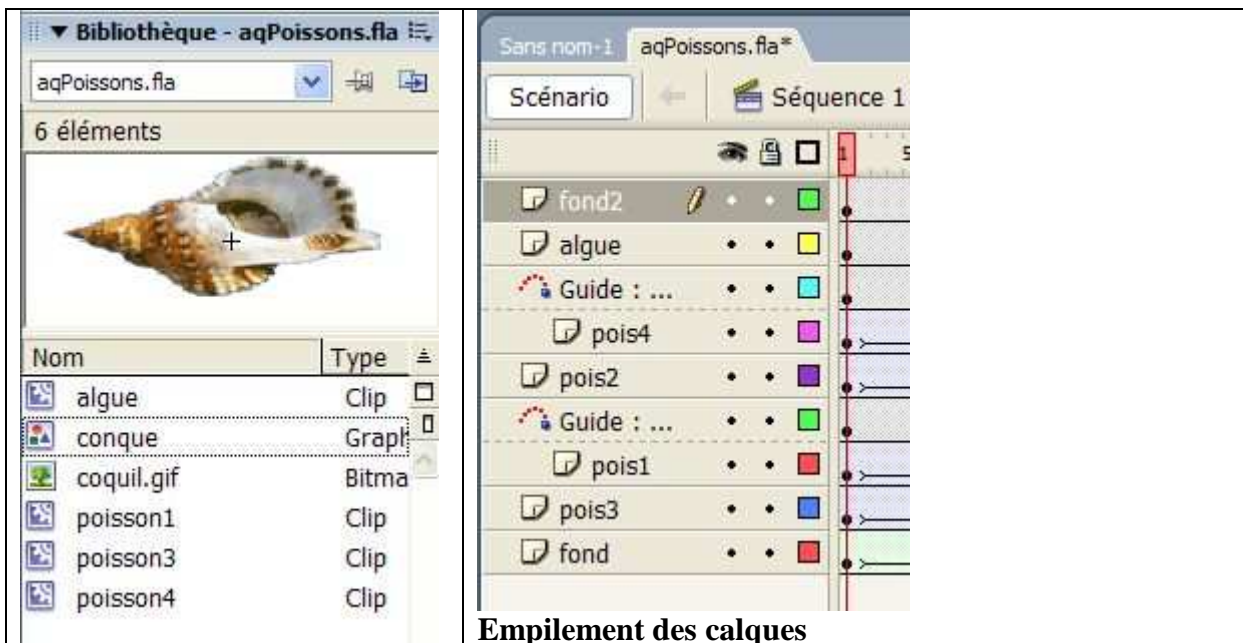
POISSONS

- 1_ **Nom du fichier : aqPoissons fla. Document** : *dimensions* : 550 px x 400 px
 : *arrière plan* : blanc
 : *cadence* : 12 im/s

2_ **Aspect final de la scène et ses alentours à l'image 1.**



3_ **Bibliothèque et empilement des calques.**



4_ **Le clip « poisson1 ».**

Faire Ctrl+F8 pour créer un symbole. Dans la fenêtre qui s'ouvre, **nommer** le, « poisson1 », et **pointer** le type Clip. OK.

Dessiner pour l'image 1, les 4 pièces représentées à la page suivante.

Commencer par la pièce 1 (corps). Cercle sans remplissage, outil ligne pour les segments, outil pot de peinture pour remplissage. **Grouper** (Ctrl+G).

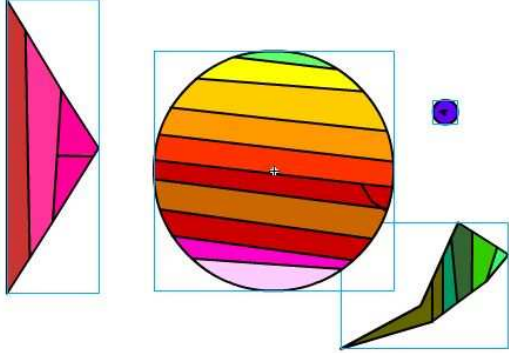


Image 1
1 Corps : *centrer* le horizontalement et verticalement (panneau **Aligner**)
2 Queue
3 Nageoire
4 Oeil

Des explications orales complémentaires seront données pour la construction de ce clip.

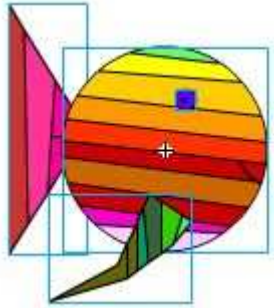
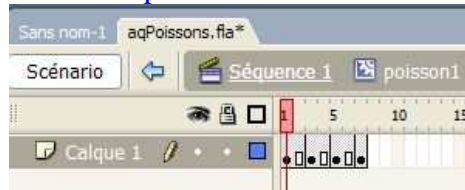


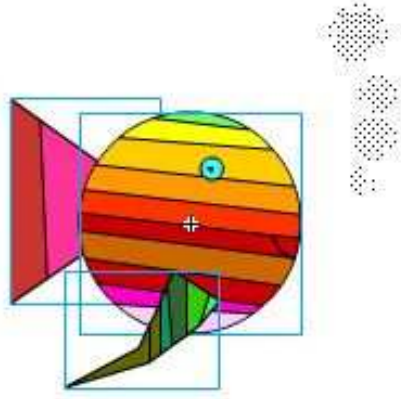
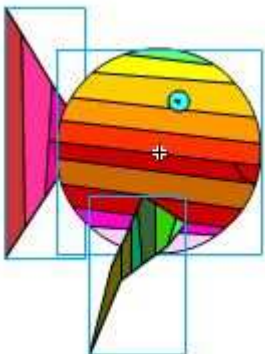
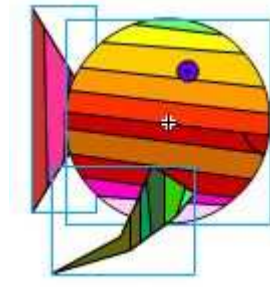
Image 1
Amener la queue, la nageoire et l'œil dans les positions ci-contre. Pour chaque pièce sélectionnée, *aller* à **Modification/Réorganisation** et *choisir* le plan correct.
Enregistrer au fur et à mesure (Ctrl+S)

Img 1

Pour le clip « poisson1 », avec F7, *créer* des images clés vides en 3, 5, et 7. *Sélectionner* l'image 1 et *copier* la (avec **Edition/Copier**). *Coller en place* (**Edition/Coller en place**) en 3, 5 et 7. On peut aussi insérer directement des images clés en 3, 5, 7.



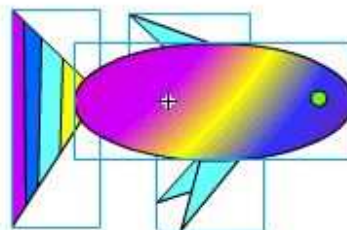
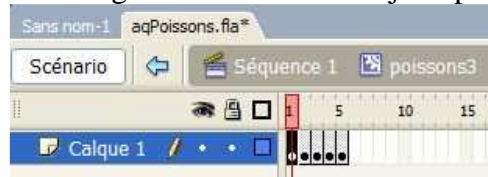
Explications orales pour les transformations des images 3, 5 et 7.

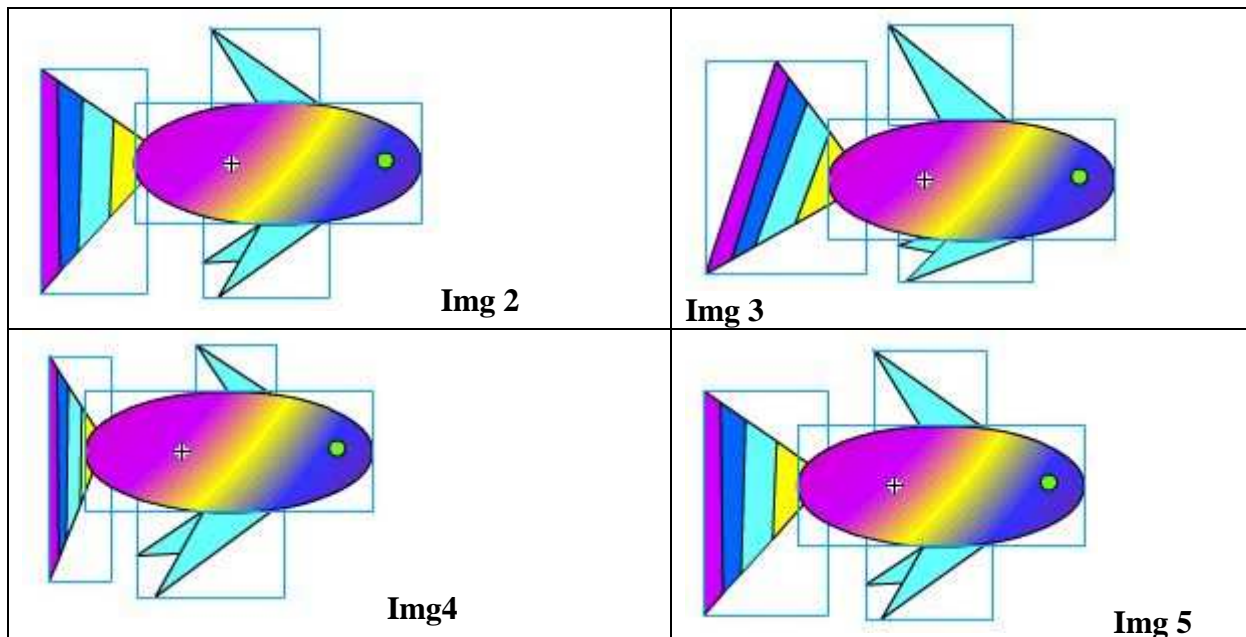
3 **5** **7**

5_ Le clip « poisson3 ».

Procéder comme pour le clip « poisson1 ». Les images clés de 1 à 5 sont juxtaposées.

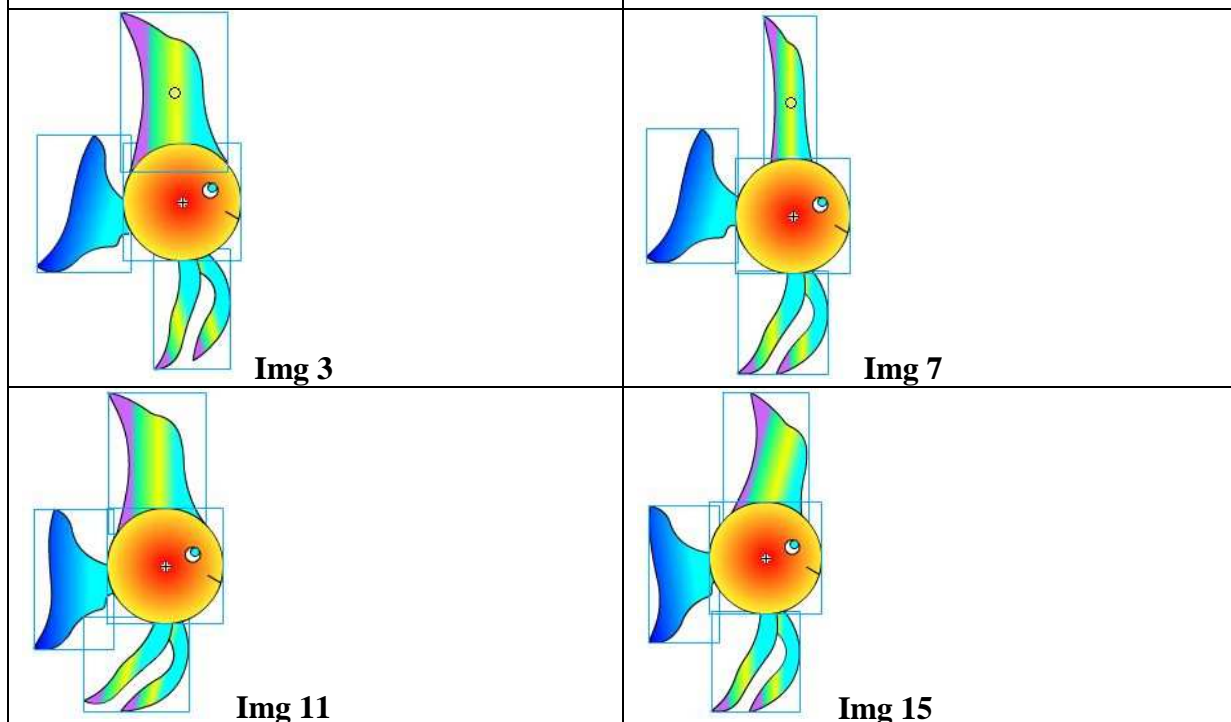
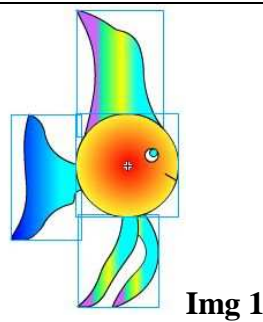
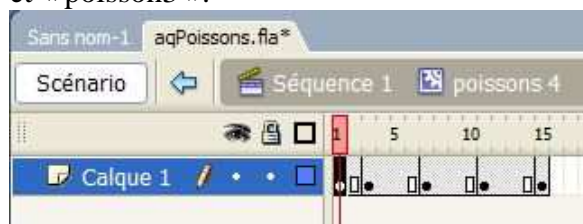


.Img 1



6 Le clip « poisson4 ».

Procéder comme pour les clips « poisson1 » et « poisson3 ».



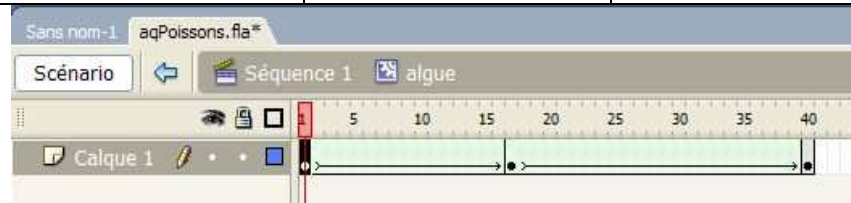
7_ Le clip « algue ».

Faire Ctrl+F8 pour ouvrir la fenêtre de création de symboles. **Nommer** le symbole « algue » et **pointer** le type Clip. OK.
Dessiner à l'image 1, la forme 1. **Insérer** des images clés en 17 et 40. **Modifier** les formes en 17 et 40. **Choisir** un dégradé à 4 couleurs et **remplir** ces formes. **Créer** des interpolations de forme. ([Explications orales](#))

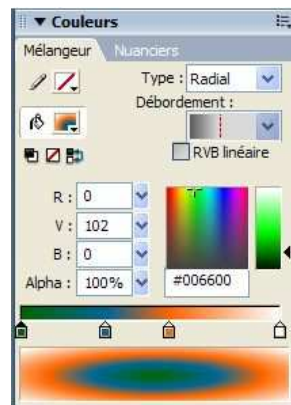


40

Les 3 formes ne sont pas groupées



Les 3 images et les interpolations de forme.




Dégradé radial à 4 couleurs

8_ Le graphique « conque ».

Choisir sur Internet une image de coquillage facilement détourable dans Photoshop. **Enregistrer** cette image pour le Web et en gif. **Importer** la dans la bibliothèque. **Créer** un nouveau symbole « conque » de type graphique. **Glisser** de la bibliothèque le bitmap et **déposer** le dans la fenêtre du symbole « conque ».



9_ Retour dans la séquence.

- **Renommer** le calque1, « fond ». **Faire** un fond dégradé linéaire 3 couleurs et **l'orienter** avec l'outil de transformation des dégradés . Avec F6, **insérer** une image clé en 180. **Orient** le dégradé de façon différente et **créer** une interpolation de forme.
- **Insérer** un nouveau calque à renommer « pois3 ». **Cliquer** sur l'image vide 1 et **faire glisser** sur la scène, depuis la bibliothèque, le clip « poisson3 ». Sur ce calque avec le raccourci F6, **insérer** une image clé en 180. **Créer** une interpolation de mouvement, l'image 1 étant à gauche de la scène et l'image 180 à droite. **Tester** l'animation (Ctrl +Entrée).

- **Insérer** un nouveau calque à renommer « pois1 ». **Cliquer** sur l'image vide 1 et **faire glisser** sur la scène, depuis la bibliothèque, le clip « poisson1 ». Sur ce calque avec le raccourci F6, **insérer** une image clé en 180.
- **Insérer** un calque guide de mouvement et **créer** une trajectoire comparable à T1. Les images de cette trajectoire doivent aller jusqu'à 180. **Placer** le centre de l'image 1 poisson1 au début de la trajectoire et le centre de l'image 180 poisson1 à la fin de la trajectoire. **Créer** l'interpolation de mouvement en **orientant vers la trajectoire**.
- **Insérer** un nouveau calque à renommer « pois2 ». **Cliquer** sur l'image vide 1 et **faire glisser** sur la scène, depuis la bibliothèque, le clip poisson1. **Aller** à **Modifier/Transformer/Renverser horizontalement** pour inverser la position du poisson. **Insérer** une image clé en 180 (F6). **Placer** l'image 1 à droite de la scène et la **redimensionner**. **Placer** l'image 180 à gauche de la scène et la **redimensionner**. **Créer** une interpolation de mouvement.
- **Insérer** un nouveau calque à renommer « pois4 ». **Cliquer** sur l'image vide 1 et **faire glisser** sur la scène, depuis la bibliothèque, le clip poisson4. **Insérer** une image clé en 180 (F6).
- **Insérer** un calque guide de mouvement et **créer** une trajectoire comparable à T2. **Continuer** comme pour T1.
- **Insérer** un nouveau calque à renommer « algue ». **Cliquer** sur l'image vide 1 et **faire glisser** sur la scène, depuis la bibliothèque, le clip algue. Avec Ctrl+D, **dupliquer** 2 fois le clip algue. **Redimensionner** ces clips, les **faire pivoter** et les **placer** (comme sur 2_ Aspect final).
- **Insérer** un nouveau calque à renommer « fond2 ». **Cliquer** sur l'image vide 1. **Dessiner** et **remplir** d'un dégradé ce fond2.



- **Faire glisser** sur la scène, depuis la bibliothèque, le graphique conque. Le **dupliquer**. **Obtenir** les tailles et les dispositions ci-dessus.