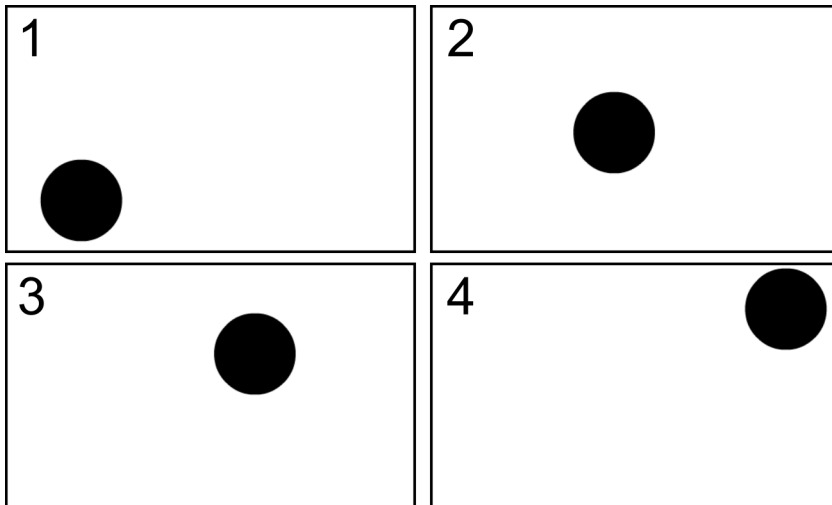


Dès que vous exportez l'animation au format Flash ou que vous affichez un aperçu Flash, MAGIX Web Designer Premium calcule toutes les images intermédiaires automatiquement afin de livrer un mouvement fluide partant du coin inférieur gauche pour rejoindre le coin supérieur droit.



Exemple de quatre images intermédiaires que MAGIX Web Designer Premium calcule automatiquement. En fonction de la durée de l'animation, le résultat ne se limite pas à ces quatre images intermédiaires.

Remarque : Le calcul des images intermédiaires n'a lieu que pour le format Flash. Pour les GIF animés, les frames sont juste affichées les unes après les autres.

Nous allons maintenant voir comment créer une animation simple.

Création d'une animation simple

En principe, Flash propose les possibilités suivantes pour animer des objets :

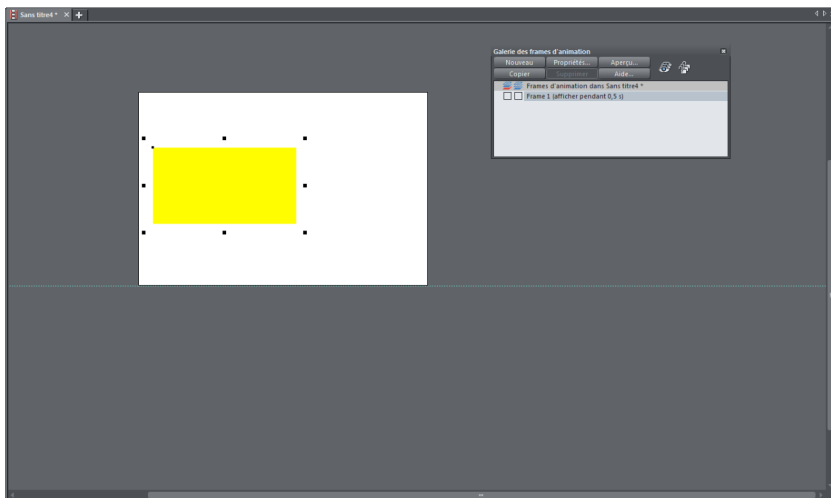
- ▶ **Déplacement** : déplacer des objets d'une position à une autre.
- ▶ **Redimensionnement** : agrandir ou rétrécir des objets
- ▶ **Compression ou inclinaison** : déformer des objets
- ▶ **Rotation** d'objets
- ▶ **Transparence** : il est possible de modifier la transparence globale d'un objet uniquement. Il n'est pas possible d'animer des dégradés de transparence.
- ▶ **Modification des couleurs**

Il est également possible de combiner les modifications citées ci-dessus.

Effectuons un test avec une animation simple : nous allons déplacer un rectangle jaune, et au cours du déplacement, sa couleur doit passer au rouge puis devenir pâle, c'est-à-dire transparente.

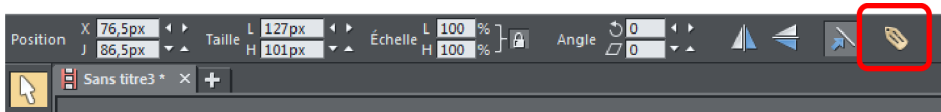
Première frame

- Dans le document d'animation, dessinez un rectangle jaune sur l'espace de travail blanc.

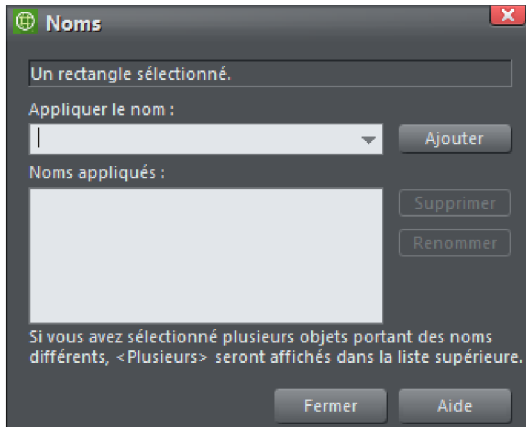


Chacun des éléments à animer, dans notre cas uniquement le rectangle jaune, doit porter un nom spécifique.

- Pour nommer votre objet, sélectionnez-le puis cliquez sur le bouton des noms dans la barre d'info de l'outil de sélection.



La boîte de dialogue NOMS s'ouvre.



- ▶ Sous **APPLIQUER LE NOM**, saisissez un nom pour votre objet.



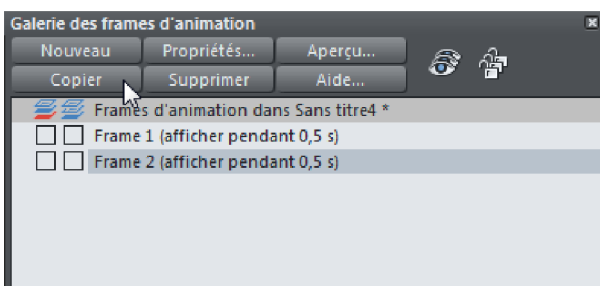
- ▶ Cliquez ensuite sur **AJOUTER**.
- ▶ Fermez la boîte de dialogue en cliquant sur le bouton **FERMER**.

Remarque : Attribuez toujours un nom aux objets dans la première frame afin de ne plus avoir qu'à les copier pour les autres frames. Vous pourrez également ouvrir la boîte de dialogue **NOMS** à tout moment pour nommer des objets.

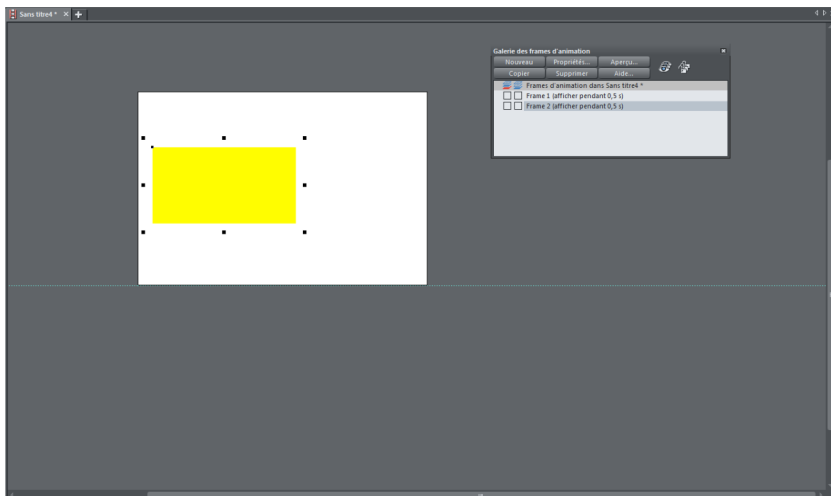
Deuxième frame

Pour la deuxième frame, il faut maintenant réaliser le changement de couleur et de position du rectangle. Pour cela, copiez la première frame dans la **GALERIE DES FRAMES D'ANIMATION**.

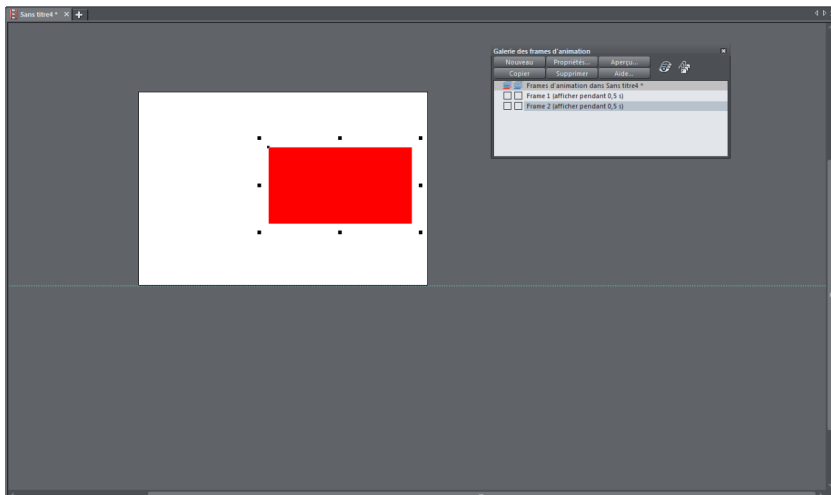
- ▶ Dans la **GALERIE DES FRAMES D'ANIMATION**, cliquez sur **COPIER**.



La deuxième frame est identique à la première.



- Éditez maintenant le rectangle. Déplacez-le et définissez la couleur rouge comme couleur de remplissage.



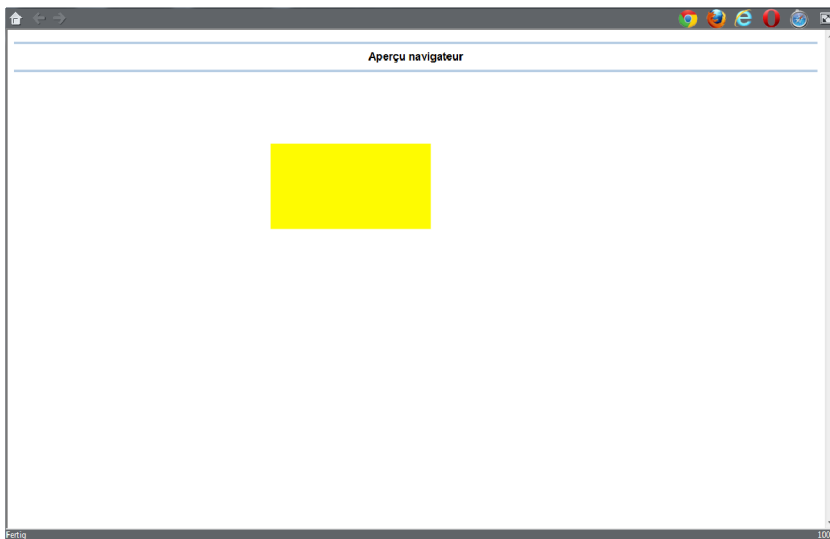
Aperçu de l'animation

Dans la barre d'icônes supérieure, vous disposez de deux boutons pour produire un aperçu de l'animation.



Le bouton de gauche produit un aperçu de GIF animé, celui de droite un aperçu Flash.

- Cliquez sur le bouton Flash (SWF) pour ouvrir la fenêtre d'aperçu.



Vous y voyez l'animation qui est lue en boucle et vous pouvez voir le changement de couleur.

