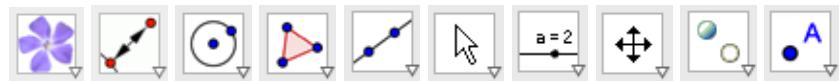


UTILISER & ANIMER UNE IMAGE



NIVEAU 4

LES OUTILS UTILISÉS



PREMIÈRE PARTIE CHARGER UNE IMAGE

1

Chercher une image détournée (découpée sans fond) sur internet (par exemple sur google-image).
L'afficher avec une taille raisonnable (plus que 100px, moins que 600px).

2



Traîner l'image dans la fenêtre GeoGebra ou utiliser l'outil *insérer une image*

3

Nommer les points de base de l'image A et B.
On peut déplacer et orienter l'image à partir des points A et B.

DEUXIÈME PARTIE MOUVOIR L'IMAGE

1

Créer une figure qui servira de trajectoire à votre image.
Pour contraindre les points A et B à suivre cette trajectoire :

2



il faut lier le point A à la figure précédente,

3



puis lier le point B à la même figure précédente.

4

On peut ensuite animer les points comme on le désire (clic droit, option animer), ajouter d'autres objets et un décor de fond.
On ajustera les calques pour passer un objet au dessus de l'autre et régler ainsi les différents plans de la scène.