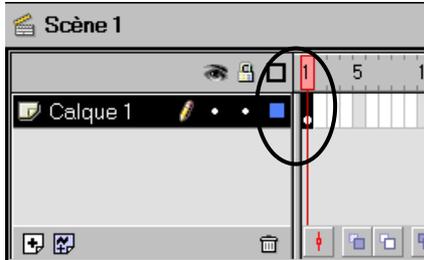


Animation de mouvement simple de translation

1 La première étape consiste à dessiner la forme qui sera animée. Il est important de se rappeler que Flash animera toutes les formes d'un calque de façon identique. Pour animer deux formes de façon distincte, il faut que chacune de ces formes soit sur un calque propre.

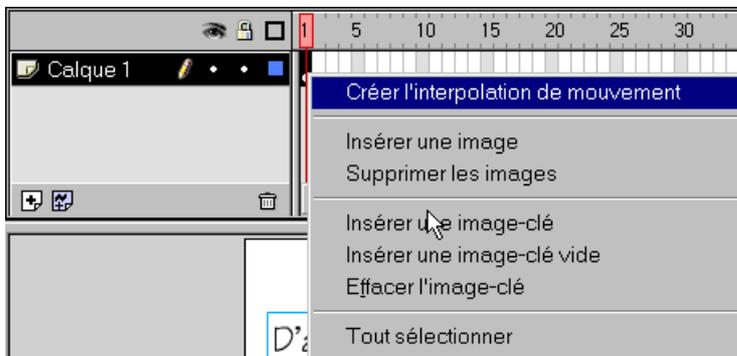
2 Une fois la forme dessinée, il faut maintenant dire à Flash que nous désirons créer une animation. La seconde étape consiste donc à sélectionner la première image clé...



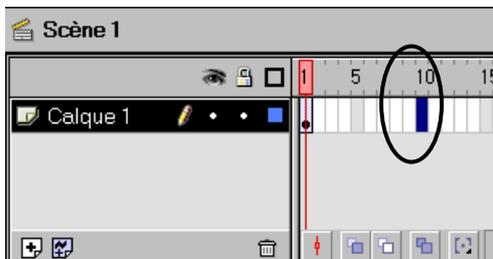
3 ... puis, à l'aide du menu Insertion>Créer une interpolation de mouvement, créer le début de l'animation.



La commande Créer l'interpolation de mouvement est également disponible à partir du menu contextuel. Ce menu s'affiche en cliquant sur la première image clé avec le bouton droit de la souris.

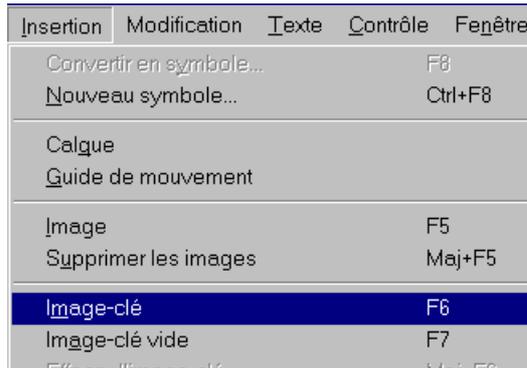


4 Ensuite, vous devez préciser la fin de l'animation. Sélectionner une image du scénario...

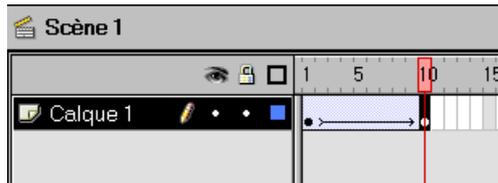


5

... puis, à l'aide du menu Insertion>Image-clé, ajouter une image clé.

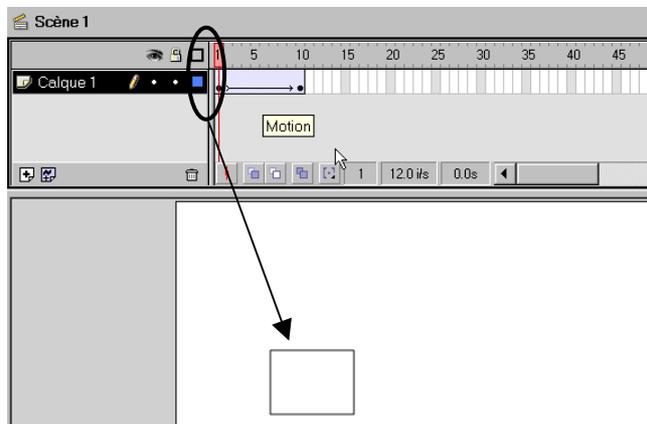


Si tout c'est bien passé, les images contenues entre la première image et la dernière devraient être de couleur bleu pâle et comporter une flèche.



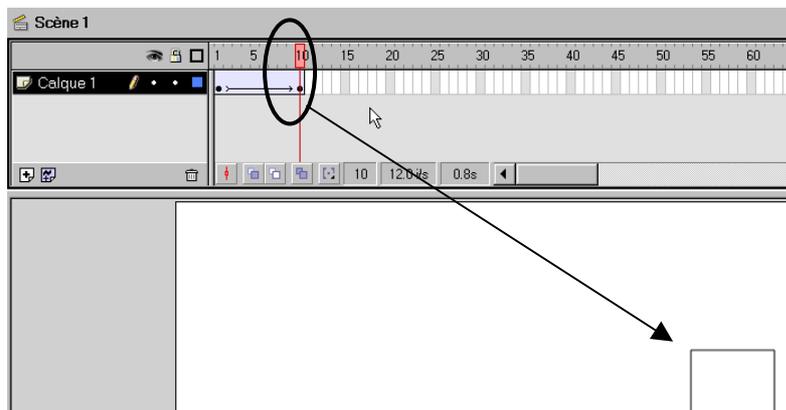
6

Il ne reste plus qu'à décider du mouvement. Positionner la forme sur la scène pendant que la tête de lecture (en rouge) est sur l'image no 1. Ceci sera la position de départ de l'animation.



7

Positionner ensuite la tête de lecture sur la dernière image du scénario et placer la forme à l'endroit désiré sur la scène. Ceci sera la position finale de l'animation.



8

Il ne reste plus qu'à tester l'animation avec le menu Contrôle>Tester l'animation

N'oubliez pas de sauvegarder fréquemment votre travail...

