


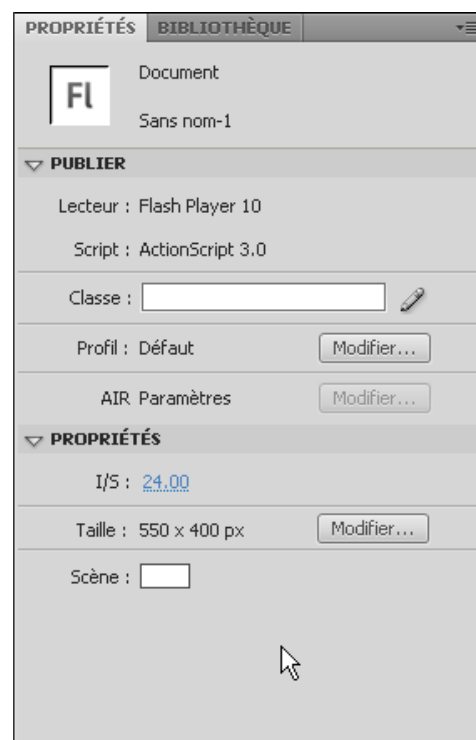
# TP1 : Tâtons le terrain

## 1 Première animation

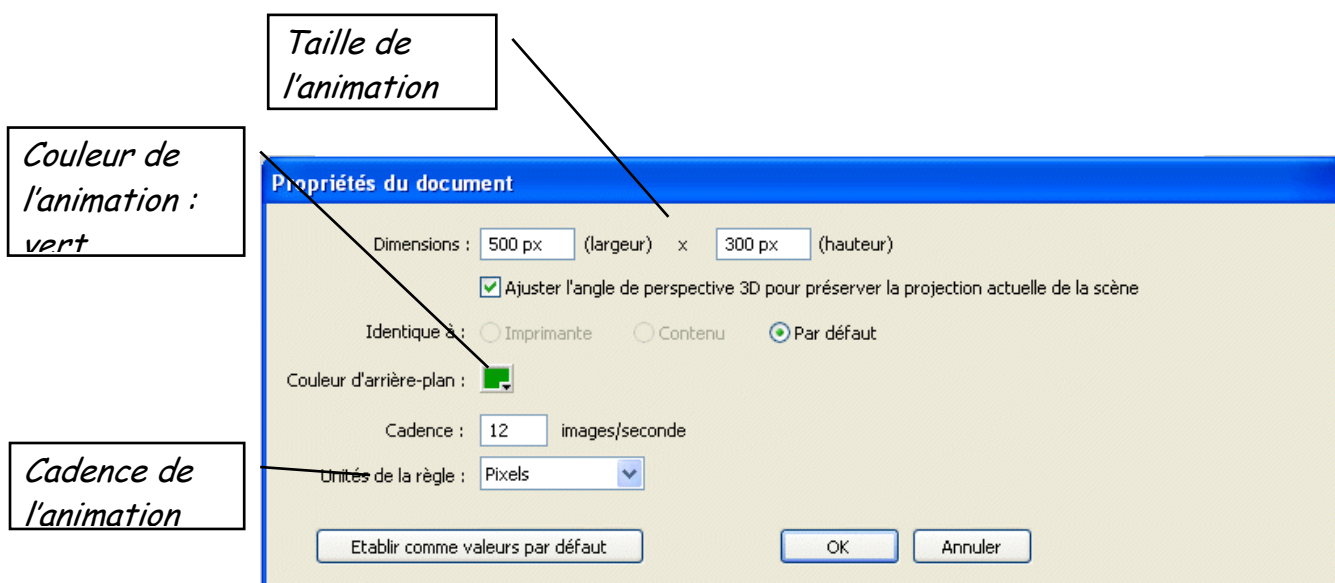
Avant de se lancer dans le dessin, il vaut mieux préparer le terrain, pardon l'animation.

### 1.1 Préparer le terrain

Ouvrez un nouveau document par l'icône  de la barre Principale, ou par **F**ichier\N**o**uveau, ou encore **CTRL+N** au clavier. Les propriétés de cette nouvelle animation sont visibles dans le panneau Propriétés, (à droite de l'écran si INDISPENSABLES) :



La taille de l'animation 550x400 pixels est la taille par défaut proposée par Flash. Pour modifier cette propriété, cliquez sur le bouton **Modifier ...** et dans la fenêtre qui s'ouvre, réglez les valeurs comme sur la copie d'écran suivante et validez.



La fenêtre de travail contient maintenant un rectangle vert au milieu d'un espace gris clair.

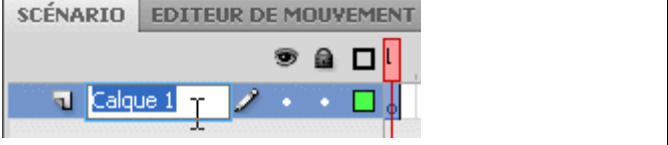
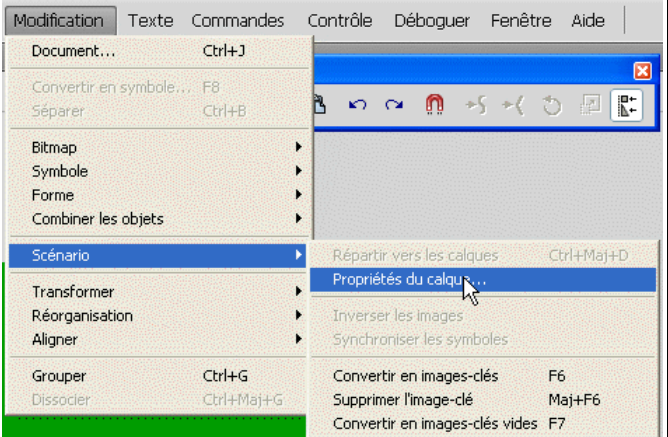

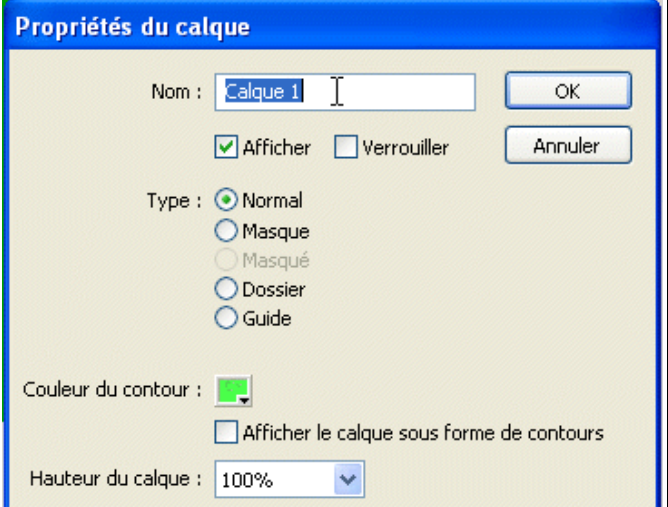
Refermer le panneau Propriétés (clic sur la barre de titre), vous voyez la totalité de votre animation. Dans le cas contraire dans le haut à droite de la fenêtre de travail, réglez l'affichage à "Afficher une image".

# TP1 : Tâtons le terrain

## 1.2 Un peu de sécurité

Le travail c'est bien, mais le conserver c'est la santé. Il faut enregistrer l'animation d'un clic sur l'icône idoine ou par le menu Fichier\Enregistrer (**CTRL+S**). Nommez votre fichier TP1 et enregistrez-le dans votre répertoire personnel.

## 1.3 Un peu d'ordre

<p>Le calque fourni avec l'animation s'appelle "Calque 1", ce nom peut être changé en double-cliquant sur ce nom changez pour "Fond".</p>	
<p>Le nom du calque peut aussi être changé par le menu <u>M</u>odification\Scénario\Propriétés du calque ...</p> <p>Au passage, pour la version Windows, il suffit de faire ALT+o+n+p pour obtenir la fenêtre des propriétés du calque. Les caractères soulignés du menu permettent, en combinaison avec la touche ALT de prendre des raccourcis.</p>	
<p>Changez le nom pour « Fond » Type de calque : « Normal » Les autres propriétés peuvent être modifiées à la volée grâce aux boutons bascules situés au dessus de la barre des calques</p> 	

Ce calque servira de fond ... C'est une bonne habitude à prendre, de se garder un calque vide, verrouillé même, dans lequel on peut placer le « décor » si celui-ci est fixe.

Ajoutez un calque à votre animation, calque normal et nommez le "Lignes".  
Le terrain est presque prêt, il va falloir passer au dessin ...  
La sauvegarde est aussi une bonne habitude ☺

# TP1 : Tâtons le terrain

## 2 Mes premières images

### 2.1 Un peu de craie

Dans l'image-clé 1 du calque "Lignes" (la seule disponible pour l'instant),

- Tracez un rectangle de 400x200 pixels, en trait continu blanc de 3 pixels d'épaisseur
- Centrer-le par rapport à la scène.

La case de cette image-clé est maintenant grisée, l'image-clé n'est plus vide. C'est un bon début !

Evidemment, vous avez réussi à tracer cet objet, aux bonnes dimensions et au bon endroit !

Pour le cas où :

<p>Avant de tracer, il faut d'abord régler les paramètres :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① trait : blanc</li> <li>② pas de remplissage</li> <li>③ épaisseur du trait : 3 pixels</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>① Position en X : 50 pixels</li> <li>② Position en Y : 50 pixels</li> </ul> <p>Il s'agit là, de la position du coin supérieur gauche du rectangle (référence)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>③ Largeur du rectangle : 400 pixels</li> <li>④ Hauteur du rectangle : 200 pixels</li> </ul>
<p>Pour le tracé</p>	<p>Pour la position :</p>

Toujours plus difficile :

- Tracez un premier rectangle avec les propriétés suivantes :
  - tracé blanc, trait continu de 3 pixels d'épaisseur, sans remplissage
  - taille : L = 66 et H = 132
  - centré verticalement dans la scène et avec X=50

## TP1 : Tâtons le terrain

- Tracez un second rectangle avec les propriétés suivantes :  
tracé blanc, trait continu de 3 pixels d'épaisseur, sans remplissage  
taille : L = 22 et H = 73  
centré verticalement dans la scène et avec X=50
- Tracez un troisième rectangle avec les propriétés suivantes :  
tracé blanc, trait continu de 3 pixels d'épaisseur, sans remplissage  
taille : L = 16 et H = 29  
centré verticalement dans la scène et avec X=34

Après les rectangles, passons aux cercles.

- Tracez un premier cercle avec les propriétés suivantes :  
tracé blanc, trait continu de 3 pixels d'épaisseur, sans remplissage  
taille : L = 73 et H = 73  
centré verticalement dans la scène et avec X=60
- Tracez un second cercle avec les propriétés suivantes :  
tracé blanc, trait continu de 3 pixels d'épaisseur, sans remplissage  
taille : L = 73 et H = 73  
centré verticalement et horizontalement dans la scène

Pour compléter le travail, la ligne médiane ...

- Tracez un trait vertical blanc, continu de 3 pixels d'épaisseur, de hauteur H = 200 et centré verticalement.

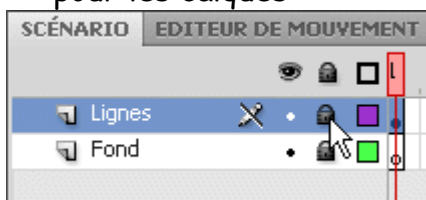
Un peu de ménage pour la finition ...

- Pour nettoyer le terrain ... de foot, supprimez les bouts de cercle dans la surface de réparation (le cercle est « cassé » par les autres tracés).

Et pour le côté droit du terrain le plus simple (et le plus rapide) :

- sélectionner la partie gauche, à la souris
- la dupliquer (CTRL+D ou Modifier\Dupliquer)
- puis dans le menu Modification\Transformer choisir Renverser horizontalement
- toujours avec la souris, déplacez les tracés pour les superposer à la partie droite.

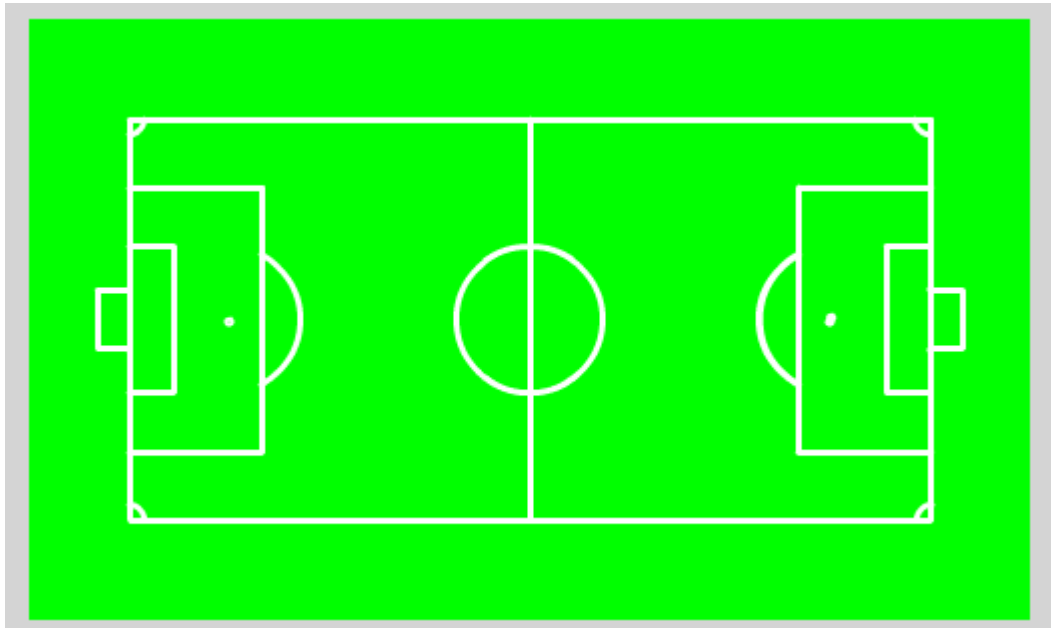
Le terrain est fin prêt, enregistrez votre travail et surtout première manie à prendre pour les calques :



**verrouiller le calque** plus de « mauvaises manip. » possibles.

## TP1 : Tâtons le terrain

Si tout va bien votre espace de travail doit contenir quelque chose qui ressemble à ça :



On peut remarquer que des éléments sont présents sur le terrain , mais vous pouvez les ajouter sans problème, vous êtes maintenant capables de dessiner des formes simples. Si ce n'est pas le cas, dans le répertoire du stage, vous pouvez récupérer le fichier **terrain0 fla**.

Il est grand temps de passer à des choses plus sérieuses ...