

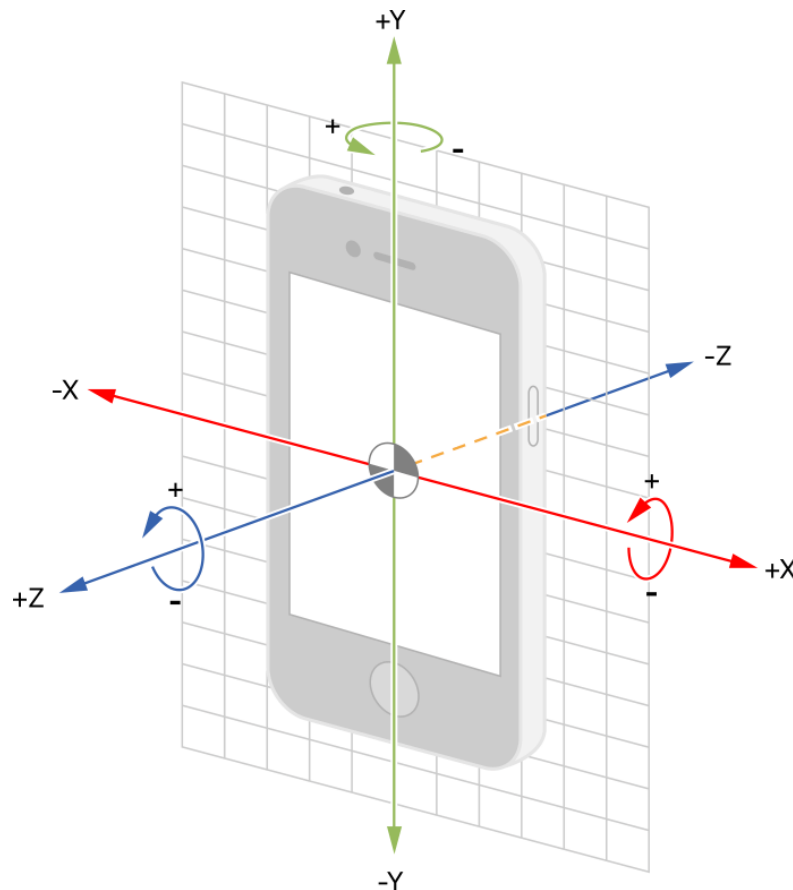
Viv – Créer des animations

Dans Viv, vous disposez de 16 animations prêtes à donner vie à vos dessins, et vous pouvez créer 4 animations supplémentaires.

Pour créer vos animations dans Viv, quelques notions vous aideront :

1. Axes

Votre dessin sur papier deviendra réalité en trois dimensions. Pour déplacer votre dessin nous utiliserons trois axes (x, y, z), voyez ce que cela représente sur cette figure :

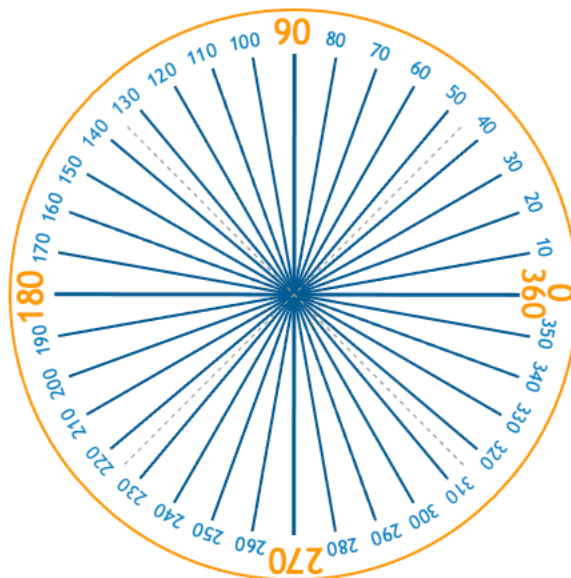


Vous pouvez ainsi déplacer votre dessin vers la gauche ou la droite (axe des x), vers le haut ou vers le bas (axe des y) et vers l'avant ou vers l'arrière (axe z). Le déplacement sera précisé en mètres. A titre d'exemple, déplacer votre dessin de 10 centimètres sera précisé comme suit :

- x : -0,10 (à gauche)
- x : 0,10 (à droite)
- y : -0,10 (en baisse)
- y : 0,10 (en haut)
- z : -0,10 (à l'envers)
- z : 0,10 (vers l'avant)

2. Angles

En plus de déplacer votre dessin sur les trois axes (x, y, z) vous pouvez le faire pivoter sur ces axes. La rotation sera spécifiée en degrés comme indiqué sur la figure :



Donc x:180 signifie un demi-tour du dessin sur l'axe x, z:-90 un quart de tour en arrière sur l'axe z.

3. Actions

Nous appellerons chaque partie de l'animation une Action. Et les Actions disponibles sont :

- Déplacer
- Rotation
- Disparaître
- Apparaître
- Attendez
- Échelle
- Opacité
- LireDuSon
- Répéter
- RépéterPourToujours
- Séquence
- Parallèle

Pour les 7 premières actions, nous devons spécifier une durée (en secondes). Donc durée:4 signifie que l'action durera 4 secondes.




Dans l'élément suivant, nous verrons toutes les commandes d'animations.

4. Commandes

Action 01 = Déplacer x: 02 y: 03 z: 04 durée: 05
Action _____ = Rotation x: 06 y: 07 z: 08 durée: _____
Action _____ = Disparaître durée: _____
Action _____ = Apparaître durée: _____
Action _____ = Attendez durée: _____
Action _____ = Échelle au: 09 durée: _____
Action _____ = Opacité au: _____ durée: 10
Action _____ = LireDuSon nombre: 11
Action _____ = Séquence actions: 01, _____, ...
Action _____ = Parallèle actions: 01, _____, ...
Action _____ = Répéter action: 01 compter: 12
Action _____ = RépéterPourToujours action: 01
Bulle 14 = Remplir texte: 15 | _____ | _____ | _____ | _____
Mouvement 14 = Limites ga: 16 dr: 16 ha: 16 ba: 16
ModeDeTemps 01 = 13
Définir 01 = 14

- 01 Nom de l'action, n'utilisez pas d'espaces, d'égaux, de virgules et de deux-points
- 02 Valeur en mètres pour se déplacer sur l'axe x
- 03 Valeur en mètres pour se déplacer sur l'axe y
- 04 Valeur en mètres pour se déplacer sur l'axe z
- 05 Durée de l'action en secondes
- 06 Angle, en degrés, pour la rotation sur l'axe x
- 07 Angle, en degrés, pour la rotation sur l'axe y
- 08 Angle, en degrés, pour la rotation sur l'axe z
- 09 Facteur pour mettre à l'échelle la taille du design
- 10 Niveau d'opacité (0-invisible à 1-visible)
- 11 Numéro de 1 à 6 pour déterminer l'audio à lire
- 12 Nombre de fois que l'action sera répétée
- 13 Choisissez entre Linéaire, RapideLent, LentRapide et LentRapideLent
- 14 Numéros 1 à 4 de l'animation
- 15 Texte, jusqu'à 5 phrases (+/- 20 caractères maximum) séparées par |
- 16 Limites en pourcentage de mouvement (gauche, droite, haut, bas)

5. Où définir

Sur Viv, appuyez sur le bouton  et puis le rabat . Entrez les commandes d'animation et pour enregistrer, appuyez sur le bouton .

6. Exemples

* Bulle de texte *

Action le = Déplacer x:0,1 durée:1

Action fi = Échelle au:1,1 durée:1

Action fo = Échelle au:1 durée:0,5

Action fs = Séquence actions:fi,fo

Action fa = Répéter action:fs compter:3

Action sc = Échelle au:1,5 durée:0,5

Action sq = Séquence actions:le,fa,sc

Définir sq = 1

Bulle 1 = Remplir texte:On m'a demandé si j'étais un dessin|J'ai répondu, je l'étais vraiment|Mais maintenant je bouge, je parle et je chante|Donc je ne suis pas qu'un dessin|Merci à VIV

* Sauter, gonfler et tourner *

Action u1 = Déplacer y:0,1 durée:0,6

Action d1 = Déplacer y:-0,01 durée:0,2

Action u2 = Déplacer y:0,01 durée:0,2

Action d2 = Déplacer y:-0,1 durée:0,2

Action f1 = Échelle au:1,1 durée:1

Action f2 = Échelle au:1 durée:0,5

Action s1 = Séquence actions:f1,f2

Action t1 = Répéter s1 compter:3

Action r1 = Rotation x:-90 durée:0,2

Action r2 = Rotation z:360 durée:2

Action m1 = Déplacer x:0,2 durée:2

Action p1 = Parallèle actions:r2,m1
ModeDeTemps d1 = RapideLent
ModeDeTemps u2 = LentRapide
ModeDeTemps d2 = RapideLent
Action s2 = Séquence actions:u1, d1,t1,u2,d2,r1,p1
Définir s2 = 2

* Faire pivoter et déplacer *

Action rt1 = Rotación y:360 durée:1,6
Action mv1 = Déplacer x:0,12 durée:1,6
Action pl1 = Parallèle actions:rt1,mv1
Action rt2 = Rotation y:-360 durée:1,6
Action mv2 = Déplacer x:-0,12 durée:1,6
Action pl2 = Parallèle actions:rt2,mv2
Action sq1 = Séquence actions:pl1,pl2,pl2,pl1
Action rf1 = RépéterPourToujours acción:sq1
Définir rf1 = 3

* Sauter et bouger *

Action up = Déplacer y:0,1 durée:2
Action dn = Déplacer y:-0,1 durée:1,5
Action wait = Attendez durée:1
Action seq = Séquence actions:up,dn,wait
Action mv = Déplacer x:0,2 durée:4,5
Action mr = Déplacer x:-0,2 durée:4,5
Action par1 = Parallèle actions:seq,mv
Action par2 = Parallèle actions:seq,mr
Action seq2 = Séquence actions:par1,par2
Action rf = RépéterPourToujours action:seq2
Définir rf = 4