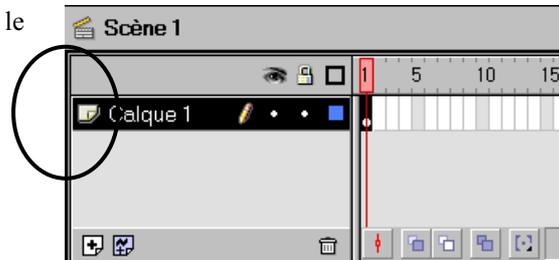


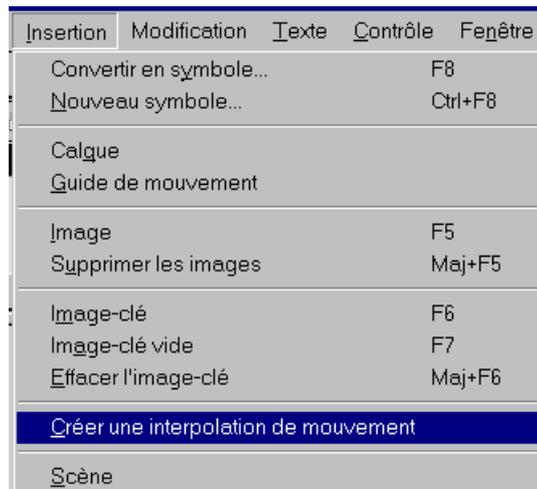
Mouvement de rotation

1 Dessiner la forme qui sera animée directement sur la scène. Rappel : toutes formes déposées sur un calque seront animées de façon identique.

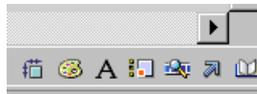
2 Sélectionner l'image en cliquant une fois dessus avec le bouton gauche.



3 Par la suite, sélectionner le menu Insertion>Créer l'interpolation de mouvement.



4 Par défaut, Flash propose une animation de mouvement de translation. Nous allons modifier le mouvement de translation pour un mouvement de rotation. Sélectionner le bouton "Afficher les occurrences" en bas et à droite de l'écran Flash.



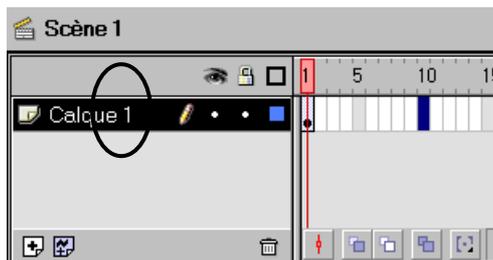
5 Sélectionner l'onglet Image. À la section Rotation, sélectionner Vers la droite ou Vers la gauche selon le cas.



6 Préciser ensuite le nombre de rotation complète que la forme devra faire.



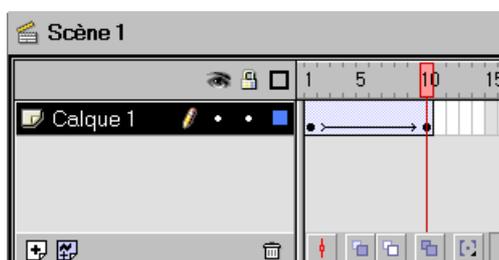
7 Maintenant sélectionner une image du scénario. Cette image sera l'image clé de fin d'animation.



8 À l'aide du menu Insertion>Image-clé, insérer une image clé à cet endroit.



À nouveau, les images du scénario sont en bleu et une flèche indique la présence d'une interpolation de mouvement.



9 Vérifier le résultat avec le menu Contrôle>Tester l'animation.

