

Flash : Création d'une interpolation de forme

1 : dessinez votre « sujet » (animal, objet ...) sur l'image n°1.

Vous pouvez utiliser différents outils : pinceaux, formes géométriques, plume ...

Pour le remplissage, vous pouvez vous servir de l'option dégradé.

(Pour appliquer un remplissage dégradé à une illustration existante, sélectionnez un ou plusieurs objets sur la scène.

1. Si le mélangeur n'est pas visible, sélectionnez Fenêtre > Mélangeur.
2. Pour sélectionner un mode de couleur, sélectionnez RVB (le paramètre par défaut) ou TSL.
3. Sélectionnez un type de dégradé dans le menu déroulant :

L'option **Linéaire** permet de créer un dégradé qui s'étend du point de départ au point d'arrivée de façon linéaire.

L'option **Radial** permet de produire un dégradé dont le changement de couleur s'effectue sur un axe circulaire vers l'extérieur, à partir d'un point focal central.)

2: une fois votre illustration terminée, prolongez votre séquence jusqu'à l'image 40. Pour cela, rajoutez des images en appuyant la touche **F5**

3 : placez votre curseur de timeline sur la dernière image et insérez une image clé (**F6**)

4 : effacez alors votre illustration pour en fabriquer une totalement différente.

5: l'illustration une fois terminée, placez votre curseur quelque part entre les 2 images puis choisissez « interpolation de forme » dans l'onglet « propriété ». (une flèche verte en trait continu doit apparaître dans la timeline)

options :

6 : afin de créer une boucle à votre animation, vous devez d'abord prolonger votre 2eme illustration en rajoutant des images (une dizaine en appuyant sur **F5**), puis vous rajoutez une image clé (**F6**), enfin vous placez votre curseur sur la première image : *clic droit/copier l'image clé*, retournez sur la dernière image clé puis : *clic droit/coller l'image clé*. Prolongez à nouveau votre animation de quelques images (**F5**).

Remplacez vous sur la première image pour lancer votre animation avec la touche « entrée ».

7 : pour améliorer le morphing entre vos 2 illustrations, vous pouvez utiliser un **repère de forme**

Les repères de formes identifient les points qui doivent correspondre dans les formes de début et de fin.

Dans l'interpolation de formes complexes, créez des formes intermédiaires et interposez-les au lieu de simplement définir une forme de début et de fin.

- Assurez-vous que les repères de formes sont logiques. Par exemple, si vous utilisez trois repères de formes pour un triangle, ils doivent être dans le même ordre sur le triangle d'origine que sur le triangle à interpoler. L'ordre ne peut pas être abc dans la première image-clé et acb dans la seconde.
- Les repères de formes fonctionnent mieux si vous les placez de droite à gauche en commençant au coin supérieur gauche de la forme.

Pour utiliser les repères de formes :

1. Sélectionnez la première image-clé de la séquence d'interpolation de forme.
2. Sélectionnez Modification > Forme > Ajouter les repères de formes.

Le repère de forme de début apparaît comme un cercle rouge avec la lettre « a » quelque part sur la forme.

3. Déplacez le repère de forme vers un point que vous voulez marquer.
4. Sélectionnez la dernière image-clé de la séquence d'interpolation.

Le repère de forme de fin apparaît quelque part sur la forme comme un cercle vert avec la lettre « a ».

5. Déplacez le repère de forme vers le point de la forme de fin qui doit correspondre au premier point que vous avez marqué.
6. Lancez de nouveau l'animation pour voir comment les repères de formes modifient l'interpolation de forme. Déplacez les repères de formes pour ajuster l'interpolation.
7. Répétez ce processus pour ajouter des repères de formes supplémentaires. De nouveaux repères apparaissent avec les lettres suivantes b, c, etc.).

Vous pouvez visualiser tous les repères de formes et vous pouvez les supprimer.

Sélectionnez Affichage > Afficher les repères de formes

Pour supprimer un repère de forme, faites-le glisser hors de la scène.