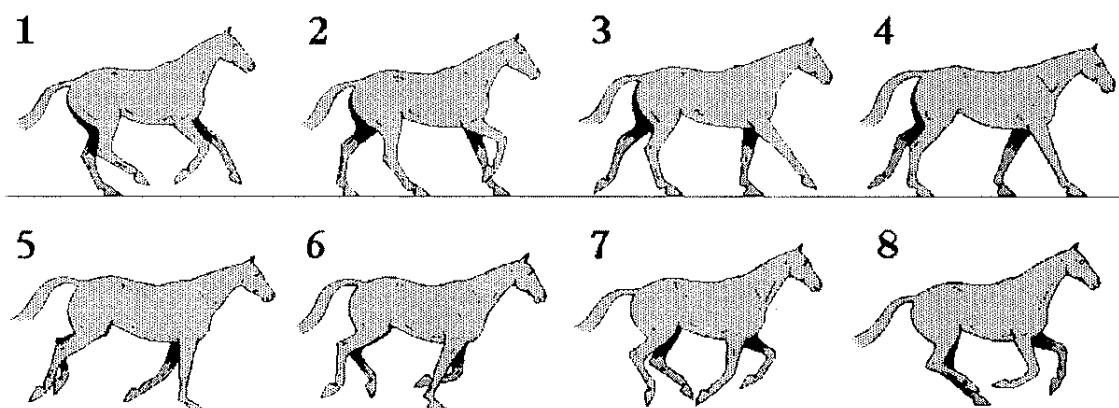


smaky info

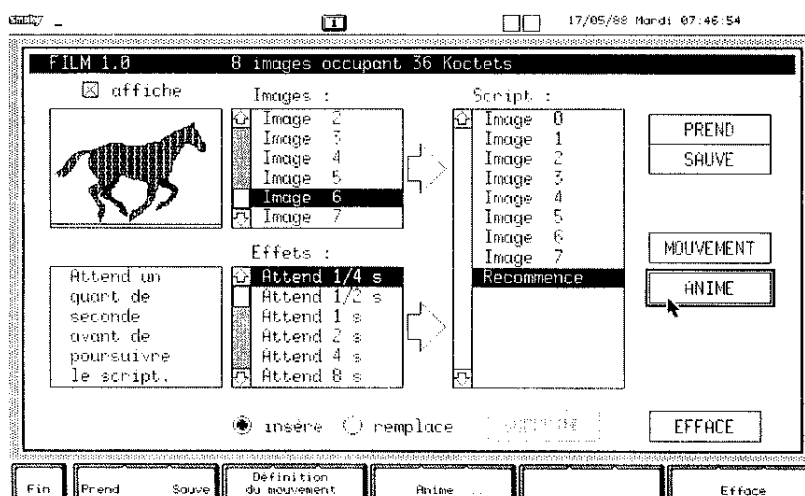
Animations avec FILM

Le logiciel FILM permet de réaliser de **courtes animations cycliques** sur l'écran du SMAKY. Une animation est constituée de **plusieurs images affichées rapidement** les unes après les autres, dans un ordre déterminé. Les images peuvent être réalisées avec DESSIN4, PLAN, BASIC, GRAPHE, ou même digitalisées avec SCANNER.

L'exemple ci-dessous montre huit images qui décomposent les mouvements d'un **cheval au galop** :



Avec FILM, ces huit images permettront de simuler le galop du cheval sur l'écran du SMAKY. De plus, en déplaçant progressivement les images de gauche à droite, on donnera l'illusion que le cheval avance !



Un film est constitué d'**images**, mais aussi d'**effets** (attentes et transitions). Les images et les effets sont consignés dans un **script**, qui détermine l'ordre d'exécution.

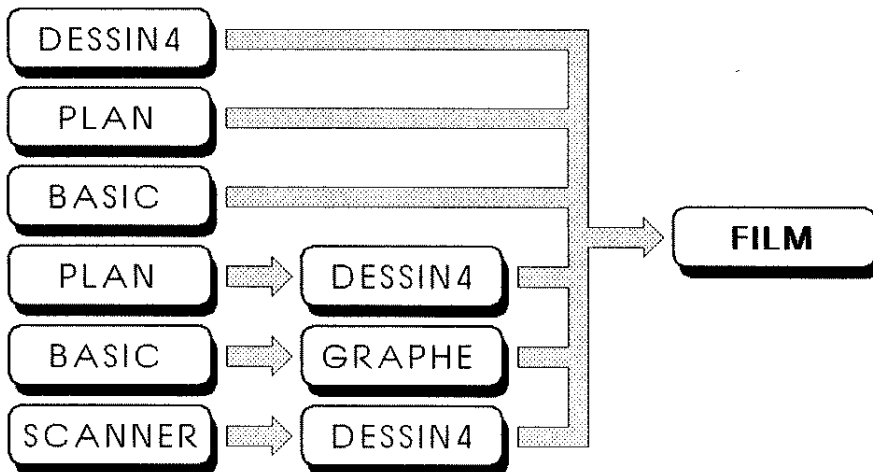
Par exemple, avec quatre images, on peut imaginer les **scripts** suivants:

Image 1	Image 1	Image 1
Image 2	Image 2	Image 2
Image 3	Image 3	Image 3
Image 4	Image 4	Attend 1 s
Recommence	Image 3	Image 3
	Image 2	Image 2
	Recommence	Image 1
		Attend 1 s
		Recommence

On constate qu'un script est toujours terminé par *Recommence*, car les films sont cycliques.

Pour **réaliser un film**, il faut procéder comme suit :

- 1) **Créer les images**, avec DESSIN4, PLAN, BASIC, GRAPHE, SCANNER, etc. Toutes les images doivent avoir le même nom, suivi d'un numéro de deux chiffres. Par exemple: ESSAI01, ESSAI02 et ESSAI03. De plus, **toutes les images doivent avoir exactement les mêmes dimensions**.



- 2) **Exécuter FILM**, puis activer la fonction **PREND**. Donner le nom (ESSAI dans notre exemple) avec l'option **fichiers *nn.IMAGE** :

- 3) **Construire le script**, à l'aide de la liste des images et éventuellement de la liste des effets. Un *clic* de la souris dans l'ascenseur déplace simplement la liste. Un *clic* dans la liste insère l'image ou l'effet dans le script. Un *clic* dans la première case de la liste des images (intitulée **Tout ...**) a pour effet d'insérer rapidement toutes les images dans le script.
- 4) Lorsque le script est terminé, actionner **ANIME** pour observer le résultat.
- 5) Quand le film est terminé, vous pouvez le **sauver sur disque** avec **SAUVE**. Dans notre exemple, un fichier ESSAI.FILM sera créé sur disque.

affiche

L'image sélectionnée dans la liste est affichée, après **réduction**, dans le rectangle à gauche de la liste.

insère

Lors d'un *clic* dans une liste, l'image ou l'effet est inséré **avant** la case sélectionnée dans le script.

remplace

Lors d'un *clic* dans une liste, l'image ou l'effet remplace la case sélectionnée dans le script.
Remarque: ceci n'est pas valable pour l'opération *Recommence* dans le script.

SUPPRIME

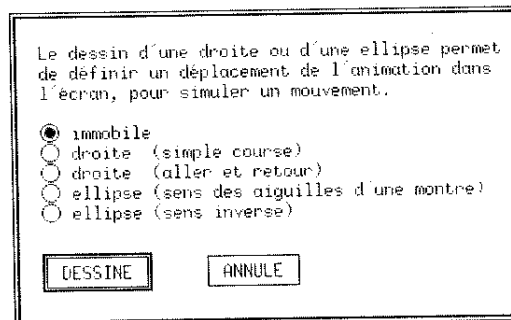
Supprime la case sélectionnée dans le script. Il n'est pas possible de supprimer l'opération *Recommence* !

EFFACE

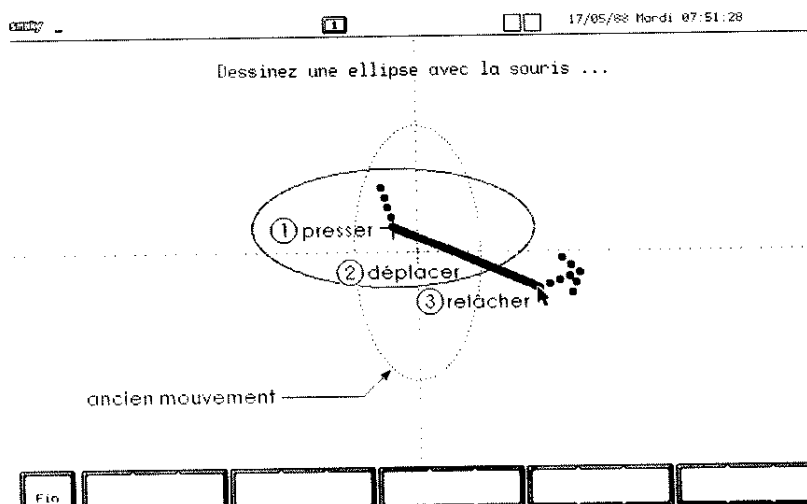
Efface le script, qui ne contiendra plus que l'opération *Recommence*. Les images et le mouvement sont conservés.

MOUVEMENT

Définition du mouvement appliqué a la succession d'images. Ceci permet, par exemple, de donner l'illusion qu'un cheval avance :



Après avoir cliqué dans **DESSINE**, vous pouvez dessiner une droite ou une ellipse, comme dans DESSIN4 ou PLAN, c'est-à-dire en maintenant pressé le bouton de la souris :



Avec l'effet **transition**, le logiciel FILM calcule de 1 à 31 images intermédiaires, pour passer progressivement de l'image placée avant l'effet à celle placée après.

Lors du sauvetage, l'option **sauve les images de transition** permet de sauver ou non les images générées automatiquement par les effets de **transitions**. Si la petite croix est enlevée, le fichier .FILM sera plus court, mais il faudra recalculer toutes les images intermédiaires avant chaque visualisation du film.

Voici trois exemples de **sept transitions** calculées entre l'image du haut et celle du bas :

