

LYCÉE CITE ENNOUR TATAOUINE

DEVOIR DE CONTROLE N° 1

Matière: **TIC**

Le: **Novembre 2011**

Niveau: **4 SI**

Enseignant : **Mlayhi Fateh**

EXERCICE 1 : [5 pts]

- a) Lancer le logiciel de création d'animations **Macromedia Flash**
- b) Créer un nouveau document Flash
- c) Enregistrer l'animation sous le nom : "**Animation fla**" dans le dossier « **C:\BAC 2012** »
- d) Changer les propriétés du document :
 - **Taille**: 300 x 200 pixels
 - **Arrière plan** : bleu ciel (#33CCFF).
 - **Cadence** : 20 i/s.
- e) *Créer un calque appelé « **arrière plan** » qui va contenir un rectangle jaune qui va se transformer en une ligne puis un cercle*
- f) *Créer un calque appelé « **texte** » qui va contenir un texte animée de l'image initiale jusqu' à l'image finale représente ton équipe préfère.*
- g) *Publier le travail réalisé sous les formats suivants : Flash (.swf) et HTML*

Grille d'évaluation :

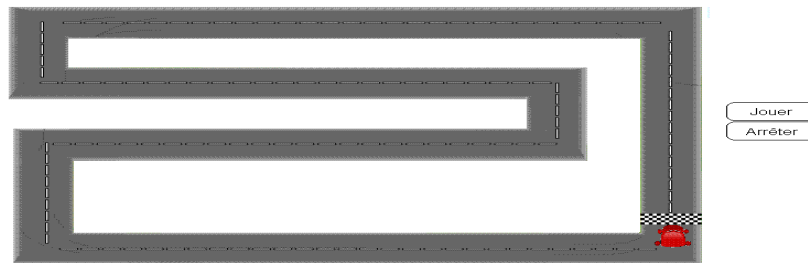
a	b	c	d	e	f	g	Totale
0.5	0.5	0.5	0.5	1	1	1	5

EXERCICE 2 : [15 pts]

On se propose de réaliser une animation qui illustre une course de deux voitures. On va appliquer une animation image par image sur la première voiture et une interpolation de mouvement avec guide sur la deuxième voiture.

Tous les fichiers images nécessaires se trouvent dans le dossier « C:\images »

- Lancer le logiciel de création d'animations **Macromedia Flash**
- Créer un nouveau document Flash.
- Enregistrer l'animation sous le nom : "**formula1.fla** " dans le dossier « **C:\BAC2012** »
- Changer les propriétés du document :
 - Taille** : 640×480 pixels
 - Arrière plan** : bleu ciel (#33CCFF).
 - Cadence**: 15 i/s.



- Créer un calque appelé « **arrière plan** » qui va contenir une image importée de C:\images de la piste.
- Créer un calque appelé « **voiture1** » qui va contenir une image importée de C:\images d'une voiture animée image par image de la position initiale jusqu' à la position finale
- Créer un calque appelé « **voiture2** » qui va contenir une image importée de C:\images d'une voiture animée par une interpolation de mouvement de la position initiale jusqu' à la position finale. *La voiture* sera guidée par le calque « **trajectoire** ». (Remarque voir la suite)
- Créer un calque **guide** appelé « **trajectoire** » qui va contenir la trajectoire de la voiture2.
- Créer un calque appelé « **bouton** » qui va contenir trois boutons : Jouer – Arrêter
- Ajouter les scripts nécessaires pour que les boutons fassent les actions nécessaires.
- Ajouter les scripts nécessaires au début et la fin de l'animation pour qu'on puisse contrôler l'animation.
- Publier le travail réalisé sous les formats suivants : Flash (.swf) et HTML

Grille d'évaluation :

a	b	C	d	e	f	g	h	i	j	k	l	Totale
0.5	0.5	1	2	1	1.5	1.5	1	1	2	2	1	15