



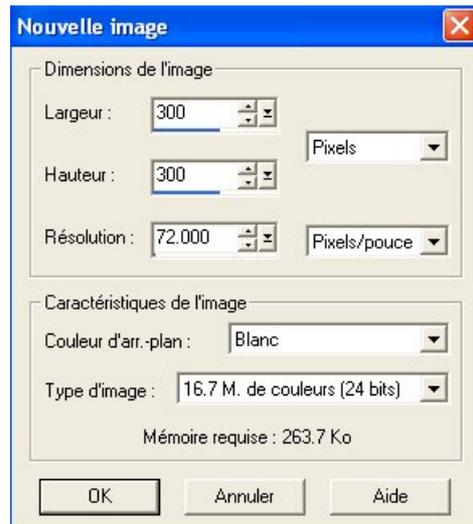
animation

publié le 18/10/2006

Descriptif :

Apprentissage d'un outil de création pour l'animation en 3ème d'insertion.

Dans le logiciel de retouche d'images, il s'agit de créer une série d'images, toutes identiques quant à la taille :



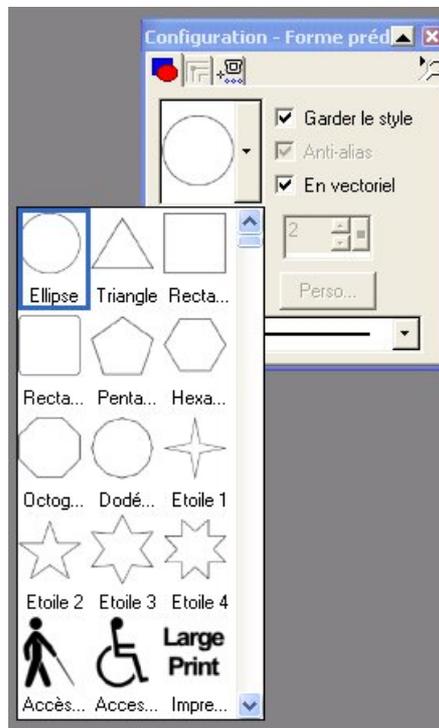
Cette première image est la base qui va servir à décliner les suivantes pour créer un mouvement :

- ▶ par un déplacement progressif,
- ▶ un changement d'échelle,
- ▶ de couleur,
- ▶ une rotation...

Outil proposé aux élèves pour ce premier travail : les formes prédéfinies.



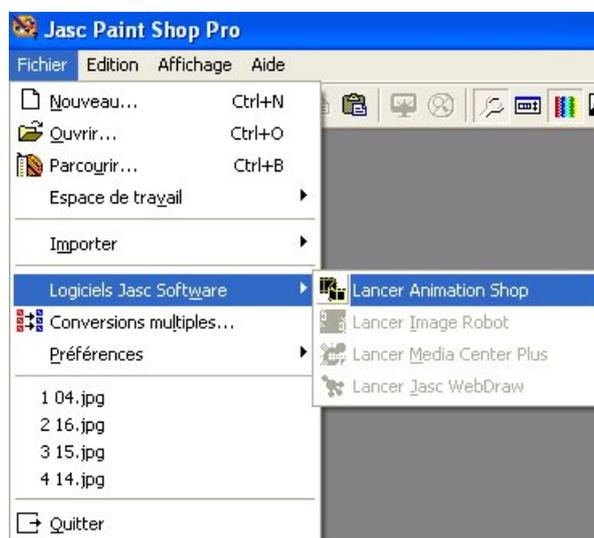
Cet outil donne accès à des formes vectorielles simples qui permettent de se concentrer sur le mouvement à impulser plutôt que sur la forme elle-même.



Une fois la série d'images créée, sous la forme 01, 02, 03,... dans un sous-dossier nominatif, enregistrées en JPEG pour des raisons de poids mais aussi d'affichage,



lancement du logiciel d'animation :



Puis dans Fichier, Assistant d'animation :



Celui-ci permet de paramétrer l'animation, dimensions, couleur du support, positionnement dans le cadre, durée d'affichage de chaque image.

Après lecture de l'animation, il est possible de régler les propriétés de l'image, de changer sa durée d'affichage, d'en rajouter, d'en enlever...

Portfolio



Académie
de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.