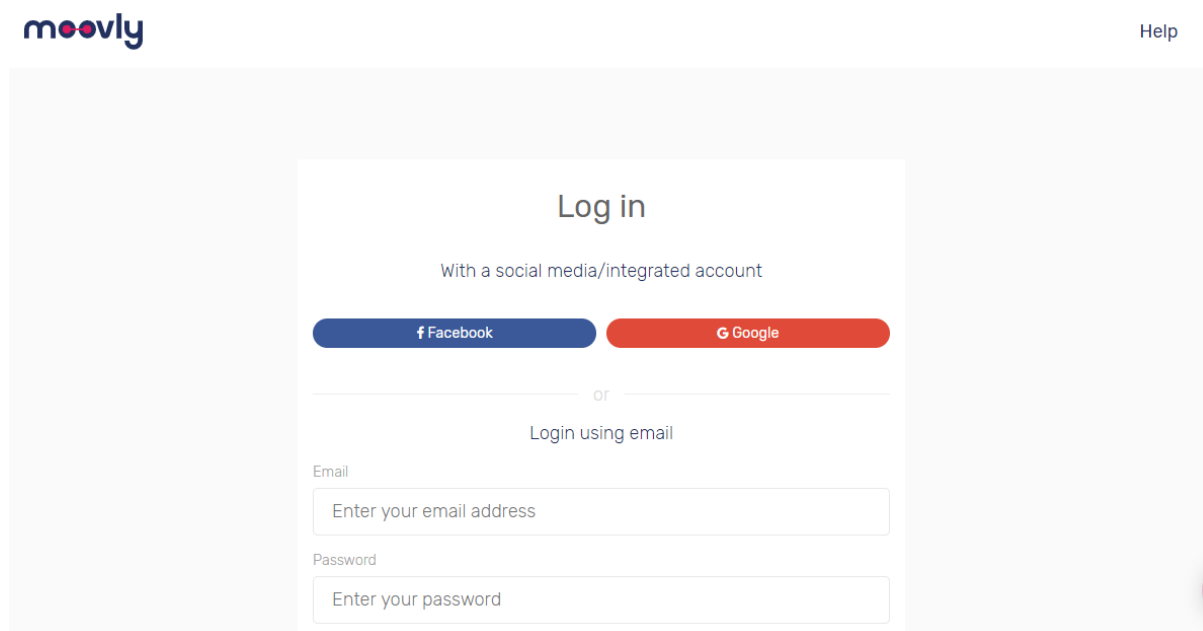


Moovly

Ce tutoriel est dédié à l'utilisation de Moovly, outil permettant de créer des vidéos ou des animations pédagogiques.

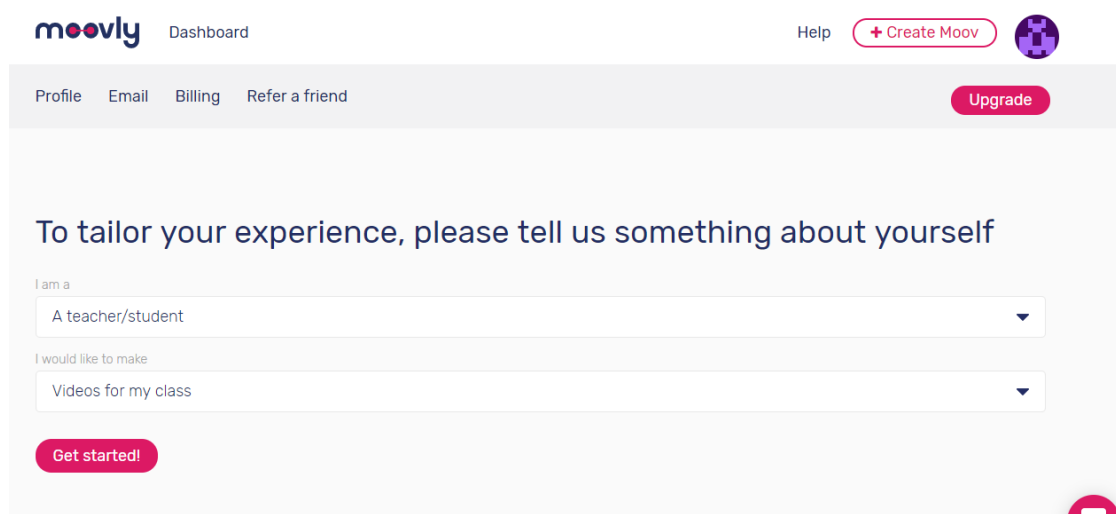
Il s'agit d'un tutoriel simplifié qui aborde les principes de base de la création d'animations par Moovly. A savoir : il fonctionne mieux sous Chrome.

Rendez-vous sur <https://dashboard.moovly.com/login>

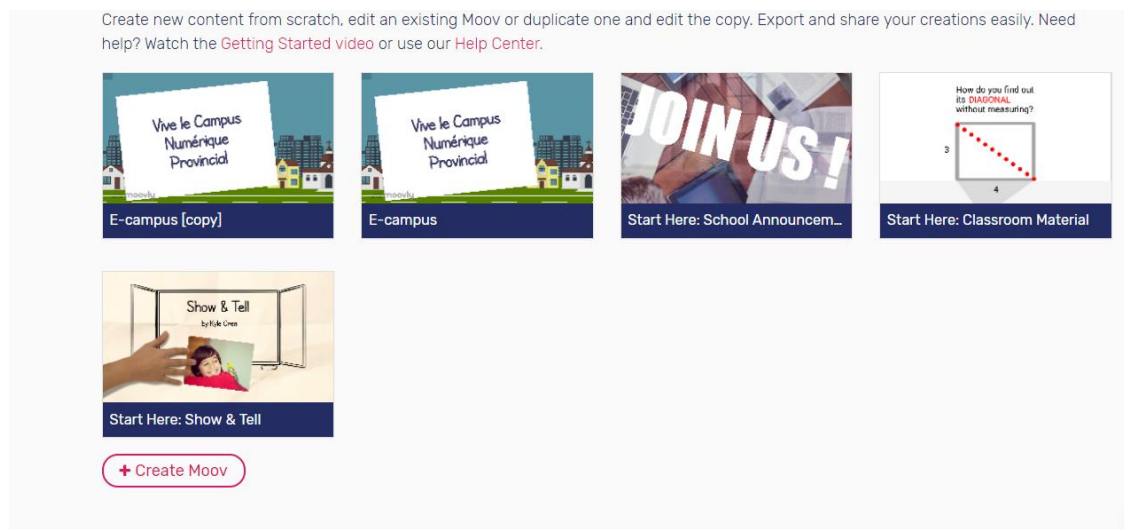


Une fois sur le site, encodez vos identifiants Condorcet, Promotion sociale ou eduhainaut pour avoir droit à un compte « Education » et ainsi partager et télécharger vos créations.

Dans l'écran suivant choisissez « I am a student/teacher » puis « I would like to make Videos for my class ».



Ensuite, après avoir cliqué sur « Get Started ! », vous arrivez sur votre « Dashboard ». Cliquez maintenant sur « Create Moov » en bas.



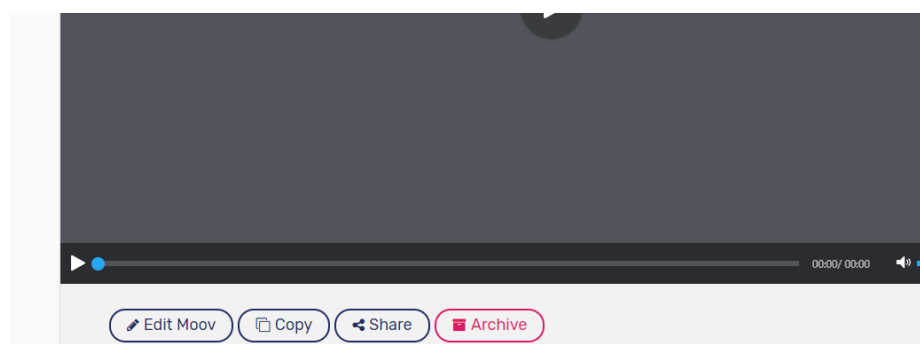
Suite à ce « clic », remplissez les champs avec le nom et la description de la vidéo puis cliquez sur « Next ».

Create a new Moov

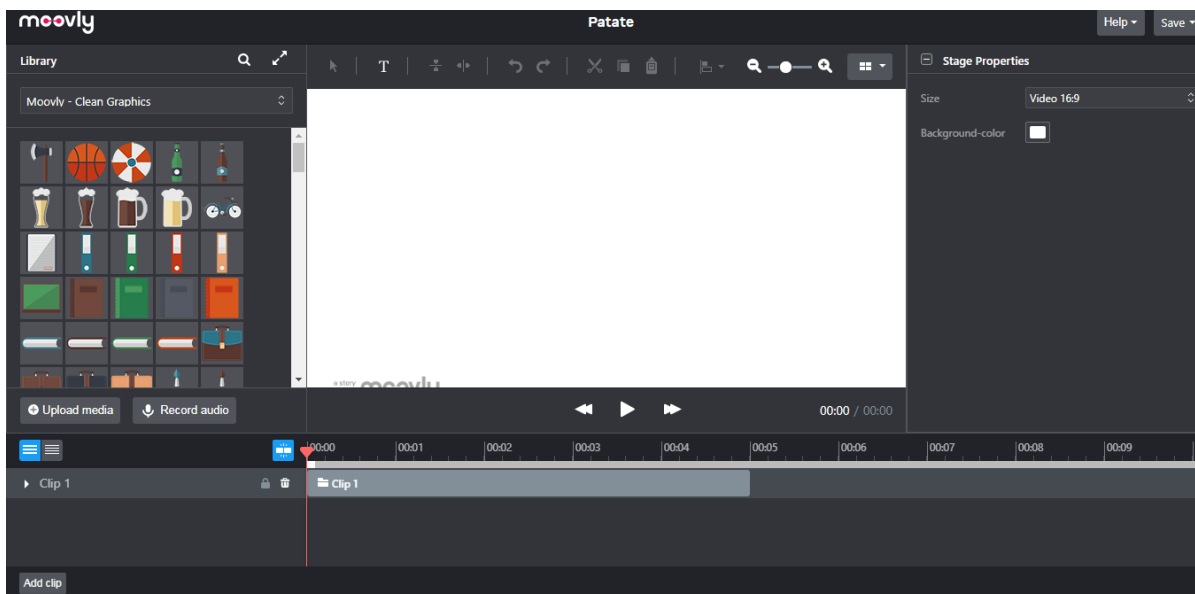
Give your Moov a title:

Description (what's your Moov about?):

Une fois sur cet écran cliquez sur « Edit Moov ».



Interface de Moovly.



L'interface comprend plusieurs zones qui vous permettront de réaliser vos projets.

			
<p>Voici, la bibliothèque qui contient des objets, des séquences pré-réalisées auxquelles vous pouvez accéder en cliquant sur l'onglet ci-dessus. Vous pouvez également cliquer sur « Upload media » pour importer des images, vidéos ou musiques que vous souhaitez intégrer à votre vidéo.</p>	<p>La zone du centre affiche vos séquences vidéo. Pour ajouter des éléments à votre vidéo il suffit de les faire glisser de la bibliothèque à cette zone en maintenant le clic enfoncé.</p>	<p>La zone de droite affiche le rendu des images ou des séquences vidéo sur lesquelles vous avez cliqué et que vous souhaitez intégrer à votre vidéo.</p>	<p>La dernière zone en bas est la table de mixage.</p>

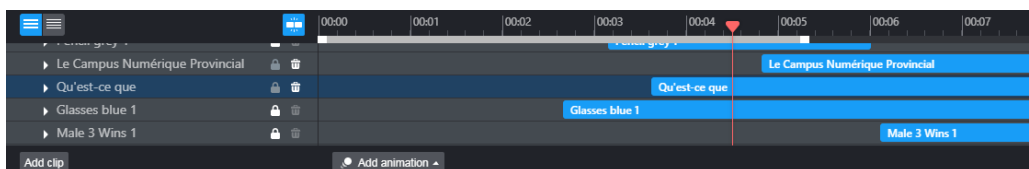
La barre d'outils



1	2	3	4	5	6	7	8
---	---	---	---	---	---	---	---

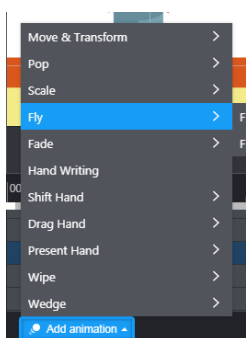
1. Outil pour passer au pointeur de la souris.
2. Outil texte, vous sert simplement à ajouter des zones de texte que vous allez pouvoir modifier (police, angle, animation de sortie et d'apparition, taille et couleur).
3. Outils d'inversion horizontale et verticale pour les objets.
4. Outils pour retourner en arrière ou aller en avant.
5. Outil copier/couper et coller.
6. Outils servant à l'alignement d'éléments les uns par rapport aux autres.
7. Outils servant de loupe pour la zone centrale
8. Outils servant à afficher un grillage pour vous aider dans la réalisation de vos vidéos.

Table de mixage

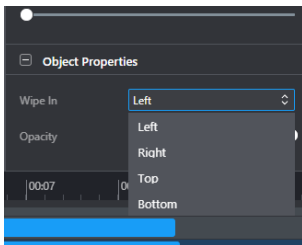


Ici figure simplement le séquençage de votre vidéo sur la droite, et, sur la gauche, leur dénomination. D'ailleurs pour sélectionner un élément vous devrez cliquer sur la gauche.

Ensuite en cliquant sur un élément au niveau de l'écran principal le bouton « Add animation » apparaît tout en bas. Celui-ci va vous permettre, comme son nom l'indique, d'ajouter des animations à l'élément sélectionné.

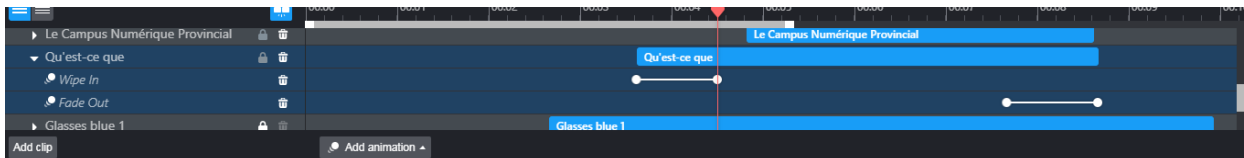


Après avoir sélectionné l'élément, allez sur la partie gauche de l'interface pour pouvoir modifier les propriétés de l'objet et de l'animation, sélectionnez simplement celles que vous désirez modifier.



Une fois la propriété ajoutée vous pouvez la laisser telle quelle ou choisir la manière dont elle se déroule. Pour ce faire servez-vous de la table de mixage en cliquant sur la petite flèche qui apparaît à coté du nom de l'élément au niveau de la partie gauche de la table.

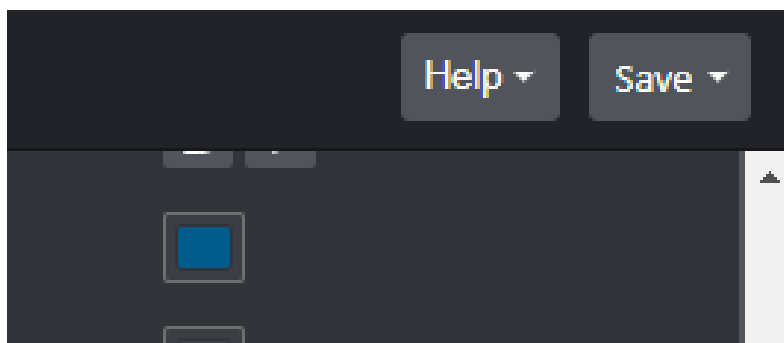
Ensuite, une petite ligne avec des points apparaît sous la ligne de l'élément.



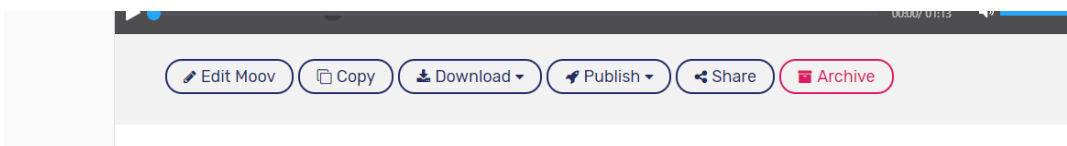
Cela peut s'appliquer aussi bien à un texte qu'à une image.

A partir de là, placez votre image en fonction du temps et jouez avec la longueur de la barre pour le temps d'apparition.

N'oubliez pas de sauvegarder régulièrement avec le bonton « Save » tout au-dessus à gauche.



Une fois votre vidéo terminée et sauvegardée, il ne vous reste plus qu'à la partager ou à la télécharger.

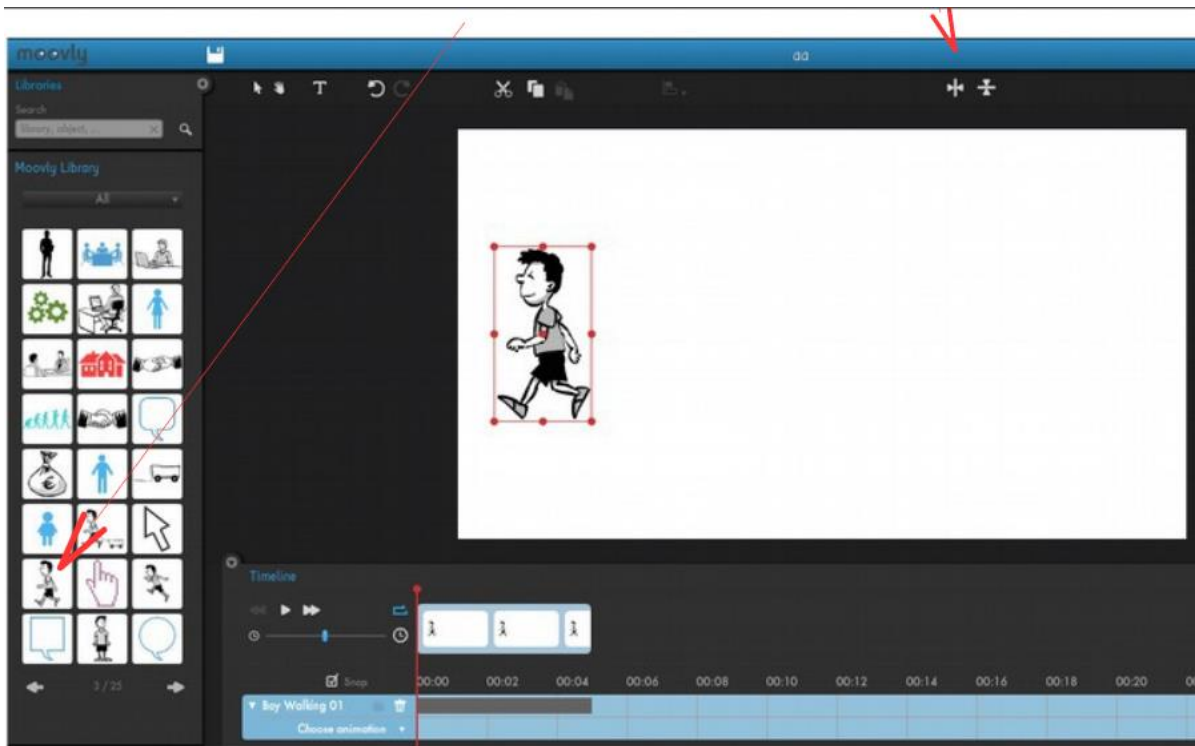


Cliquez sur « Download » ou « Share ». Vous pouvez également la partager sur les réseaux sociaux avec « Publish ».

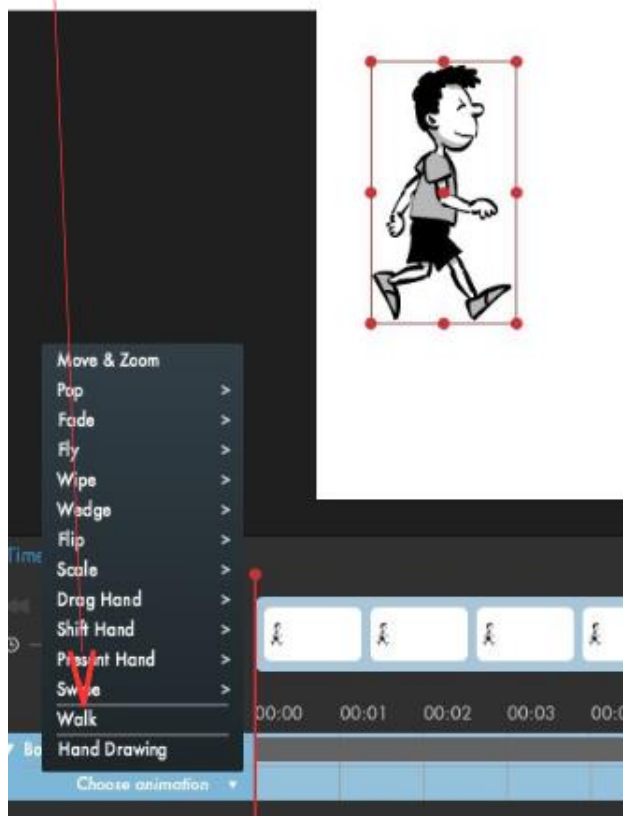
Exemple d'animation

Attention cet exemple est réalisé sur l'ancienne version de mais peut s'appliquer à la version actuelle en repensant les emplacements.

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 se déplacer durant les 4 secondes inscrites sur la time line



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

La time line 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 verrez 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 pouvez également ajouter 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

Voici un lien vers un tutoriel intéressant :

<https://creg.ac-versailles.fr/IMG/pdf/article-moovly-v1.pdf>