



## Tutoriel 10 :

# AJOUTE DES EFFETS SPECIAUX A TON HISTOIRE ANIMEE

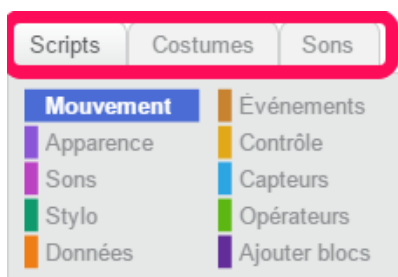
À la fin de ce tuto tu sauras :

- Ajouter des effets visuels et sonores à ton animation
- Manipuler la catégorie Apparence et notamment : la taille, les effets, les couleurs

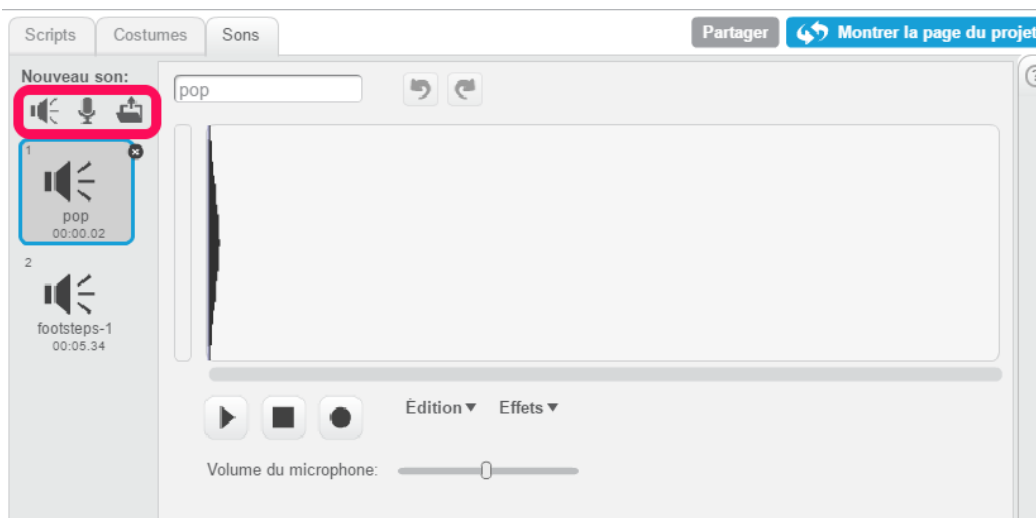
Maintenant que ton histoire est presque finie, améliore-la avec des effets de son et d'apparence !

## ^^ 1 : AJOUTE DES EFFETS DE SON A TON HISTOIRE



Les effets de son peuvent vraiment enrichir ton histoire. Pour en ajouter, sélectionne un lutin, ou l'arrière-plan, et clique sur l'onglet "Sons", à côté des onglets "Scripts" et "Costumes".

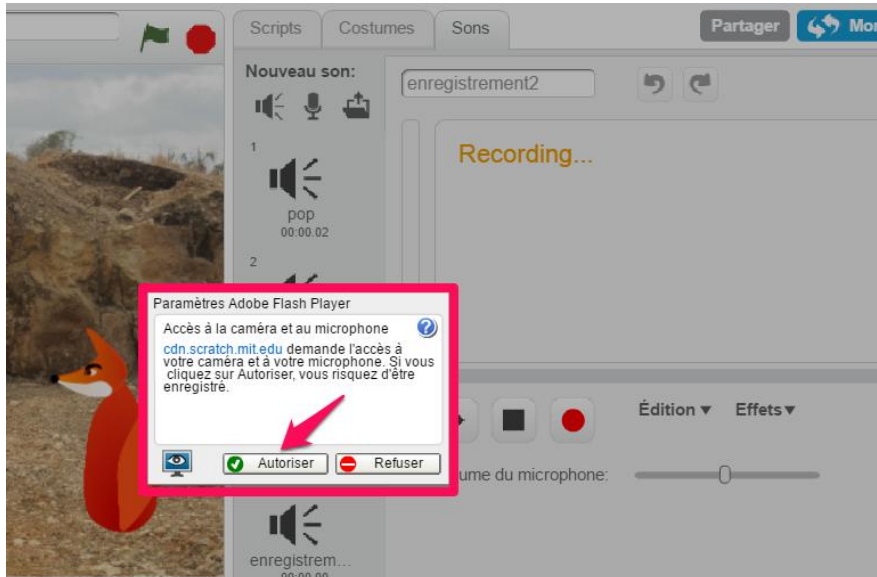



Tu peux alors ajouter des sons de trois manières :




Développé par

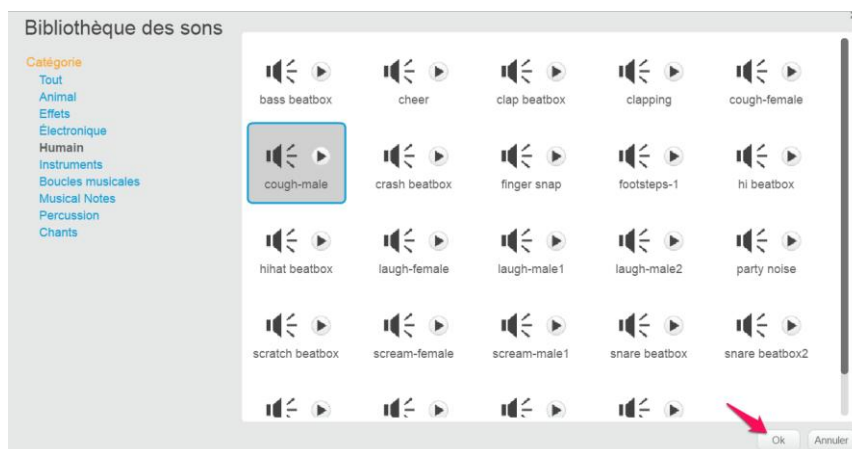
-  depuis la bibliothèque de son
-  en enregistrant ta voix ou un bruit avec le microphone (il faudra dans ce cas autoriser le microphone lorsque ton navigateur te le demandera)



-  en important un fichier son depuis ton ordinateur

Dans le projet exemple, au début de l'histoire, le renard tousse ("cof, cof !"). C'est très simple d'ajouter cet effet !

- Cliquez sur "Choisir un son dans la bibliothèque" 
- Une fenêtre s'ouvre : écoute et sélectionne le son que tu veux ! Dans notre exemple, il suffit de cliquer sur la catégorie "Humain" et de sélectionner le son "cough-male" (toux masculine).



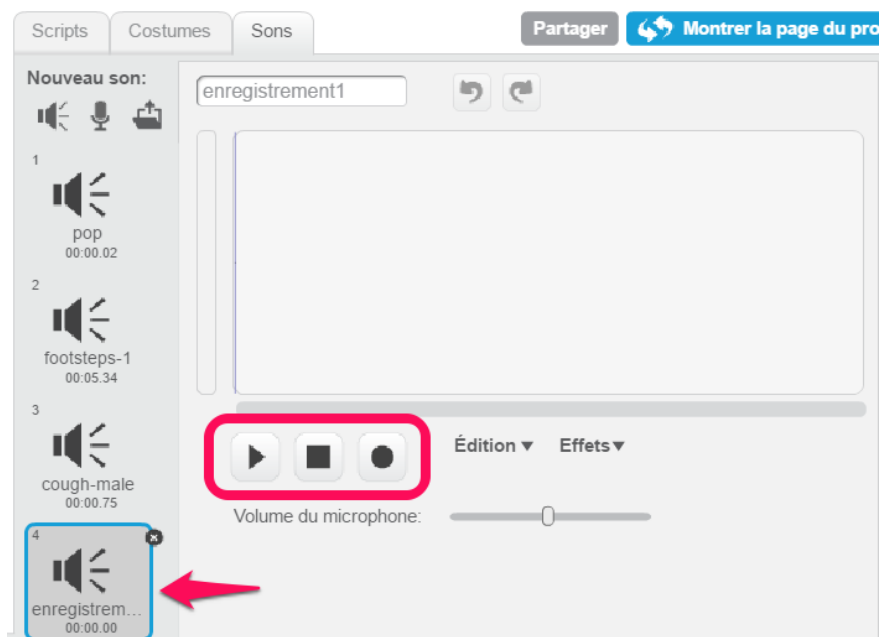
Développé par

- Si tu souhaites modifier ce son, sélectionne-le (il faut qu'il soit encadré en bleu) : tu vois apparaître les outils d'édition et d'effets à droite

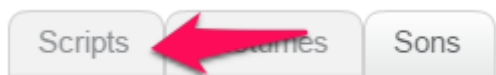


3

- Tu peux alors jouer le son, l'arrêter, ou enregistrer un son

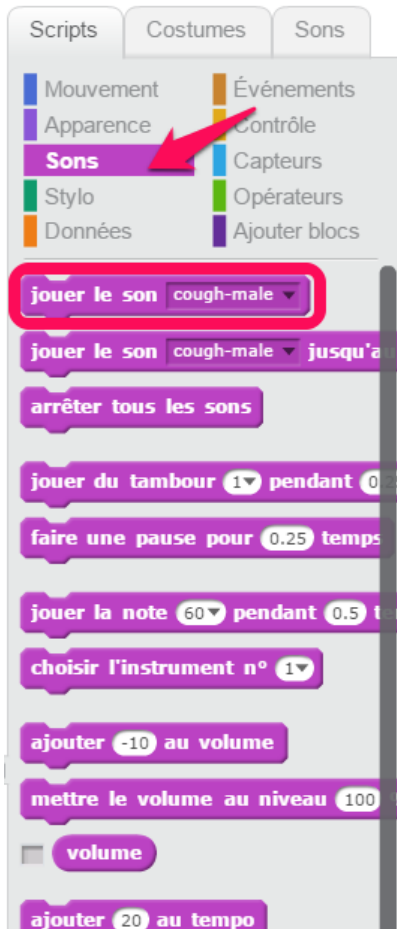


- Pour utiliser le son sélectionné dans ton programme, clique sur l'onglet "Scripts"



Développé par

- Va dans la catégorie Son : tu peux par exemple utiliser le bloc "jouer le son" et sélectionner avec la flèche noire le son que tu veux jouer ;



- Utilise-le dans ton code



Maintenant que ton histoire est presque finie, tu peux l'améliorer avec des effets d'apparence.  
Développé par

## ^^ 2. CREE DES EFFETS VISUELS

Dans le projet exemple, il y a quelques effets visuels. En voici quelques-uns :

1. Le renard cligne des yeux : cet effet s'obtient en utilisant les changements de costumes.

5

Pour l'obtenir :

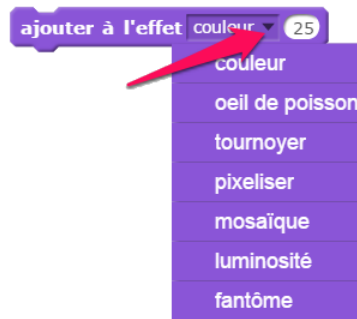
- Va dans la catégorie **Apparence**
- Prends le bloc **basculer sur le costume** `renardyeuxouverts` et ajoute-le dans ton code
- Utilise ensuite le bloc **attendre 1 secondes** pour que le changement de costume ne soit pas trop rapide, et modifie la valeur en la mettant par exemple à 0.2
- Prends le bloc **basculer sur le costume** `renardyeuxfermés` et accroche-le à la suite
- Entoure le tout avec le bloc **répéter 10 fois** et modifie la valeur si tu le souhaites
- Enfin, n'oublie pas de commencer avec le bloc **quand cliqué**

2 - L'effet "tournoyer"



Développé par

- Va dans la catégorie **Apparence**
- Prends le bloc **ajouter à l'effet couleur** 25 et clique sur le petit triangle. Tu verras apparaître les différentes options: pixelliser, fantôme, tourner, œil de poisson...



6

- Essaie-les tous en changeant les valeurs !

### 3 - L'effet de perspective



- Toujours dans la catégorie **Apparence** les blocs **ajouter 10 à la taille** et **mettre à 100 % de la taille initiale** te permettent de modifier la taille de tes lutins.
- Dans l'exemple, on commence par mettre le lutin à 100% de sa taille initiale, c'est-à-dire sa taille de départ, puis lorsque le personnage s'éloigne du premier plan, on réduit sa taille en lui enlevant 5, c'est-à-dire en ajoutant -5

Développé par

```
quand  est cliqué  
aller à x: -42 y: -49  
mettre à 100 % de la taille initiale  
répéter 20 fois  
  s'orienter à 45  
  ajouter -5 à la taille  
  avancer de 10  
  basculer sur le costume enfantdebout3  
  attendre 0.3 secondes  
  basculer sur le costume enfantdebout4  
envoyer à tous amis
```

Il n'y a pas de limite à l'imagination, essaie tous ces effets !



Développé par

