

Créer une animation (méthode 2)

Difficile

Réalisation : 40 min

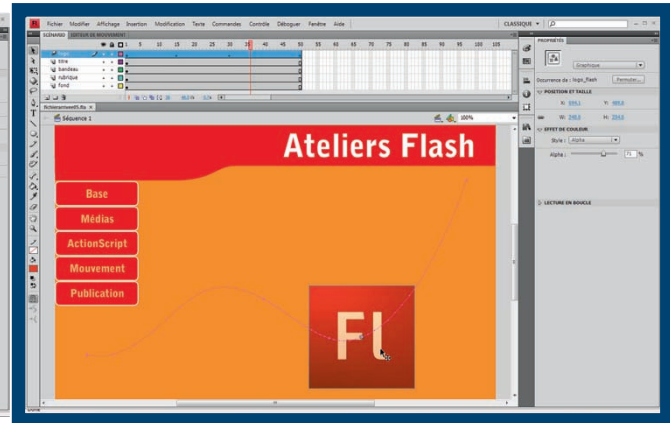
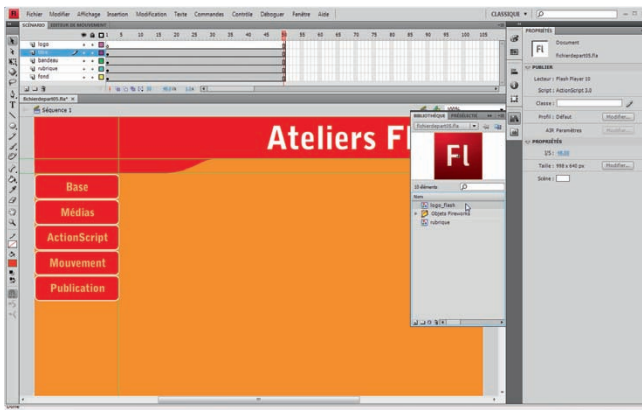
Outils utilisés :

Bibliothèque

Éditeur de mouvement

Accélération

Présélections
de mouvement



La version CS4 de Flash propose une nouvelle méthode de création pour les interpolations de mouvement, qui simplifie leur mise en œuvre en réduisant le nombre manipulations à effectuer. L'application introduit en outre un nouveau panneau, l'Éditeur de mouvement, qui permet de contrôler indépendamment les différentes propriétés du mouvement (position, rotation, couleur, filtre...) à l'aide de graphiques et de calques spécifiques.

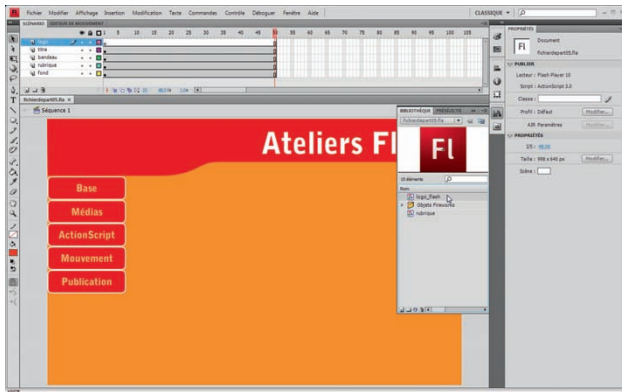
Afin de vous familiariser avec ces fonctionna-

lités, vous allez ici reconstruire l'animation réalisée dans l'atelier 04, en exploitant cette fois les nouvelles commandes et l'Éditeur de mouvement. Si la création d'interpolations de mouvement vous rebute, vous découvrirez qu'avec le nouveau panneau Présélections de mouvement, vous pouvez générer de belles animations en quelques clics de souris.

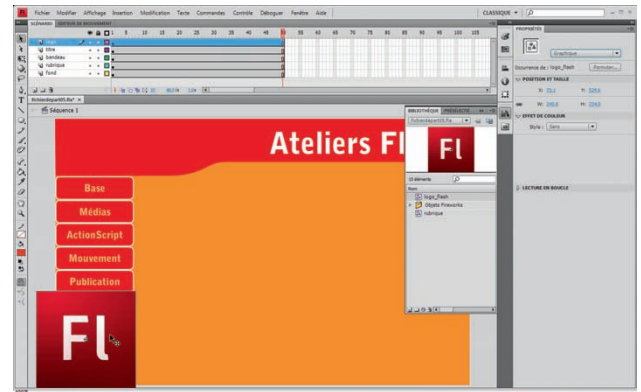


Fichier initial : fichierdeparto5 fla

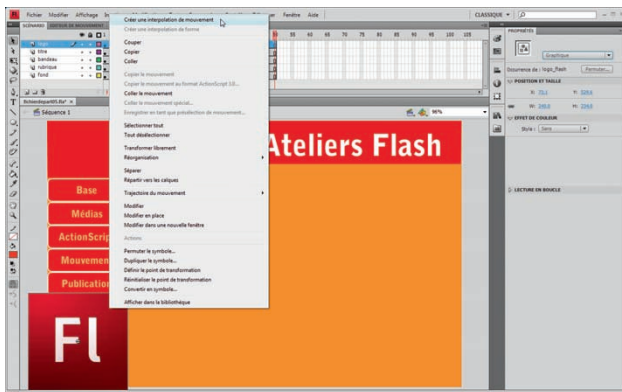
Fichier final : fichierarrivee05 fla



1 Ouvrez le fichier de départ via le menu Fichier>Ouvrir. Affichez ensuite le panneau Bibliothèque via le menu Fenêtre et sélectionnez le symbole logo_flash.



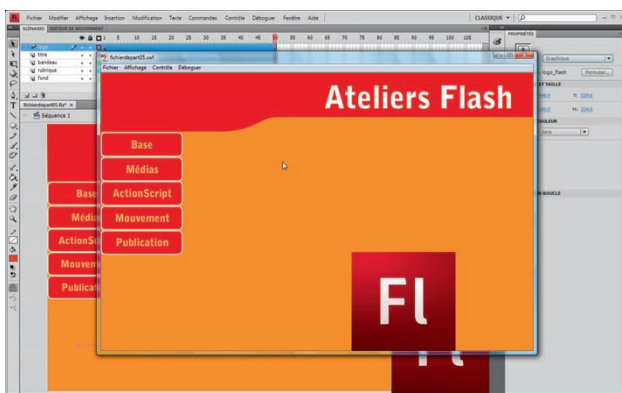
2 Rendez-vous dans le scénario, situé dans la partie supérieure de la fenêtre de travail, et sélectionnez le calque logo. Revenez dans le panneau Bibliothèque et faites glisser le symbole logo_flash dans le document, en le plaçant sur le côté gauche de l'interface.



3 Effectuez un clic droit sur le logo et choisissez Créer une interpolation de mouvement dans le menu contextuel qui s'affiche. Flash transforme alors le calque logo en calque d'interpolation qui s'affiche en bleu dans le scénario.



4 Cliquez sur l'image 50 du calque logo, puis revenez dans le document et déplacez le logo vers le côté droit de l'écran : la trajectoire du mouvement s'affiche sur la scène, sous la forme d'un tracé rose.



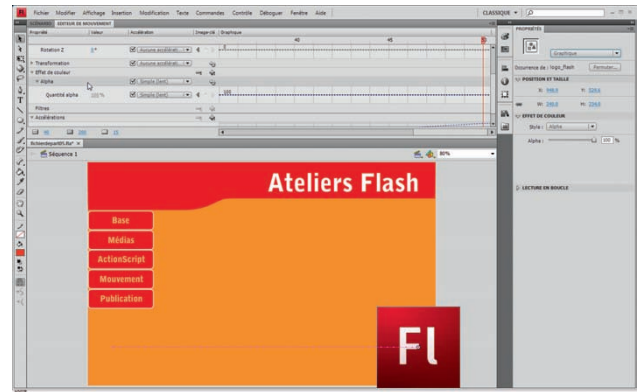
5 À ce stade, vous pouvez tester la nouvelle interpolation via le menu Contrôle>Tester l'animation. Flash génère alors un fichier .swf et l'affiche dans une nouvelle fenêtre. Une fois le test effectué, refermez la fenêtre.



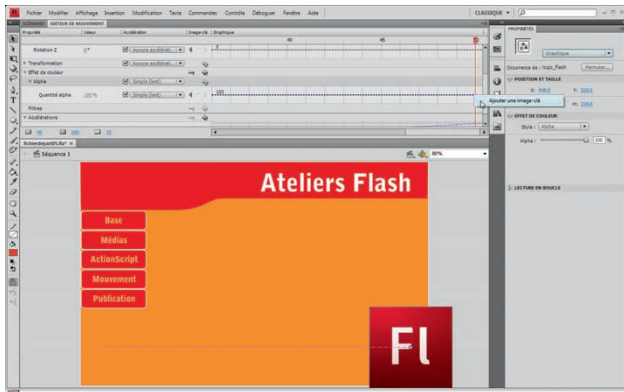
6 À présent, vous allez modifier les paramètres de l'interpolation, en exploitant le panneau Éditeur de mouvement : cliquez sur l'onglet situé à droite de l'onglet Scénario afin d'afficher le nouveau panneau.



7 La partie gauche du panneau affiche différentes rubriques, regroupant chacune des propriétés de l'interpolation : Mouvement de base, Transformation, Effet de couleur, etc. Sélectionnez la rubrique Effet de couleur.



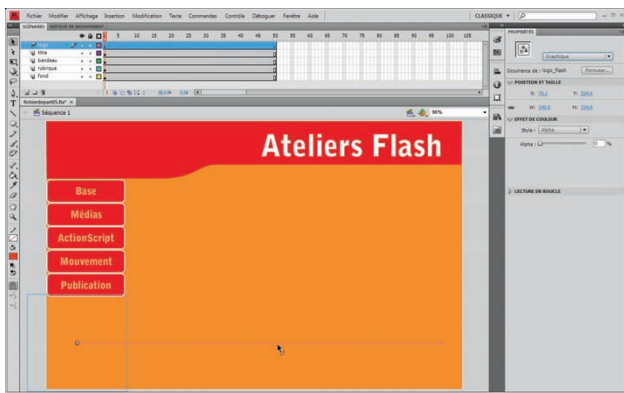
8 Cliquez sur l'icône + et choisissez Alpha dans le menu local qui s'affiche. Le réglage de la propriété Alpha apparaît en dessous de la rubrique, ainsi qu'une ligne en pointillés dans la partie droite du panneau.



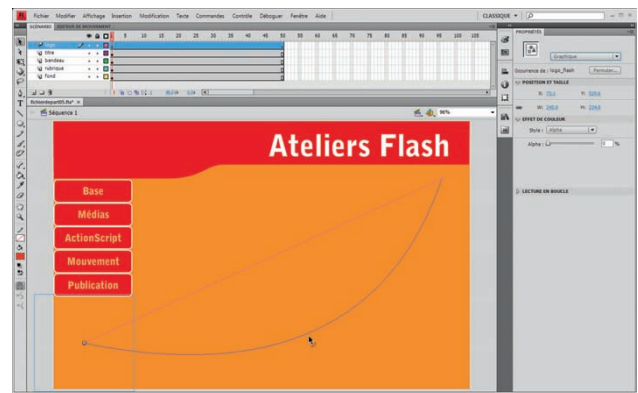
9 Déplacez la tête de lecture, située en haut du panneau, jusqu'à l'image 50, puis revenez à la rubrique Effet de couleur. Cliquez droit au niveau de l'extrémité droite de la ligne en pointillés, associée à la propriété Alpha, et choisissez Ajouter une image-clé.



10 Revenez sur l'image 1 de la propriété Alpha, puis ajustez sa valeur à 0% via le réglage Quantité Alpha. Testez l'animation via le raccourci Ctrl + Entrée : le logo apparaît progressivement en se déplaçant vers la droite.



11 Revenez dans le scénario en cliquant sur son onglet. Réduisez la taille du panneau si vous l'avez élargi pour travailler dans l'Éditeur de mouvement. Vous allez maintenant modifier la trajectoire de l'objet.



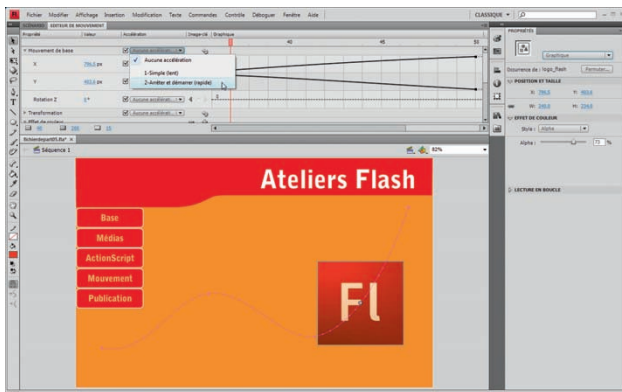
12 À l'aide du pointeur de sélection, cliquez sur l'extrémité droite du tracé rose et déplacez-la vers le haut de l'interface, en dessous du titre Ateliers Flash. Cliquez ensuite au milieu du tracé et incurvez-le en effectuant un cliquer-glisser vers le bas.



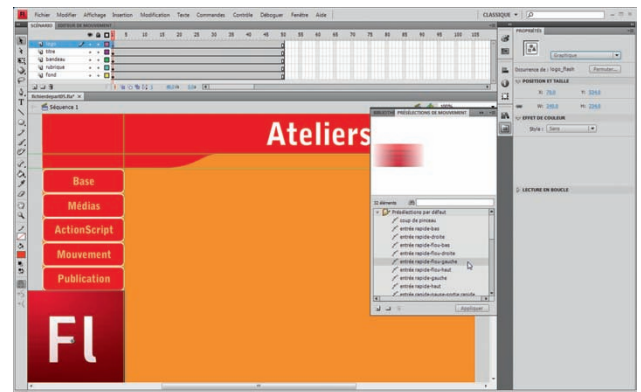
13 Si vous souhaitez créer une trajectoire plus mouvementée, cliquez sur une image du scénario (la 15, par exemple), puis revenez sur la scène et déplacez le logo : la trajectoire est modifiée en conséquence. Répétez l'opération sur d'autres images du scénario.



14 Pour finir, vous allez régler l'accélération du mouvement : affichez le panneau Éditeur de mouvement et descendez à la rubrique Accélérations. Cliquez sur l'icône + qui jouxte la rubrique et choisissez un réglage dans le menu local.



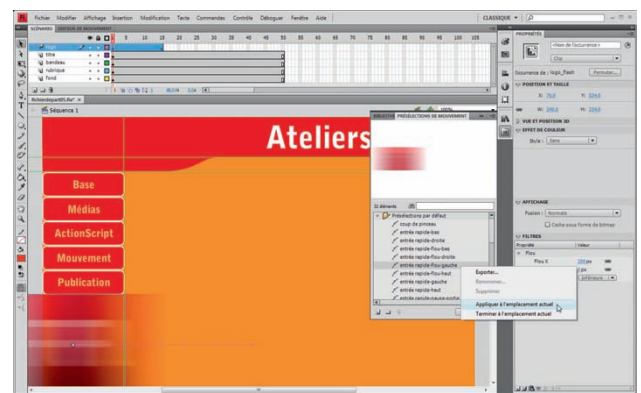
15 Remontez ensuite à la rubrique Mouvement de base et affichez le menu local Accélérations en cliquant sur le libellé Aucune accélération. Dans le menu local qui s'affiche, sélectionnez le réglage que vous avez ajouté à l'étape précédente.



16 Si la construction d'une interpolation de mouvement et son paramétrage via l'Éditeur de mouvement vous rebutent, vous pouvez exploiter les interpolations prédéfinies du panneau Présélections de mouvement, en repartant de la fin de l'étape 2.



17 Après avoir sélectionné le logo, rendez-vous dans le panneau Propriétés et choisissez Clip dans le menu local Comportement de l'occurrence. Ouvrez ensuite le panneau Présélections de mouvement via le menu Fenêtre.



18 Sélectionnez un type de mouvement dans la partie inférieure du panneau, cliquez droit dessus et choisissez Appliquer à l'emplacement actuel : Flash insère l'interpolation de mouvement dans le calque logo. Testez l'animation via le raccourci Ctrl + Entrée.