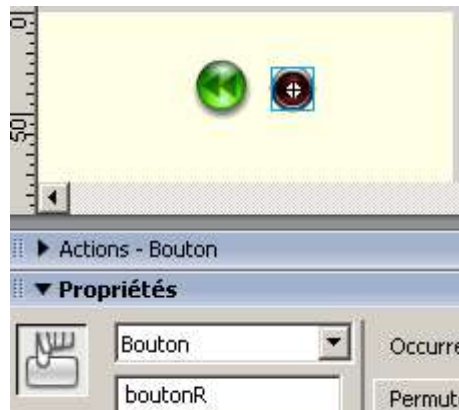


Création d'interpolations dans Flash

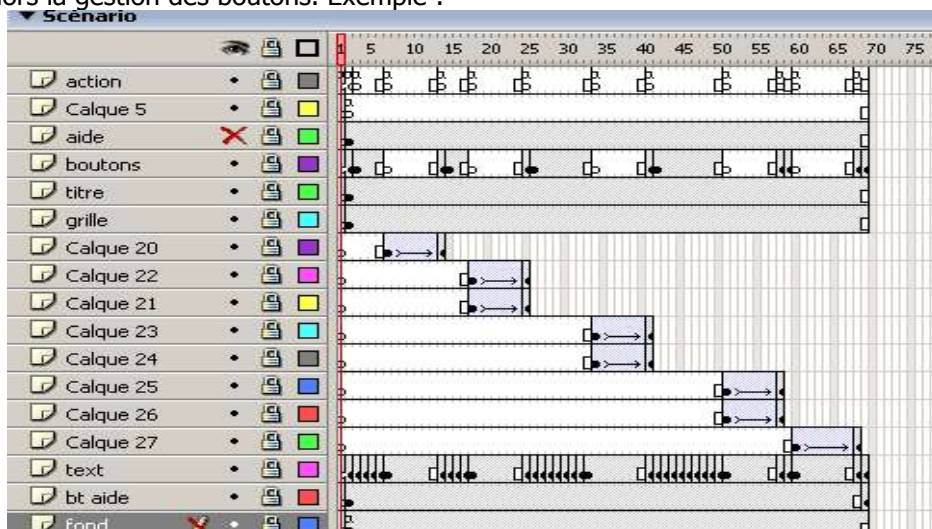
Ouvrez le fichier formationInterpolation fla : j'ai conservé la structure des animations ebeps mais ici on ne travaille que sur deux calques.

Le premier calque qui nous intéresse est le calque « Boutons ». Apparemment il est semblable à celui présent dans toutes les anims ebeps à un détail près : on a nommé chaque bouton pour pouvoir les faire disparaître et réapparaitre à volonté. Les 3 boutons sont nommés **boutonG**, **boutonR**, **boutonD** dans l'onglet Propriétés.



Une fois cela fait, on travaille uniquement dans le calque « Clips » :

- Dans les « anciens » fichiers des chapitres trigo, arithmétiques et systèmes linéaires, chaque interpolation occupe en général un calque et la durée de l'interpolation apparaît sur la timeline de l'anim principal et influence alors la gestion des boutons. Exemple :



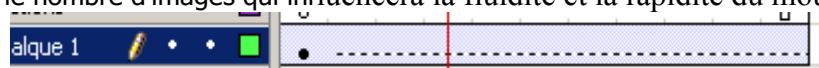
- Maintenant, afin de s'éviter une gestion lourde de calques et d'images, on intègre chaque interpolation dans un clip : les images qui y sont incorporés n'ont pas d'influence direct sur le scénario principal.

Création d'une interpolation simple :

- 1) Sélectionner l'objet que vous voulez bouger. Convertir en clip (F8).
- 2) Double-cliquer dessus : à partir de là vous pouvez développer son propre scénario !
- 3) Insérer un calque que vous nommerez « actions »
- 4) Dans le calque en dessous, sélectionner l'image et faites un clic-droit :



- 5) Insérer avec F5 le nombre d'images qui influencera la fluidité et la rapidité du mouvement.



Une ligne pointillée apparaît sur le calque coloré en bleu.



- 6) Insérer une image clé à la fin du calque : la ligne pointillée devient pleine. Bouger dans cette image l'objet et lui donner sa position finale.



- 7) Dans le calque actions, première image, pour que les élèves n'avancent pas :

```
_root.boutonG._visible = 0;  
_root.boutonR._visible = 0;  
_root.boutonD._visible = 0;  
play();
```

Créer une image clé à la fin du calque et y placer le code suivant pour que l'élève puisse continuer :

```
_root.boutonG._visible = 1;  
_root.boutonR._visible = 1;  
_root.boutonD._visible = 1;  
stop();
```

Voilà ! Essayez...

Vous pouvez ajouter des étapes dans votre interpolation avec F6 pour modifier la position de l'objet mais aussi sa taille voire sa couleur.

Plus fort ! Le **guide de mouvement** :

Créez une interpolation et faites un clic-droit sur le calque et sélectionnez « ajouter un guide de mouvement ». Flash crée alors un calque spéciale où vous pouvez ajouter une courbe à laquelle vous liez votre objet en mouvement. Assez empirique mais des effets top ! En gros sur le début la courbe glisse votre objet dans la première image clé, normalement, il vient s'aimanter au début de la courbe et idem en fin de courbe pour la dernière image clé de l'interpolation...

Voir le fichier pour exemples...

Encore plus fort ! L'**interpolation de forme** :

- 1) Créer une forme graphique sans contour, modifier en clip.
- 2) Même principe pour le calque action qu'avant.
- 3) Dans le calque, avec F5, ajouter des images.
- 4) Sélectionner la forme dans la première image puis dans l'onglet propriété cas interpolation, choisir « forme », une ligne pointillée sur fond vert claire apparaît dans le calque.
- 5) Sélectionner la dernière image et faire F6 pour créer une image clé : la ligne pointillée devient une fleche en trait plein.
- 6) Modifier comme vous voulez la forme dans cette dernière image et tester !

Maintenant vous avez de quoi vous amusez et créer des effets visuels intéressants...