

L'ANIMATION

FLASH

PRINCIPE

Le logiciel Flash offre la possibilité d'exploiter les symboles pour créer **facilement et rapidement des animations bouclées ou uniques.**

DESCRIPTION

Dans Flash, les animations sont créées à partir des Symboles, généralement des Clips par le biais de ce que l'on nomme des Interpolations.

Le principe est qu'une interpolation dit "de mouvement" relie deux images clés. Chacune de ces images clés contient un même symbole mais à une position temporelle différentes.

Dans chacune de ces images-clés, il est possibles, pour ce symbole, de modifier la position, taille, rotation, inclinaison, les effets, etc.

Chacune des images-clés étant indépendante, modifier l'une ne viendra pas modifier l'autre cependant, l'interpolation entre ces deux images clés créera l'animation entre les deux états du symbole.

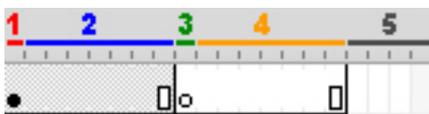
À ce titre, une interpolation joue le rôle de dérouleur entre deux valeurs numériques sur l'état d'un symbole, que ce soit la taille, la rotation, etc.

Il est, également, possible d'appliquer une Interpolation de Forme. On utilise cette dernière pour animer des formes visuelles et vectorielles.

Cependant, cette dernière s'avère assez instable aussi est-il conseillé d'en limiter l'usage.

Attention : Quand vous utilisez l'interpolation de mouvement, assurez-vous que votre calque ne contient qu'un seul symbole et pas, non-plus, de formes visuelles ou cela vous créera une animation buggée.

En ce qui concerne les images sur la Time-Line, elles sont de 5 types :



- (1 → ) L'**image clé**
- (2 → ) L'**image**
- (3 → ) L'**image clé vide**
- (4 → ) L'**image vide**
- (5 → ) La **non-image**

UTILISATION

On utilise la **Time-Line** (À savoir la ligne de temps dans la fenêtre de Scénario) pour créer des animations.

Pour cela, à partir des calques, on intègre des images clés à différents intervalles de temps.



Sur chaque image-clé, on choisit les valeurs du symboles puis on utilise l'**Interpolation de Mouvement** (Clic droit entre les deux images clés puis "Créer une interpolation de Mouvement") pour appliquer l'animation.



Dans les Propriétés, si vous êtes en sélection d'une image comportant une interpolation de mouvement, vous pouvez utiliser l'**Accélération** pour créer un effet de vitesse et fluidifier, de ce fait, le rendu.



À noter qu'un clip peut contenir sa propre animation. De ce fait, il est possible d'animer des éléments possédant eux-mêmes des animations, et ainsi de suite.

C'est par ce biais que l'on crée des animations riches.

RACCOURCIS

Manipulation

F6 → Créer une image clé

F5 → Créer une image

F7 → Créer une image clé vide

Maj + F5 → Supprimer une image

Maj + F6 → Supprimer une image clé

Ctrl + F5 → Créer une interpolation de mouvement ***À CRÉER***

Ctrl + F6 → Créer une interpolation de forme ***À CRÉER***

Ctrl + Alt + A → Sélectionner toutes les images ***À CRÉER***

Manipulation

Touche « ; » → Avancer d'une image ***À CRÉER***

Touche « , » → Reculer d'une image ***À CRÉER***

Ctrl + « ; » → Atteindre la fin ***À CRÉER***

Ctrl + « , » → Rembobiner ***À CRÉER***

Ctrl + Alt + Maj + C → Copier les images ***À CRÉER***

Ctrl + Alt + Maj + V → Coller les images ***À CRÉER***