

Créer des interpolations avec Flash

Par Haitham Ammar (HighTam)



www.openclassrooms.com

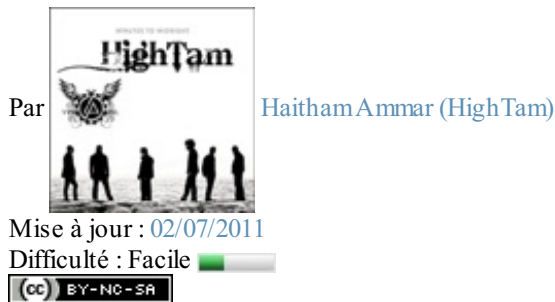
*Licence Creative Commons 6 2.0
Dernière mise à jour le 2/07/2011*

Sommaire

Sommaire	2
Lire aussi	1
Créer des interpolations avec Flash	3
L'interpolation de forme	3
Les objets particuliers	4
Interpolation de forme avec repères de formes	5
L'interpolation de mouvement	5
Interpolation de mouvement avec guide de déplacement	5
Q.C.M.	6
Partager	6




Créer des interpolations avec Flash



Qu'est-ce que c'est Flash ?

Macromedia Flash est un logiciel graphique servant à produire des documents animés destinés à être diffusés sur le Web. Cependant, Flash est aussi un environnement de développement d'applications utilisant le langage Actionscript. Avec Flash, chaque application peut être enrichie avec des images, du son ou encore avec des vidéos.

Une des fonctionnalités de base que propose Flash est la possibilité de créer des interpolations. Il existe deux types d'interpolation : l'interpolation de forme et l'interpolation de mouvement. En fait, pour faire une interpolation, il suffit de définir la forme (pour une interpolation de forme) ou le point de départ et d'arrivée (pour une interpolation de mouvement). Flash calcule automatiquement les formes intermédiaires ou les déplacements nécessaires.

Allons-y ! Et voyons comment peut-on créer chacune de ces interpolations 

Sommaire du tutoriel :

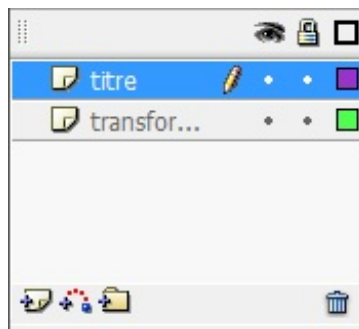


- [L'interpolation de forme](#)
- [L'interpolation de mouvement](#)
- [Q.C.M.](#)



L'interpolation de forme

L'interpolation de forme sert, comme son nom l'indique, à modifier la forme d'un objet. Cette dernière se différencie de l'interpolation de mouvement, car elle s'applique à une forme plutôt qu'à un symbole.

Pour réaliser une interpolation de forme, on va tout d'abord créer deux calques que l'on va nommer **transformation** et **titre**.



Dans le calque **titre** on va saisir le texte "Interpolation de forme" qui s'affiche jusqu'à l'image n°40 (cliquez sur l'image n°40 dans le scénario puis **F5**).

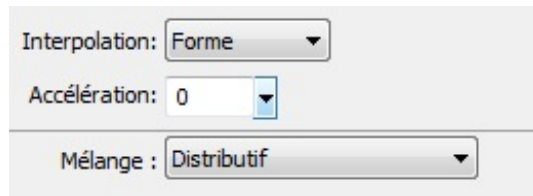
Dans l'image n°1 du calque **transformation**, on va dessiner un petit cercle  puis dans l'image n°40 du même calque appuyez sur le bouton droit de la souris et sélectionnez "Insérer une image clé vide" (ou bien tout simplement appuyez sur **F7** )

A l'aide des outils graphiques, on dessine un autre objet (un rectangle, un polygone...). Pensez aussi à varier les couleurs. Au final on aura :



Cliquez pour agrandir

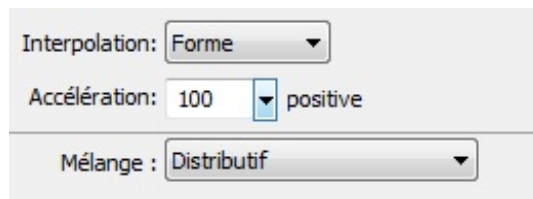
Enfin, cliquez n'importe où sur l'échelle entre les deux images clés du calque **transformation** puis dans le panneau *Propriétés*, choisissez le mode d'interpolation **Forme**.



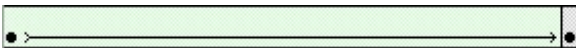
Pour jouer l'animation, appuyez sur **Ctrl+Entrée** 😊

Normalement, vous êtes entrain de voir un cercle qui se transforme en un rectangle (ou quoi que ce soit 😄).

Vous pouvez, sur l'interpolation, créer une accélération positive ou négative (cliquez dans le scénario, au milieu de votre interpolation et modifiez ce paramètre dans le panneau des propriétés).



L'interpolation de forme est indiquée par un point noir au niveau de la première image-clé, les images intermédiaires comportant une flèche noire sur fond vert clair :

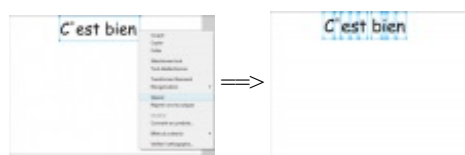


Une ligne pointillée indique que l'interpolation est rompue ou incomplète, par exemple parce que l'image clé finale est absente.



Les objets particuliers

Pour les textes ou les Bitmaps, avant de créer l'interpolation, cliquez avec le bouton droit de la souris sur ceux-ci et sélectionnez « séparer » (ou bien appuyez sur **Ctrl+B**) jusqu'à ce que votre texte ou votre bitmap soit recouvert de petits points blancs. Notez que pour séparer un texte de plusieurs lettres, vous devrez séparer le tout 2 fois ! C'est à dire séparer le texte en plusieurs lettres puis séparer les lettres :



Cliquez pour agrandir

Appuyez une autre fois sur **Ctrl+B** pour séparer les lettres. Au final, on va avoir un rendu comme ça :



Cliquez pour agrandir



Attention, seuls les textes on les sépare deux fois ! Les images juste une fois.

Interpolation de forme avec repères de formes

Les points de repère servent à choisir quelle partie du premier objet deviendra telle partie du second objet. Pour créer un point de repère, placez vous à **la première image de l'interpolation** (oui, il faut que vous ayez déjà créé une interpolation de forme 😊) et allez dans le menu "*Modification > Forme > Ajouter les repères de formes*" (ou faites **Ctrl+Maj+H**). Vous verrez normalement un point rouge avec marqué « a » à l'intérieur. Ce point se situe aussi à la dernière image de l'interpolation. Placez-les là où vous voulez pour qu'une partie de l'objet se transforme en une autre :

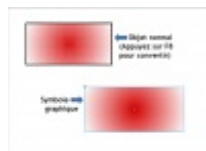


Cliquez pour agrandir

Vous pouvez bien entendu créer autant de points de repère que vous le voulez 😊.

L'interpolation de mouvement

On va créer un nouveau document Flash, et à l'image n°1 on va dessiner un objet à l'aide des outils graphiques. Ensuite, sélectionnez le, puis convertissez le en symbole graphique : "*Modification > Convertir en symbole*", sélectionnez graphique et appuyez sur OK (ou plus simple, sélectionnez l'objet et appuyez sur **F8**).



Cliquez pour agrandir

Dans l'image n°45, appuyez sur le bouton droit de la souris, puis sélectionnez "*Insérer une image clé*" (**F6**).

Une instance du symbole est alors placée à cet endroit. Vous pouvez alors la modifier, soit la déplacer, la changer de grosseur, de couleur, etc...

Cliquez n'importe où sur l'échelle entre les deux images clés, puis dans le panneau *Propriétés* choisissez le mode d'interpolation **Mouvement**.

L'interpolation de mouvement est indiquée par un point noir au niveau de la première image-clé, alors que les images interpolées intermédiaires comportent une flèche noire sur fond bleu clair :



La même chose, lorsque l'image clé finale est absente, une ligne pointillée apparaît :



Interpolation de mouvement avec guide de déplacement

Voilà, nommez notre premier calque "**Cercle**". Et à l'image n°1 on va dessiner un petit cercle et ensuite le convertir en symbole graphique (F8 🤔). Cliquez sur l'image n°40 et insérez une image clé (F6).

Insérez maintenant un "calque guide de mouvement" en cliquant sur l'icône 📏 ou bien dans le menu "Insertion > Scénario > Guide de mouvement". Sélectionnez l'image n°1 de la couche **Guide : Cercle**, sélectionnez l'outil crayon, puis l'option ↩, et tracez une courbe de déplacement qui sera suivie par votre cercle.

Cliquez sur l'image n°40 du calque guide et insérez une image clé (F6). Ensuite, positionnez vous sur l'image n°1 du calque **Cercle**, puis cliquez sur le petit cercle se trouvant au centre du cercle dessiné et déplacez-le vers le début de votre ligne de déplacement à l'aide de l'outil 🖱 :



Cliquez pour agrandir

La même chose aussi, positionnez vous sur l'image n°40 du calque **Cercle**, puis cliquez sur le petit cercle se trouvant au centre du cercle dessiné et déplacez-le vers la fin de votre ligne de déplacement à l'aide de l'outil 🖱.

Cliquez maintenant n'importe où sur l'échelle entre les deux images clés du calque **Cercle** puis, dans le panneau *Propriétés*, choisissez le mode d'interpolation **Mouvement**.

Et, c'est fini 😊 Cliquez sur **Ctrl+Entrée** pour visualiser votre animation 😊

Q.C.M.

Le premier QCM de ce cours vous est offert en libre accès.
Pour accéder aux suivants

[Connectez-vous](#) [Inscrivez-vous](#)

Pour réaliser une interpolation de forme, on doit insérer :

- ☐ Une image clé
- ☐ Une image clé vide
- ☐ Une image quoi ! Je m'en fous clé ou clé vide !

Pour réaliser une interpolation de mouvement, il faut convertir notre objet en :

- ☐ Symbole bouton
- ☐ Symbole clip
- ☐ Symbole graphique

Correction !

[Statistiques de réponses au QCM](#)

Voilà, ce petit tuto est terminé 😊. C'est très simple, je vous l'accorde mais j'espère bien qu'il a pu présenter les bases pour créer des interpolations avec Flash.

Notamment, Flash est un logiciel très puissant avec son langage **Actionscript**. Ce que vous venez de voir ici ce ne sont vraiment que les choses les plus basiques des plus basiques.

Partager

