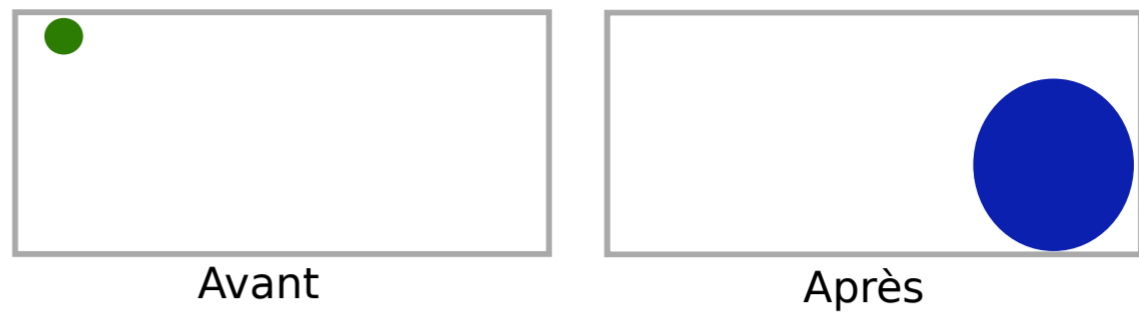


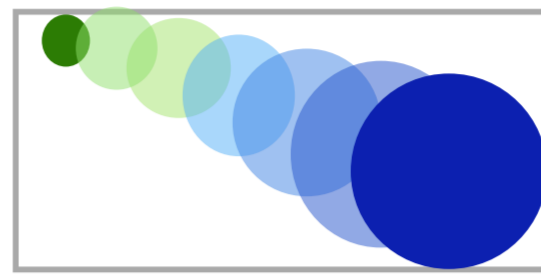
Chorégraphie d'Allure: Espace de Conception des Trajectoires d'Animation

Amira Chalbi, Nicolas Roussel, Fanny Chevalier

Dans les interfaces graphiques, les éléments visuels subissent souvent des transformations impliquant un déplacement ou un changement d'apparence entre un état initial et un état final



Les transitions animées permettent de rendre ces changements visuels fluides par le biais d'une interpolation entre ces deux états



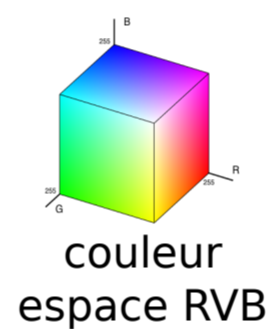
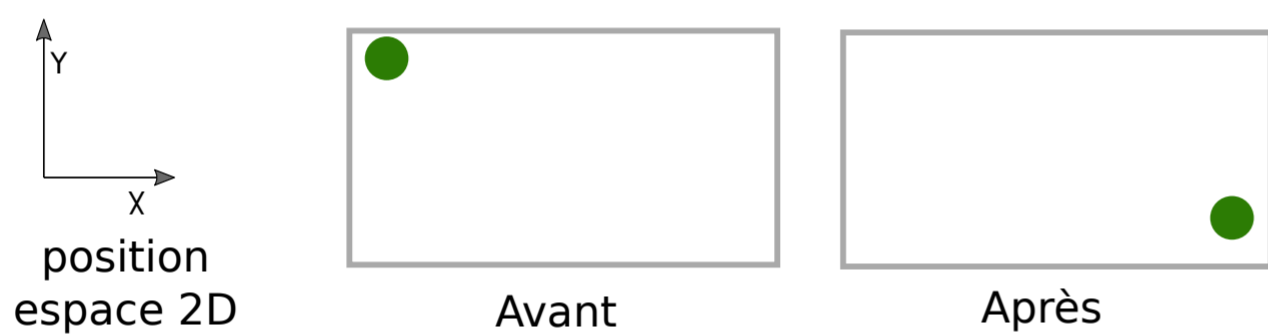
Interpolation de la position, taille et couleur

Les transitions animées décrivent l'**allure** et le **rythme** d'évolution d'une variable visuelle.

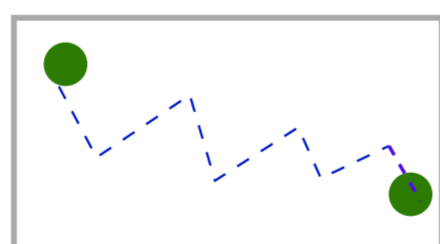
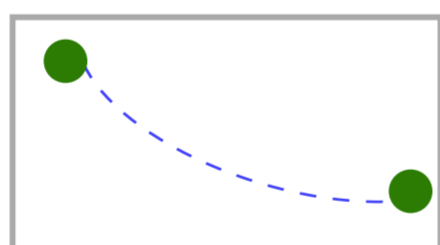
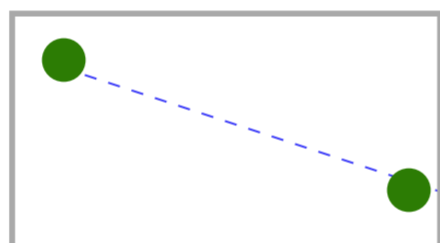
Allure d'évolution

L'allure est définie par la trajectoire de valeurs représentant la liste des valeurs qu'une variable prend au cours de la transition animée.

La trajectoire représente une liste des coordonnées de la variable visuelle dans l'**espace de valeurs** correspondant.

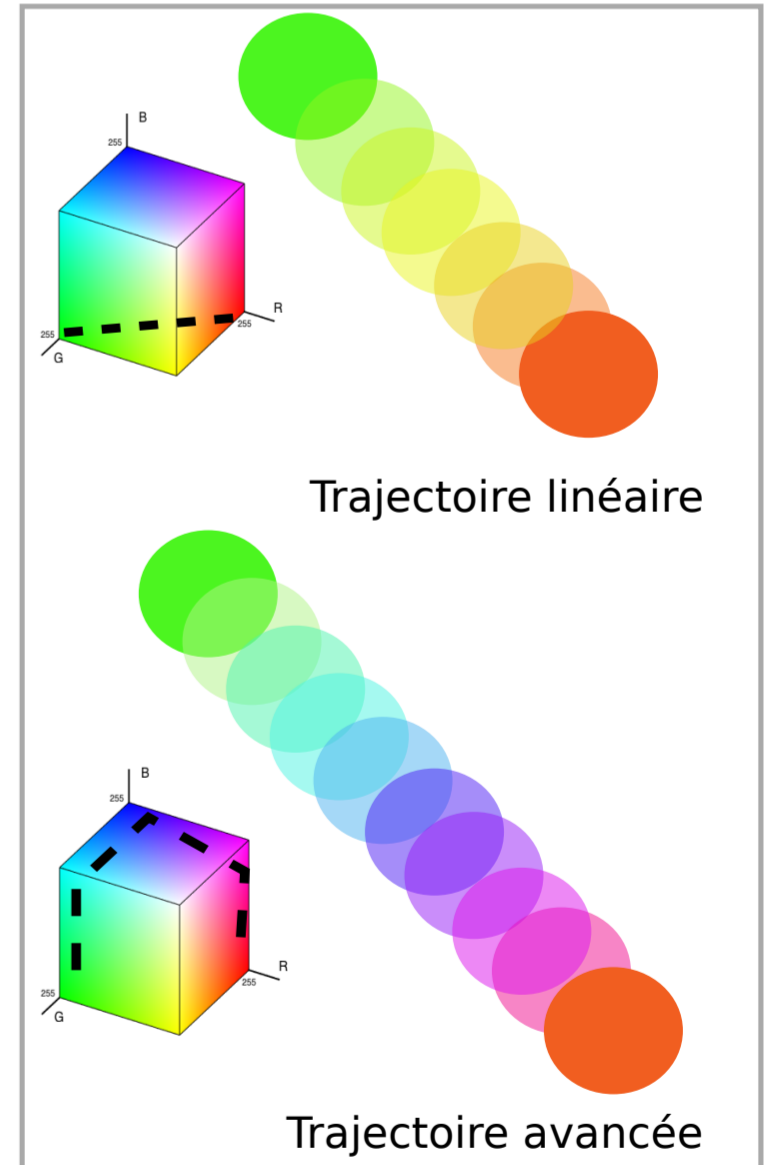


Pour animer un changement de position, on peut utiliser une trajectoire *linéaire* qui est l'approche standard. On pourrait aussi imaginer une trajectoire *arquée* ou des trajectoires encore plus *avancées* telles qu'un *zigzag* ou une *sinusoïde*.



Trajectoire en zigzag

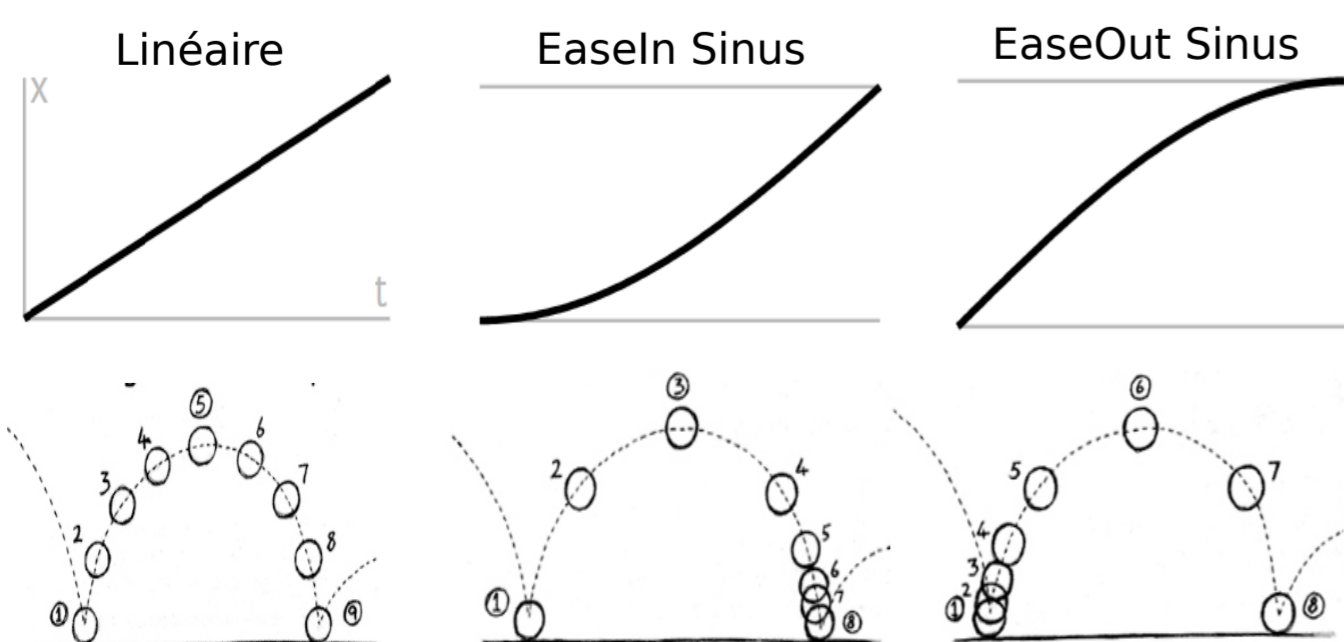
Pour animer un changement de couleur dans l'espace RVB, on peut opter pour une trajectoire linéaire ou avancée, en variant par exemple la forme ou en définissant des points de contrôle.



Rythme d'évolution

Le rythme définit la vitesse à laquelle la variable visuelle parcourt sa trajectoire de valeurs.

La courbe de vitesse peut avoir une forme *linéaire* ou *avancée*.



Et bien d'autres...

