

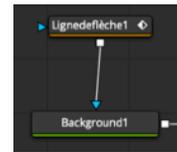


CRÉATION & ANIMATION CORPS DE FLÈCHE

-> Nouvelle Composition Fusion

-> Ajouter un Background.  -> Ajouter un polygone  -> Relier Polygone vers background

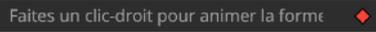
*Pour une bonne organisation, n'hésitez-pas à renommer le noeud Polygone (ici « ligne de flèche »)
Clic droit sur le noeud -> renommer*

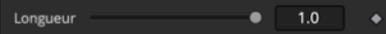


-> Ajouter et dessiner une courbe 

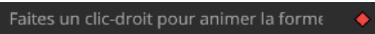
-> Dans l'inspecteur « Polygon » -> Désactiver « remplir » -> Ajuster la couleur et la largeur à votre convenance.

-> ANIMER LE CORPS DE FLÈCHE

-> Désactiver  Faites un clic-droit pour animer la forme

-> Ce placer à l'image de **fin** et placer un point clé  Longueur 1.0

-> Ce placer à l'image de **début** et placer un point clé -> Longueur à 0 (curseur tout à gauche)

-> Nous allons maintenant enregistrer le chemin dans  Faites un clic-droit pour animer la forme

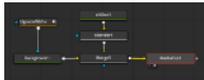
-> Clic droit -> Publier

-> CRÉATION DE LA TÊTE DE FLÈCHE

-> Aller dans EFFETS -> Tools -> Forme -> **sNGon**  Déposer dans la fenêtre des noeuds

-> Aller dans EFFETS -> Tools -> Forme -> **sRender**  Déposer dans la fenêtre des noeuds

-> Relier sortie sNGon vers sRender, et sRender vers sortie Background (voir schéma)



-> Sur sNGon -> Inspecteur -> Passer le nombre de côtés sur 3

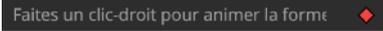
-> Largeur de bordure au minimum, ajuster la couleur

Si la taille est encore trop grande, se placer sur le noeud Merge -> Taille

-> PLACEMENT DE LA TÊTE & ANIMATION

-> Application du chemin

-> Aller sur Berge -> Inspecteur -> sur Centre X -> Clic droit -> Chemin (L'onglet Modificateurs s'active)

-> Dans Modificateurs ->  Faites un clic-droit pour animer la forme -> Clic droit -> Connecter à -> sNGon -> Valeur

La pointe de flèche va venir se placer au début du corps de flèche

-> Animation de la tête de flèche

-> Aller sur Merge -> Path 1 (Chemin 1) -> Aller sur Déplacement -> Retirer les points clé -> Placer un Pt clé au début -> Déplacer -> Placer le Pt clé de fin.

-> Placer la tête de flèche dans le bon sens

-> Aller sur Merge -> Outil -> Angle -> Clic droit -> « Connecter à » -> « Path 1 » -> « Heading »

La flèche va se placer dans le sens du chemin

Infos:

N'hésitez-pas à ajuster l'animation avec les « Spline » -> « Lisser », ect...

Attention, si vous avez déjà lissé le déplacement du corps de flèche, il se peut que l'animation de la tête soit en avance ou en retard dans l'animation.

Ajustez dans le déplacement de la tête de flèche (Merge -> Path 1)

QUELQUES RACCOURCIS UTILES (utilisateurs Mac)

Afficher le menu central des noeuds: **Maj(Shift)+Espace**

Agrandir image dans le viewer: **Molette souris**

Déplacer l'image viewer vers haut ou bas : **Cmd+Molette**

Déplacer l'image viewer vers droite ou gauche: **Maj(shift) + Cmd + molette**