

Manuel

easy Animation 3

Contenu

1 **Système, installation, lancer le logiciel**

- 1-1 Système
- 1-2 Installation
- 1-3 Démarrer le logiciel
- 1-4 De-Installation

2 **Les Fonctions du logiciel**

- 2-1 L'écran
- 2-2 Les sports
- 2-3 Les terrains
- 2-4 Les joueurs / Tools
- 2-5 Créer une animation
- 2-6 Garder et exporter
- 2-7 Changer

3 **La fonction marquer**



© Tous les droits: easy Sports-Software C.B., Espagne
<http://www.easy-sports-software.com>

1

Systeme, Installation, Démarrer le logiciel

1-1 Système

Vous necesitez:

- ✓ Ordinateur **Windows** avec WINDOWS 7, VISTA ou XP.



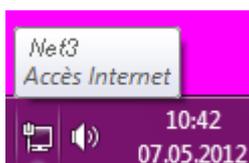
- ✓ Le **Control-Center**. Si vous n'avez pas installé le Control-Center, l'installez maintenant.



[Manuel du Control-Center](#)

[Download Control-CENTER](#)

- ✓ **Accès Internet** durant l'installation:



1-2 Installation

1 – Démarrez le Control-Center:



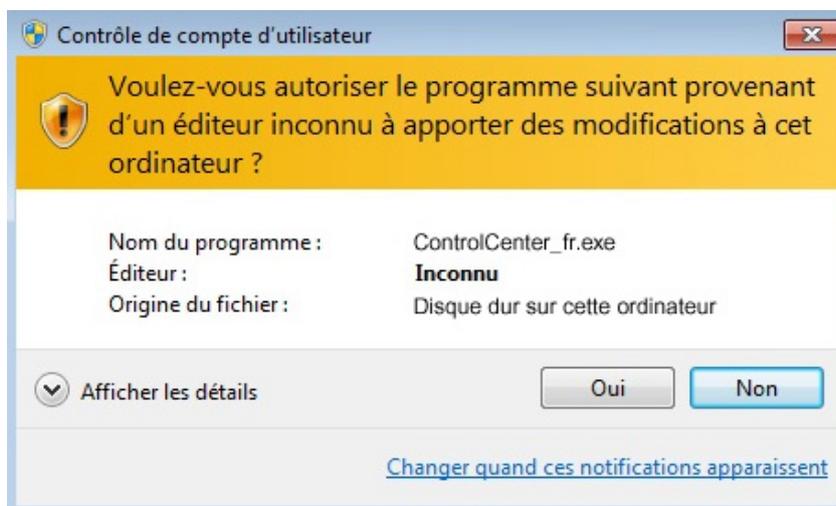
2 – Si vous avez acheté une licence d'easy Animation 3.0 besitzen, le bouton easy Animation, Version 3.0 es bleu. Cliquez sur le bouton.



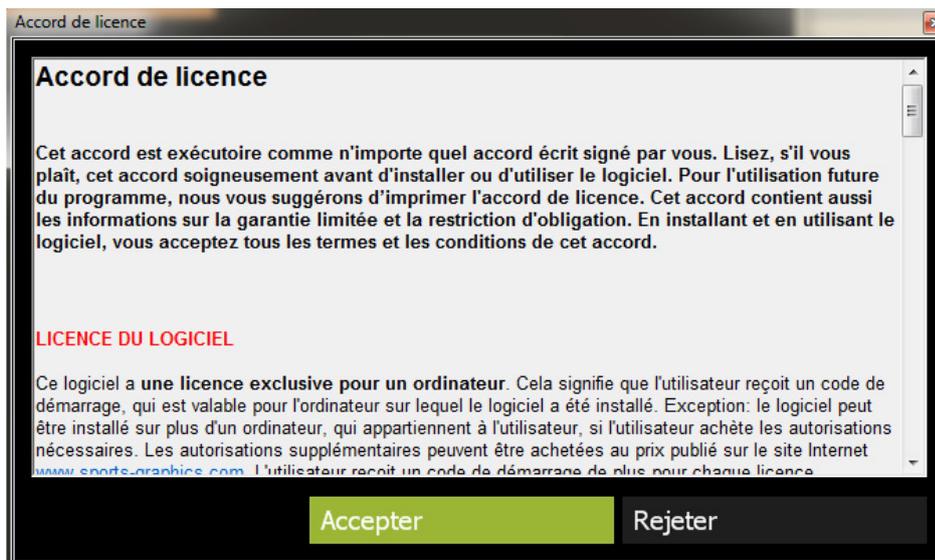
Cliquez sur „Démarrer“.



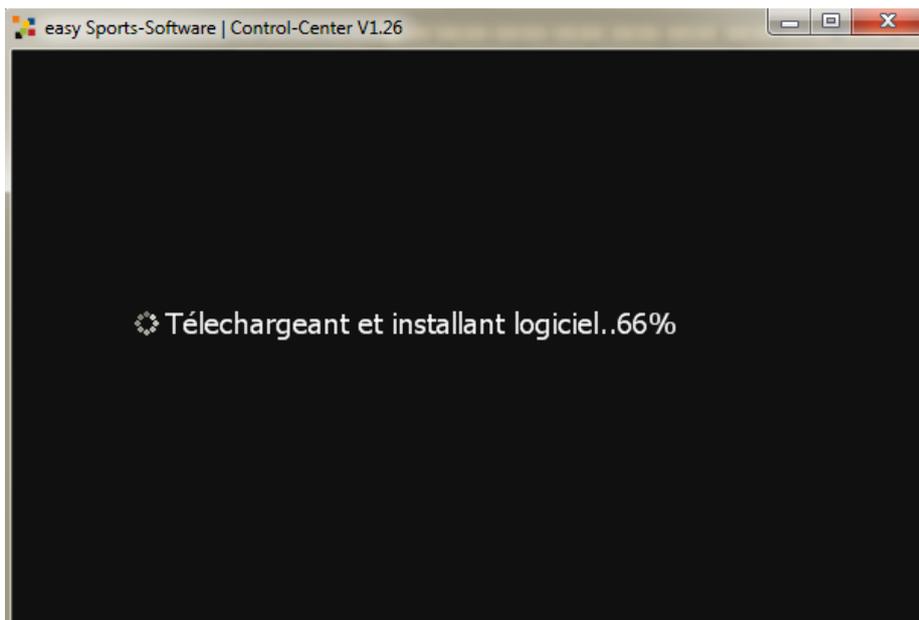
3 – Cliquez OUI pour installer le logiciel.



4 – Acceptez l'accord de license.



5 – Espérez, s'il-vous plaît.



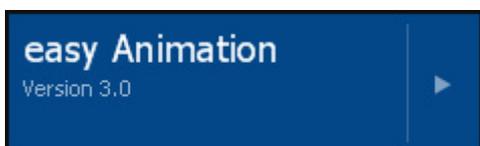
6 – Le logiciel démarre automatiquement quand l'installation est complète.

1-3 Démarrer le logiciel

1 – Doublecliquez sur cet icône.



2 – Cliquez sur la flèche petite:

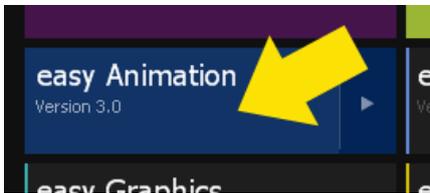


1-4 De-Installation

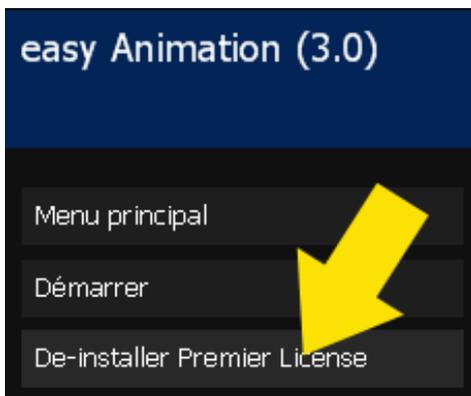
1 – Doublecliquez sur cet icône.



2 – Cliquez sur ce bouton:



3 – Im Info-Fenster von easy Animation 3.0 klicken Sie auf „Vollversion deinstallieren“.



2

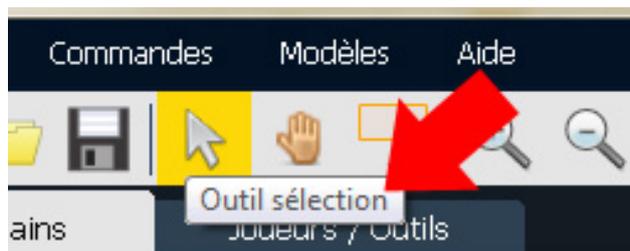
Les fonctions du logiciel

2-1 L'écran

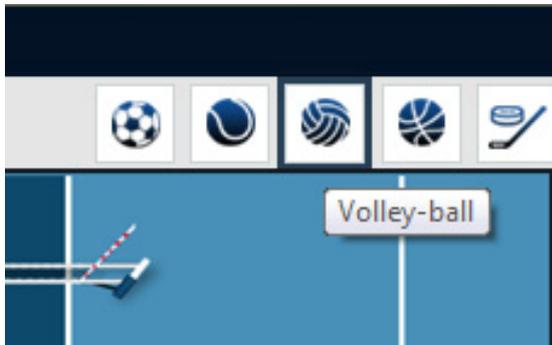


Tuyaus

Agitez la souris sur un bouton:

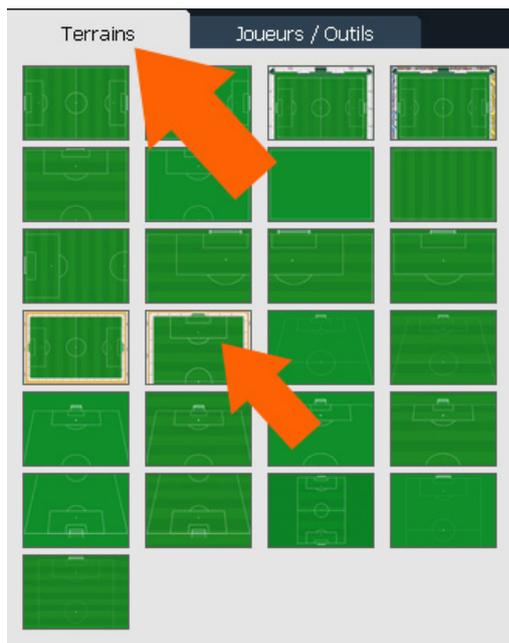


2-2 Les sports



easy Animation contient des terrains et des outils pour **6 sports**. Football, Handball, Volleyball, Basketball, Hockey et Hockey sur glace.

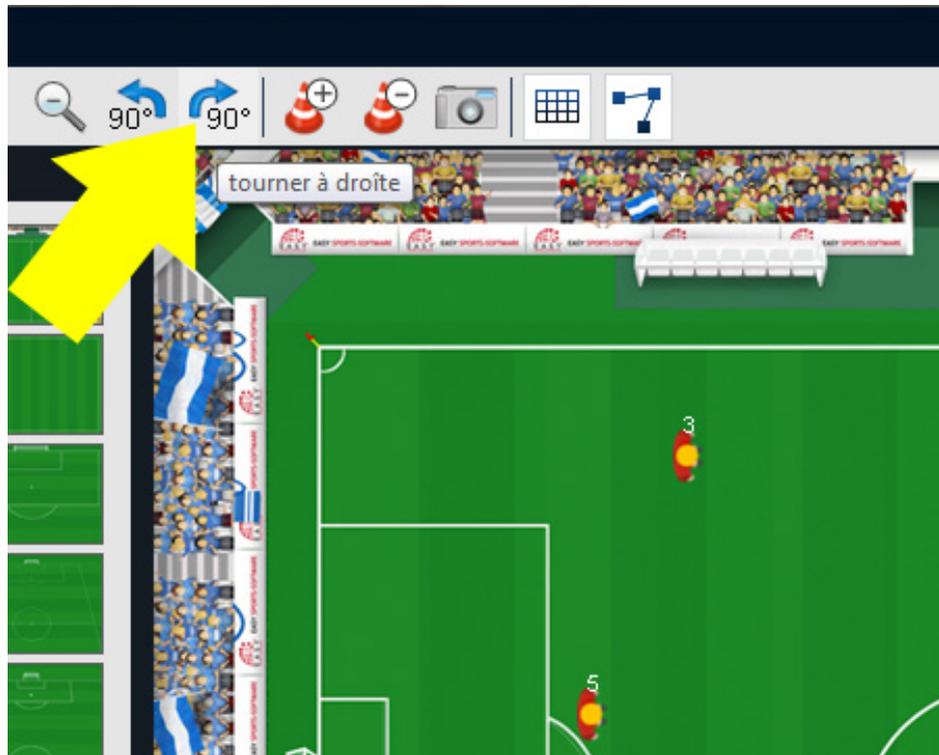
2-3 Terrains



Cliquez sur „Terrains“ et sélectionnez un terrain avec un clic sur le terrain désiré.

Tourner un terrain

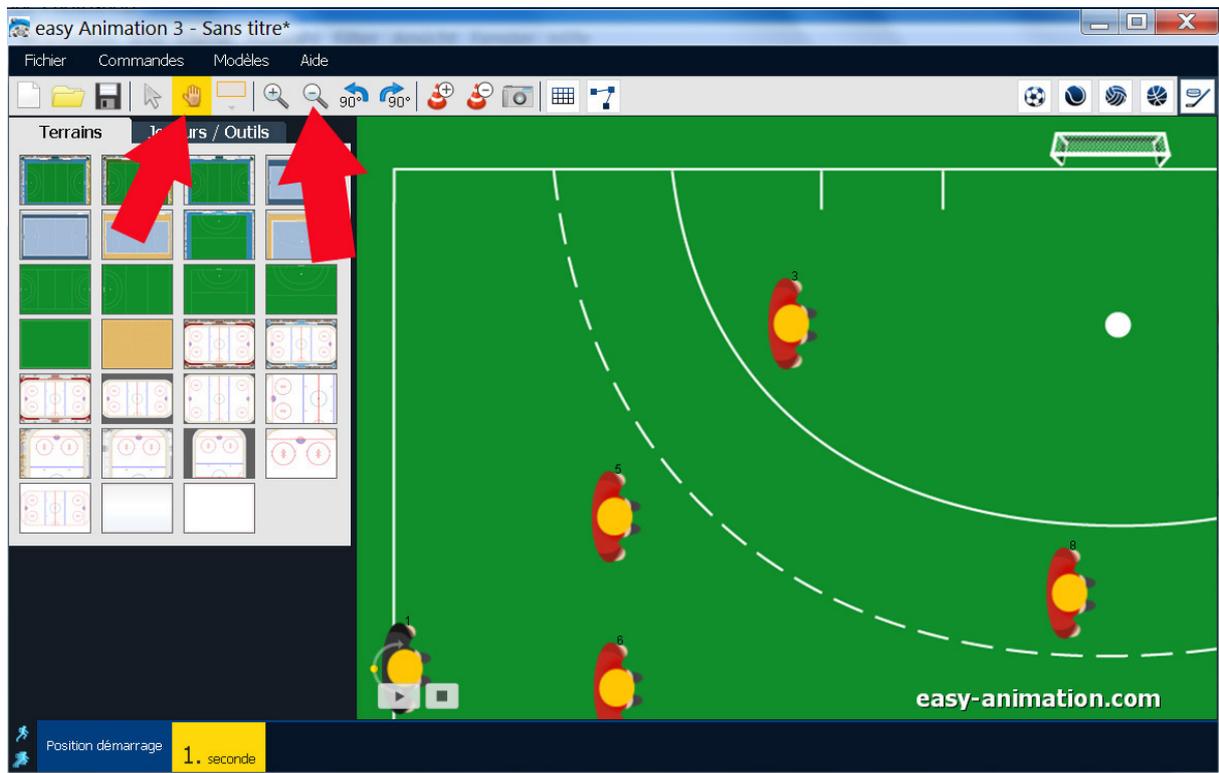
Vous pouvez tourner un terrain en pas de 90° à droite ou à gauche et regardez la situation sur le terrain des directions différents :



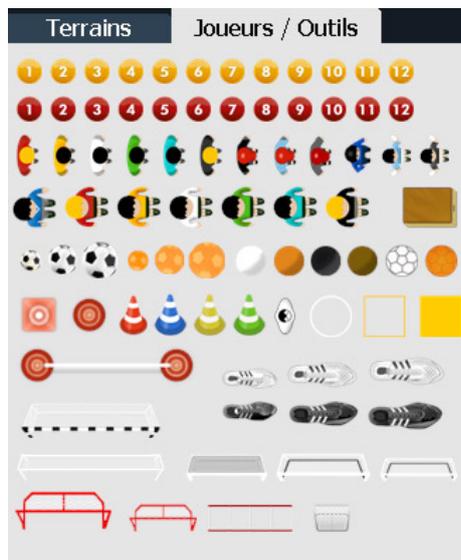
Terrain de foot tourné par 90°

Extrait d'un terrain

Sélectionnez un extrait d'un terrain désiré avec les loupes et la main.



2-4 Joueurs / Outils



Tirez le joueur ou l'outil désiré sur le terrain avec le bouton gauche de votre souris pressé.

Sélectionner



Sélectionner **un joueur /un outil single**: Cliquez avec la souris sur le joueur / l'outil.

Sélectionner **un groupe** des joueurs / outils: Agitez la souris avec le bouton gauche de votre souris pressé sur le joueurs / outils.



Déplacer un joueur / outil



Cliquez sur le joueur / l'outil et le déplacez avec le bouton gauche de votre souris pressé.

Effacer un joueur / outil

Possibilité 1: Sélectionnez le joueur / l'outil et pressez ce bouton.



Possibilité 2: Sélectionnez le joueur / l'outil et pressez le bouton droite de la souris. Dans le menu sélectionnez „Effacer“.



Possibilité 2: Sélectionnez le joueur / l'outil et sélectionnez dans le menu-Menü COMMANDES „Effacer“.

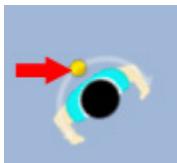


Le Cadre

A positioner des joueurs ou des outils exactement, activez le cadre.



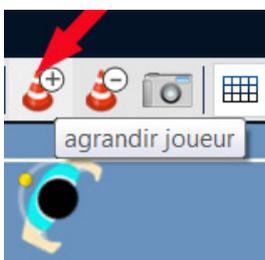
Tourner un joueur



Sélectionnez le joueur et le tourez au tour du point jaune

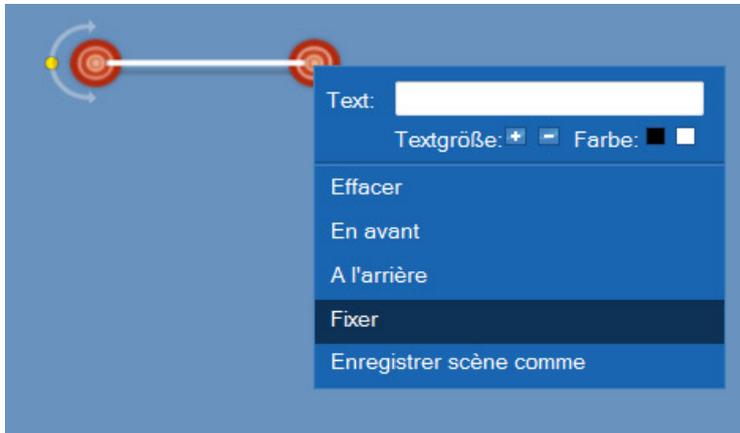
Agrandir un joueur / outil

Sélectionnez le joueur / l'outil et cliquez sur le bouton „agrandir joueur“.



Fixer un joueur / outil

Possibilité 1: Sélectionnez le joueur / l'outil, cliquez sur le bouton droite de la souris et sélectionnez / „Fixer“.



Possibilité 2: Sélectionnez le joueur / l'outil et cliquez „Fixer“ dans le menu COMMANDES.



Joueur / outil en avant / a l'arrière

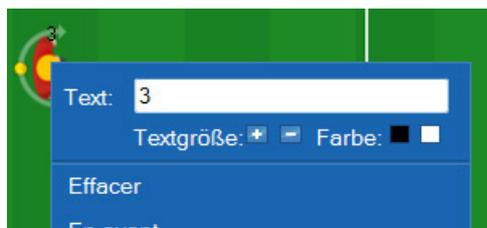
Possibilité 1: Sélectionnez le joueur / l'outil, cliquez sur le bouton droite de la souris et sélectionnez „En avant“ ou „A l'arrière“.



Possibilité 2: Sélectionnez le joueur / l'outil et cliquez „En avant“ ou „A l'arrière“ dans le menu COMMANDES.



Texte



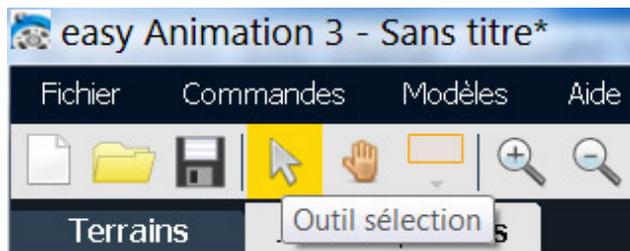
Sélectionnez le joueur / l'outil, cliquez sur le bouton droite de la souris.

Sous le champ de texte vous pouvez agrandir, diminuer et colorier le texte.

Problèmes

Je ne peux pas sélectionner un joueur / outil!

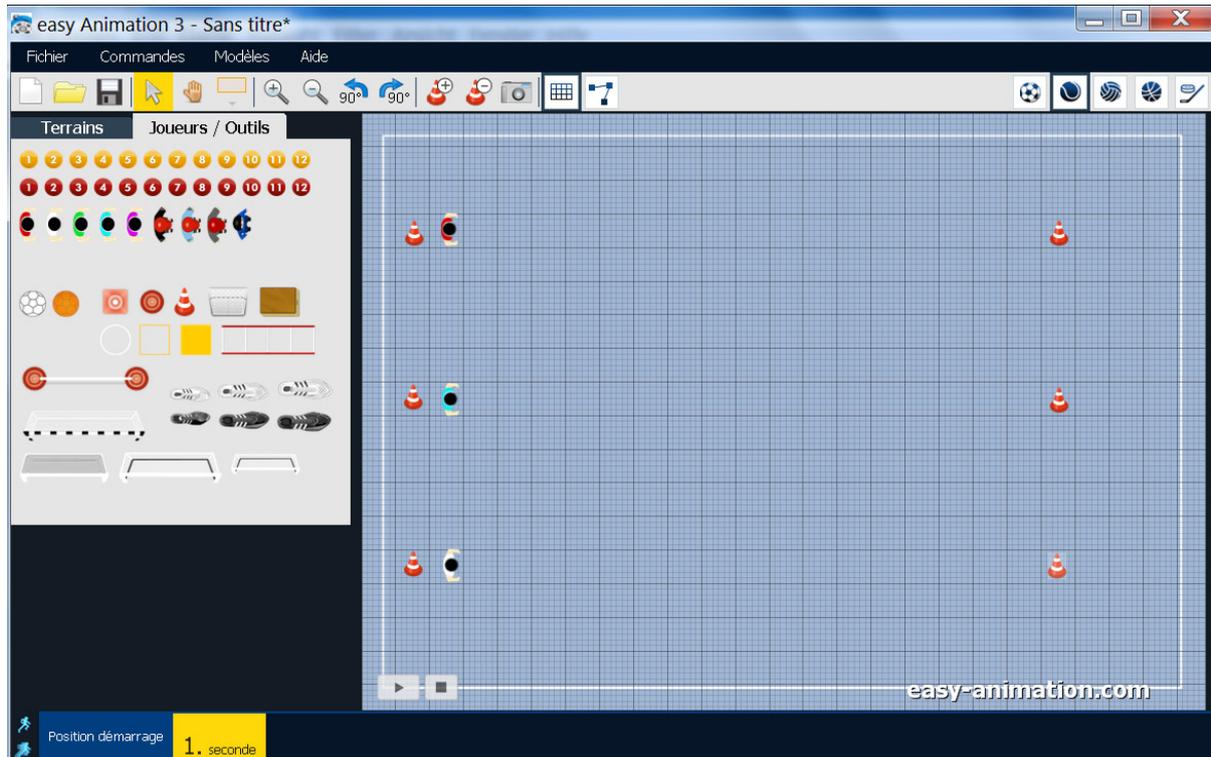
Cliquez sur le bouton „Outil sélection“ d’avant.



2-5 Créer une animation

Position démarrage

Imaginez la situation sur le terrain dans le premier moment. C'est la position démarrage.

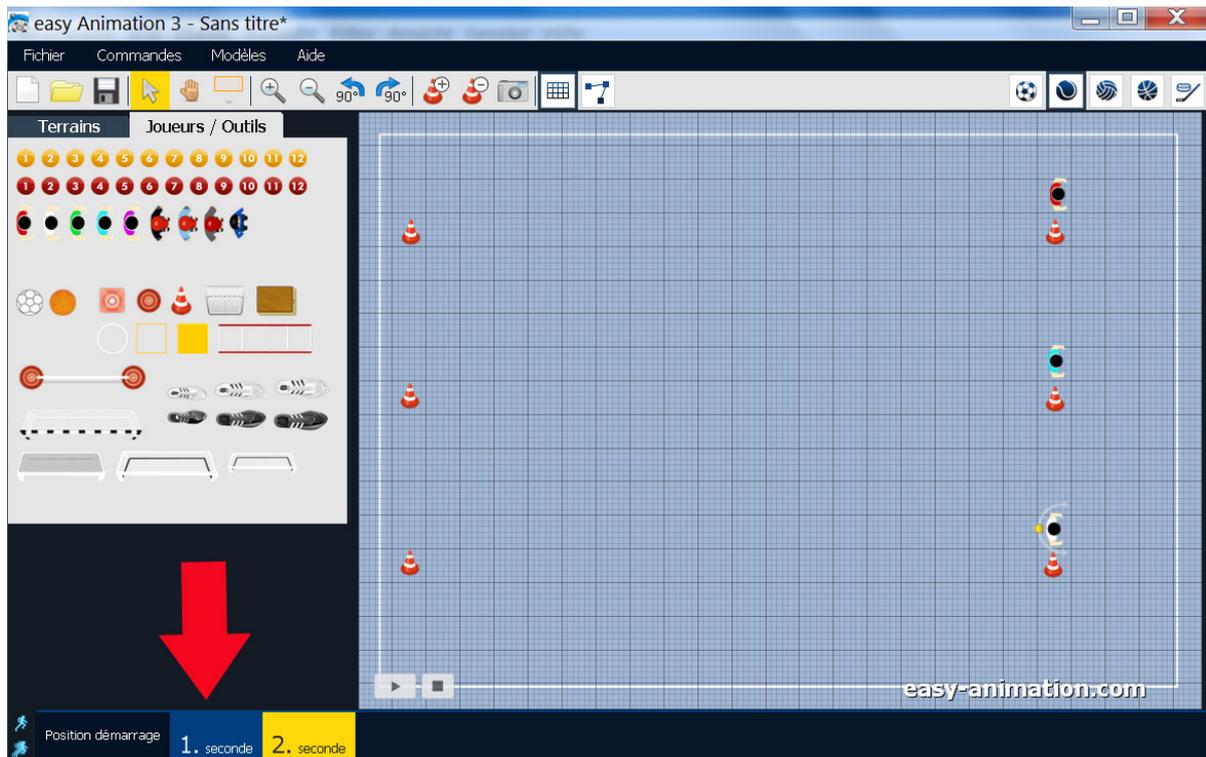


Où sont les joueurs après 1 seconde?

Vous avez fini la position démarrage? Cliquez sur le bouton jaune dans la barre du temps.

Vous avez ajouté une seconde.

Imaginez: Où sont les joueurs et le ballon après 1 seconde? Les y tirez. Dans l'exemple ils ont arrivé aux cônes à droite du terrain.

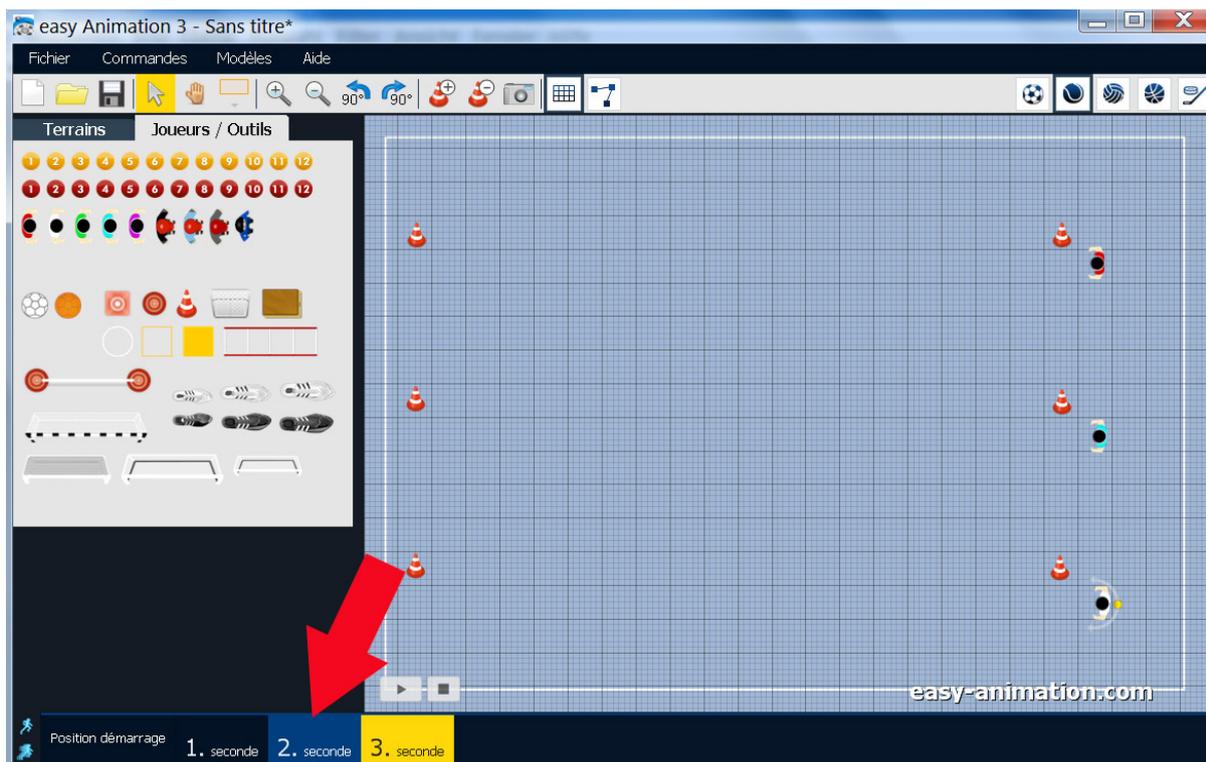


Où sont les joueurs après la deuxième seconde?

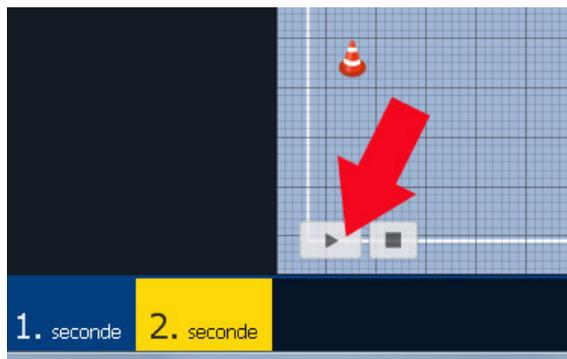
De nouveau cliquez sur le bouton jaune dans la barre du temps a ajouter la deuxième seconde. Tirez les joueurs et le ballon aux positions.

Le principe est toujours: Vous cliquez sur le bouton jaune dans la barre du temps, tirez les joueurs et les outils à la position, qu'ils ont au fin de la seconde – cliquez de nouveau sur le bouton jaune, tirez les joueurs

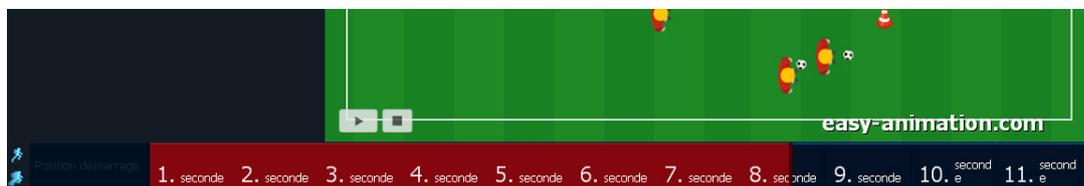
...



Démarrer l'animation



La barre du temps quand vous avez démarré l'animation



Agitez la barre du temps avec la souris

Regardez une animation si vite comme vous voulez: Cliquez avec la souris sur une seconde et agitez la souris avec le bouton gauche pressé sur la barre du temps.

Quand la barre du temps est plus large que l'écran

Agitez la souris sur le premier ou le dernier bouton de la barre du temps et la barre du temps s'agitera automatiquement et vous voyez les secondes cachées.

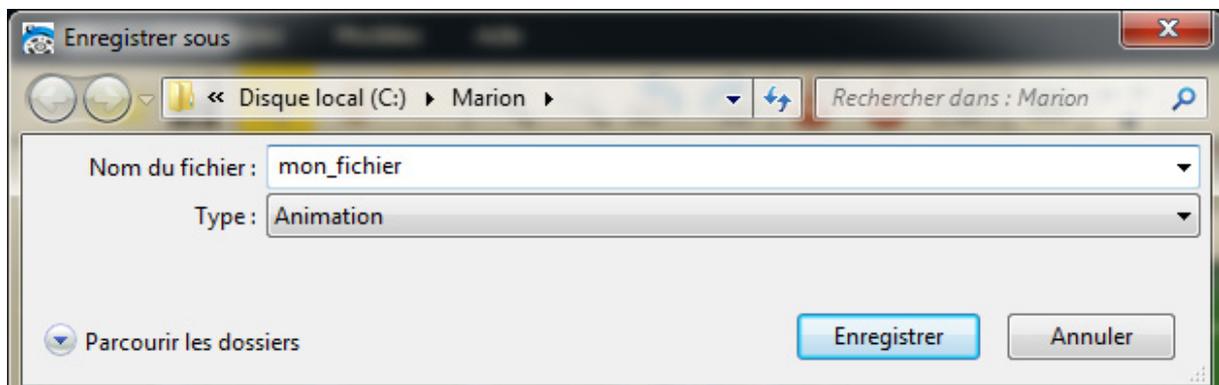
2-6 Enregistrer et exporter une animation

Enregistrer une animation

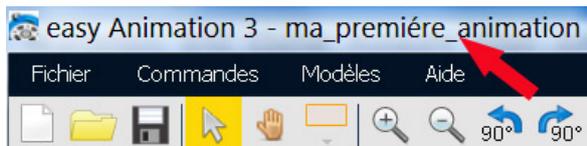
Les commande d'Enregistrement sont dans le menu „Fichier“: „Enregistrer“ et „Enregistrer comme ...“



Si vous enregistrez une fichier la première fois, le dialogue „Enregistrer comme ...“ de WINDOWS s'ouvre.



Un fichier enregistré

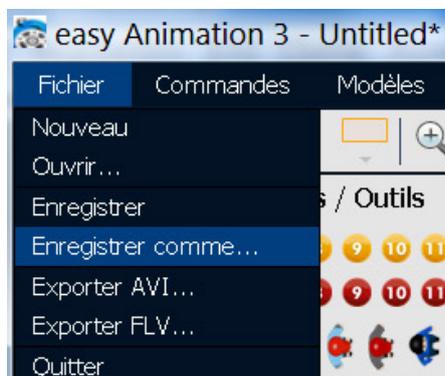


Un fichier enregistré quand vous avez changé quelque chose



Enregistrez comme ...

Si vous voulez un fichier que vous avez déjà enregistré avec un nom différent, sélectionnez „Enregistrer comme ...“ dans le menu FICHIER.



Exporter une animation

Il y a deux formats d'export dans easy Animation: AVI et FLV (Flash Video).



La fenêtre d'export



Enregistrer une seconde comme image

Possibilité 1: Cliquez avec le bouton droite de la souris sur quelque place libre sur le terrain. Sélectionnez „Enregistrer scène comme“. L'image tient le format png.



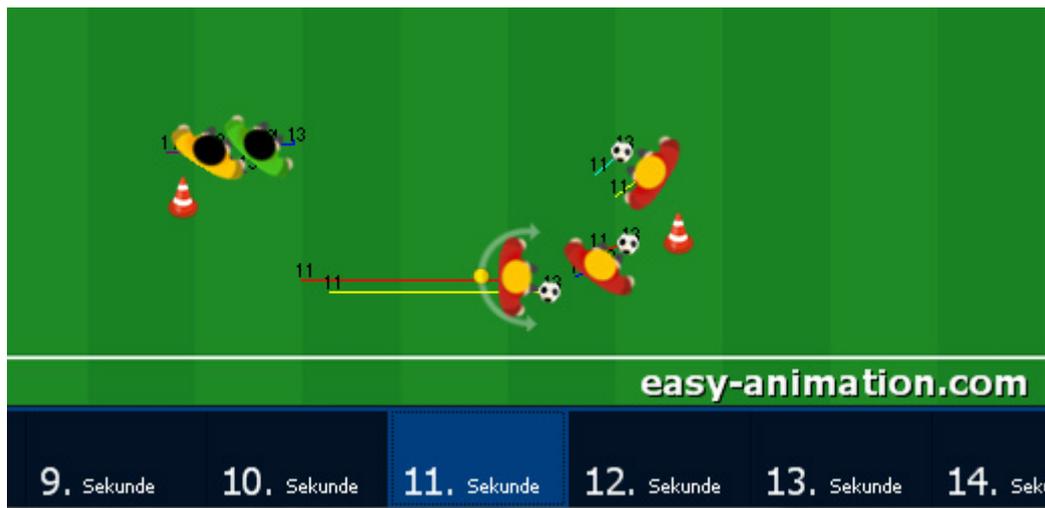
Possibilité 2: Cliquez sur le bouton „Image“.



2-7 Changer une animation

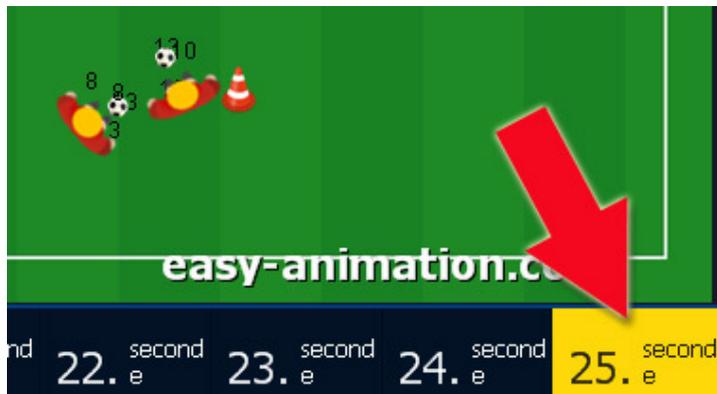
Changer une seconde

Cliquez sur la seconde que vous voulez changer dans la barre du temps et changez des joueurs, des outils ...



Ajouter une seconde au fin de l'animation

Cliquez sur le bouton jaune au fin de la barre du temps.



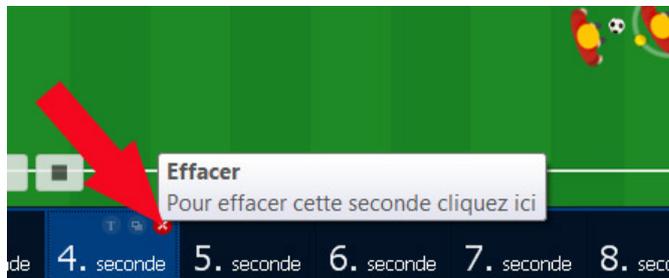
Dupliquer une seconde

Cliquez sur la seconde que vous voulez dupliquer. Agitez la souris sur cette seconde et cliquez sur le petit bouton „Dupliquer“.



Effacer une seconde

Cliquez sur la seconde que vous voulez effacer. Agitez la souris sur cette seconde et cliquez sur le petit bouton „Effacer“.

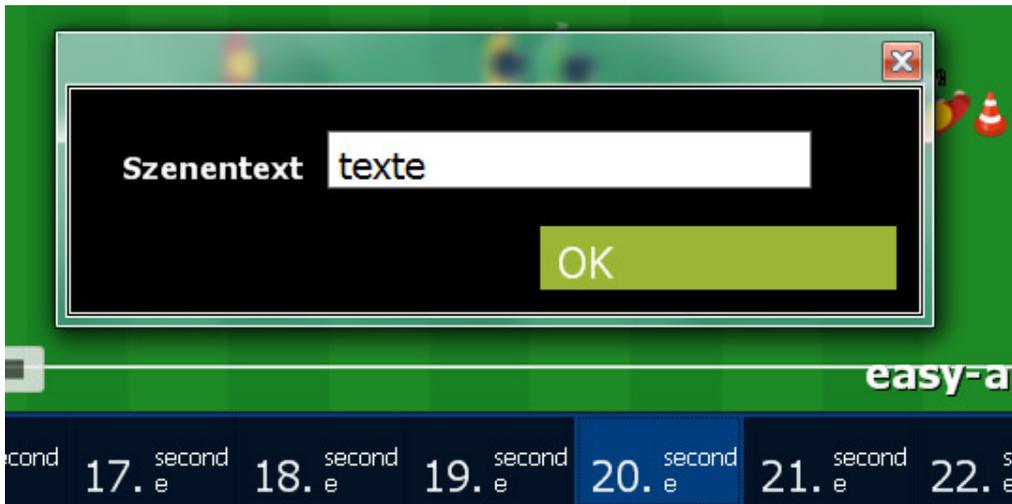
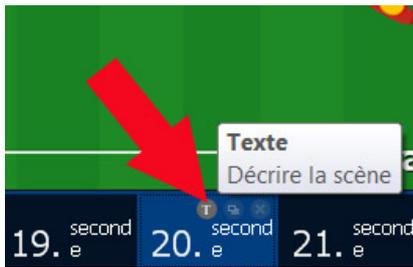


Effacer plusieurs secondes à la fois

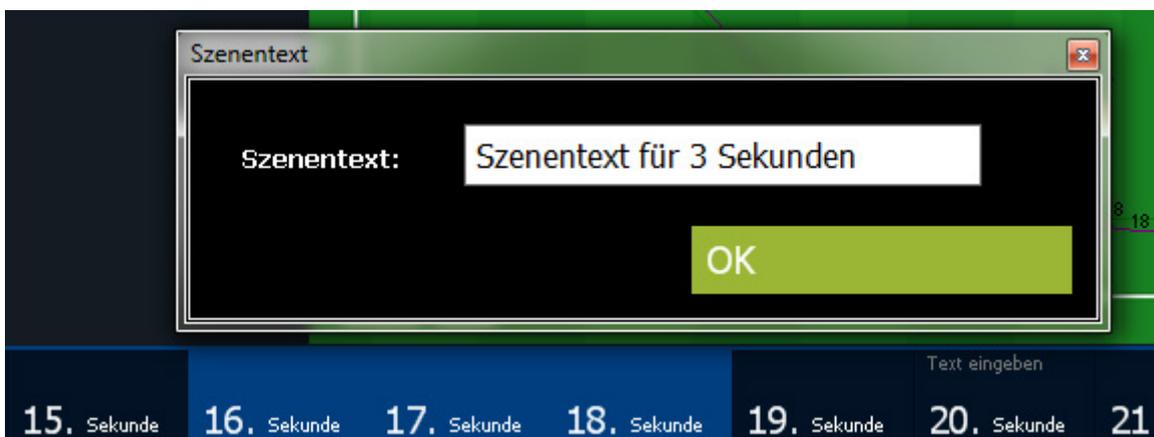
Cliquez sur la première seconde que vous voulez effacer, pressez le bouton Shift de votre clavier et cliquez sur la seconde dernière que vous voulez effacer. Depuis agitez la souris sur la dernière seconde et cliquez sur le petit bouton „Effacer“.



Texte

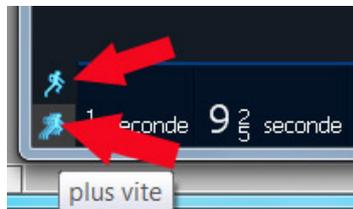


Si vous sélectionnez plusieurs secondes vous pouvez insérer la même texte pour toutes les secondes à la fois.



Vélocité

Au fin gauche de la barre du temps il y sont deux boutons petits pour faire votre animation plus vite ou plus lente.



Lignes



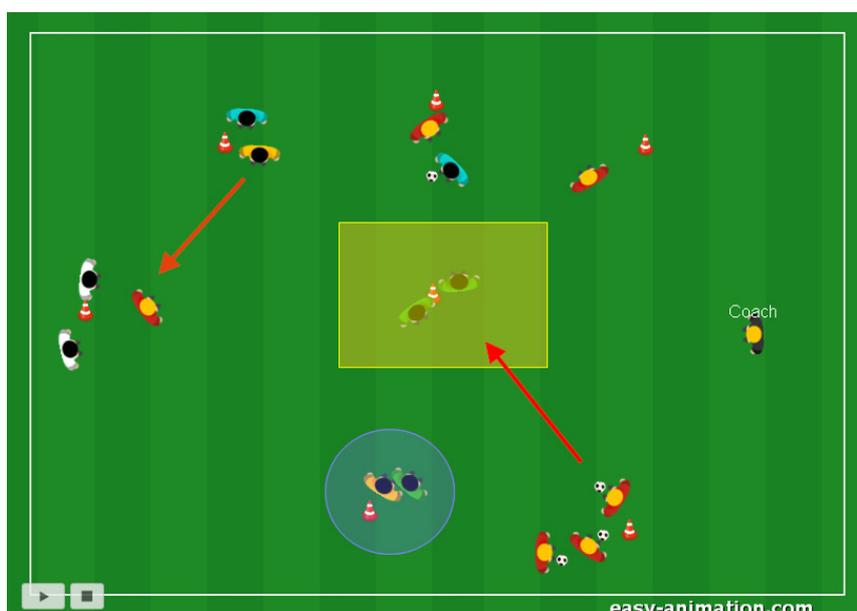
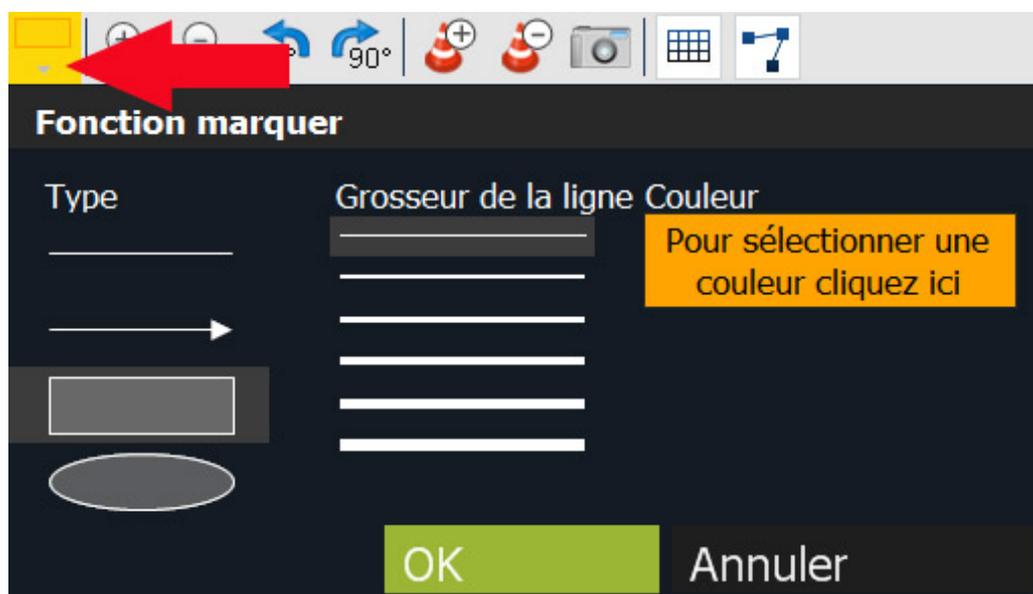
3 Fonction marquer

Le bouton „Fonction marquer“

Avec la fonction marquer vous ajoutez des cercles, des rectangles, des flèches ou des lignes à votre animation.

Le bouton tient deux parties. Au-dessus vous voyez l'objet sélectionné, en bas vous cliquez sur la petite flèche à ouvrir le menu marquer.

Le menu marquer



Une animation avec un rectangle, une circle et deux flèches

Ajouter un objet

Cliquez sur la petite flèche du bouton "Fonction Marquer". Cliquez sur l'objet désiré, p.e. sur le rectangle. Terminez avec un clic sur OK et tirez le rectangle sur le terrain.

Vous ajoutez un objet dans la seconde sélectionnée dans la barre du temps. Si vous sélectionnez plusieurs secondes, l'objet apparaît dans toutes ces secondes.

Agiter un objet

Cliquez avec la souris sur l'objet et l'agitez.

Effacer un objet



Cliquez avec la souris sur l'objet et l'effacez.