Création d'une interpolation de forme

La procédure suivante montre comment créer une interpolation de forme de l'image 1 à l'image 30 du scénario. Toutefois, vous pouvez créer des interpolations dans n'importe quelle partie du scénario.

Dans l'image 1, dessinez un carré avec l'outil Rectangle. Sélectionnez l'image 30 du même calque, puis ajoutez une image-clé vide en choisissant **Insérer > Scénario > Image-clé vide** ou en appuyant sur **F7**. Sur la scène, dessinez un cercle avec l'outil Ovale dans l'image 30.

Vous disposez à présent d'une image-clé dans l'image 1 avec un carré et d'une image-clé dans l'image 30 avec un cercle.

Dans le **scénario**, sélectionnez l'une des images situées entre les deux images-clés du calque contenant les deux formes.

Sélectionnez Insérer > Interpolation de forme.

Animate interpole les formes dans toutes les images situées entre les deux images-clés.

Pour obtenir un aperçu de l'interpolation, faites défiler la tête de lecture à travers les images dans le **scénario** ou appuyez sur la touche **Entrée**. Afin d'interpoler le mouvement en plus de la forme, déplacez cette dernière dans l'image 30 vers un autre emplacement de l'image 1.

Pour voir un aperçu de l'animation, appuyez sur la touche **Entrée**. Pour interpoler la couleur de la forme, sa couleur dans l'image 1 doit être différente de celle dans l'image 30.

Pour ajouter une accélération à l'interpolation, sélectionnez l'une des images et entrez une valeur dans le champ **Accélération** de l'inspecteur des propriétés.

Pour accélérer le début de l'interpolation, entrez une valeur négative. Pour accélérer la fin de l'interpolation, entrez une valeur positive.

Création de paramètres prédéfinis d'accélération ou d'accélérations personnalisées

Les paramètres prédéfinis d'accélération sont des accélérations préconfigurées qui peuvent être appliquées à un objet sur la scène.

Un jeu de paramètres prédéfinis d'accélération fréquemment utilisés est disponible pour l'interpolation de forme. Vous pouvez choisir le paramètre prédéfini à partir d'une liste de paramètres prédéfinis d'accélération et l'appliquer à la propriété sélectionnée. Vous pouvez également appliquer une accélération personnalisée à une interpolation de forme.

Cliquez sur le calque qui contient une interpolation de forme dans le scénario d'Animate.

Pour ouvrir les propriétés d'interpolation, cliquez sur la catégorie **Interpolation** dans le panneau des propriétés.



Propriétés d'interpolation

Sélectionnez le paramètre prédéfini d'accélération de votre choix dans la boîte de dialogue Type d'accélération. Cliquez deux fois sur le type prédéfini à appliquer.

Si vous choisissez d'appliquer l'accélération classique, vous pouvez également augmenter ou diminuer l'intensité de l'accélération en déplaçant le curseur.

| | | ▼ Interpolatio | n | |
|---|--|----------------|-----------------------------|--|
| | • | Accélératio | Toutes les propriétés ensem | ble 🔻 🛕 |
| | 0 | | Classic Ease | 🥒 🖋 <u>75</u> positive |
| No Ease Classic Ease Ease In Ease Out Ease In Out Custom | Quad Cubic Quart Quint Sine Back Circ Bounce | | | r vers la trajectoire 'échelle le long du tra |
| Classic Ease Ease In Ease Out Ease In Out Custom | Cubic Quart Quint Sine Back Circ Bounce Elastic | | \sim | r vers la trajecto 'échelle le long ▼ |

Types de paramètres prédéfinis d'accélération

Cliquez sur l'icône d'édition située à côté de l'option **Accélération** pour appliquer une accélération personnalisée.

La boîte de dialogue **Accélération personnalisée** affiche un graphique représentant le degré de mouvement au fil du temps. Les images sont représentées par l'axe horizontal et le pourcentage de modification par l'axe vertical. La première image-clé est représentée par la valeur 0 % et la dernière image-clé est représentée par la valeur 100 %.

La valeur de changement de vélocité de l'objet est représentée par la pente de la courbe. Lorsque la courbe est horizontale (pas de pente), la vélocité est égale à zéro ; lorsque la courbe est verticale, il y a un changement de vélocité instantané.

Vous pouvez enregistrer une accélération personnalisée et la réutiliser en la sélectionnant dans la liste **personnalisée**. Cliquez sur le bouton **Enregistrer et appliquer** dans le mode de modification après avoir effectué les changements. Sur la capture d'écran ci-dessous, le paramètre prédéfini d'accélération personnalisée porte le nom **MyEase1**.

Utilisez les paramètres prédéfinis sur plusieurs plages du scénario en

sélectionnant les plages correspondantes et en leur appliquant l'accélération.



Application du paramètre prédéfini d'accélération pour plusieurs plages

Contrôle des modifications de formes avec des repères de formes

Vous pouvez utiliser des repères de formes pour contrôler des modifications de forme plus complexes ou improbables. Les repères de formes identifient les points qui correspondent dans les formes de début et de fin. Par exemple, si vous interpolez le dessin d'un visage à mesure que l'expression change, vous pouvez utiliser un repère de forme pour marquer chaque œil. Puis, au lieu que le visage devienne un enchevêtrement amorphe au fur et à mesure de la modification de la forme, chaque œil reste reconnaissable et est modifié séparément.



Des lettres comme repères de formes

Les repères de formes contiennent des lettres (de a à z) permettant d'identifier les points qui correspondent dans les formes de début et de fin. Vous pouvez utiliser jusqu'à 26 repères de formes.

Les repères de formes sont jaunes dans une image-clé de début, verts dans une image-clé de fin et rouges lorsqu'ils ne se trouvent pas sur une courbe.

Pour obtenir de meilleurs résultats lors de l'interpolation de forme, suivez ces conseils :

- Dans l'interpolation de formes complexes, créez des formes intermédiaires et interpolez-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 a, b, c dans la première image-clé et a, c, b dans la deuxième.
- Les repères de formes fonctionnent mieux si vous les placez dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en partant du coin supérieur gauche de la forme.

Utilisation des repères de formes

Sélectionnez la première image-clé de la séquence d'interpolation de forme. 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.

Déplacez le repère de forme vers un point que vous voulez marquer.

Sélectionnez la dernière image-clé de la séquence d'interpolation. Le repère de forme de fin apparaît comme un cercle vert avec la lettre *a* quelque part sur la forme.

Déplacez le repère de forme vers le point de la forme de fin qui correspond au premier point que vous avez marqué.

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. Pour ajouter d'autres repères de formes, répétez cette procédure. De nouveaux repères apparaissent avec les lettres suivantes *b*, *c*, etc.

Visualisation de tous les repères de formes

Sélectionnez **Affichage > Afficher les repères de formes**. Le calque et l'image-clé contenant les repères de formes doivent être actifs pour que l'option **Afficher les repères de formes** soit disponible.

Suppression d'un repère de formes

Faites-le glisser hors de la scène.

Suppression de tous les repères de formes

Sélectionnez Modification > Forme > Supprimer tous les repères.