


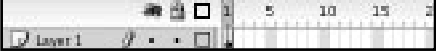





finalité arts numériques

FLASH

INTERPOLATION SIMPLE

1. Créez un nouveau document (Menu Fichier/Nouveau).
2. Réglez la taille de la Scène en largeur 640 x hauteur 480 px.
Soit dans le Menu Modifier/Document, soit dans la fenêtre des Propriétés (Menu/Fenêtres).
3. Créez un nouveau Movie clip dans le Menu Insérer/Nouveau symbole et nommez le.
4. Dans la fenêtre Outils (Menu/Fenêtres), sélectionnez l'Ovale et dessinez une forme ovale dans le  Movie clip.
5. Sélectionnez la forme avec la Flèche noire (fenêtre Outils), et réglez sa taille, le contour, les couleurs de fond et de contour dans la fenêtre Propriétés. Réglez x et y sur 0.
6. Retournez sur la scène en cliquant sur l'onglet Scène 1  dans la barre supérieure et ouvrez la Bibliothèque (Menu/Fenêtres). Sélectionnez le Movie clip créé et glissez le sur le coin supérieur gauche de la scène. Constatez que la Fenêtre (Frame) 1 du Calque (Layer) 1 présente dorénavant un point noir pour indiquer qu'il est occupé.
7. Sélectionnez la fenêtre 24 du calque et insérez une Fenêtre Clé (Menu Insérer/Ligne du temps/Fenêtre clé). Vous créez ainsi une durée de 2sec car, par défaut, Flash lit  12 Fenêtres en 1 sec.
8. Dans la fenêtre 24, sélectionnez votre forme et déplacez là dans le coin inférieur droit.
9. En maintenant la touche Shift enfoncée, sélectionnez les Fenêtres 1 à 24 et insérez une interpolation dans le Menu Insérer/Ligne du temps/ Interpolation de mouvement. En  manipulant la tête de lecture de la ligne du temps, constatez que votre forme se déplace régulièrement en ligne droite de sa position de départ à sa position d'arrivée.
10. Enregistrez votre fichier .fla, paramétrez les réglages de publication sur Flash (.swf) (Menu Fichier) et publiez votre .swf. Pour visualiser directement votre animation > Prévisualiser la publication. Constatez que, par défaut, Flash lit l'animation en boucle. Si vous désirez changer la vitesse, changer le Frame Rate dans la fenêtre Propriétés.
11. Sélectionnez une fenêtre intermédiaire, et transformez la en une fenêtre clé (Menu Insérer/Ligne du temps/Fenêtre clé).
Sur la scène, déplacez la forme. Publiez à nouveau et constatez que l'ovale se déplace dorénavant du point A vers le point B et ensuite du point B vers le point C.