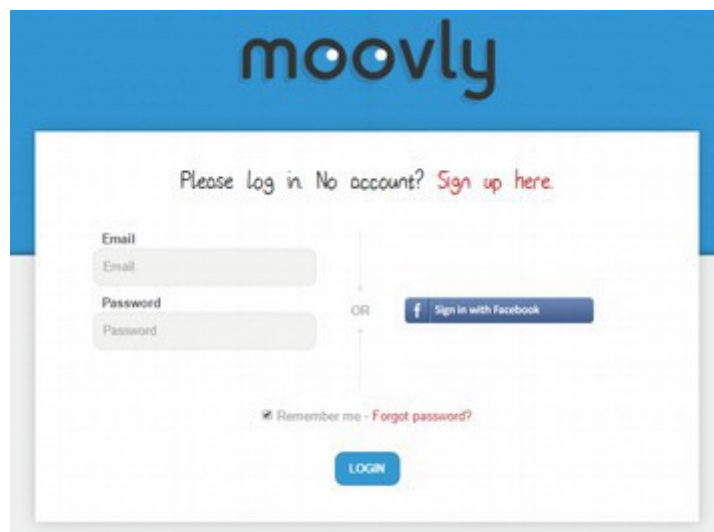


# Tutoriel Moovly

Ce tutoriel est dédié à l'utilisation de Moovly qui permet de créer des vidéos ou des animations pédagogiques. Il s'agit d'un tutoriel simplifié qui aborde les principes de base de la création d'animations par Moovly.

## Créer son compte

Rendez-vous sur le site <https://editor.moovly.com/en/>



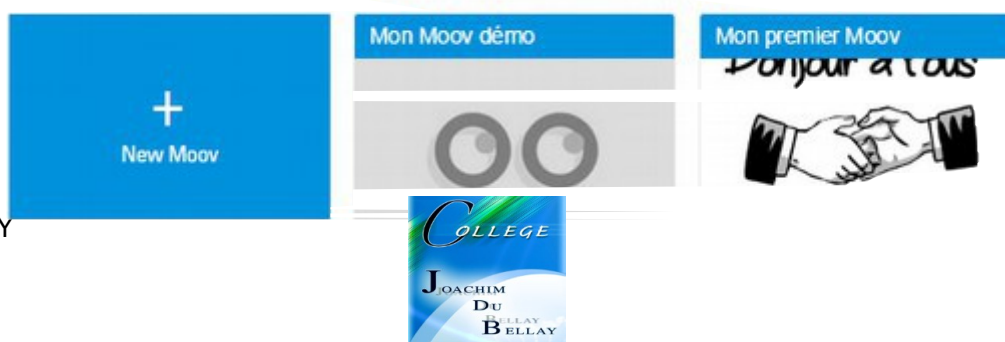
Lors de la création, choisir le compte gratuit....;)

## Créer une vidéo

Une fois connecté à votre compte, c'est dans la rubrique « MY MOOV » que vous pourrez créer votre vidéo en choisissant « **+ New Moov** » :

### My Moovs

Create new content from scratch, edit an existing animation or duplicate one and edit the copy.  
New to Moovly? Watch the [Getting started video](#)



Il faudra donner un titre à votre vidéo et éventuellement un commentaire :  
Puis, étape difficile lors d'une première vidéo, il faut choisir un thème

## Créer un nouveau Moov

Se il vous plaît entrer les détails de votre nouvelle Moov ci-dessous ( C obligatoires.

**Titre \***

**Description**

[CONTINUER](#)

Le choix d'un thème implique juste un fond prédéfini et un jeu de couleur pour les items à inclure dans votre vidéo. Cela ne vous empêchera pas de changer les couleurs en cours de travail ou de supprimer le fond par défaut. Choisir un thème permet d'avoir déjà un certain aspect, pratique si l'on a pas de gros talents artistiques...



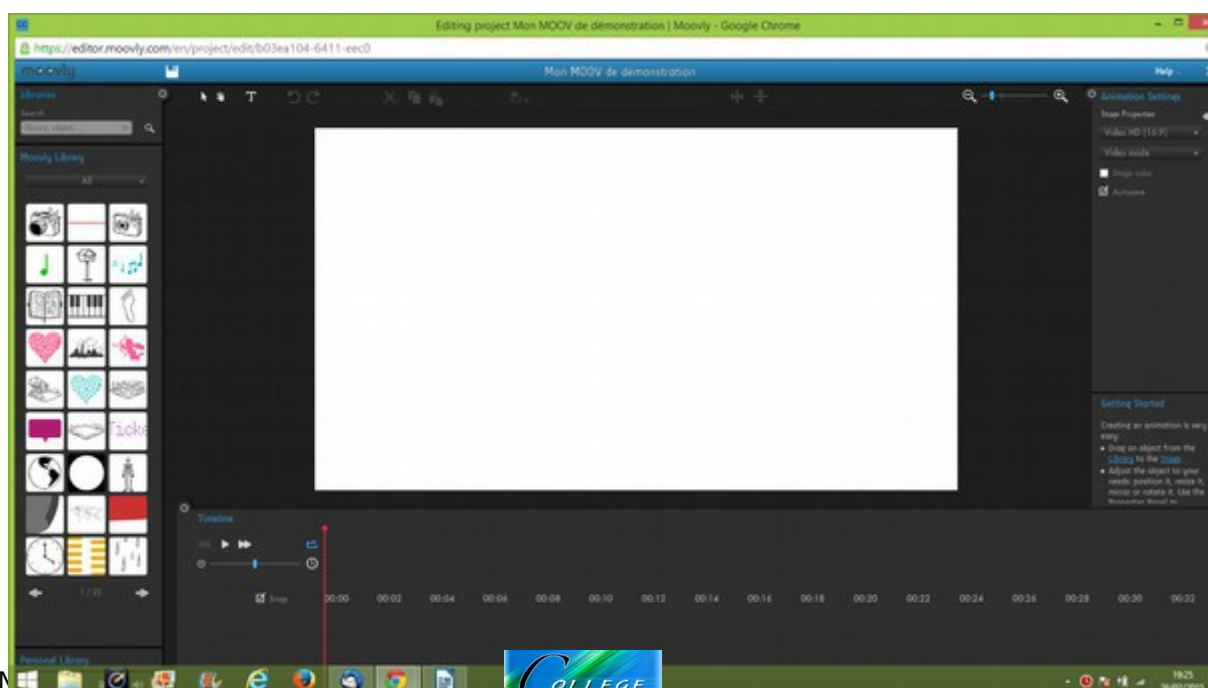
Il est possible de prévisualiser tous les thèmes avant de choisir avec « **PREVIEW** ». Une visionneuse permet d'affiner :



Vous pouvez aussi démarrer sur un fond blanc et les items standards en choisissant (en haut au centre de l'image)

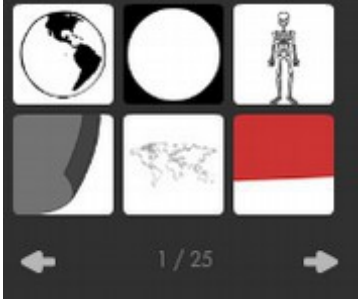
« **JUST LET ME IN >>** ».

Une fois choisi un thème cela vous donnera accès à l'interface Moovly qui s'ouvre dans une nouvelle fenêtre en quelques secondes :



# L'interface d'édition

L'interface comprend 5 zones que vous pouvez faire disparaître sur les bords en cliquant sur : 

<p>Les librairies</p>	<p>Vous pouvez chercher parmi les librairies selon des mots clés (en anglais) et en haut à droite la flèche pour cacher cette zone</p>	<p>Vous pouvez parcourir les librairies page par page</p>	<p>Une première chose utile et de sélectionner les deux librairies par défaut pour que tous les items soient accessibles</p>
			

Chaque item dispose d'un aperçu en passant le pointeur de la souris dessus






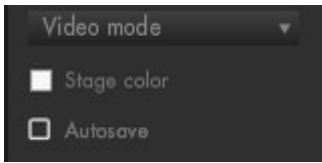
## La barre d'outils



- 1/ Pointeur (pour sélectionner), main (pour déplacer), outil de zone de texte
- 2/ Annuler / refaire (les dernières opérations)
- 3/ Couper / Copier / Coller
- 4/ Outils d'alignement (sélectionner au préalable au moins deux items à aligner)
- 5/ Outils d'inversion verticale ou horizontale d'un objet
- 6/ Niveau de Zoom sur la scène centrale

## Paramètres des items

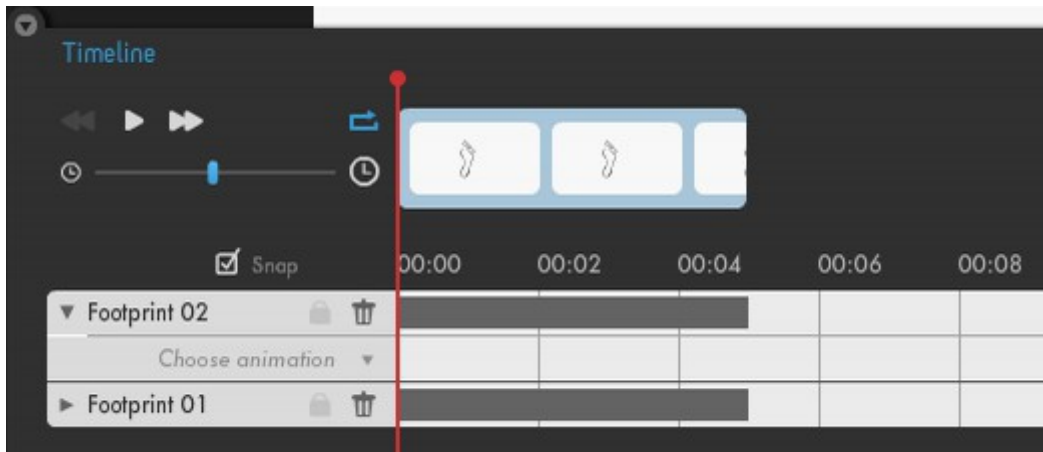
La zone de droite permet de paramétrer les items sélectionnés dans la scène centrale. Par défaut, lorsque aucun item n'est sélectionné ce sont les paramètres globaux « **Animation Settings** » qui s'affichent et permettent de définir :

La qualité de la vidéo (selon le support final de diffusion).	Le type d'animation (vidéo ou présentation).
	

Moovly propose un mode vidéo qui diffuse en continu le scénario ou un mode présentation qui découpe par séquence la vidéo comme des diapositives. Le mode présentation se rapproche plus du diaporama. Vous remarquerez un bloc d'aide pour vous guider dans vos choix de paramétrages.






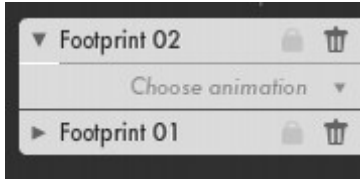
## La timeline

En bas de l'écran se situe l'outil primordial de Moovly, la « **Timeline** » connue de ceux qui se sont déjà mesurés au montage vidéo



C'est là que se gère tout le déroulé de la vidéo avec les items qui y apparaissent et leurs effets. Cette barre peut rapidement être très fournie car chaque item ajouté dans la scène est répertorié dans la timeline.

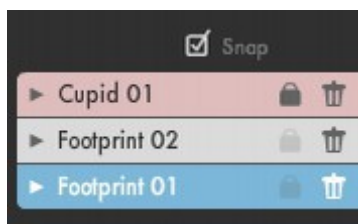
La timeline se compose des éléments suivants :

Lance la lecture de la vidéo depuis le délimiteur de lecture	
Mode de lecture en continu de la vidéo	
Niveau de précision de l'échelle de temps affichée. Vision par seconde ou par dizaines de secondes, minutes, ...	
Délimiteur à partir duquel débute la lecture. En déplaçant manuellement ce délimiteur on peut également jouer une partie de la vidéo, plus ou moins vite ( <u>ici placé à l'horizontal pour un gain de place;</u> )	
Miniatures de la séquence vidéo. Par défaut il y a une miniature pour deux-trois secondes	
Ordonnancement des items : placement, durée, animations, effets	

La barre d'ordonnement peut facilement devenir difficile à gérer, aussi il est recommandé d'être rigoureux dans sa manipulation :

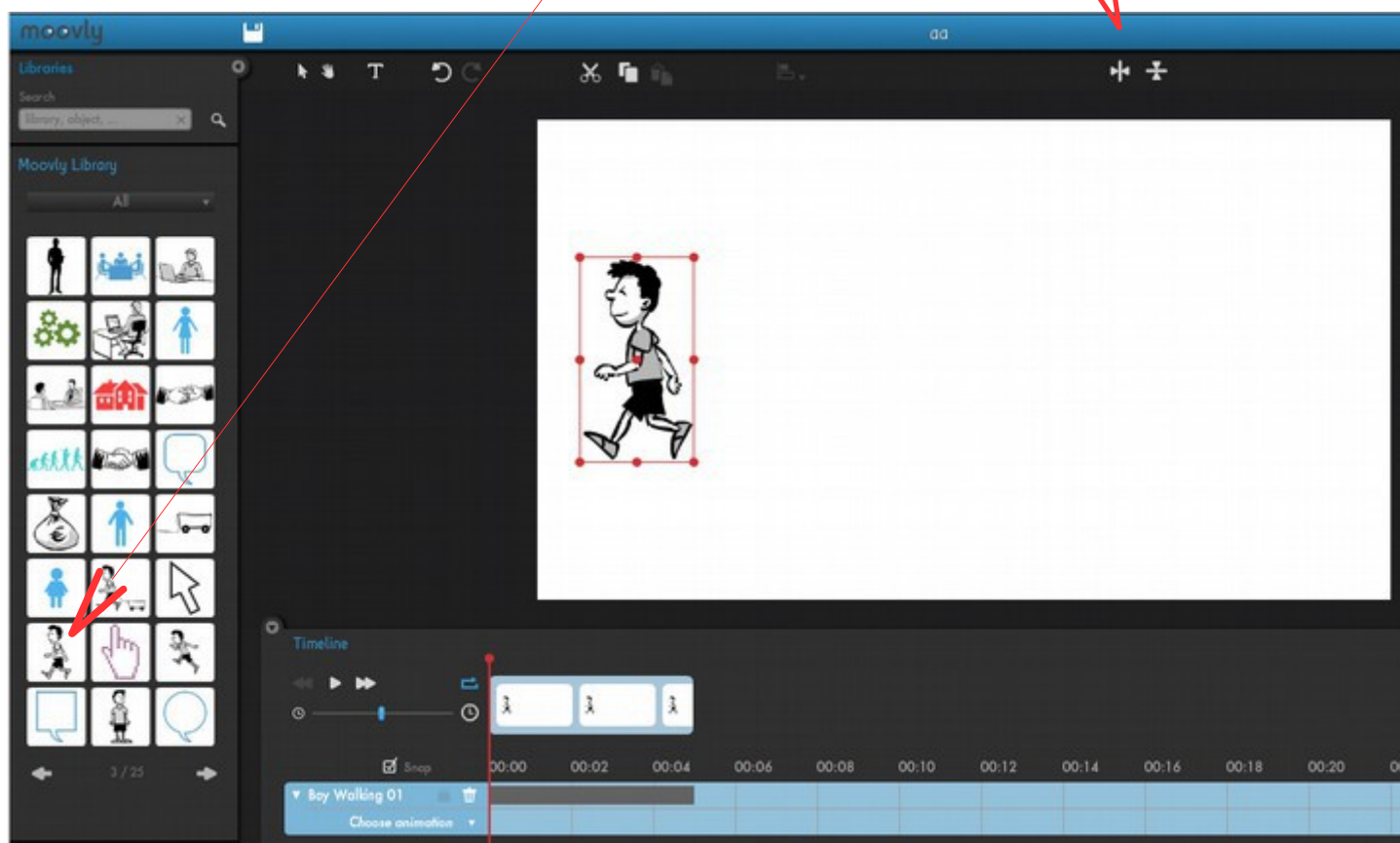
- en nommant les éléments avec un nom significatif ;
- en mettant les éléments dans l'ordre inverse d'apparition, de façon à avoir toujours en haut les éléments les plus éloignés ;
- en verrouillant les items.

Vous remarquerez que, pour éviter les incidents (déplacement ou effacement malencontreux par exemple) on peut verrouiller les éléments de la barre d'ordonnement (les éléments prennent la couleur rose) en cliquant sur le cadenas



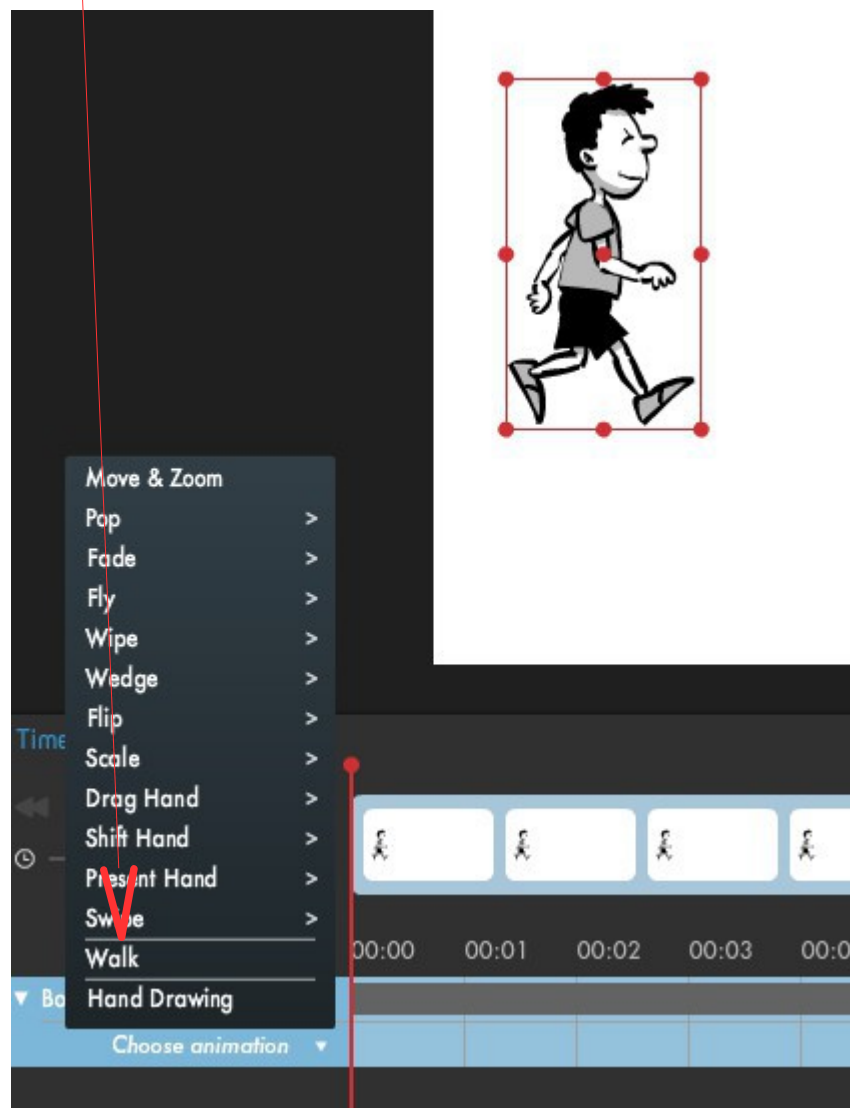
## Des exemples de scènes

Nous allons placer l'image active d'un personnage, puis en cliquant sur Flip le faire changer de sens

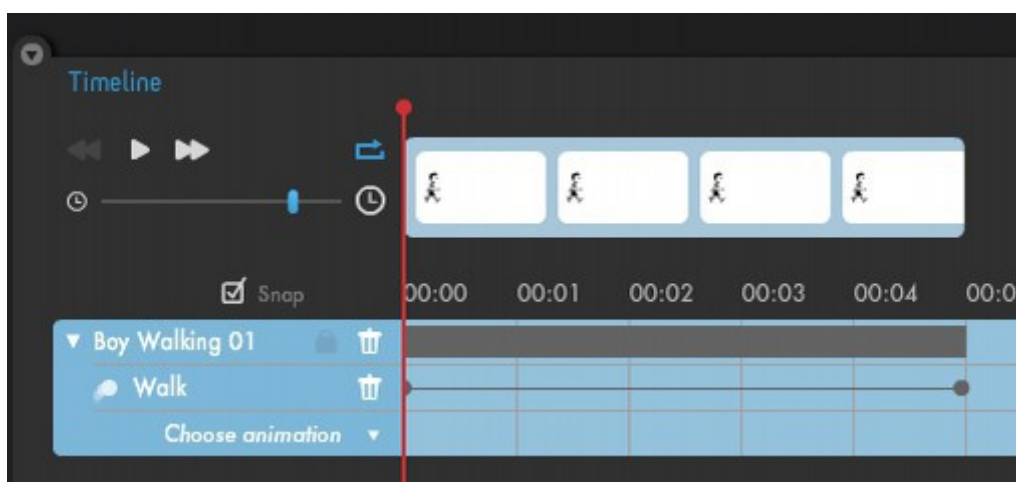




On choisit l'animation « Walk »

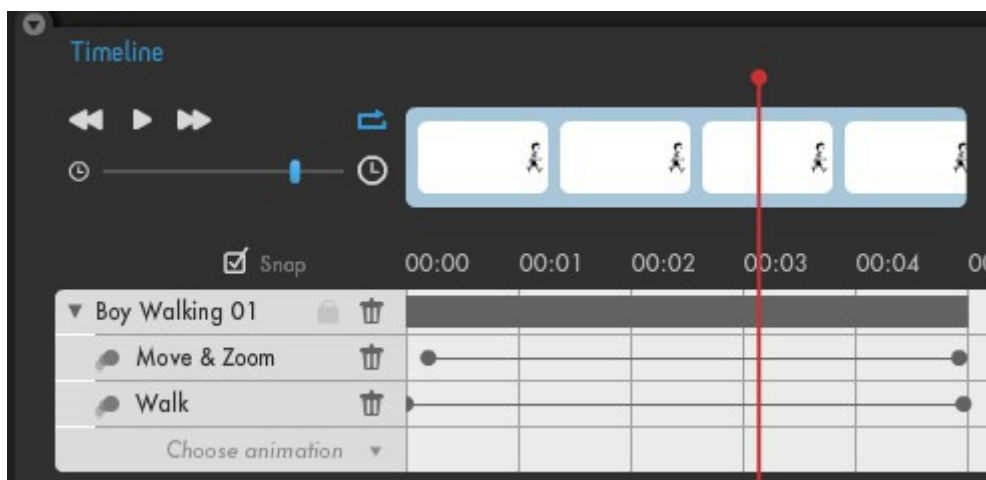


Le personnage va donc se déplacer durant les 4 secondes inscrites sur le timeline



Si vous faites jouer l'animation, vous voyez que le personnage marche mais n'avance pas... il faut rajouter une autre animation « Move and Zoom »

La timeline est pour l'instant à gauche (au temps 0s) il faut la déplacer à l'extrémité de la zone « Boy walking » puis déplacer le personnage à l'endroit où il doit terminer sa marche....



Rejouez l'animation et vous voyez son vrai déplacement...

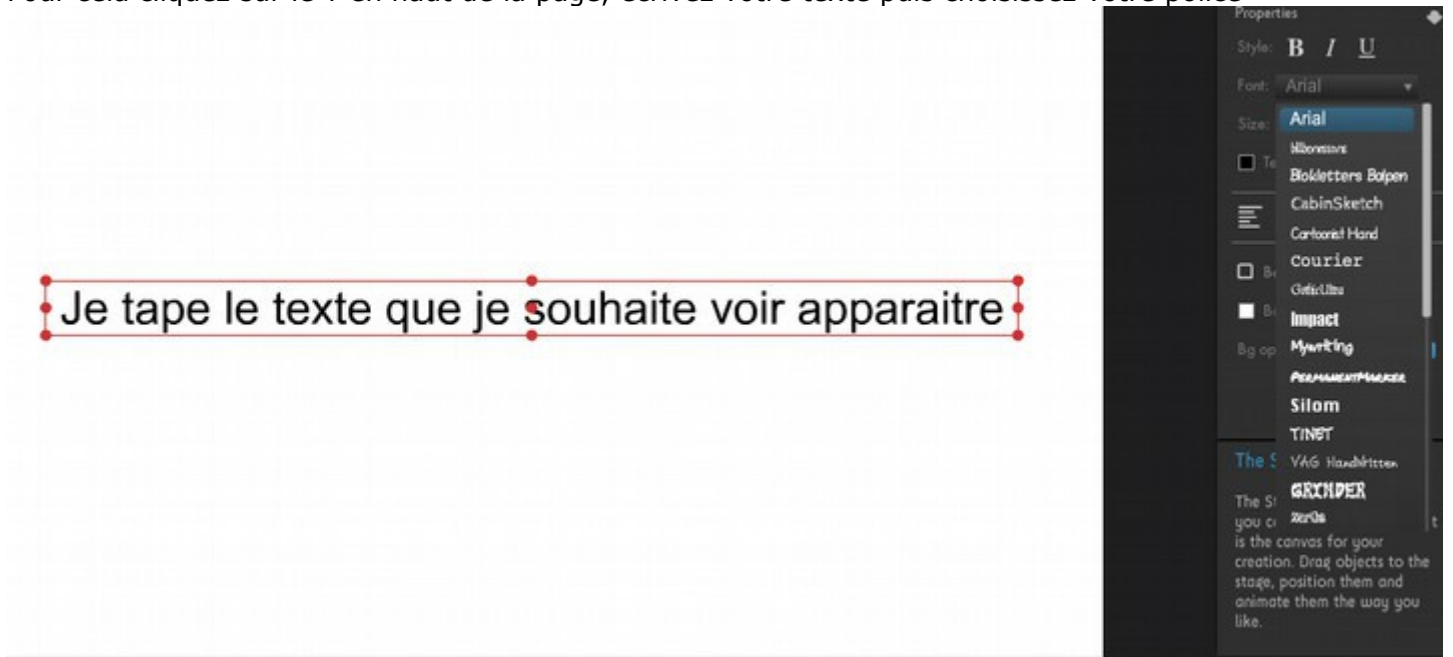
Vous pouvez jouer aussi sur une simulation d'éloignement.... pour cela, il faut placer le personnage sur sa position finale mais aussi le réduire...par exemple en haut à droite de l'écran et réduire sa taille de moitié...

Vous avez vu que vous pouviez aussi rajouter d'autres animations...

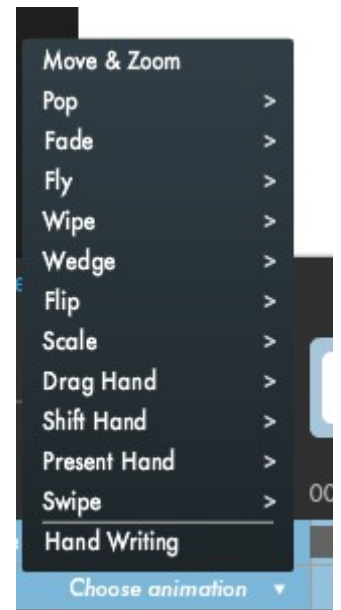
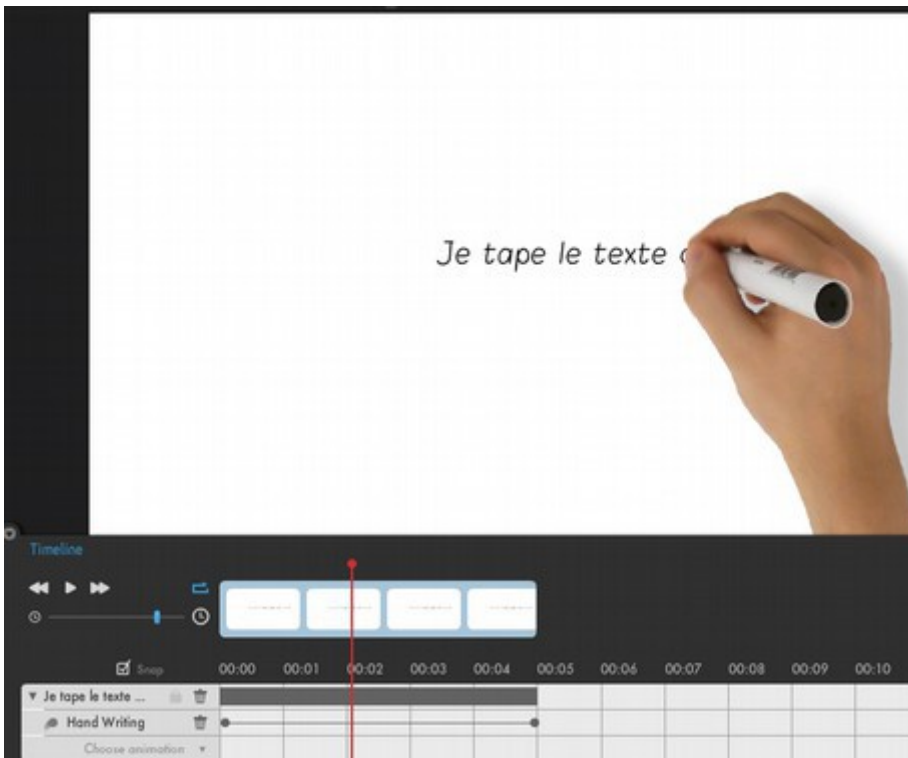
Pop (in/out)	Les items apparaissent / disparaissent avec un effet de rebond.
Fade (in/out)	Les items apparaissent / disparaissent progressivement.
Fly (in/out)	Les items apparaissent / disparaissent depuis le bord gauche de l'écran.
Wipe (in/out)	Les items apparaissent / disparaissent en se découvrant verticalement.
Wedge (in/out)	Les items apparaissent / disparaissent en se découvrant de façon circulaire.
Flip (in/out)	Les items apparaissent / disparaissent avec une rotation verticale sur eux-mêmes.
Scale (in/out)	Les items apparaissent / disparaissent comme s'ils chutaient / s'élevaient du dessus de la scène.
Drag Hand (in/out)	Les items apparaissent / disparaissent en étant tirés par le doigt d'une main humaine
Shift Hand (in/out)	Les items apparaissent / disparaissent en étant poussés par les doigt d'une main humaine.
Present Hand (in/out)	Les items apparaissent / disparaissent disposés dans la paume d'une main humaine.
Swipe (right / left)	Les items sont déplacés par un mouvement de main vers la droite ou vers la gauche comme sur un appareil nomade

## Écriture à la main

Pour cela cliquez sur le T en haut de la page, écrivez votre texte puis choisissez votre police



Je sélectionne dans les animations « Hand Writing »



Puis je lance l'animation...

**A vous de jouer maintenant.....**