

Prise en main – FLASH 3

Introduction

Premier chapitre

Découverte de l'environnement de travail

- Les scènes
- La barre d'outils et la zone d'option
- L'échelle temporelle
- Les couches
- Les symboles
- Les groupes
- Les bibliothèques

Première animation

- Utilisation d'un symbole de bibliothèque
- Création d'images-clés
- Création d'une animation image par image
- Création d'une animation par interpolation
- Lecture d'une animation
- La fenêtre "Contrôleur"

Deuxième chapitre

Les outils de dessin en détail

- La flèche
- Le crayon

- Le pinceau
- La gomme
- L'encrier
- Le pot de peinture
- La pipette
- L'adhérence
- Reconnaissance des formes
- Lissage des lignes
- Alignement
- Inversion, rotation
- Redimensionnement

Utilisation de couleurs

- Création de couleurs unies
- Création de dégradés

Les groupes, textes et bitmaps

- Création de groupes
- Séparation de groupes
- Réorganisation (ordre)
- Création de texte
- Conversion de texte en lignes
- Utilisation de bitmaps

Bibliothèques

- Création d'une bibliothèque
- Ajout d'une bibliothèque au menu "Bibliothèque"
- Ajout de symboles animés à une bibliothèque

Symboles

- Modification de symboles
- Les occurrences

- Utilisation de symboles provenant d'autres animations
- Création de symboles comportant des animations

Création d'une animation plus complexe

- Interpolation de mouvement le long d'une trajectoire
- Utilisation d'une couche de guide
- Test de l'animation

Impression d'une animation

- Mise en page
- Aperçu avant impression
- Disposition en storyboard

Troisième chapitre

L'interactivité

- Création de boutons
- Affectations d'actions
- Test de l'interactivité
- Création d'un bouton animé
- Création d'un menu déroulant
- Test de l'interactivité

Utilisation de sons

- Ajout de sons à une animation
- Le son et les images-clés
- Ajout de son aux boutons

Création d'une animation complexe

- Utilisation d'une couche de masque
- Utilisation des calques
- Animation multi-couches
- Animation multi-scènes

Finalisation d'un projet

- Optimisation des animations
- Test des performances de téléchargement des animations
- Exportation d'une animation
- Création d'un nouveau document HTML avec Aftershock
- Modification d'un document HTML existant
- Utilisation du lecteur autonome
- Utilisation du projecteur autonome

Introduction

Flash est un logiciel de création d'animations interactives destinées à intégrer des pages Web. La lecture d'images légèrement différentes les unes des autres constitue une animation. Il s'agit, en fait, d'une illusion de mouvement. Flash est aussi un éditeur de graphiques vectoriels très complet. Souplesse, grande simplicité et rapidité de chargement constituent les atouts majeurs de Flash.

L'interface de Flash comporte plusieurs éléments à l'utilisation très simple :

- La scène est la partie dans laquelle les dessins sont créés. Une animation peut en comporter plusieurs.
- La barre d'outils contient tous les outils de dessins nécessaires à la création de graphiques.
- La zone de la barre d'outils affiche les options disponibles de l'outil sélectionné.
- L'échelle temporelle permet d'animer les graphiques précédemment créés.
- La bibliothèque comprend l'ensemble des graphiques préalablement convertis en symboles ainsi que les bitmaps et les sons composant une animation. Vous verrez qu'elle vous sera d'une grande utilité pour créer vos animations.

Flash 3 comprend aussi un logiciel appelé Aftershock qui permet de créer ou de modifier rapidement des documents HTML intégrant vos animations.

Le chapitre qui suit vous permettra d'assimiler rapidement les fonctions principales de Flash et de créer très facilement des animations étonnantes.

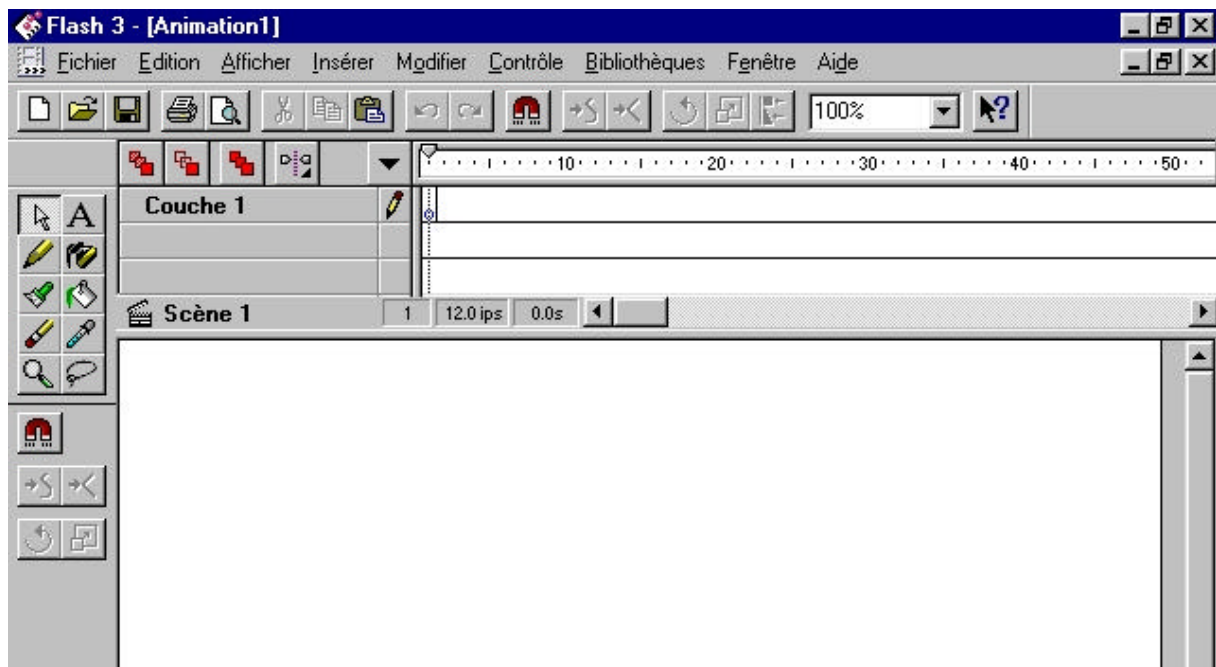
Chapitre 1

Les principes de base

Vous allez découvrir dans ce chapitre les principaux outils mis à votre disposition par Flash.

Pour lancer Flash 3, cliquez sur le bouton "Démarrer", puis sur "Programmes".

Recherchez le groupe "Macromedia Flash 3" et sélectionnez enfin "Flash 3". La fenêtre Flash s'affiche. Vous trouverez peut-être l'interface complexe à première vue mais, comparée à d'autres programmes similaires, elle est très simple et vous vous y habituerez vite.



001

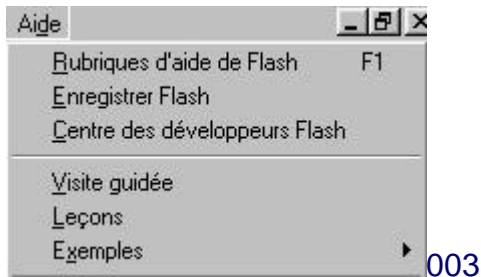
Flash crée à chaque démarrage une animation qui est appelée "Animation1", comme vous le remarquez dans la barre de titre située tout en haut de l'écran.



002

La barre de menus se trouve sous la barre de titre. Elle comprend quelques menus classiques des applications Windows, comme "Fichier", "Édition", etc. et d'autres qui sont propres à Flash 3, comme "Contrôle" ou encore "Bibliothèques".

Le menu "Aide" donne accès, bien sûr, à l'aide en ligne.



Il dispose aussi d'autres commandes très intéressantes :

- "Centre des développeurs Flash" : permet de se connecter au site Macromedia dédié à Flash. Vous trouverez là de nombreuses astuces, des leçons, l'accès à plusieurs groupes de discussion. Ce site est malheureusement en anglais.
- "Visite guidée" : offre une présentation du logiciel.
- "Leçons" : propose en 5 étapes une formation rapide aux principales techniques de Flash.

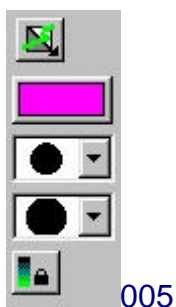
Vous distinguez sous la barre de menus la barre d'outils "Standard". Celle-ci permet d'accéder à des commandes fréquemment employées très rapidement.

A gauche de l'écran figure une autre barre d'outils.



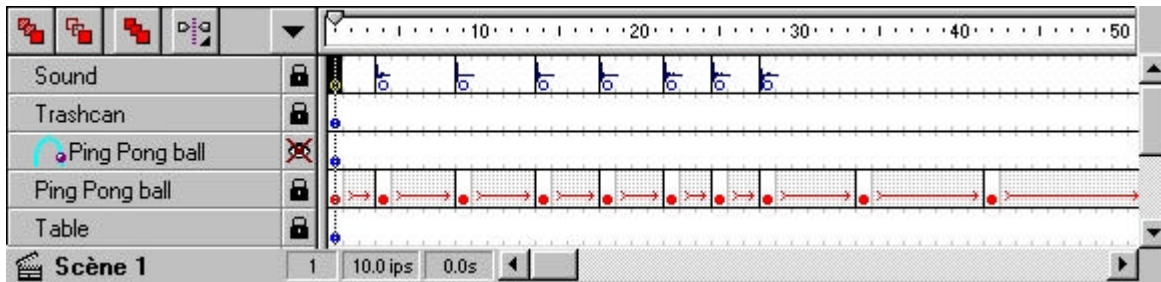
Tous les outils de dessin de Flash sont rassemblés dans celle-ci.

Sous la barre d'outils "Dessin" se trouve la zone de modification des outils, encore appelée "Modificateur". Tous les outils, excepté la "Pipette" possèdent des options de modification. Celles-ci permettent de choisir la façon dont l'outil est appliqué. Voici, à titre d'exemple, la zone de modification correspondant à l'outil "Pinceau".



Vous découvrirez en détail chaque outil dans le prochain chapitre.

Voici maintenant un élément primordial de Flash : l'échelle temporelle.



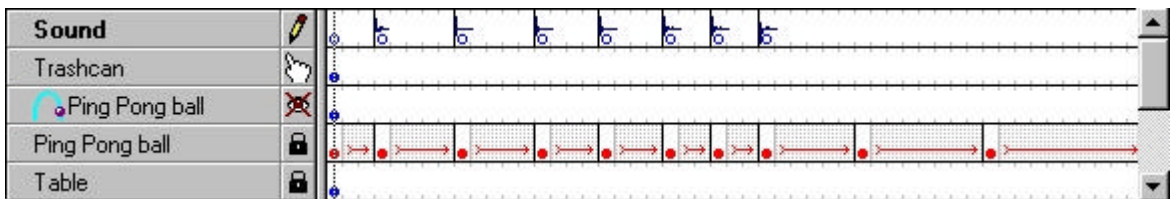
006

C'est l'échelle temporelle qui permet de gérer et de créer les animations. Elle comprend de nombreux éléments :

- L'en-tête de l'échelle temporelle indique le nombre d'images de l'animation. Elle ressemble un peu à une règle graduée de 10 en 10. Chaque graduation correspond à un numéro d'ordre d'image.



- Les couches permettent d'organiser et de séparer les différents éléments d'une animation. Chaque nouvelle animation ne comprend qu'une couche. Vous voyez que celle-ci comprend au moins 5 couches.



008

La barre de défilement verticale figurant à droite permet d'atteindre les autres couches. Avec la barre de défilement horizontale qui se trouve en bas vous pouvez voir la fin d'une couche.

Vous avez sûrement remarqué les icônes qui figurent à droite du nom de chaque couche.

Le crayon indique qu'il s'agit de la couche courante,



La main, que la couche est normale sans être active,



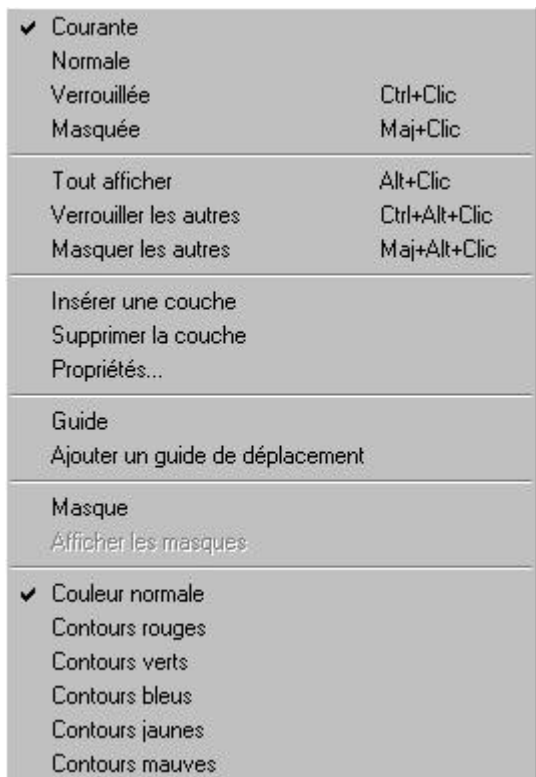
L'œil barré, que la couche est masquée,



Et le cadenas, que la couche est verrouillée.

012

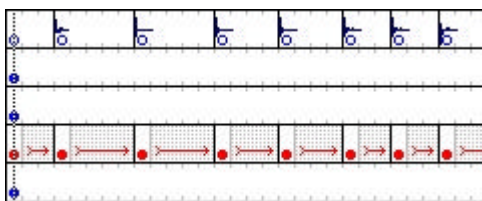
Si vous cliquez sur une de ces icônes, une menu apparaît.



013

Avec les commandes de ce menu, vous pouvez, par exemple, modifier l'état d'une couche, insérer ou supprimer une couche, etc.

■ A droite des couches, vous remarquez des rond de différentes couleurs. Ils représentent les images de l'échelle temporelle et sont autant de points où l'animation peut changer.



014

Un rond bleu plein correspond à une image-clé.

015

Les images où se produisent des changements sont appelées images-clés.

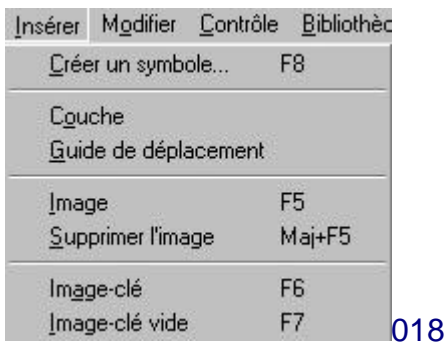
Un rond bleu vide indique une image-clé vide, c'est-à-dire sans graphique.

016

Un rond rouge montre que l'image-clé est interpolée. Vous verrez dans le Chapitre 2 de quoi il s'agit.

017

Pour créer des images, il suffit de placer le pointeur sur une image vide à l'endroit désiré et de choisir la commande adéquate du menu "Insérer",



018

Ou d'appeler le menu déroulant 'Image', disponible à partir d'un clic droit sur une image.



019

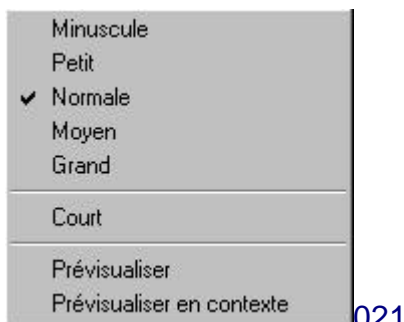
Celui-ci permet, par exemple, d'insérer ou de supprimer des images et des images-clés. Un clic droit sur l'échelle d'une couche donne accès au même menu mais la commande "Propriétés..." n'est pas accessible.

- En cliquant sur le bouton à côté de l'en-tête,



020

vous accédez au menu déroulant d'affichage de l'image.



021

Il permet de définir le mode d'affichage des images dans les couches de l'échelle temporelle.

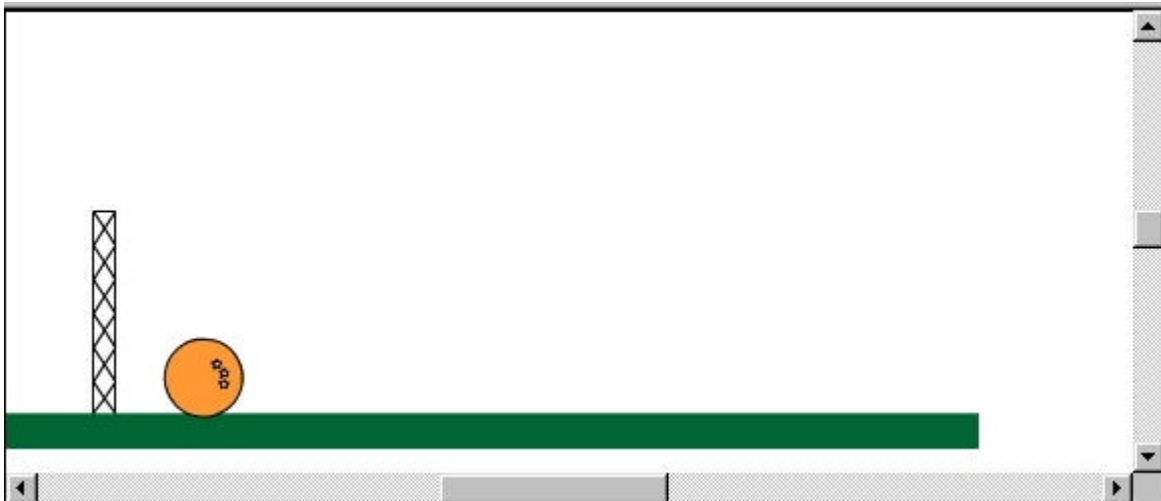
■ Avec les calques vous pouvez afficher et modifier plusieurs images sur la scène. Quatre boutons permettent de gérer les calques.



■ Enfin, la barre d'état de l'échelle temporelle indique le nom de la scène affichée, le numéro de l'image courante, la cadence d'images actuelle (exprimée en images par seconde) ainsi que le temps écoulé jusqu'à l'image courante.



Sous l'échelle temporelle se trouve la scène que vous utilisez pour créer toute la partie graphique d'une animation.



024

Vous pouvez utiliser les barres de défilement verticale et horizontale pour voir la partie non visible d'une scène.

Une animation peut être divisée en plusieurs scènes, ceci dans le but d'optimiser l'organisation des tâches ou de changer plus rapidement la séquence des scènes lorsqu'une modification rapide doit être apportée aux animations. Le menu "Insérer" comprend deux commandes concernant les scènes.

Insérer	Modifier	Contrôle	Bibliothèque
Créer un symbole...		F8	
Couche			
Guide de déplacement			
Image		F5	
Supprimer l'image		Maj+F5	
Image-clé		F6	
Image-clé vide		F7	
Effacer image-clé		Maj+F6	
Scène			
Supprimer la scène			

025

■ La commande "Scène" : permet de créer autant de scènes que vous le souhaitez.

■ La commande "Supprimer la scène" : supprime la scène courante.

Lorsqu'une animation comprend de nombreuses scènes il est intéressant de les situer rapidement. Deux commandes du menu "Afficher" vous le permettent.

Afficher	Insérer	Modifier	Contrôle	Bibliothèques
Aller à				
100%			Ctrl+1	
Afficher une image			Ctrl+2	
Tout afficher			Ctrl+3	
Contours			Ctrl+Alt+Maj+O	
Rapide			Ctrl+Alt+Maj+F	
✓ Antialias			Ctrl+Alt+Maj+A	
Texte antialiasé			Ctrl+Alt+Maj+T	
✓ Echelle temporelle			Ctrl+Alt+T	
✓ Zone de travail			Ctrl+Maj+W	
Règles			Ctrl+Alt+Maj+R	
Onglets				

026

■ "Aller à" appelle des commandes avec lesquelles vous choisissez la scène à afficher.

Première	Origine
Précédente	Pg. Préc.
Suivante	Pg. Suiv.
Dernière	Fin
Scène 1	
Scène 2	
Scène 3	
Scène 4	
Scène 5	
✓ Scène 6	

027

■ "Onglets" affiche des onglets à droite de l'écran.

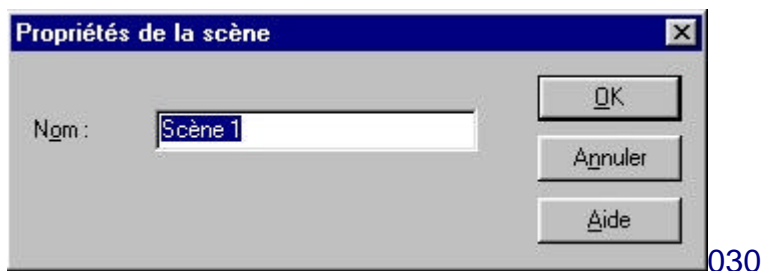


Pour sélectionner une scène, il suffit alors de cliquer sur l'onglet correspondant.

■ Les scènes sont appelées "Scène 1", "Scène 2", etc. Cela peut devenir très vite confus. Il est donc conseillé de donner des noms plus "parlants" en choisissant la commande "Scène..." du menu "Modifier".



La boîte de dialogue "Propriétés de la scène" apparaît à l'écran.



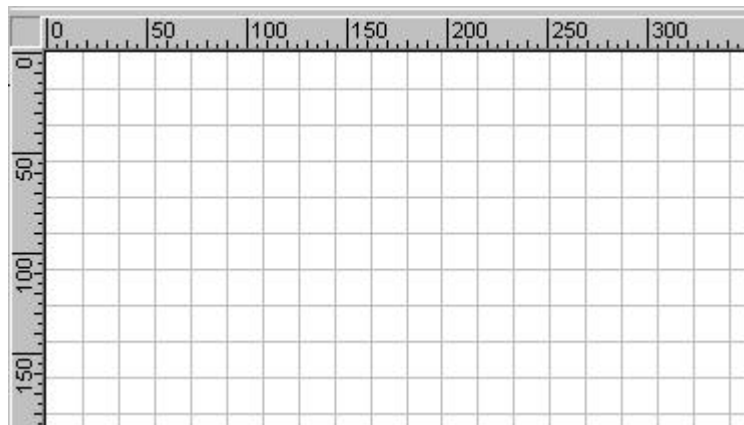
Seul le nom de la scène peut être changé. Saisissez-le dans le champ correspondant et confirmez en cliquant sur le bouton "OK".

Pour vous aider à organiser et placer les différents éléments constituant une animation sur la scène, vous pouvez afficher une grille et des règles. Il suffit de choisir les commandes correspondantes du menu "Afficher".



031

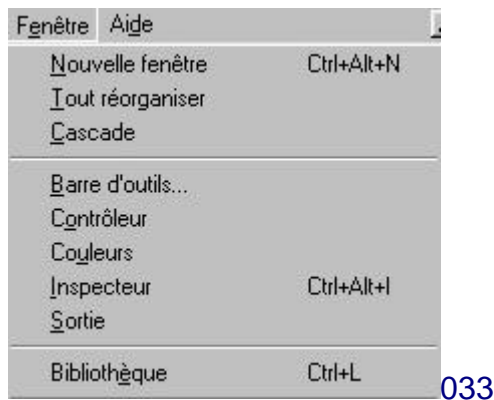
La scène se présente alors ainsi :



032

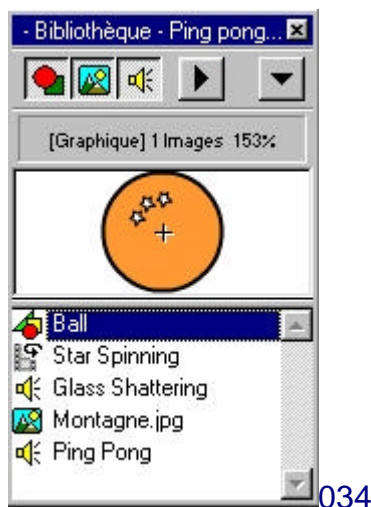
Les symboles sont des objets pouvant inclure toutes les fonctions d'une animation Flash. Ils peuvent être réutilisés autant de fois que vous le désirez dans une animation sans augmenter la taille de celle-ci.

Les symboles créés dans une animation sont regroupés dans ce que Flash appelle la "Bibliothèque". Elle est vide au démarrage. Une animation appelée "Pin pong" est maintenant ouverte. Choisissez la commande "Bibliothèque" du menu "Fenêtre".



033

La boîte de dialogue "Bibliothèque – Ping pong" s'ouvre.



034

On trouve trois catégories de symboles dans les bibliothèques : graphiques, boutons et clips. Deux autres éléments y figurent également : les sons et les bitmaps. Des icônes permettent de repérer très facilement de quoi il s'agit.

■ Les graphiques sont des éléments graphiques variés, qui peuvent être animés. Ils possèdent leur propre échelle temporelle. Ils sont repérés par cette icône.



035

■ Les boutons sont des éléments dont l'échelle temporelle comporte 4 images, définissant les différents états du bouton d'après l'action de la souris (Haut, Dessus, Abaissé et Cliqué). Ils sont représentés par cette icône.



036

■ Les clips ressemblent aux symboles graphiques mais ils sont totalement indépendant de l'échelle temporelle de l'animation principale. Les boutons animés, par exemple, sont des clips. Cette icône permet de les reconnaître.



037

■ Les bitmaps sont des fichiers graphiques importés. Le fait que les bitmaps soient automatiquement ajoutés à la bibliothèque permet de ne pas surcharger l'animation de fichiers lourds. Voici leur icône :



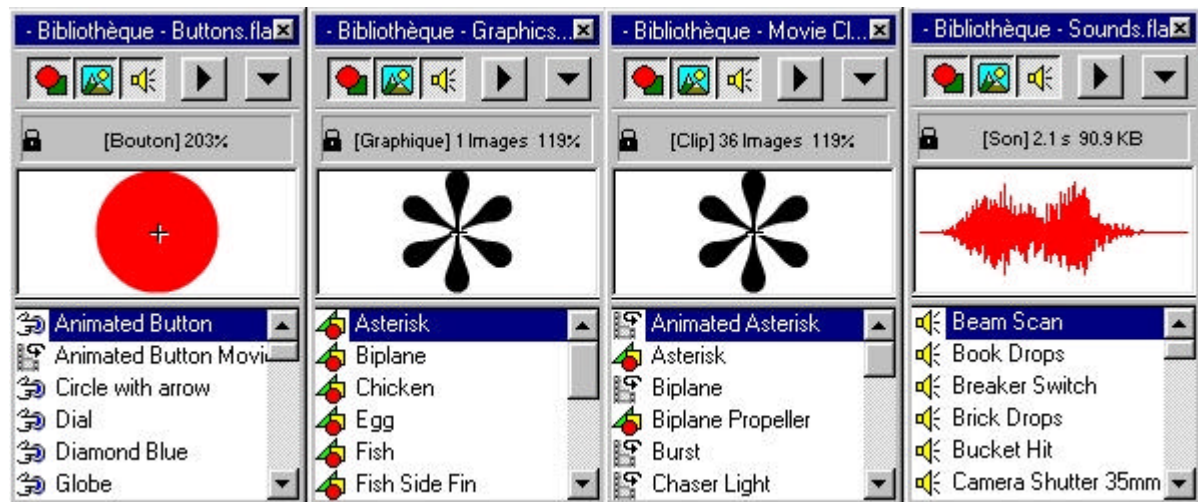
■ Les sons ne peuvent être que des fichiers WAV pour l'environnement Windows, ou AIFF pour l'environnement Macintosh. Comme pour les bitmaps, ils sont directement ajoutés à la bibliothèque lors de leur importation. On les distingue par cette icône :



Flash possède aussi un menu "Bibliothèques".



Vous y trouverez des boutons, des graphiques, des clips et des sons. Vous pouvez



employer ces différents éléments dans vos propres animations.

041

L'utilisation des symboles sera détaillée ultérieurement.

Plusieurs objets peuvent être groupés. Ceux-ci n'en forment alors plus qu'un seul et il est alors plus facile de les manipuler. Les groupes peuvent être constitués de n'importe quel type d'éléments. Vous pouvez aussi créer en quelque sorte des "super groupes" qui comprennent d'autres groupes.

Pour créer un groupe, sélectionnez les éléments à grouper et choisissez la commande "Associer" du menu "Modifier".



042

Un groupe peut être modifié sans être dissocié. Double cliquez simplement sur l'un des objets du groupe. Les autres éléments de la scène deviennent plus pâles. Ils sont verrouillés et il n'y a donc aucun danger de les transformer.



043

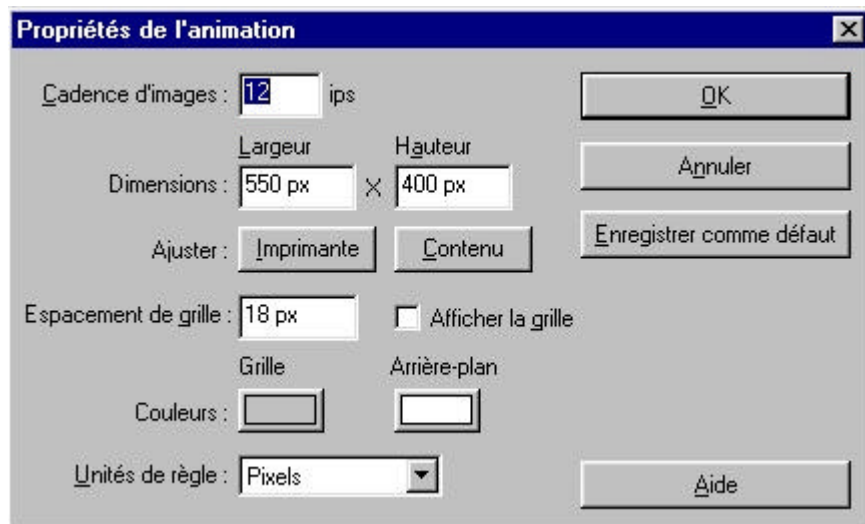
Apportez les modifications désirées puis double cliquez en dehors du groupe lorsque vous avez terminé. Les éléments ne figurant pas dans le groupe retournent à la normale.

Des paramètres par défaut sont appliqués à l'animation. Vous pouvez les changer en choisissant la commande "Animation..." du menu "Modifier".



044

La boîte de dialogue "Propriétés de l'animation" s'affiche.



045

Voici les différents paramètres pouvant être modifiés :

- "Cadence d'image" : exprime le nombre d'images par seconde . La cadence par défaut est de 12 images par seconde. Plus le nombre saisi dans le champ est élevé, plus la succession des images est rapide.
- "Dimensions" : la taille par défaut d'une scène est de 550 x 400 pixels. Vous pouvez adopter une taille variant entre 18 x 18 pixels et 2880 x 2880 pixels. Il suffit de saisir directement largeur et hauteur dans les champs correspondants.
- "Ajuster" : propose deux options. Le bouton "Imprimante" permet d'adapter l'animation au format du papier de l'imprimante utilisée alors que le bouton "Contenu" règle la taille de l'animation en fonction de celles des scènes. La taille de l'animation est ainsi réduite au maximum.
- "Espacement de grille" : permet de choisir la taille des repères de grille. La valeur par défaut est de 18 pixels.
- "Afficher la grille" : affiche ou masque la grille. Celle-ci peut être très utile lors de la création de dessins.
- "Couleurs" : permet de changer la teinte de la grille ainsi que celle de l'arrière-plan de l'animation.
- "Unités de règle" : précise l'unité utilisée pour l'animation. Celles-ci sont appliquées dans toutes les boîtes de dialogue où les unités sont mentionnées ainsi qu'aux règles. Par défaut, Flash utilise les pixels.
- Le bouton "Enregistrer par défaut" rend les modifications permanentes. Si une nouvelle animation est créée, les nouveaux paramètres sont appliqués.

Cliquez sur le bouton "OK" pour quitter la boîte de dialogue "Propriétés de l'animation".

Outre les menus et les barres d'outils, vous pouvez employer des raccourcis claviers pour appeler les commandes de Flash. Cela permet de gagner du temps en limitant les manipulations de la souris. Une liste de tous ces raccourcis est disponible dans l'aide de Flash à la rubrique "Raccourcis clavier".

Vous connaissez maintenant l'environnement de travail offert par Flash. Vous approfondirez certains de ces sujets dans les chapitres suivants et apprendrez comment créer de superbes animations.

Chapitre 2

Dans ce chapitre vous allez d'abord apprendre à manier les outils de dessin Flash. Vous découvrirez ensuite comment utiliser des images provenant d'autres applications. Vous saurez tout des symboles ou des bibliothèques et les techniques d'animation seront enfin dévoilées.

Les outils de dessin

Les outils de dessin sont accessibles à partir de la barre d'outils "Dessin". Pour en disposer, il faut simplement cliquer sur l'icône appropriée.

Lorsque vous lancez Flash, la "Flèche" est sélectionné par défaut.



Elle permet de sélectionner tout ou partie d'un dessin. Lorsque vous cliquez sur celle-ci, le pointeur de la souris peut prendre divers aspects.

■ Lorsque le pointeur est accompagné d'un rectangle pointillé, l'outil de sélection est prêt.

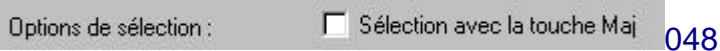


Vous pouvez sélectionner plusieurs éléments en cliquant et en faisant glisser la souris autour des différentes formes. Si vous voulez sélectionner une forme entière, comme un rectangle, il suffit de double cliquer sur celui-ci.

Vous pouvez sélectionner un segment d'une forme en cliquant simplement sur celle-ci.

Si vous cliquez sur le segment d'une forme, puis sur un autre, ils sont tous deux sélectionnés. Flash diffère en cela de la majorité des logiciels graphiques car, d'habitude, cliquer sur un deuxième élément désélectionne le premier. Donc, pour sélectionner plusieurs segments d'un objet, cliquez successivement sur ceux-ci.

Vous pouvez retrouver la méthode habituelle des logiciels graphiques en choisissant la commande "Préférences..." du menu "Fichier" et en cochant la case "Sélection avec la touche Maj".



048

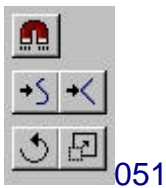
■ Ce pointeur indique que la forme d'une ligne ou d'une courbe peut être changée.



■ Celui-là que la forme d'un angle ou d'une extrémité peut être modifiée.



Quand la "Flèche" est sélectionnée, le modificateur apparaît sous la barre d'outils. D'autres fonctions sont alors disponibles.



■ La fonction "Adhérence" aide à dessiner plus facilement : les éléments dessinés ou déplacés sont alignés sur la grille ou les uns avec les autres.



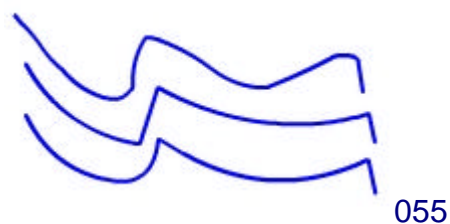
Lorsque vous l'utilisez, un petit rond noir signale que l'adhérence est activée.



■ Choisissez la fonction "Lisser" pour lisser des lignes imparfaites.



Il faut d'abord cliquer sur la forme à lisser et cliquer sur cet outil jusqu'à ce que le résultat vous convienne. Regardez cet exemple.

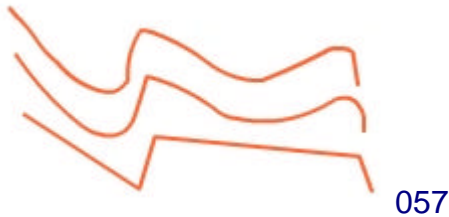


La première ligne n'a pas été retouchée du tout. "Lisser" a été appliqué 3 fois sur la seconde et encore 2 fois sur la troisième.

■ La fonction "Redresser" donne des lignes impeccablement droites.



Comme pour la fonction "Lisser", il suffit de sélectionner la forme à modifier et de cliquer plusieurs fois sur cet outil jusqu'à ce que vous soyez satisfaits. Regardez ce nouvel exemple.

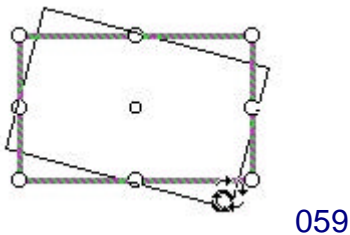


La première ligne n'a pas été retouchée du tout. "Redresser" a été appliqué 2 fois sur la seconde et encore 2 fois sur la troisième.

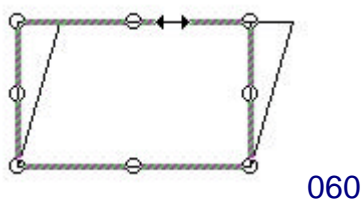
■ Avec la fonction "Pivoter" vous pouvez changer l'orientation de vos dessins.



Il suffit de cliquer sur l'une des poignées d'angles de l'objet sélectionné et de faire glisser la souris dans le sens désiré. Si l'option "Adhérence" est aussi activée, l'objet pivote alors régulièrement.



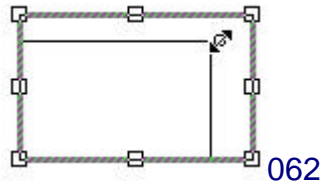
La fonction "Pivoter" permet aussi d'étirer ou d'incliner les formes. Il faut, pour cela, cliquer sur une poignée se trouvant au milieu des lignes et faire glisser la souris.



■ La dernière fonction du modificateur de la "Flèche" s'appelle "Redimensionner".



Elle permet de modifier la taille de vos dessins. Vous agissez toujours selon le même principe en cliquant sur l'une des poignées carrées et en faisant glisser la souris jusqu'à ce que la taille de l'objet convienne.

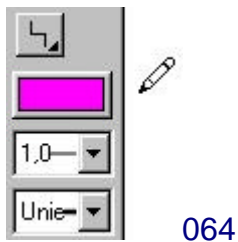


Les poignées d'angles redimensionnent tous les segments simultanément alors qu'avec celles situées au milieu vous pouvez, par exemple, modifier la largeur d'une forme.

L'outil "Crayon" vous étonnera. Vous allez très vite dessiner des lignes et des formes irréprochables.



Lorsque l'outil est sélectionné, le pointeur prend la forme d'un crayon et quatre options de modification s'affichent.



■ Si vous cliquez sur le bouton "Mode" vous découvrez les choix disponibles.



■ "Redresser" et "Lisser" ont les mêmes fonctions que celles étudiées avec la "Flèche". La différence réside dans le fait que les effets sont appliqués lorsque vous dessinez.

■ "Encre" permet de créer des formes à main levée qui ne sont que très légèrement lissées.

■ Avec les modes "Ellipse", "Rectangle" et "Trait" vous créez très rapidement des formes parfaites.

■ En dessous du bouton "Modes du crayon" vous disposez de trois autres options.

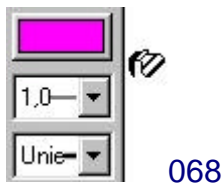


La première permet de sélectionner une couleur, la seconde de choisir une épaisseur de ligne qui peut aller jusqu'à 10 points et la troisième d'adopter un style différent, comme une ligne pointillée ou composée de points irréguliers. Il faut définir ces éléments avant de commencer à dessiner.

Avec l'outil "Encrier" vous pouvez modifier la couleur de lignes préalablement sélectionnées ou créer des contours.



Lorsqu'il est sélectionné, le pointeur prend la forme d'un encrier et trois options de modification s'affichent. Elles sont semblables dans leur principe à celles de l'outil "Crayon".



La première option permet de choisir une autre couleur de ligne, la seconde de changer l'épaisseur de ligne ou de contour et la troisième d'adopter un autre style, comme pour le "Crayon".

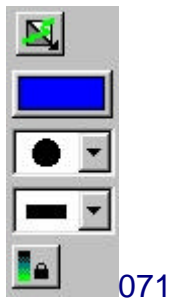
Utilisez le "Pinceau" quand il paraît plus naturel et adapté pour dessiner des formes que le "Crayon".



Regardez par exemple ces deux simples courbes. La bleue a été dessinée avec le "Pinceau". L'épaisseur de la ligne n'est pas régulière et elle peut posséder un contour. La courbe rose a été créée avec le "Crayon".



Lorsque le "Pinceau" est sélectionné cinq options de modification s'affichent.



■ Le premier bouton permet d'adopter un mode pour le pinceau.



"Peint normalement" recouvre toutes les formes.

"Remplissage" recouvre tout sauf les formes créées avec le "Crayon".

"Peint derrière" peint les parties de la scènes qui ne sont pas couvertes par d'autres objets.

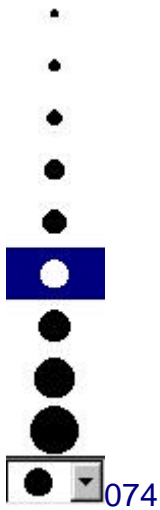
"Peint la sélection" recouvre seulement les parties sélectionnées qui ont été peintes.

"Peint à l'intérieur" applique la couleur uniquement à l'intérieur de l'objet sélectionné.

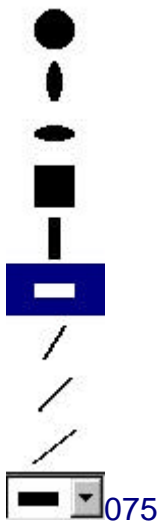
■ Pour choisir une couleur cliquez sur le bouton "Couleur de remplissage".



■ Pour modifier la taille du pinceau, déroulez la liste "Taille du pinceau" et cliquez sur le rond vous convenant.



■ Pour changer la forme du pinceau, déroulez la liste "Forme du pinceau" et cliquez sur la forme désirée.

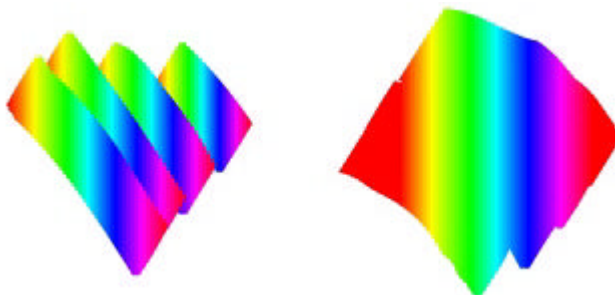


Le pointeur prend alors l'aspect de la forme choisie.

■ La dernière fonction, appelée "Verrouiller le remplissage", est très intéressante lorsque vous utilisez des dégradés.



Elle permet d'en fixer le centre et d'appliquer plusieurs coups de pinceau tout en conservant l'homogénéité du dégradé. Regardez la différence :

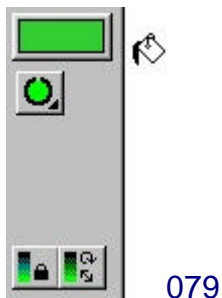


Le verrouillage n'a pas été sélectionné pour donner les quatre coups de pinceau de gauche alors qu'il l'a été pour ceux de droite.

L'outil "Remplissage", comme son nom l'indique, permet de remplir des parties fermées ou partiellement fermées d'un dessin d'un seul clic.



Lorsque l'outil "Remplissage" est sélectionné, le pointeur prend la forme d'un pot de peinture et quatre options de modification s'affichent.



■ Le premier, que vous commencez à bien connaître, permet de choisir une couleur de remplissage.

■ Le second, appelé "Taille de l'espace", possède plusieurs options.

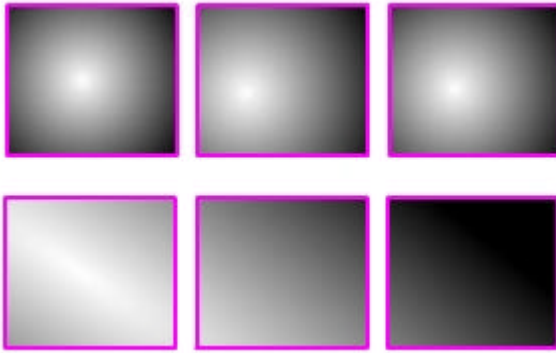


"Ne ferme pas les espaces" remplit uniquement les formes totalement fermées. Avec "Ferme les petits espaces", "Ferme les espaces moyens" et "Ferme les grands espaces" vous pouvez colorer des formes qui ne sont pas complètement closes.

■ L'option "Verrouiller le remplissage" fonctionne selon le même principe que pour le "Pinceau".



Regardez ces deux rangées de carrés.



082

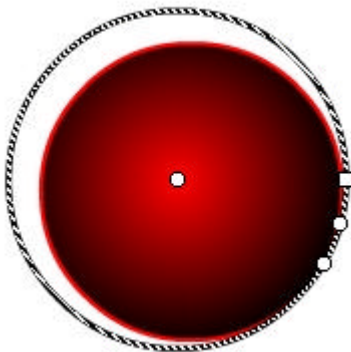
La première a été réalisée sans sélectionner le verrouillage alors qu'il a été choisi pour la seconde.

■ Vous ne connaissez pas encore l'option "Transformer le remplissage".



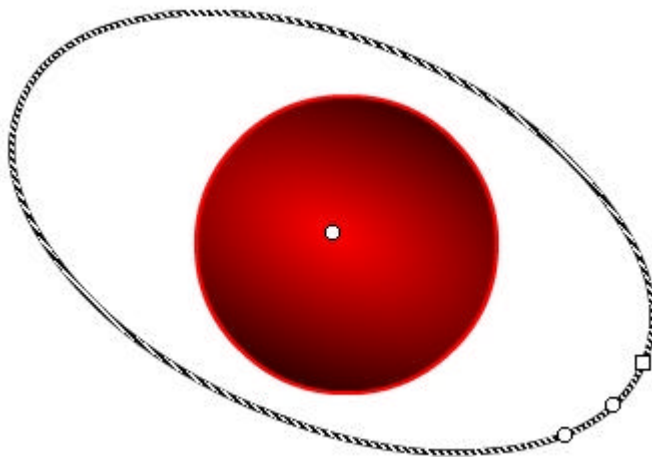
083

Si vous le sélectionnez et cliquez sur cette sphère, un cercle l'entoure.



084

Vous pouvez alors redimensionner et faire pivoter le dégradé en cliquant sur les différentes poignées. Comme ceci, par exemple.

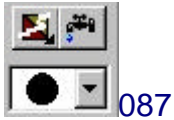


085

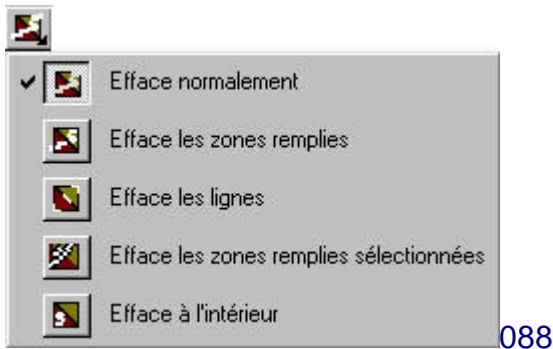
L'outil "Gomme" permet d'effacer lignes, formes et remplissages.



Lorsque l'outil "Gomme" est sélectionné trois options de modification s'affichent.



■ Avec la première, appelée "Mode de la gomme", vous pouvez décider d'effacer lignes et zones remplies si vous choisissez "Efface normalement". Les autres possibilités permettent d'effacer seulement les lignes, les zones remplies, les zones remplies sélectionnées ou l'intérieur d'une forme.



■ Le "Robinet" peut vous faire gagner du temps car vous pouvez effacer d'un seul clic une ligne, un remplissage ou une sélection, qui peut être multiple.



■ La dernière option permet de choisir la taille et la forme de la gomme en déroulant la liste et en sélectionnant la taille et la forme voulue.



Le pointeur prend alors l'aspect de ce qui est sélectionnée.

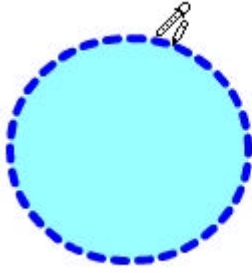


La "Pipette" est un outil que vous apprécierez. Elle permet de copier les propriétés de couleur et de trait des lignes et des remplissages.



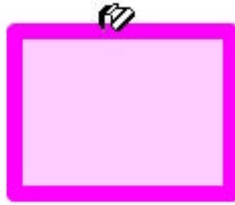
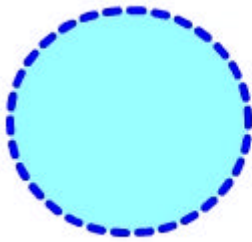
Lorsque l'outil "Pipette" est sélectionné, le pointeur prend la forme d'une pipette. Cet outil ne possède pas d'option supplémentaire.

■ Si vous pointez sur le contour du cercle la pipette est accompagnée d'un petit crayon.



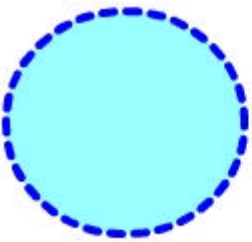
093

Cliquez : il se transforme alors en encier.



094

Un clic sur la bordure du rectangle et celui-ci adopte le même style de ligne et la même couleur que le cercle.



095

Le principe est exactement le même pour les remplissages. Sélectionnez la pipette. Le pointeur est alors accompagné d'un petit pinceau. Cliquez dans la zone à copier puis dans celle où vous souhaitez coller le remplissage.

L'outil "Zoom" permet d'agrandir ou de réduire l'affichage de la scène.



096

Lorsque le "Zoom" est sélectionné, le pointeur prend la forme d'une loupe et deux options de modification s'affichent.



097

■ La première option, "Agrandir" est appliquée par défaut. La seconde, "Réduire", permet de faire un zoom arrière.

Avec l'outil "Lasso" vous pouvez sélectionner librement une partie d'un dessin.



Lorsque le "Lasso" est sélectionné, le pointeur prend la forme d'un lasso et deux options de modification s'affichent.

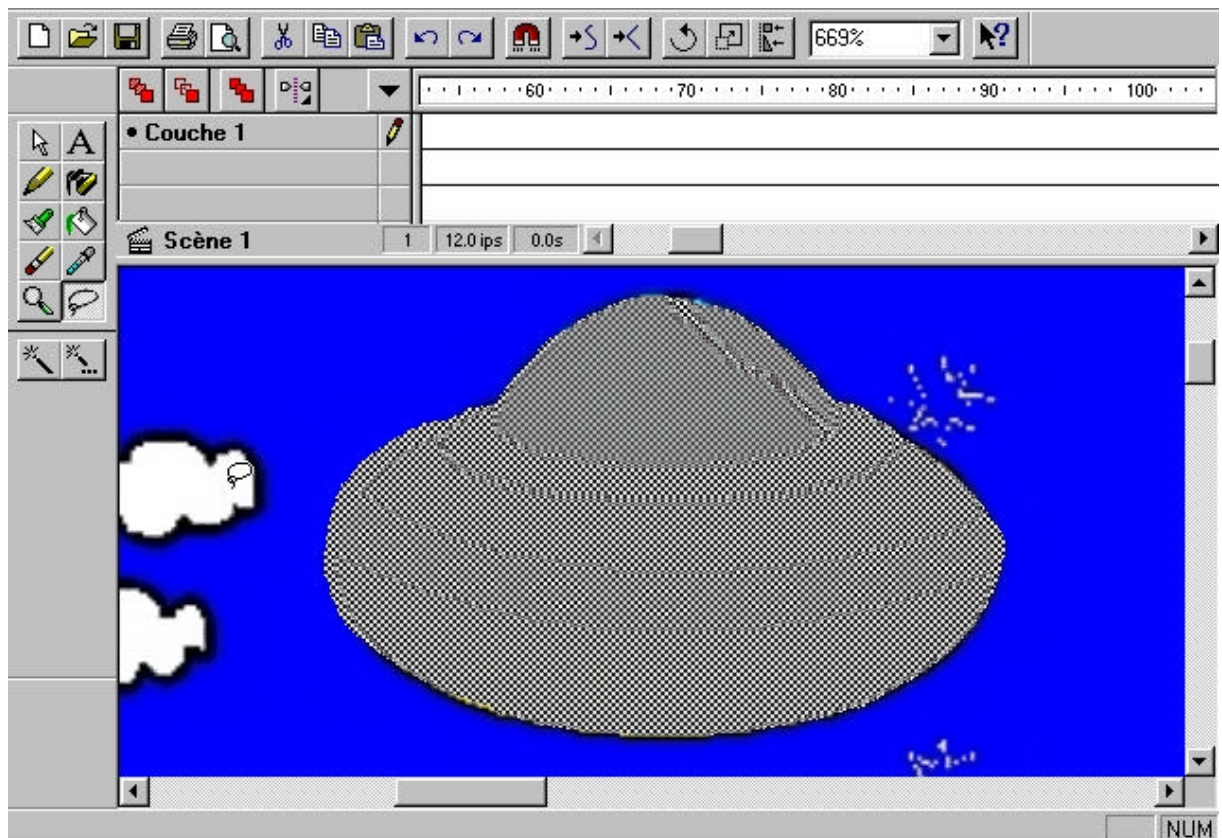


- Si vous ne choisissez aucune option dans le modificateur, vous pouvez sélectionner une partie du dessin en la "dessinant". Il suffit de cliquer et faire glisser la souris pour suivre le contour de cette soucoupe volante, par exemple.



100

Quand vous relâchez le bouton de la souris, la soucoupe est sélectionnée. Vous pouvez la déplacer, la copier, la supprimer, etc. Pour ajouter une nouvelle zone à la sélection courante, cliquez sur la touche "Maj" en sélectionnant le "Lasso".



101

■ Le modificateur du "Lasso" comporte à gauche la "Baguette magique". Elle est très facile à utiliser mais elle ne fonctionne qu'avec des images importées et dissociées. Vous pouvez très rapidement sélectionner des zones de couleur identique.



102

Le bouton situé à droite permet de modifier les propriétés de la "Baguette magique".



103

Lorsque la "Baguette magique" est sélectionnée, le pointeur se transforme en baguette magique dès que vous pointez sur la lune, par exemple.



104

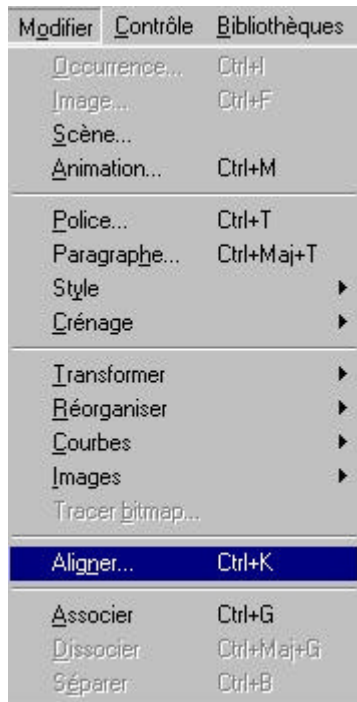
Cliquez une fois. La lune est maintenant sélectionnée.



105

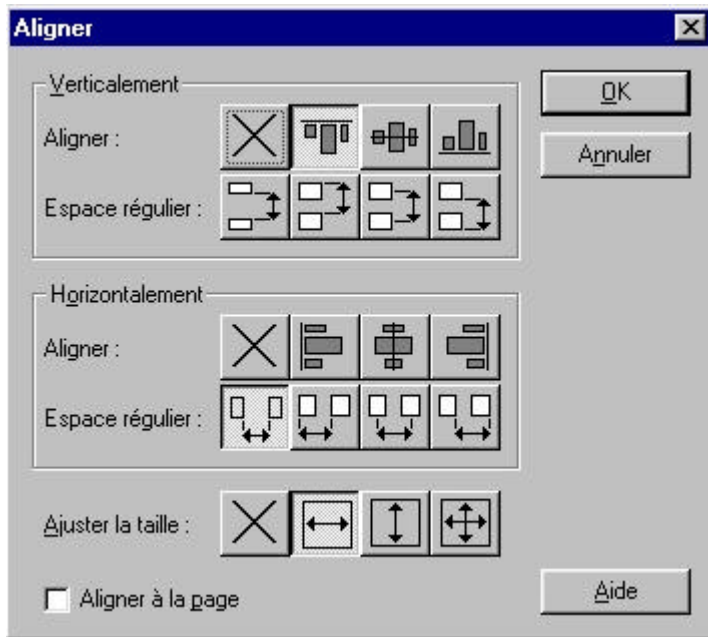
Flash dispose d'un outil d'alignement simple à utiliser mais très complet.

Sélectionnez les formes et choisissez la commande "Aligner..." du menu "Modifier".



106

Dans la boîte de dialogue qui s'ouvre, vous pouvez choisir des options d'alignement vertical et horizontal, d'espacement, etc.



107

Lorsque vous cliquez sur "OK", les objets sont parfaitement alignés.



108

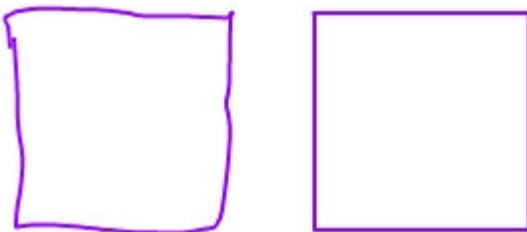
Une fonction très intéressante de Flash est la reconnaissance de formes.

Sélectionnez le "Crayon".



109

Regardez le carré dessiné à gauche. Le mode "Encre" a été choisi. A droite, le mode "Redresser" permet de transformer la même forme grossière en carré parfait.

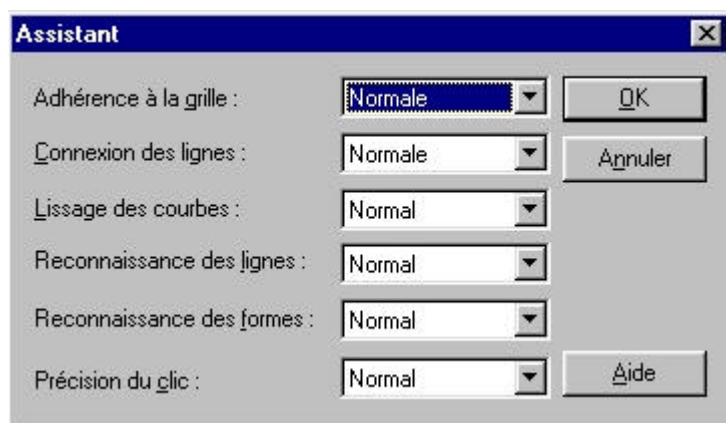


110

Cela est aussi vrai pour les formes géométriques telles que triangles, ellipses et rectangles.

La commande "Assistant..." du menu "Fichier" permet de modifier les options de dessin et de reconnaissance de formes.

Vous voyez dans la boîte de dialogue qui s'affiche de nombreuses options. Vous pouvez choisir pour celles-ci divers degrés de tolérance, le paramètre par défaut étant "Normal".



111

Utilisation de couleurs

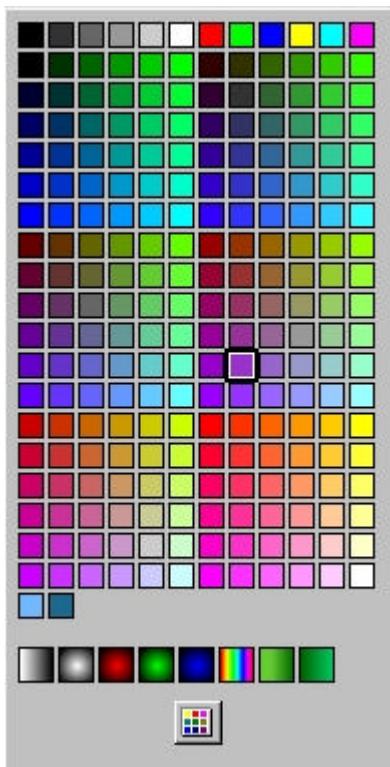
Le choix de couleurs est un élément primordial pour mettre en valeur une animation. Nombreux sont les outils de dessin qui disposent d'une option de couleur. Vous pouvez utiliser des couleurs unies ou des dégradés.

Sélectionnez, par exemple, l'outil "Remplissage" et cliquez sur l'option "Couleur de remplissage".



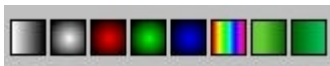
112

Une boîte de dialogue s'ouvre et propose de nombreux coloris. Vous voyez que le violet est entouré d'un cadre noir car il s'agit de la couleur courante.



113

■ Pour choisir une autre teinte, cliquez simplement sur la case correspondante. Vous remarquez en bas de la boîte de dialogue une rangée de carrés proposant des dégradés que vous sélectionnez de la même manière.



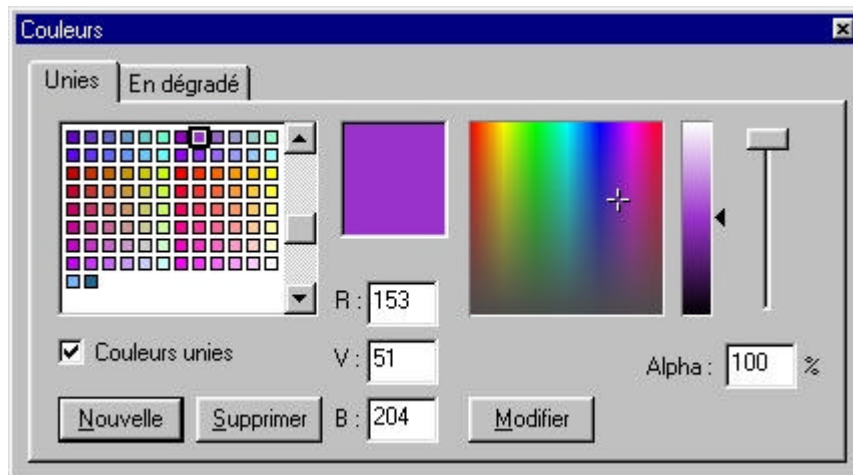
114

Si vous ne trouvez pas votre bonheur parmi les choix proposés, cliquez sur le bouton qui se trouve tout en bas.



115

Celui-ci ouvre une nouvelle boîte de dialogue, appelée "Couleurs". Vous pouvez modifier les couleurs de la palette ainsi que régler la couche alpha qui correspond au degré de transparence.



116

Cochez la case "Couleurs unies" pour afficher les options de modification des couleurs unies.

Il existe plusieurs méthodes pour sélectionner une nouvelle teinte. Les références RVB peuvent être saisies directement dans les champs correspondants.



117

Vous pouvez aussi déplacer le point de mire en cliquant sur la croix blanche et en la faisant glisser vers la nuance recherchée.



118

Le curseur de la couche Alpha permet de définir un degré de transparence de la couleur. Vous pouvez aussi saisir le pourcentage désiré directement dans le champ "Alpha".

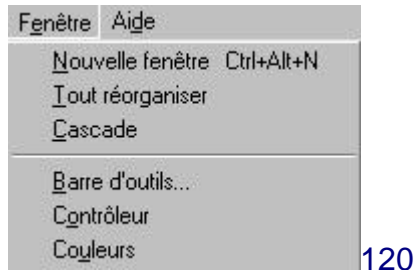


119

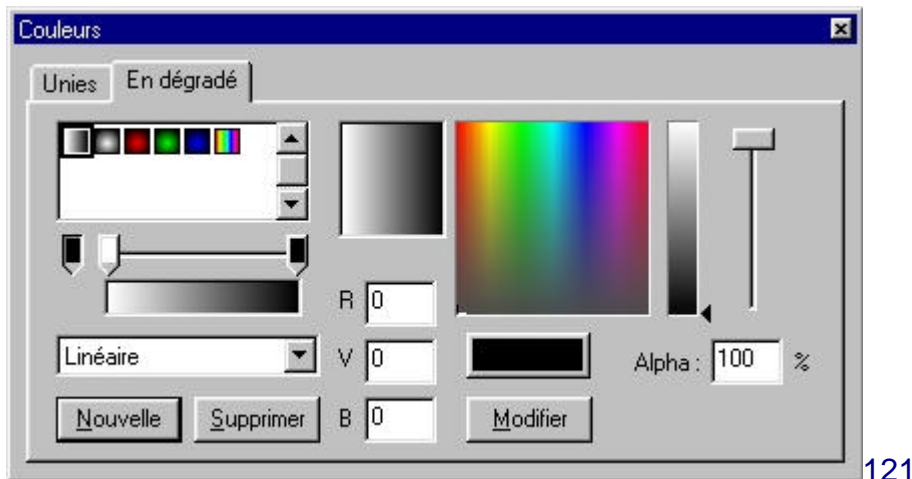
■ Pour remplacer la couleur sélectionnée par la couleur que vous venez de définir, cliquez sur "Modifier". Pour ajouter la couleur que vous venez de définir à

la palette de couleur, cliquez sur "Nouvelle". Pour supprimer une couleur de la palette, sélectionnez-la et cliquez sur "Supprimer".

■ La palette de couleurs est aussi accessible à partir de la commande "Couleurs" du menu "Fenêtre".



Vous pouvez créer ou modifier des dégradés à partir de la boîte de dialogue "Couleurs" en sélectionnant l'onglet "En dégradé". Un dégradé consiste en une transition progressive d'au maximum 16 couleurs en bandes linéaires ou concentriques.



Les dégradés existants apparaissent ici.

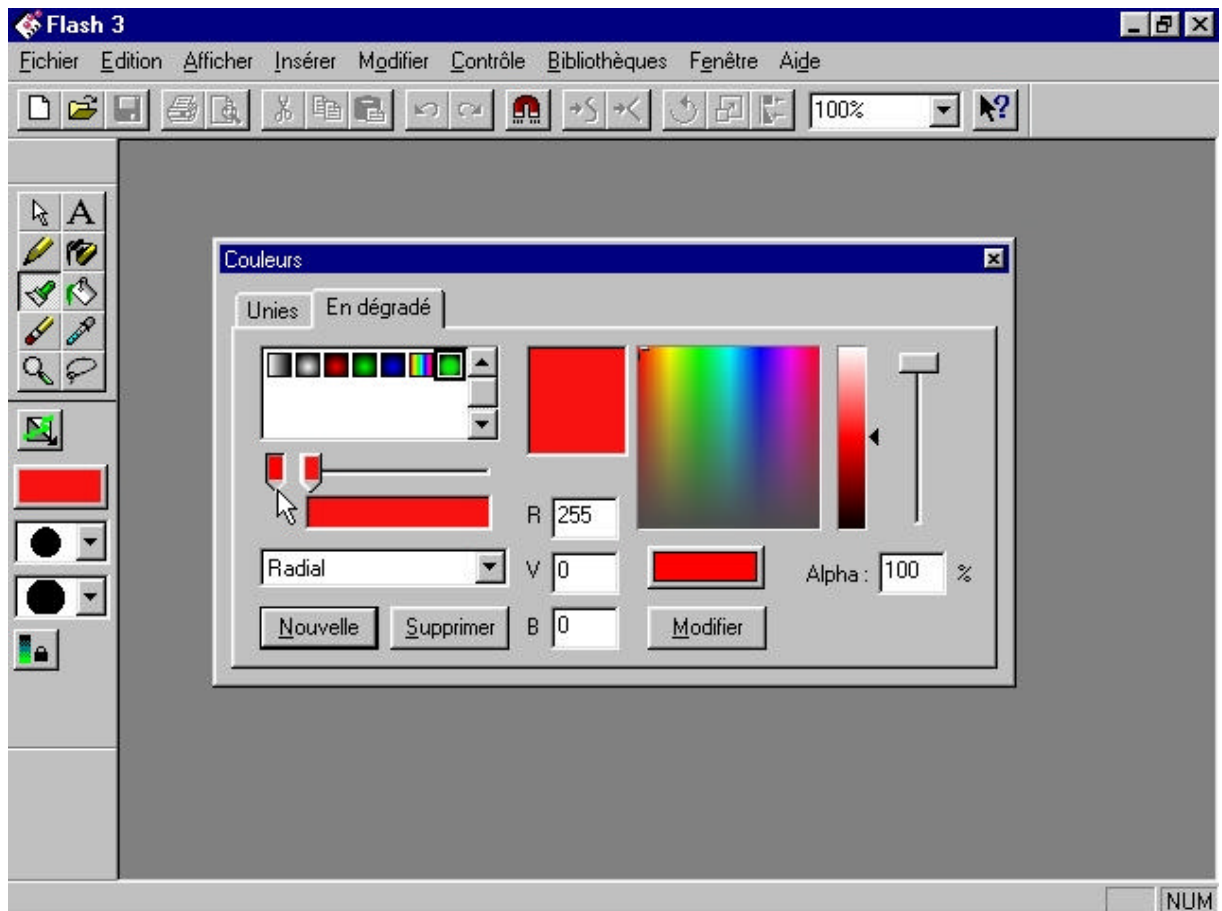


■ Pour sélectionner un dégradé, il suffit de cliquer sur celui que vous voulez utiliser.

■ Pour créer un nouveau dégradé, choisissez "Linéaire" ou "Radial" dans le menu déroulant "Type de dégradé".



Sélectionnez la couleur de départ du dégradé en cliquant sur le premier pointeur de couleur et en déplaçant la mire, par exemple, pour choisir un rouge franc.



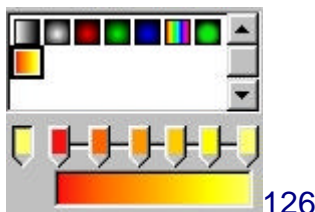
124

Pour ajouter une transition dans le dégradé, cliquez sur le pointeur coloré de gauche et choisissez un orange vif, par exemple. Cliquez et faites glisser le pointeur orange dans la barre de définition du dégradé.



125

Le dégradé commence à être visible sous les pointeurs. Continuez jusqu'à ce que vous obteniez ce que vous souhaitez et cliquez sur "Nouvelle". Le dégradé apparaît dans la zone des dégradés. Il sera désormais disponible lorsque vous choisirez l'option "Couleur" des outils "Pinceau" et "Pot de peinture".

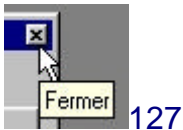


126

■ Pour supprimer un dégradé, sélectionnez celui-ci dans la zone des dégradés et cliquez sur "Supprimer".

■ Pour modifier un dégradé existant, sélectionnez celui-ci dans la zone des dégradés, apportez les modifications souhaitées et cliquez sur "Modifier".

Vous pouvez aussi définir un degré de transparence qui peut varier de 0 pour une transparence totale à 100 pour une transparence nulle. Pour cela, déplacez le curseur "Transparence" ou modifiez la valeur directement dans le champ "Alpha". Pour fermer la boîte de dialogue "Couleurs", cliquez sur le bouton "Fermer".



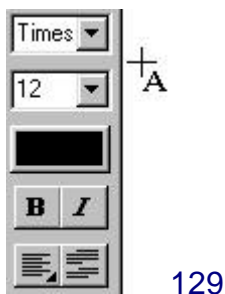
Le texte

Du texte peut aussi être inséré dans les animations. Flash considère celui-ci comme s'il s'agissait d'un groupe. Le texte peut donc être animé. Des boutons et des symboles comportant du texte peuvent être créés.

Choisissez l'outil "Texte" dans la barre d'outils "Dessin".



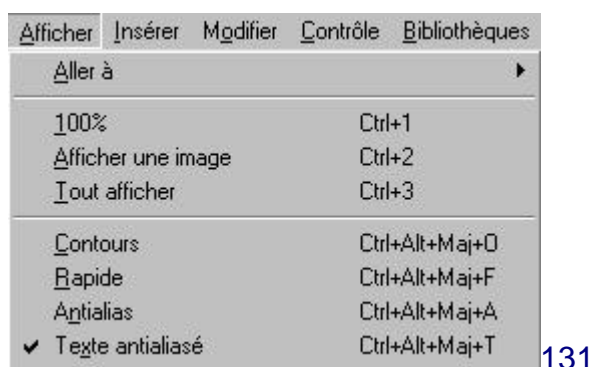
Le pointeur de la souris se transforme en croix accompagnée de la lettre A et le modificateur affiche 5 options.



■ La première option permet de choisir une police de caractères.



Il suffit de dérouler la liste et de cliquer sur la police souhaitée. Attention, toutes les polices affichées dans cette liste ne peuvent pas toutes être exportées correctement avec une animation. Pour savoir si la police choisie est compatible, sélectionnez la commande "Texte antialiasé" du menu "Afficher".



131

Si le texte prend une apparence régulière, la police est compatible.

- La deuxième option permet de choisir la taille de la police.



132

Déroulez la liste et choisissez une taille ou saisissez simplement la taille dans le champ.

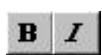
- Lorsque vous cliquez sur le bouton "Couleur du texte", la boîte de dialogue "Couleurs" s'ouvre.



133

Vous cliquez sur le carré de couleur qui vous plaît ou sur le bouton de la palette des couleurs pour ouvrir celle-ci. Vous avez appris à utiliser les couleurs précédemment. Le principe est le même qu'il s'agisse d'appliquer des couleurs à des formes ou à du texte.

- Les deux options suivantes permettent d'appliquer ou de supprimer une mise en forme "Gras" ou "Italique" au texte.



134

Flash indique "B" sur le premier bouton pour bold qui signifie gras en anglais.

- La fonction "Alignement" permet de choisir un type d'alignement.



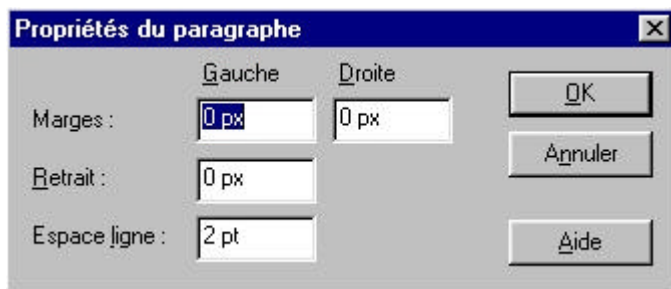
135

Vous pouvez opter pour un alignement à gauche, centré, à droite ou justifié.

Les options d'alignement ou de mise en forme "Gras" et "Italique" sont aussi disponibles à partir de la commande "Style" du menu "Modifier".

- "Paragraphe" est la dernière option du modificateur de l'outil "Texte".

Celle-ci donne accès à la boîte de dialogue "Propriétés du paragraphe".



137

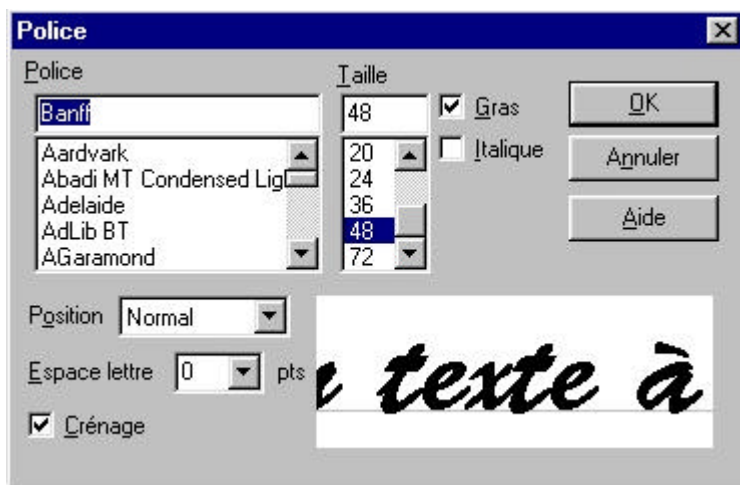
"Marges" définit l'espace entre les bords du bloc de texte et le texte.

"Retrait" : définit un retrait de première ligne par rapport à la marge de gauche précédemment choisie.

"Espace ligne" : définit l'espace entre les lignes.

La boîte de dialogue "Propriétés du paragraphe" est également accessible à partir de la commande "Paragraphe..." du menu "Modifier".

Les options de police peuvent être également choisies en sélectionnant la commande "Police..." du menu "Modifier". La boîte de dialogue "Police" s'affiche.

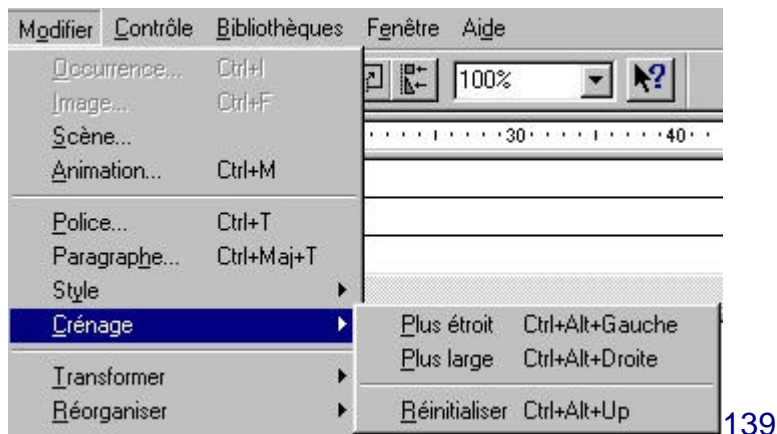


138

Elle propose les mêmes options que la fonction "Police" du modificateur de l'outil "Texte". Elle offre l'avantage d'obtenir un aperçu de la police sélectionnée. Elle possède, en outre, trois fonctions supplémentaires :

- "Position" : permet de choisir une position pour le texte (normal, exposant ou indice).
- "Espacement des lettres" : permet d'augmenter ou de diminuer l'espace entre les caractères.
- "Crénage" : permet de contrôler manuellement l'espace entre deux caractères.

Les options de crénage sont accessibles à partir du menu "Modifier".



Vous sélectionnez d'abord le texte à modifier et choisissez "Plus étroit" ou "Plus large". L'espacement entre les lettres est alors augmenté ou diminué de 0.5 pixels. Vous pouvez appliquer plusieurs fois ces commandes. Pour annuler les changements, choisissez "Réinitialiser".

■ Il y a deux méthodes pour saisir du texte avec Flash.

Vous pouvez cliquer sur la scène et taper le texte souhaité.



Le texte est entouré d'un rectangle qui comporte une poignée ronde. Celui-ci s'agrandit au fur et à mesure de la saisie. C'est ce qu'on appelle un bloc de texte sans retour à la ligne automatique.

Vous pouvez aussi dessiner un rectangle en cliquant avec l'outil "Texte" et en faisant glisser la souris. Lorsque vous relâchez le bouton, un curseur clignote dans le rectangle vous invitant à saisir un texte.



Flash applique automatiquement un retour à la ligne lorsque vous atteignez la partie droite du rectangle qui comporte alors une poignée carrée. C'est ce qu'on appelle un bloc de texte avec retour à la ligne automatique.

■

Le texte saisi peut, bien sûr, être modifié. Vous pouvez aussi utiliser les classiques couper, copier et coller à l'intérieur d'un bloc de texte, d'un bloc de texte à un autre, d'une couche ou d'une scène à une autre. Vous pouvez faire de même entre Flash et d'autres applications.

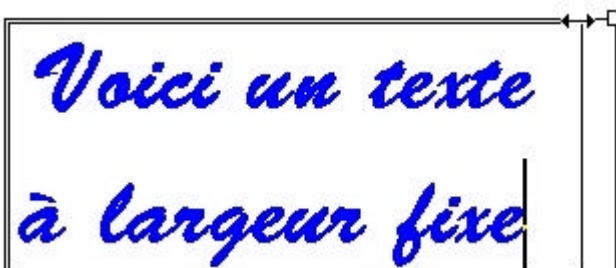
Le texte peut être sélectionné soit en double cliquant dessus avec la "Flèche", soit en cliquant dessus avec l'outil "Texte". Un curseur clignotant apparaît et le texte est à nouveau entouré d'un cadre comportant une poignée carrée ou ronde. Pour sélectionner une partie de texte, cliquez au début et faites glisser la souris jusqu'à la fin. La sélection apparaît avec un fond noir.



142

Pour saisir du texte supplémentaire, cliquez à l'endroit où vous souhaitez commencer la saisie et tapez ce que vous désirez.

■ Pour modifier la largeur d'un bloc de texte, placez le pointeur sur la poignée ronde ou carrée. Il se transforme en double flèche. Cliquez et faites glisser la souris jusqu'à ce que le bloc ait la taille voulue. Si il s'agit d'un bloc de texte sans retour à la ligne automatique, le fait de redimensionner la largeur du bloc transforme celui-ci en bloc de texte avec retour à la ligne automatique.



143

■ Pour transformer un bloc de texte avec retour à la ligne automatique en bloc de texte sans retour à la ligne, double cliquez sur la poignée carrée.

■ Utilisez la "Flèche" pour déplacer un bloc de texte. Cliquez simplement sur le texte et faites le glisser à l'endroit désiré. Le texte ne doit pas être sélectionné précédemment.

Le texte peut être converti en lignes et remplissages. Vous pouvez ainsi obtenir des effets très particuliers car le texte peut alors être déformé et manipulé comme une forme.

Sélectionnez d'abord le texte à convertir et choisissez la commande "Séparer" du menu "Modifier".



144

Le texte apparaît grisé sur la scène. Pour reconverter les formes en lettres, choisissez la commande "Annuler" du menu "Édition". Vous devez le faire très rapidement car la fonction d'annulation de Flash garde un historique restreint des actions accomplies.

Les lettres converties se comportent de façon indépendante et peuvent être modifiées à loisir.

Cliquez en dehors du texte et amusez vous.



145

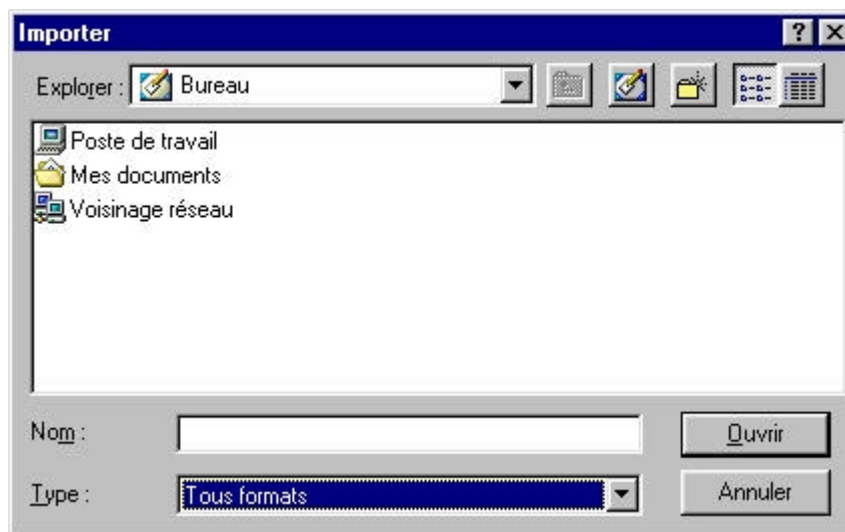
Les polices bitmap ne supportent pas les fonctions de rotation et de séparation. Les polices PostScript ne peuvent être séparées que sur les Macintosh possédant Adobe Type Manager. Préférez les police vectorielles de type TrueType.

Les Bitmaps

Bien que Flash soit un logiciel de dessin vectoriel, des bitmaps peuvent être importés ou exportés très facilement. Vous pouvez ainsi utiliser des images numérisées ou créées avec d'autres logiciels de dessin, comme Photoshop.

■ Sélectionnez d'abord la couche ou la scène où vous voulez placer l'image.

Pour importer le fichier graphique, choisissez la commande "Importer..." du menu "Fichier". La boîte de dialogue "Importer" s'affiche à l'écran.



146

Flash reconnaît de nombreux formats. Vous pouvez les voir en déroulant la liste "Type".

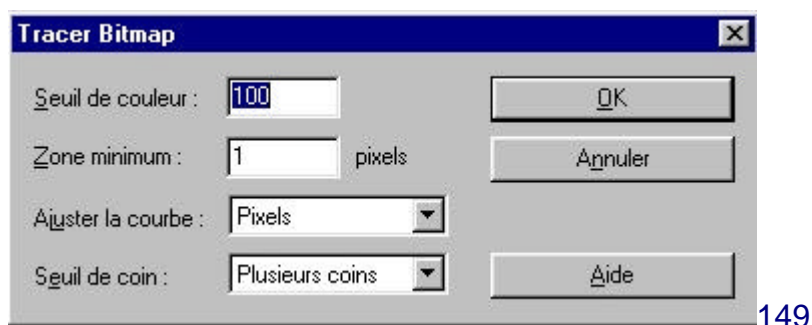
Métafichier étendu (*.emf)
Métafichier Windows (*.wmf)
Adobe Illustrator (*.eps;*.ai)
Shockwave Flash (*.swf;*.spl)
AutoCAD DXF (*.dxf)
Bitmap (*.bmp;*.dib)
Image JPEG (*.jpg)
Image GIF (*.gif)
Image PNG (*.png)

147

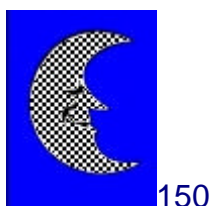
Localisez l'emplacement du fichier à importer et sélectionnez-le en cliquant sur son nom. Le champ correspondant est alors automatiquement renseigné. Cliquez ensuite sur le bouton "Ouvrir". L'image apparaît sur la scène et est automatiquement ajoutée à la bibliothèque de l'animation.



■ Un bitmap est considéré comme un objet unique. Vous pouvez le déplacer, modifier sa taille ou encore le faire pivoter, comme pour tout groupe. Si vous souhaitez modifier une image importée, il faut d'abord la convertir en graphique vectoriel. Pour cela, sélectionnez l'image avec la "Flèche" et choisissez la commande "Tracer bitmap..." du menu "Modifier". La boîte de dialogue "Tracer Bitmap" s'ouvre.



Les options par défaut figurant ici permettent d'obtenir un résultat optimum, c'est-à-dire une image la plus proche possible de celle qui a été importée. Cliquez simplement sur le bouton "OK". Flash ouvre une fenêtre indiquant les progrès de la conversion et, après quelques secondes, vous revenez à la scène. L'image est grisée. Cliquez en dehors de celle-ci, puis sur un élément de l'image. Il est alors sélectionné. Vous pouvez le copier, changer sa couleur, etc.

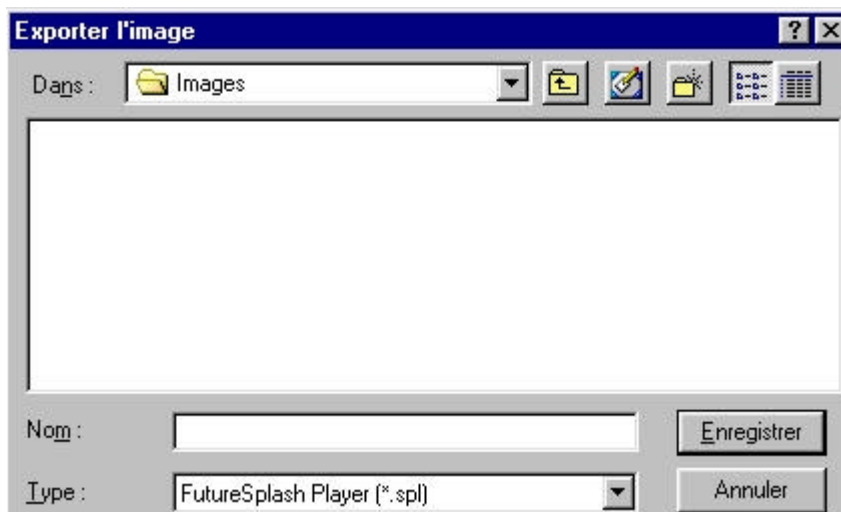


Convertir un bitmap en image vectorielle procure un autre avantage : cela réduit considérablement la taille du fichier et permet donc d'améliorer les performances de l'animation.

■ Vous pouvez aussi utiliser le copier, coller pour insérer des bitmaps dans vos animations. Copiez l'image dans l'autre application et choisissez la commande "Coller" du menu "Édition". Vous ne pouvez pas faire pivoter une image collée sans avoir préalablement choisi la commande "Séparer" du menu "Édition". Pour convertir l'image collée en graphique vectoriel dans Flash, il faut choisir encore une fois la commande "Séparer" du menu "Édition".

■ Utilisez aussi le copier, coller pour les dessins vectoriels créés dans d'autres applications comme CorelDRAW.

■ Vous pouvez porter des graphiques à partir de Flash en choisissant la commande "Exporter l'image..." du menu "Fichier" après avoir sélectionné le dessin. La boîte de dialogue "Exporter l'image" s'ouvre.



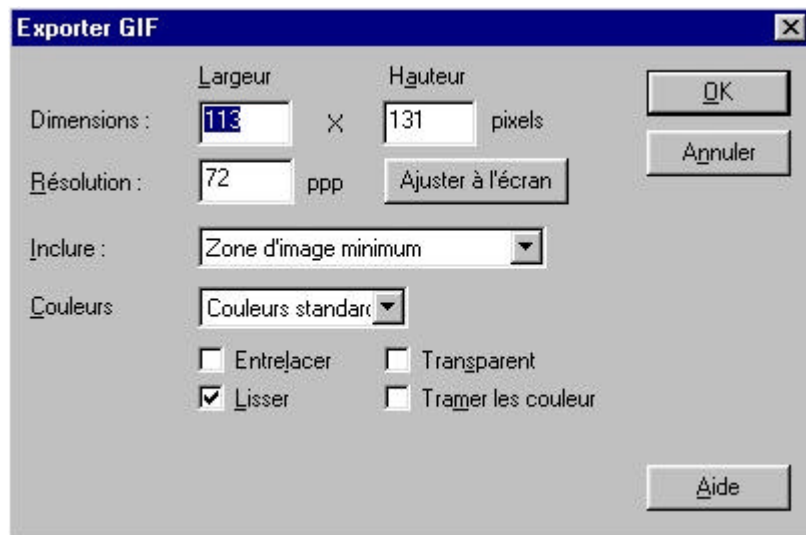
151

Choisissez un emplacement et saisissez un nom pour le fichier. La liste "Type" montre les formats acceptés.



152

Sélectionnez celui qui vous convient et cliquez sur le bouton "Enregistrer". Selon le format choisi, différentes boîtes de dialogue peuvent s'afficher. Voici, à titre d'exemple, celle qui apparaît si vous avez sélectionné un type GIF.



153

C'est la plus complexe et vous retrouverez pour les autres formats certaines des options détaillées ici.

■ "Dimensions" : par défaut, Flash reprend la taille actuelle de l'image. Vous pouvez saisir des valeurs différentes dans les champs "Largeur" et "Hauteur".

■ "Résolution" : vous pouvez saisir une résolution différente, sachant que la résolution des écrans est de 72 ppp. D'ailleurs, si vous cliquez sur le bouton "Ajuster à l'écran", le champ "Résolution" prend cette valeur.

■ "Inclure" : vous avez le choix entre exporter l'image seule ("Zone d'image minimum") ou la totalité de la scène où elle se trouve ("Taille intégrale").

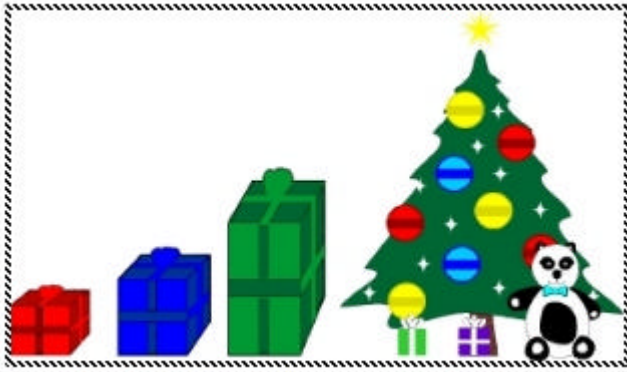
■ "Couleurs" : "Couleurs standards" correspond aux 216 couleurs utilisées par les navigateurs Netscape ou Internet Explorer. Vous pouvez choisir "Noir et blanc" ou de 4 à 256 couleurs.

■ "Entrelacé" : si vous cochez cette option, le fichier est sauvegardé dans un format qui sera chargé très rapidement sur les pages Web d'abord en basse résolution, puis, progressivement, en haute résolution. Cela peut être intéressant pour les fichiers GIF importants.

■ "Lisser" : cochée par défaut, cette option permet d'obtenir des images de meilleure qualité.

■ "Transparent" : si vous cochez cette case, l'arrière-plan du navigateur Web est visible à travers les parties du fichier qui ne comprennent pas d'images. Pour assortir la couleur du GIF à celle de l'arrière-plan de la page Web, modifiez celle de l'animation courante avec la commande "Animation" du menu "Fichier".

- "Tramer les couleurs" : si vous cochez cette case, les couleurs qui ne correspondent pas avec la palette choisie, sont mélangées pour obtenir un meilleur résultat. La taille du fichier est alors augmentée considérablement.
- Un bitmap peut être utilisé comme remplissage. Sélectionnez d'abord l'image avec la "Flèche".



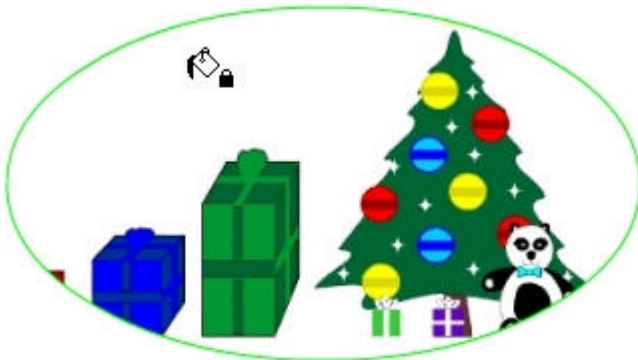
154

Choisissez ensuite la commande "Séparer" du menu "Fichier" et cliquez sur la "Pipette" de la barre d'outils "Dessin". Lorsque vous pointez sur l'image, un pinceau accompagne maintenant la "Pipette".



155

L'outil "Remplissage" est alors automatiquement sélectionné. Cliquez à l'intérieur d'une ellipse, par exemple. Le remplissage du bitmap est appliqué.



156

Bibliothèques et symboles

Pour ouvrir la bibliothèque de l'animation courante, choisissez la commande "Bibliothèque" du menu "Fenêtre". La boîte de dialogue "Bibliothèque" s'ouvre.

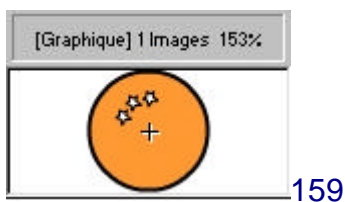


■ Les icônes situées en haut de la boîte de dialogue permettent de filtrer les symboles.



Un clic sur le premier affiche les graphiques et les clips, le second les bitmaps et le troisième les sons. Vous pouvez ainsi masquer ou visualiser les catégories qui vous intéressent. Par défaut, tous les symboles sont affichés.

■ Pour sélectionner un symbole, il suffit de cliquer sur celui-ci dans la zone de liste. Il s'affiche alors dans la fenêtre d'aperçu.



Des informations sont disponibles au dessus, dans le champ "État". Vous savez immédiatement quel est le comportement du symbole, le nombre d'image des clips est aussi indiqué, le pourcentage de zoom appliqué à l'aperçu, etc.

■ Le bouton situé à côté des icônes de filtrage s'appelle le bouton de lecture et permet d'exécuter une animation dans la fenêtre d'aperçu ou de lire des sons.



■ Les bibliothèques comprennent un menu déroulant.



■ "Créer un symbole..." ouvre la boîte de dialogue "Propriétés des symboles" pour que vous saisissiez un nom et un comportement. Vous pouvez ensuite créer un symbole de toute pièce. Vous pouvez faire la même chose en choisissant la commande "Créer un symbole..." du menu "Insérer" en prenant soin qu'aucun objet ne soit sélectionné sur la scène.

■ "Édition" permet de modifier le symbole préalablement sélectionné. Vous pouvez aussi choisir la commande "Modifier les symboles" du menu "Édition". Pour revenir au mode normal, choisissez la commande "Modifier l'animation" du menu "Édition".

■ "Supprimer" supprime le symbole sélectionné.

■ "Dupliquer" ouvre la boîte de dialogue "Propriétés des symboles" pour que vous saisissiez un nom et un comportement pour la copie du symbole sélectionné.

■ "Propriétés..." ouvre la boîte de dialogue "Propriétés des symboles". Vous pouvez alors changer le nom du symbole ou son comportement. Un nouveau bouton "Modifier" est disponible et permet d'éditer le symbole.

■ "Choisir un média inutilisé" sélectionne tous les symboles non utilisés dans l'animation. Vous pouvez alors les supprimer et améliorer ainsi les performances de l'animation.

■ "Mise à jour..." répercute les modifications apportées aux symboles pour toutes les occurrences de l'animation.

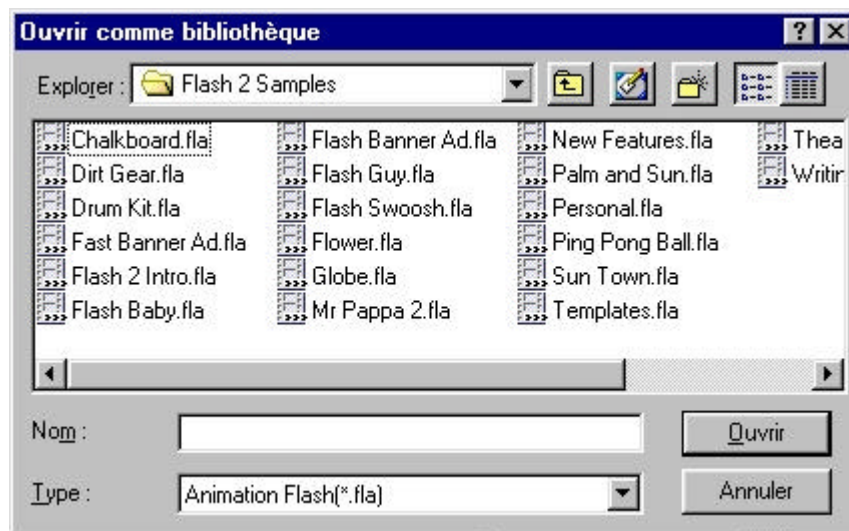
■ "Lire" correspond au bouton de lecture de la boîte de dialogue "Bibliothèque".

■ "Linéarisation" est sélectionnée par défaut et active la fonction de lissage pour le symbole courant, hors sons.

■ Pour créer un symbole à partir d'un dessin existant, par exemple, sélectionnez-le puis choisissez la commande "Créer un symbole..." du menu

"Insérer". Saisissez le nom du symbole et choisissez un comportement avant de confirmer en cliquant sur le bouton "OK". Le nouveau symbole apparaît immédiatement dans la liste.

■ Vous pouvez utiliser les symboles d'une autre animation dans l'animation courante. Choisissez la commande "Ouvrir comme bibliothèque..." du menu "Fichier". La boîte de dialogue "Ouvrir comme bibliothèque" apparaît.

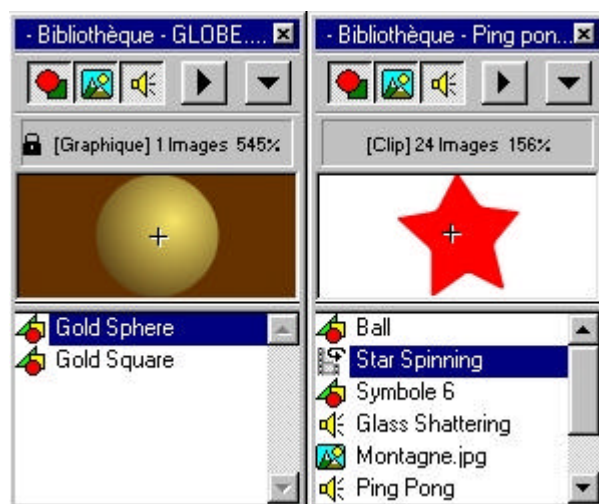


162

Recherchez l'animation contenant les symboles qui vous intéressent, sélectionnez-la et cliquez sur "Ouvrir".

Une deuxième boîte de dialogue "Bibliothèque" s'affiche.

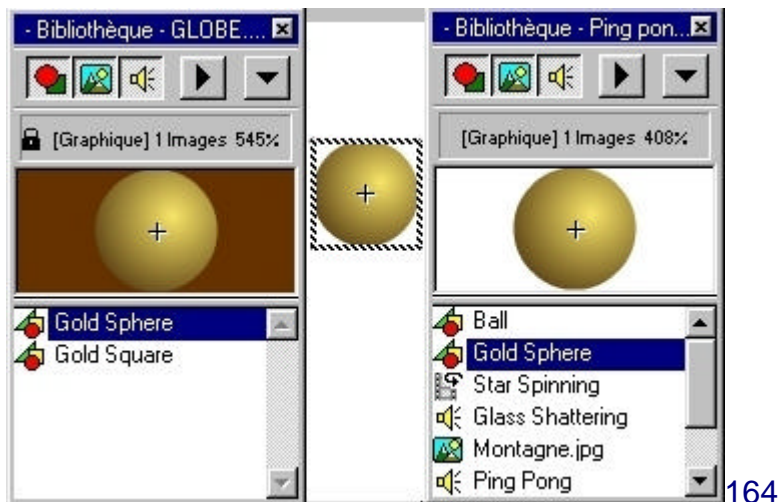
Sélectionnez le symbole à copier dans l'animation courante. Une icône représentant un cadenas apparaît dans le champ "État". Elle vous rappelle que vous ne pouvez pas modifier ce symbole directement. Il faut faire glisser le symbole de la fenêtre d'aperçu vers la scène.



163

Le symbole est automatiquement ajouté à la bibliothèque de l'animation courante.

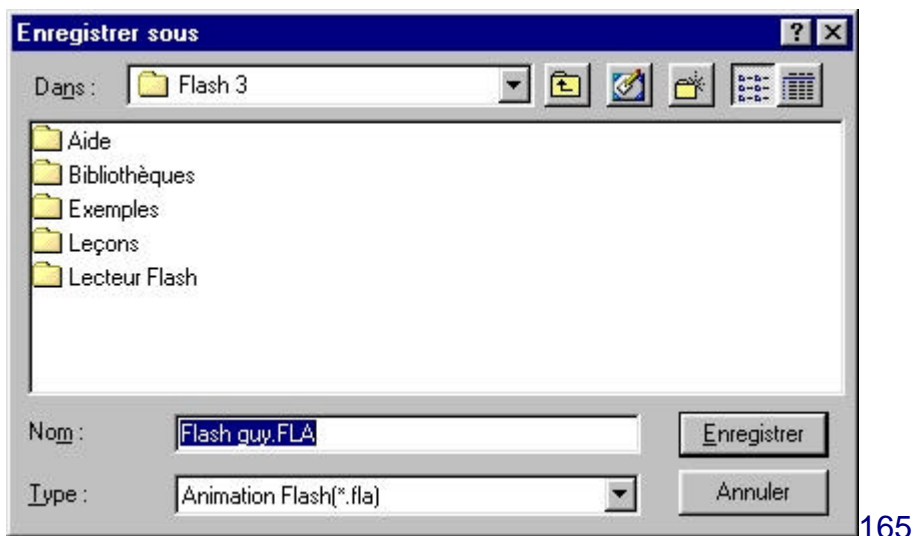
Vous remarquez que le fond coloré a disparu : il s'agissait de la couleur d'arrière-plan de l'animation "GLOBE".



■ Vous savez que Flash possède quatre bibliothèques disponibles à partir du menu "Bibliothèques". Vous pouvez ajouter vos propres bibliothèques à ce menu. Ouvrez l'animation contenant la bibliothèque à ajouter.

Choisissez ensuite la commande "Enregistrer sous..." du menu "Fichier".

La boîte de dialogue "Enregistrer sous" s'affiche. Recherchez le dossier "Flash 3" et double cliquez sur le sous-répertoire "Bibliothèques".



Vous pouvez changer le nom du fichier mais l'extension "FLA" doit être mentionnée. Cliquez sur "Enregistrer" lorsque vous avez terminé.

Le menu "Bibliothèques" intègre maintenant "Flash guy". Vous pourrez utiliser les symboles de cette bibliothèque dans toutes vos animations.



Les occurrences

Une occurrence peut être considérée comme une copie d'un symbole. Vous pouvez créer autant d'occurrences d'un même symbole dans une animation, les modifier sans que cela affecte le symbole. Vous pouvez utiliser autant d'occurrences d'un symbole sans augmenter la taille de l'animation.

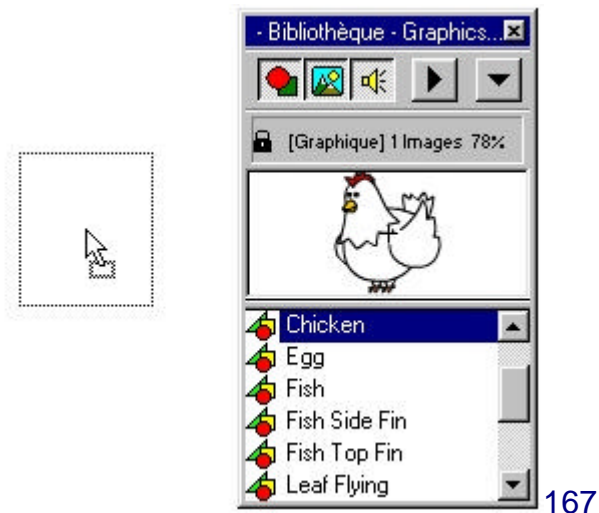
- Pour créer une occurrence, sélectionnez la couche, et la scène éventuellement, où vous voulez placer l'occurrence.

Une occurrence ne peut être placée que dans des images-clé . Plusieurs possibilités existent.

- Vous ne spécifiez rien. Flash ajoute alors l'occurrence à la première image-clé de la couche courante.
- Sélectionnez une image-clé précédemment créée en cliquant simplement sur le rond la représentant.
- Créez une image-clé en cliquant à l'endroit désiré et choisissez la commande "Image-clé" du menu "Insérer".

Rappelez vous que vous pouvez créer une occurrence à partir des "Bibliothèques" Flash, de la "Bibliothèque" de l'animation ouverte ou encore d'une autre animation en choisissant le commande "Ouvrir comme bibliothèque..." du menu "Fichier".

Sélectionnez le symbole dans la liste et faites ensuite glisser celui-ci de la fenêtre d'aperçu de la boîte de dialogue "Bibliothèque" vers la scène.



167

Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, l'occurrence est créée. Si vous faites glisser un son vers la scène, il n'apparaîtra pas sur celle-ci mais sera pris en compte dans l'échelle temporelle de la couche courante dans l'image-clé sélectionnée.

■ Les caractéristiques d'une occurrence peuvent être modifiées sans changer celles des autres occurrences, sachant que les procédures diffèrent légèrement selon le comportement défini : graphique, bouton ou clip.

Sélectionnez l'occurrence et choisissez la commande "Occurrence..." du fichier "Modifier". Vous pouvez aussi simplement double cliquer sur l'occurrence.

■ La boîte de dialogue "Propriétés de l'occurrence" d'un élément graphique s'affiche sur l'onglet "Définition".



168

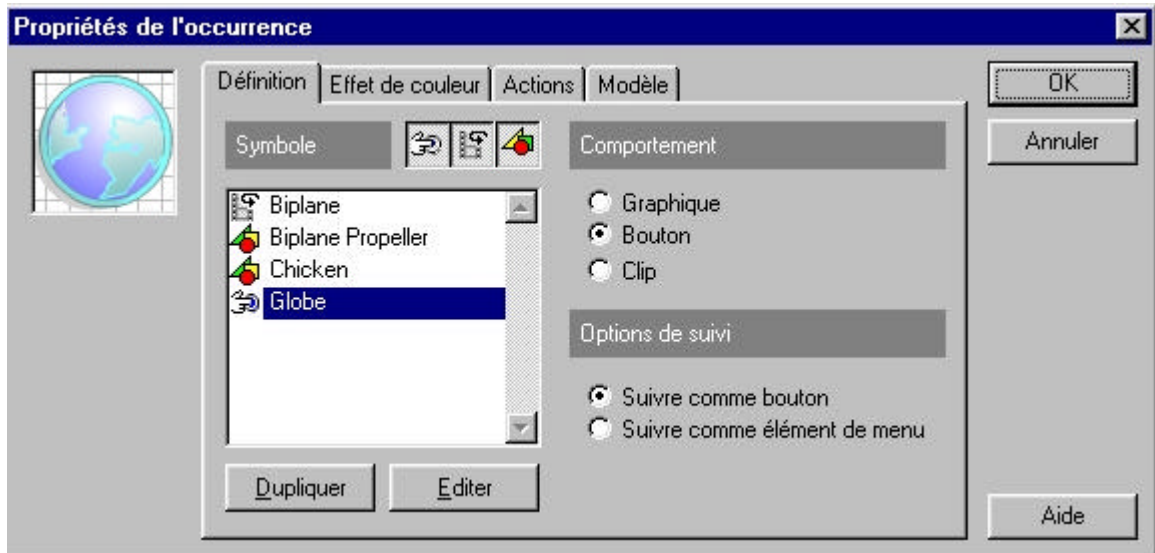
"Comportement" : permet de changer le comportement de l'occurrence.

"Options du mode de lecture" : permet de choisir comment l'animation est lue.

Le bouton "Dupliquer" fait une copie de l'occurrence.

Le bouton "Éditer" ouvre le mode modification de l'occurrence qui peut alors être changée.

■ L'onglet "Définition" de la boîte de dialogue "Propriétés de l'occurrence" d'un bouton est sensiblement différente.



169

Outre les options de comportement, il comporte celles concernant le suivi :

"Suivre comme bouton" : empêche les autres boutons de recevoir des événements de souris tant que l'état du bouton est "Abaissé".

"Suivre comme élément de menu" : permet aux autres boutons de recevoir des événements de souris même quand l'état du bouton est "Abaissé".

Vous étudierez les boutons dans le troisième chapitre et comprendrez mieux en quoi ces options peuvent être utiles.

L'onglet "Actions" sera étudié dans le chapitre 3. Il permet d'assigner des actions aux boutons.

■ L'onglet "Définition" de la boîte de dialogue "Propriétés de l'occurrence" d'un clip se présente ainsi.

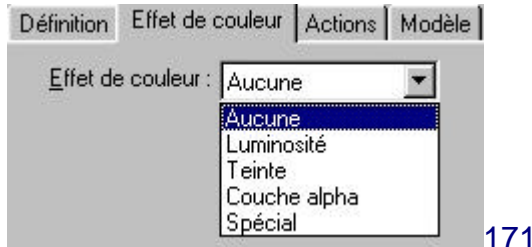


170

Vous constatez qu'il est très proche de celui des graphiques et qu'il possède les mêmes onglets.

Les "Options du mode de lecture" sont remplacées par "Options de l'occurrence" qui permet de donner un nom plus parlant à l'occurrence du clip qui peut être utilisé avec l'action Tell Target.

- L'onglet "Effet de couleur" est identique, quel que soit le type d'occurrence.



171

Il faut choisir une option de la liste.

Par défaut, "Aucune" est sélectionné.

"Luminosité" : permet de régler la luminosité de l'occurrence.

"Teinte" permet d'appliquer une teinte à toutes les couleurs de l'occurrence.

Vous pouvez saisir les valeurs RVB ou vous servir de la roue chromatique.

L'intensité indique le niveau de saturation de la teinte. Plus le pourcentage est élevé, plus la balance des couleurs est affectée.

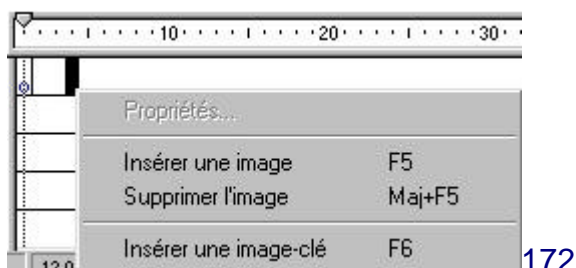
- L'onglet "Modèle", également commun aux différentes occurrences, ne concerne que les utilisateurs de Flash Generator.

Les animations

Créer une animation consiste, en fait, à donner une illusion de changement à des images fixes. Flash possède des outils évolués qui simplifient au maximum le travail. Une fois l'animation créée, vous pouvez l'exporter dans un format du nom de Shockwave Flash. L'utilitaire Aftershock, fourni avec Flash 3, permet, ensuite, très rapidement de créer des documents HTML. D'autres applications de création HTML, comme Dreamweaver de Macromedia, peuvent aussi être utilisées.

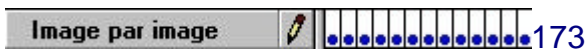
Il existe plusieurs types d'animations. On parle d'animations image par image ou d'animations interpolées. L'utilisation de plusieurs couches et plusieurs scènes permettent de créer des animations complexes très facilement.

- Une animation image par image implique que vous modifiez les images la composant une à une. Cela donne des animations importantes en taille. Choisissez ce genre d'animation lorsque vous ne pouvez faire autrement.
- Pour créer une animation image par image, cliquez d'abord sur le nom de la couche où elle doit être placée si celle-ci n'est pas courante.
- Choisissez ensuite le point de départ de l'animation en cliquant sur une image de la couche. Si vous ignorez cette étape, Flash démarrera l'animation à l'image 1.
- Créez, si nécessaire, une image-clé en sélectionnant la commande "Image-clé" du menu "Insérer" ou en faisant un clic droit à l'endroit désiré et en choisissant la commande adéquate du menu contextuel.



- Dessinez, importez une image ou, encore, utilisez un symbole provenant d'une bibliothèque.
- Lorsque vous avez terminé, cliquez sur l'image suivante dans la couche courante. Insérez une image-clé et modifiez le contenu de l'image sur la scène. Procédez de la même façon jusqu'à ce qu'au dernier changement nécessaire.

La couche doit prendre cet aspect.



- Pour voir le résultat, appuyez sur la touche "Entrée". Vous pouvez aussi utiliser le "Contrôleur" accessible à partir du menu "Fenêtre".



Une animation interpolée est composée d'images-clé définies à certains points de l'animation. Flash s'occupe de créer les étapes intermédiaires. Rappelez vous que seuls les groupes ou les occurrences de symboles peuvent être interpolés et qu'un seul groupe ou occurrence de symbole peut être interpolé par couche.

- L'interpolation de déplacement permet de déplacer des groupes ou des occurrences de symboles entre des points définis.
- Créez tout d'abord une image-clé sur la couche courante à l'endroit où vous souhaitez commencer l'interpolation.
- Sélectionnez ensuite l'objet à interpoler et placez-le sur la scène à son point de départ.
- Double cliquez sur l'image-clé. La boîte de dialogue "Propriétés de l'image" s'ouvre sur l'onglet "Interpoler" qui ne contient qu'une zone de liste. Sélectionnez "Déplacement" dans celle-ci. Différentes options s'affichent.



"Interpoler les changements de taille" doit être coché si vous voulez modifier la taille de l'objet.

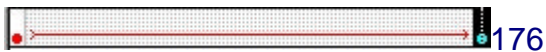
"Pivoter" donne le choix entre "Aucune", "Automatique", "Dans le sens des aiguilles d'une montre" ou "Dans le sens contraire aux aiguilles d'une montre". Si vous choisissez l'une de ces deux dernières options, vous pouvez ensuite saisir combien de fois l'objet doit pivoter.

"Orienter vers la trajectoire" doit être coché si l'objet doit suivre une trajectoire. "Accélération" permet au mouvement d'accélérer au départ si le curseur est déplacé vers la gauche. Pour que le mouvement décélère à la fin, déplacez le curseur vers la droite.

Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton "OK".

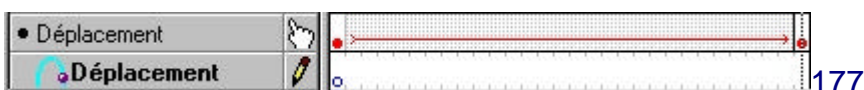
- Cliquez ensuite à l'endroit où le mouvement doit cesser et créez une image-clé.

Une flèche rouge apparaît alors reliant les deux images-clé.



Déplacez l'objet à son point final. Modifiez-le si nécessaire.

- Testez l'animation en pressant la touche "Entrée".
- L'interpolation le long d'une trajectoire permet à un groupe ou à l'occurrence d'un symbole de suivre une trajectoire que vous dessinez.
- Sélectionnez un groupe ou une occurrence sur la scène et créez d'abord une interpolation de déplacement simple.
- Double cliquez sur la première image-clé de la couche.
- Choisissez "Déplacement" dans la liste "Interpoler", acceptez les options par défaut et cliquez sur le bouton "OK".
- Créez une image-clé à l'endroit où l'interpolation doit se terminer. Une flèche rouge apparaît dans la couche.
- La couche où vous avez conçu celle-ci doit être courante. Cliquez sur l'icône "Crayon" de la couche et choisissez "Ajouter un guide de déplacement". Une nouvelle couche apparaît sous la précédente.

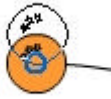


Une courbe bleue accompagnée d'une balle signale que cette couche est un guide de déplacement. Celle-ci devient la couche courante.

- Tracez une trajectoire avec le "Pinceau".

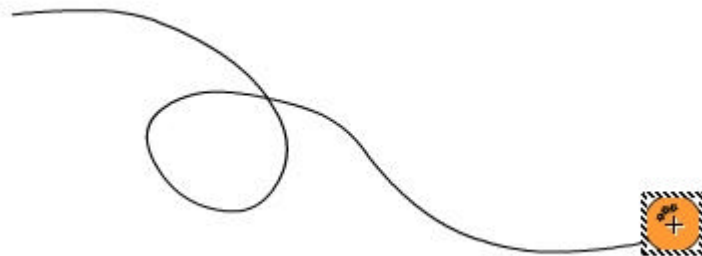
■ Choisissez ensuite la "Flèche" et sélectionnez la fonction "Adhérence" du modificateur.

■ Sélectionnez la première image-clé de la séquence interpolée. Déplacez l'objet jusqu'à ce que son point central coïncide avec le point de départ de la trajectoire. Un cercle noir signale lorsque vous y êtes parvenu.



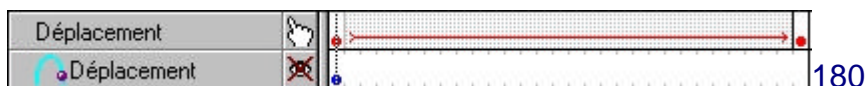
178

■ Sélectionnez la dernière image-clé de la séquence interpolée et déplacez l'objet en prenant les mêmes précautions jusqu'à la fin de la trajectoire.



179

■ Pour que seul le mouvement de l'objet soit visible, cliquez sur l'icône de la couche de guide et choisissez "Masquée"



■ Testez l'animation en pressant la touche "Entrée".

■ L'interpolation par effet de couleur permet de créer de superbes illusions. Seuls les symboles peuvent être utilisés.

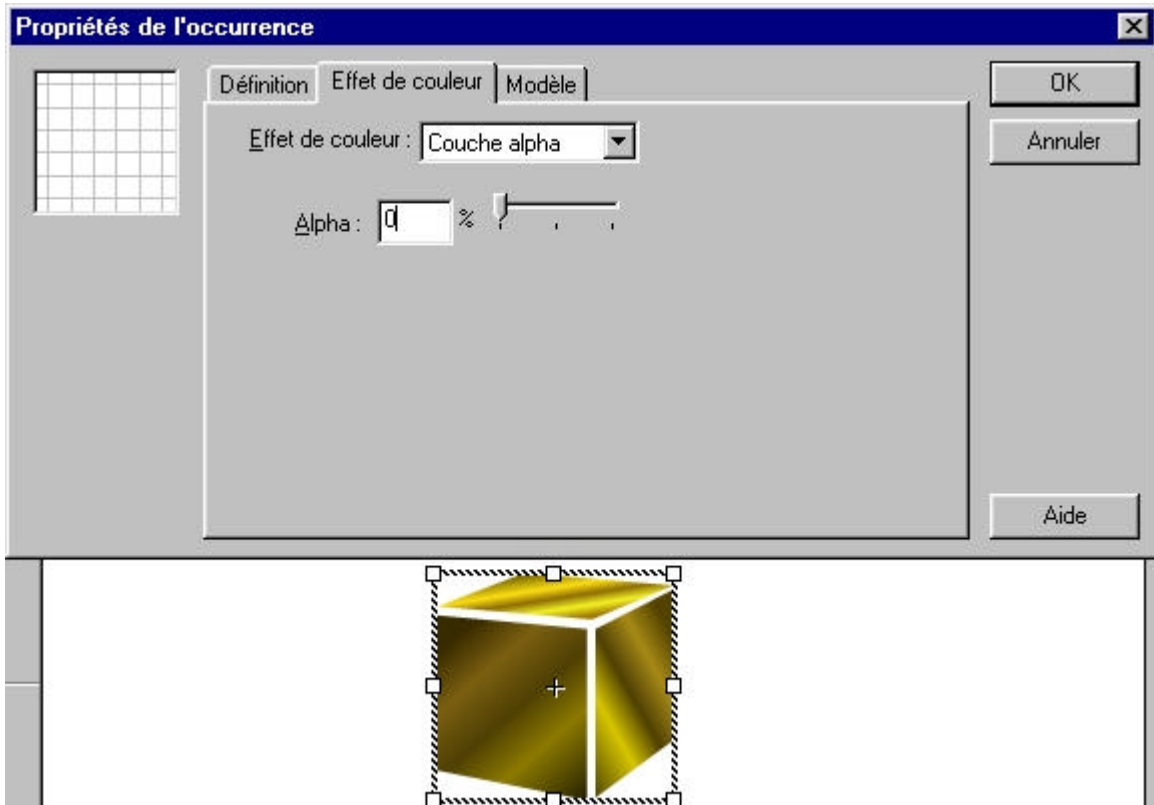
■ Faites glisser le symbole désiré sur la scène dans une couche à part et créez d'abord une interpolation de déplacement simple.

■ Double cliquez sur la première image-clé de la couche.

■ Choisissez "Déplacement" dans la liste "Interpoler", acceptez les options par défaut et cliquez sur le bouton "OK".

■ Créez une image-clé à l'endroit où l'interpolation doit se terminer. Une flèche rouge apparaît dans la couche.

- Cliquez sur la première image-clé de la couche. L'occurrence étant sélectionnée, choisissez la commande "Occurrence..." du menu "Modifier".
- Cliquez sur l'onglet "Effet de couleur" et choisissez l'un des effets disponibles, par exemple "Couche alpha" avec un facteur alpha de 0 %, ce qui rendra l'image totalement transparente.



181

Vous voyez dans la fenêtre de l'aperçu en haut à gauche que l'objet n'apparaît plus.

Confirmez en cliquant sur le bouton "OK".

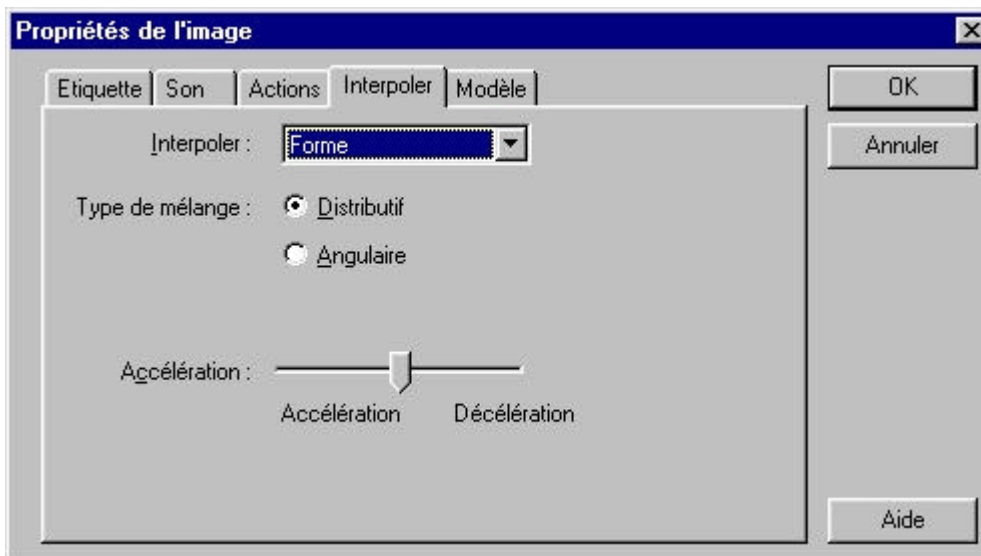
- Appuyez sur la touche "Entrée" pour tester l'animation. L'objet totalement transparent au départ apparaît peu à peu et prend son aspect d'origine à la fin de l'animation.



182

Si vous sélectionnez la dernière image-clé de la couche avant de modifier le facteur Alpha de l'occurrence, l'effet inverse est obtenu.

- L'interpolation de formes crée un effet de morphing et permet aux formes de se fondre dans de nouvelles. Le principe consiste à choisir une forme de départ et une forme de fin et de définir ensuite les paramètres d'interpolation. Les autres effets de changement de couleur, de taille, etc. peuvent aussi être appliqués. Retenez que les groupes ou occurrences de symboles ne peuvent être utilisés. Si vous voulez tout de même partir d'une occurrence, il faut d'abord la dissocier ou la séparer.
- Insérez d'abord l'image-clé où la forme originale doit être introduite.
- Créez une forme.
- Sélectionnez une image un peu plus loin dans l'échelle de la couche et créez une image-clé vide.
- Créez la forme que vous souhaitez utilisez comme forme finale.
- Double cliquez sur la première image-clé. La boîte de dialogue "Propriétés de l'image" s'affiche. Sélectionnez l'option "Forme" dans la zone de liste "Interpoler".



183

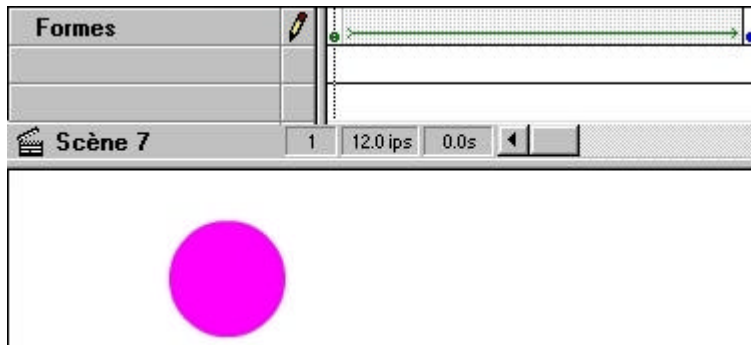
Des options supplémentaires apparaissent.

"Type de mélange" : si vous choisissez "Distributif", les formes intermédiaires seront plus progressives mais moins régulières. Si vous optez pour "Angulaire", les angles et les lignes droites des formes intermédiaires sont conservées.

"Accélération" : permet, comme pour l'interpolation de mouvement d'accélérer ou de décélérer les changements respectivement au début et à la fin de l'interpolation.

Cliquez sur le bouton "OK" lorsque vous avez terminé.

- Vous remarquez qu'une flèche verte figure dans l'échelle de la couche.



184

- Appuyez sur la touche "Entrée" pour tester l'animation.



185

Le rond rose se transforme progressivement en triangle bleu, forme finale de l'animation.

L'utilisation de couches spéciales, qui n'apparaissent pas lorsque l'animation est lue, permet de faciliter la création d'animations.

- Les couches de guide ne sont ni lues, ni imprimées. Toute forme placée sur une couche de guide peut servir de guide pour aligner visuellement des objets sur les couches actives.
- Pour créer une couche de guide, sélectionnez la couche voulue et choisissez la commande "Guide" dans le menu déroulant de la couche.

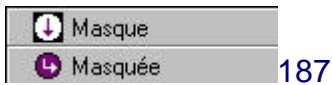


186

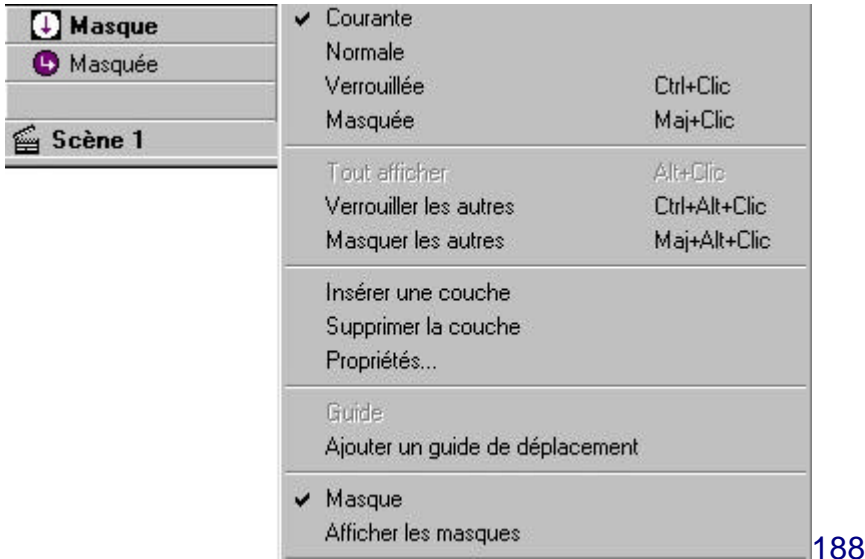
Une couche de guide est signalée par une icône bleue.

- Pour transformer une couche de guide en couche normale, choisissez à nouveau la commande "Guide" dans le menu déroulant de couche de guide.
- Une couche de masque est utilisée pour cacher les éléments appartenant à la couche sous-jacente.
- Vous devez avoir créé au minimum deux couches.
- Dessinez ce que vous souhaitez sur celles-ci. Sachez, néanmoins, que les couches de masque ne peuvent contenir qu'une seule forme, qu'un seul symbole, ou objet.
- Déroulez le menu de la première couche et choisissez la commande "Masque".

Deux icônes apparaissent alors à gauche du nom des couches, indiquant que la première masque la seconde.



■ Pour voir le masque, sélectionnez "Afficher les masques" dans le menu déroulant de la couche de masque.



Gérer les animations

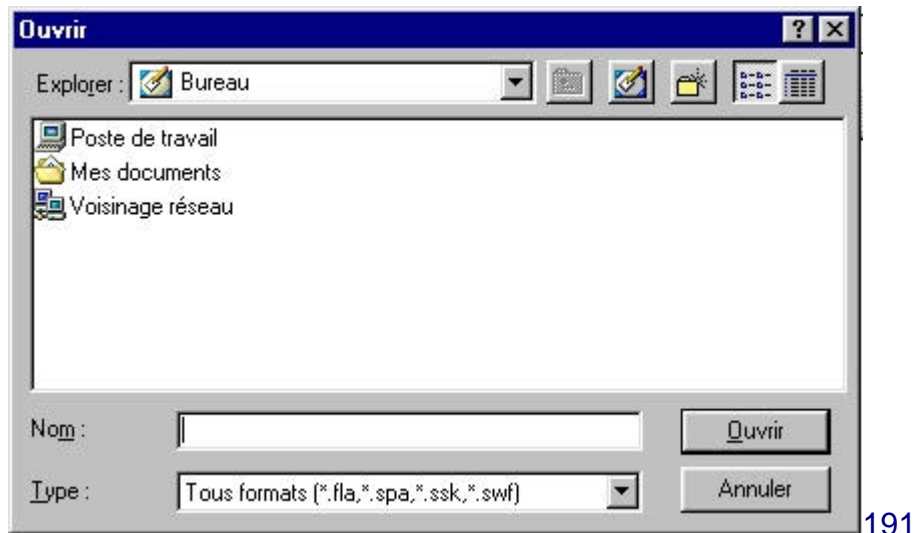
■ Lorsque Flash est lancé, une nouvelle animation est toujours ouverte. Si vous souhaitez en créer une autre, choisissez alors la commande "Nouveau" du menu "Fichier" ou le bouton équivalent de la barre d'outils "Standard".



■ Pour ouvrir une animation existante, choisissez la commande "Ouvrir" du menu "Fichier" ou le bouton correspondant de la barre d'outils "Standard".



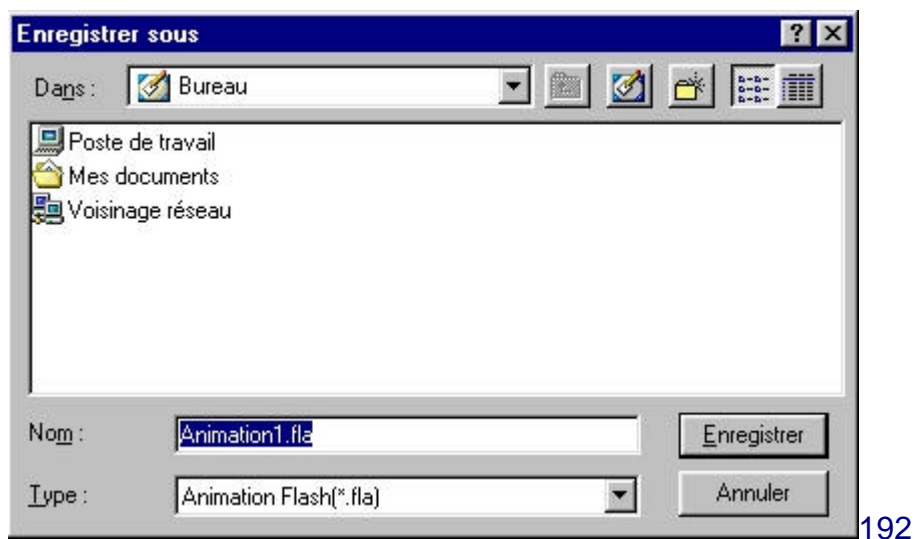
La boîte de dialogue "Ouvrir" apparaît à l'écran.



Recherchez le fichier et cliquez ensuite sur le bouton "Ouvrir".

■ Lorsque vous avez terminé votre animation, vous pouvez l'enregistrer en choisissant la commande "Enregistrer sous..." s'il s'agit d'une nouvelle animation ou si vous voulez renommer une animation existante.

La boîte de dialogue "Enregistrer sous" s'affiche.



Donnez un nom à l'animation et indiquez où la sauvegarder. Cliquez ensuite sur "Enregistrer".

Pour sauvegarder une animation sous le même nom lorsqu'elle a déjà été enregistrée, choisissez la commande "Enregistrer" du menu "Fichier" ou cliquez sur le bouton correspondant de la barre d'outils "Standard".



■ Avant d'imprimer une animation, il est intéressant de vérifier comment celle-ci le sera. La commande "Mise en page..." du menu "Fichier" ouvre cette boîte de dialogue :



194

Vous trouvez ici des options communes aux applications Windows. Mais certaines sont originales :

■ "Marges" : permet de choisir l'espacement entre les bords de l'image et ceux du papier. Vous pouvez centrer le dessin. "G-D", centre le dessin sur la largeur de la page, "H-B" sur la hauteur.

"Images" : permet soit d'imprimer la première image de chaque scène, soit d'imprimer toutes les images de l'animation.

■ "Disposition" : offre plusieurs options.

"Taille réelle" : l'animation est reproduite fidèlement.

"Sur une page" : agrandit ou réduit chaque scène pour qu'elle apparaisse sur une page.

"Storyboard" : imprime plusieurs images par page. Celles-ci peuvent être entourées d'un cadre, imprimées dans un quadrillage ou sans encadrement du tout.

Lorsque vous choisissez une de ces trois options vous pouvez aussi sélectionner le nombre d'images à imprimer en largeur ainsi que l'écart entre

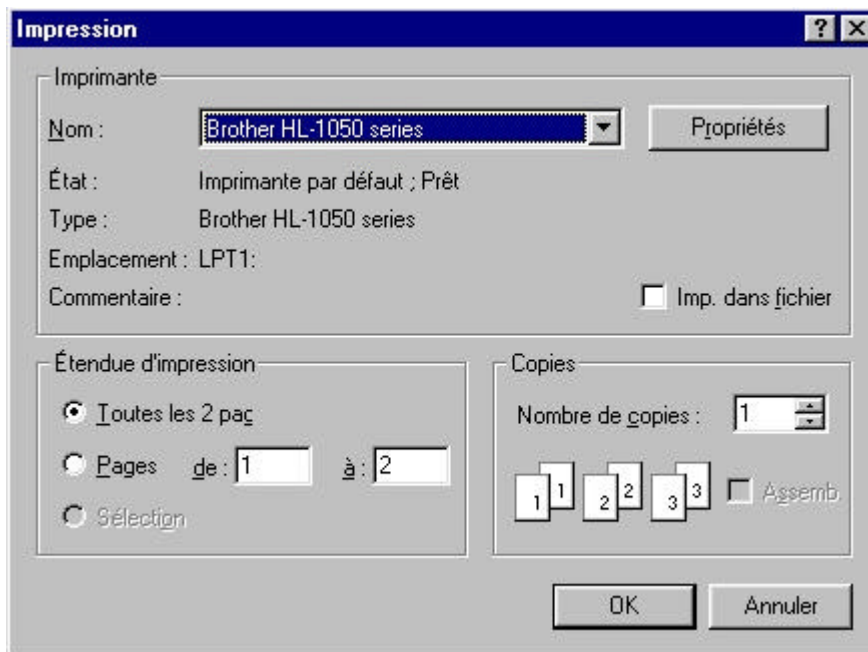
chaque image. Flash recalcule la taille des images en fonction de vos sélections.

"Nommer les images" : si cette case est cochée, le nom de la scène et le numéro des images sont indiqués sous chaque image.

- "Échelle" : agrandit ou réduit la taille des dessins.
- Avant d'imprimer l'animation, il est toujours préférable d'effectuer un dernier contrôle à l'écran. Choisissez la commande "Aperçu avant impression" du menu "Fichier" ou l'outil disponible dans la barre d'outils".



- Pour imprimer l'animation, choisissez, enfin, la commande "Imprimer" du menu "Fichier". Vous pourriez aussi cliquer sur l'outil disponible dans la barre d'outils "Standard". La boîte de dialogue "Impression" classique s'affiche.



196

Adoptez les paramètres vous convenant et cliquez sur le bouton "OK".

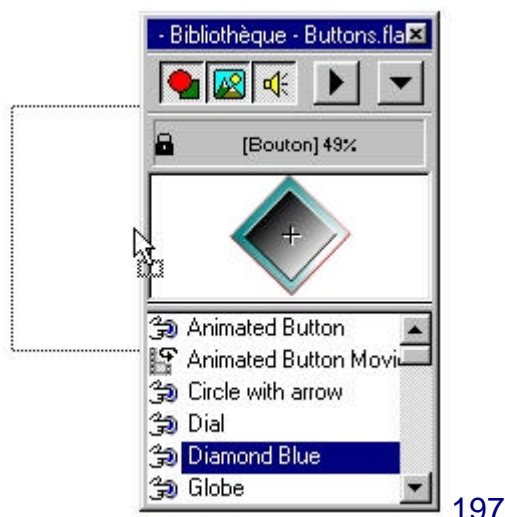
Chapitre 3

Ce dernier chapitre vous fera connaître des fonctions plus évoluées de Flash, comme la création de boutons, assortis d'actions, qui permettent aux animations de devenir interactives. Une dernière partie du chapitre vous montrera comment tester et optimiser vos animations, les exporter et, enfin, concevoir en quelques secondes une page HTML les intégrant.

L'interactivité

Les boutons sont des symboles particuliers qui comprennent quatre états différents. Quatre images distinctes peuvent être définies pour chaque état, mais ce n'est pas obligatoire. Des actions, assignées aux boutons, permettent de leur donner une véritable interactivité.

- Des boutons prédéfinis existent dans la Bibliothèque "Buttons" de Flash accessible à partir du menu "Bibliothèques". Vous agissez alors comme pour tout symbole. Vous sélectionnez celui qui vous intéresse et vous le faites glisser de la fenêtre d'aperçu vers la scène.



- Pour créer un bouton de toute pièce, assurez vous tout d'abord qu'aucun objet n'est sélectionné sur la scène.

Choisissez la commande "Créer un symbole..." du menu "Insérer". La boîte de dialogue "Propriétés des symboles" s'affiche.



198

Saisissez un nom, cochez ensuite la case "Bouton" et confirmez en cliquant sur le bouton "OK".

La fenêtre du mode de modification des symboles s'affiche. L'échelle temporelle montre quatre images différentes de ce à quoi vous êtes habitués.



199

- La première, intitulée "Relevé" comprend une image-clé vide. Créez alors une image à l'aide des outils de dessin. Vous pouvez aussi importer un graphique ou utiliser une occurrence d'un autre symbole, excepté un bouton existant.

- Cliquez sur la seconde image, "Dessus" et insérez une image-clé, selon la méthode habituelle, en choisissant la commande "Image-clé" du menu "Insérer". Modifiez, si vous le désirez, l'aspect du bouton.

- Faites exactement la même chose pour l'image appelée "Abaissé".

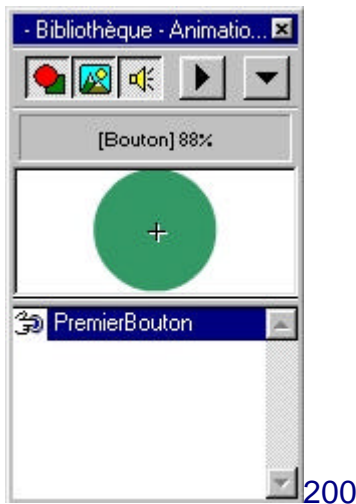
- La quatrième image, "Cliqué", est un peu différente. Elle n'apparaîtra pas mais elle correspond à la zone du bouton qui doit réagir aux clics d'une souris. Il faut donc dessiner une forme englobant, au minimum, les images définies pour les précédents états.

Insérez une image-clé et utilisez le "Crayon" pour entourer le bouton avec un rectangle, par exemple, et effacez ensuite tout ce qui est à l'intérieur.

Choisissez ensuite l'outil "Remplissage" pour remplir l'intérieur.

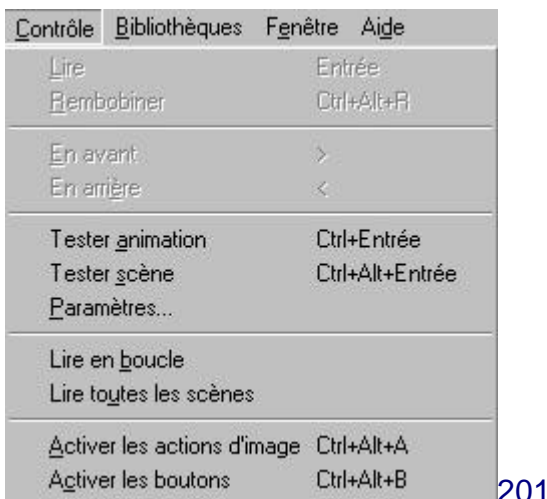
- Le bouton est créé. Pour quitter le mode modification, choisissez "Modifier l'animation" du menu "Édition".

- Le bouton est automatiquement sauvegardé et placé dans la bibliothèque courant de l'animation.



200

Faites le glisser de la fenêtre d'aperçu vers la scène et choisissez "Activer les boutons" du menu "Contrôle".



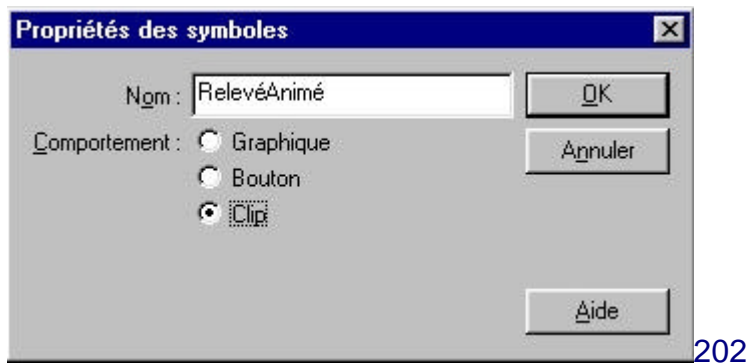
201

Lorsque la souris est hors de portée, le bouton prend l'apparence définie pour l'image "Relevé". Lorsqu'elle entre dans la zone active, le bouton prend celle définie pour l'image "Cliqué" et le curseur se transforme en main. Lorsque vous cliquez sur le bouton, il prend l'aspect choisi pour l'image "Abaissé".

N'oubliez pas de sélectionner à nouveau la commande "Activer les boutons" du menu "Contrôle" pour revenir à un affichage normal.

■ Les boutons peuvent être animés. Ils offrent l'avantage d'attirer davantage l'attention que des boutons statiques. Il faut d'abord créer trois symboles animés pour les états "Relevé", "Dessus" et "Abaissé". Le mieux est d'utiliser une scène différente pour chaque symbole animé.

■ Choisissez d'abord la commande "Créer un symbole..." du menu "Insérer". La boîte de dialogue "Propriétés des symboles" s'affiche.



Saisissez un nom, cochez ensuite la case "Clip" et confirmez en cliquant sur le bouton "OK".

Flash bascule en mode modification. Dessinez votre premier symbole. Revenez en mode normal en choisissant la commande "Modifier l'animation" du menu "Édition". Le symbole apparaît dans la bibliothèque de l'animation. Faites-le glisser sur la scène et créez l'animation de votre choix.

Recommencez la même procédure pour les deux autres états.

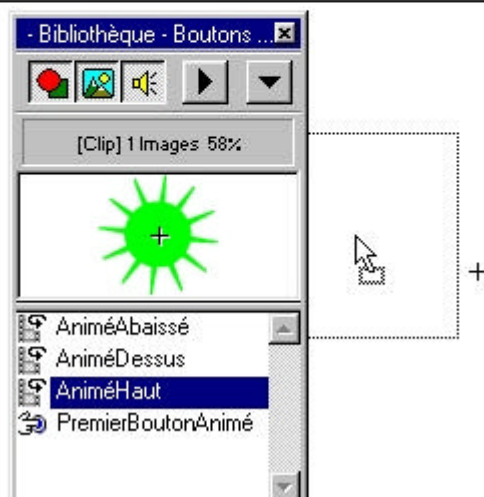
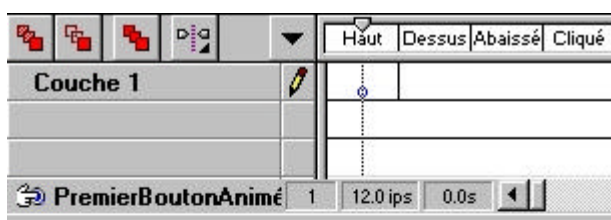
- Assurez qu'aucun objet n'est sélectionné. Choisissez la commande "Créer un symbole..." du menu "Insérer". La boîte de dialogue "Propriétés des symboles" s'affiche.



Donnez un nom au symbole, cochez cette fois la case "Bouton" et confirmez en cliquant sur le bouton "OK".

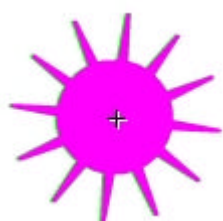
Les quatre états apparaissent bien dans l'échelle temporelle et une image-clé existe déjà pour la première image "Haut". Ouvrez la bibliothèque de l'animation, si ce n'est fait, à partir du menu "Fenêtre".

Sélectionnez le symbole qui doit représenter l'état "Haut" et faites le glisser à partir de la fenêtre d'aperçu vers la scène.



204

Répétez la procédure pour les deuxième et troisième états en prenant soin de créer au préalable une image-clé pour chaque image. Le centre des occurrences des deux derniers symboles doivent coïncider exactement avec celui de l'état "Haut". Repérez la mire, cette petite croix qui apparaît au centre de la scène et alignez toutes les formes dessus. Vous pouvez vous aider pour cela des touches de direction, pour obtenir plus de précision.



205

Pour l'état "Cliqué", créez, comme pour un simple bouton, une forme englobant la zone devant répondre au clic de souris. Supprimez les occurrences et prenez soin de la remplir avec l'outil "Remplissage".

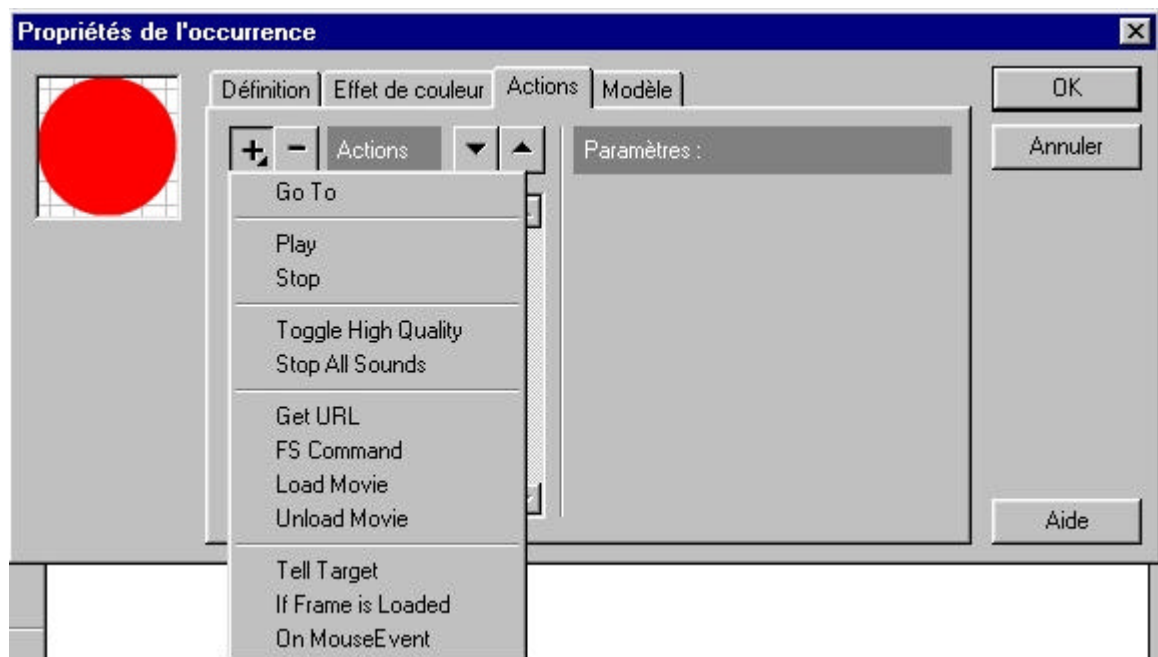
C'est terminé. Retournez au mode normal en choisissant la commande "Modifier l'animation" du menu "Édition".

Créez une occurrence du bouton animé. Sélectionnez cette fois la commande "Tester scène" du menu "Contrôle" pour voir ce bouton s'animer.

Pour revenir à Flash, choisissez la commande "Fermer".

■ Pour qu'un bouton devienne interactif, encore faut-il lui assigner des actions. C'est ce que vous allez découvrir maintenant.

■ Double cliquez sur une occurrence de bouton. La boîte de dialogue "Propriétés de l'occurrence" s'affiche. Sélectionnez l'onglet "Actions" qui ne contient absolument rien. Cliquez sur le bouton "+" pour dérouler le menu "Actions".



206

■ Choisissez l'action que le bouton doit effectuer dans la liste. Selon votre choix, des paramètres supplémentaires peuvent être nécessaires.

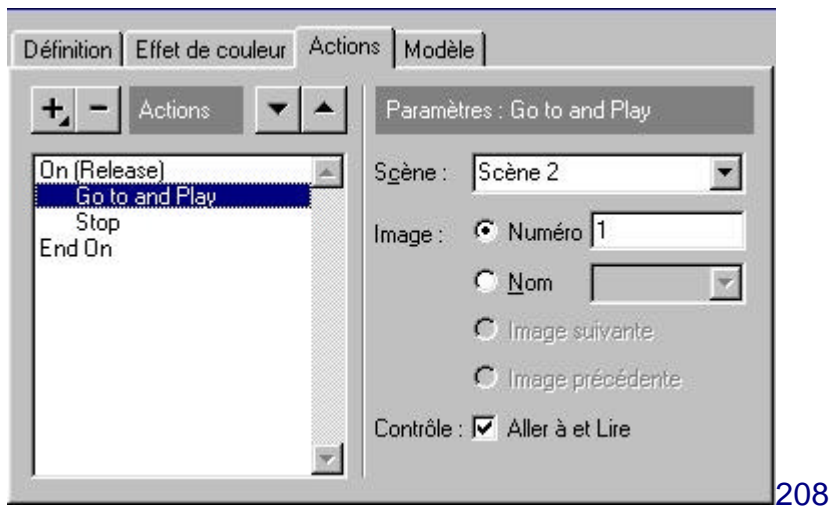
Vous pouvez choisir plusieurs actions pour un bouton. Flash les insère les unes après les autres et les exécute dans l'ordre de la liste. Pour confirmer, cliquez sur le bouton "OK".

■ Pour changer l'ordre des actions, utilisez les boutons "Au-dessus" et "En-dessous".



207

■ Pour modifier une action, cliquez sur l'action concernée et modifiez ses paramètres.



- Pour supprimer une action, sélectionnez-la et cliquez sur le bouton "-".



Vous pouvez à tout moment revenir à la boîte de dialogue "Propriétés de l'occurrence" et ajouter, modifier ou supprimer des actions.

- Pour tester les actions d'un bouton, choisissez la commande "Activer les boutons" du menu "Contrôle" et cliquez sur le bouton.

■ Des actions peuvent également être assignées à des images. Le principe est le même, si ce n'est que les actions s'appliquent à une image-clé. Il est préférable qu'une couche particulière soit dédiée aux actions d'image.

■ Pour attacher une action à une image, sélectionnez une image-clé dans l'échelle temporelle. Faites un clic droit et appelez la commande "Propriétés..." du menu contextuel. Choisissez l'onglet "Actions" et insérez une ou plusieurs actions, exactement comme pour un bouton. Confirmez par "OK" lorsque vous avez terminé.

Bien évidemment, vous ne pouvez accéder aux actions "On MouseEvent".

■ Pour tester les actions liées aux images, il vous faut choisir la commande "Activer les actions d'image" du menu "Contrôle".

■ Vous pouvez assigner des noms aux images-clé. Cela s'avère parfois utile lorsque vous souhaitez assigner des actions à celles-ci.

■ Double cliquez sur l'image-clé à laquelle vous voulez donner un nom. La boîte de dialogue "Propriété de l'image" s'affiche.

- Choisissez le premier onglet, appelé "Étiquette".



- Saisissez un nom et vérifiez que la case "Étiquette" est bien cochée. Vous remarquerez que vous pouvez aussi commenter vos images-clé. Mais vos commentaires ne pourront être exportés avec l'animation.

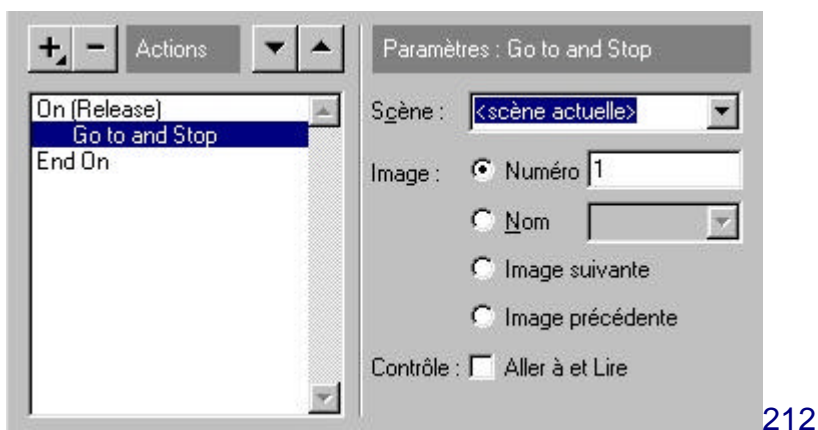
- Cliquez sur le bouton "OK" lorsque vous avez terminé.

Les images-clé comportant des étiquettes apparaissent accompagnées d'un drapeau. L'étiquette apparaît en clair si l'animation se poursuit.



Voici les actions les plus utilisées et les paramètres qui peuvent leur être associées. Si vous désirez en savoir encore plus, vous trouverez des informations très précises dans l'aide de Flash.

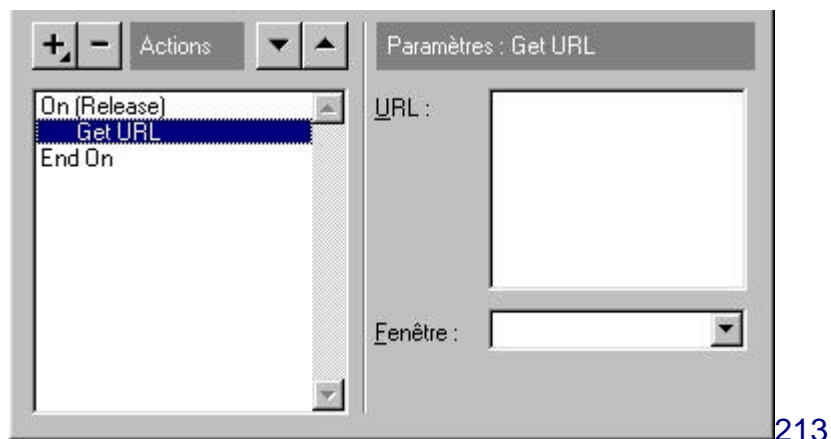
- Goto : permet d'aller à une scène ou une image spécifique.



- Scène : choisissez une des scènes de l'animation dans la liste.

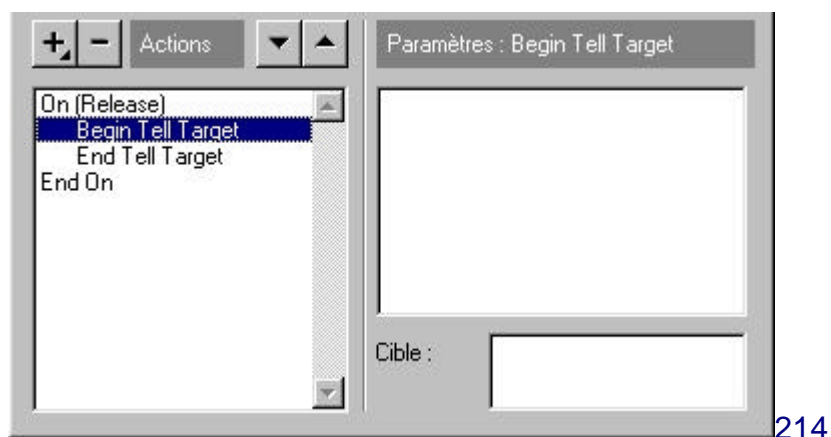
- Image : si cette case est cochée, vous devez spécifier le numéro de l'image.
- Étiquette : choisissez une étiquette dans la liste, disponible si vous avez assigné des étiquettes à des images-clé.
- Image suivante : fait passer à l'image suivante.
- Image précédente : fait passer à l'image précédente.
- Contrôle : si vous cochez cette case, l'action Goto and Stop est changée en Goto and Play dans la liste des actions.

- Get URL : permet de charger le document de l'URL.



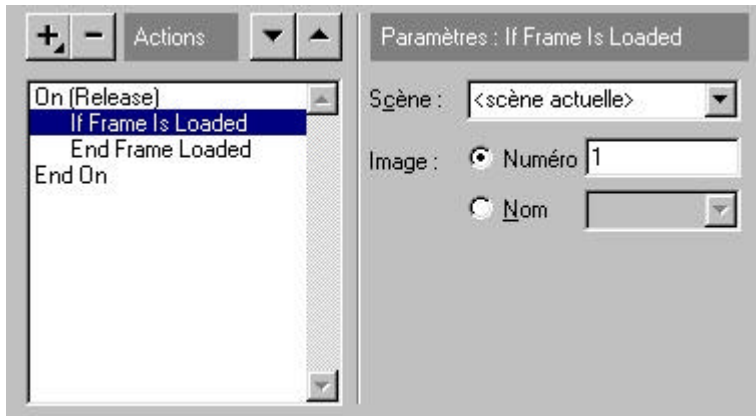
- URL : indiquez l'URL que vous souhaitez activer.
- Fenêtre : spécifiez la fenêtre dans laquelle l'URL doit être chargée.

- Tell Target : permet de démarrer ou d'arrêter les animations en choisissant un endroit précis d'une scène. Il faut avoir préalablement créé une ou plusieurs occurrences de symboles Clip et leur avoir donné un nom dans l'onglet "Définitions" de la boîte de dialogue "Propriétés de l'occurrence". Vous pouvez ensuite imbriquer d'autres actions entre "Begin Tell Target" et "End Tell Target".



■ Target : indiquez le nom donné à l'occurrence.

■ If Frame Is Loaded : permet de vérifier que le contenu d'une image est prête avant d'exécuter une action.



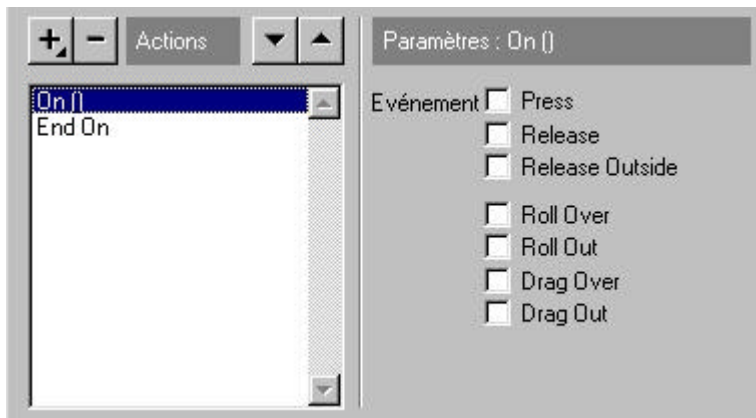
215

■ Scène : choisissez la scène à charger dans la liste.

■ Image : indique le numéro de l'image à charger.

■ Nom : choisissez le nom de l'image dans la liste si vous avez créé des étiquettes pour des images.

■ On MouseEvent : permet de spécifier quel événement souris déclenche une action.



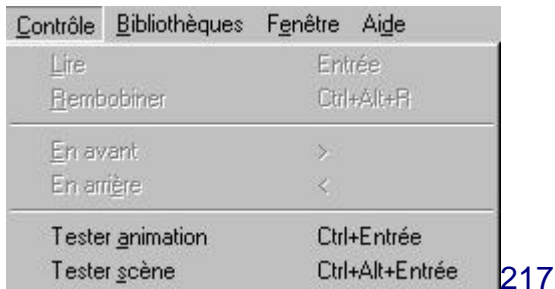
216

"Événement" : cochez l'une des cases. Le paramètre On() dans la liste des actions, comporte alors l'événement choisi. Vous insérez ensuite les actions désirées.

■ Tester l'interactivité avant d'intégrer une animation dans une page Web est un impératif. Vous savez déjà utiliser les commandes "Activer les boutons" et "Activer les actions d'image" du menu "Contrôle". Ces deux tests sont néanmoins limités :

- Seule la première image des clips s'affiche.
- Seules les actions déclenchées par On(Release) sont exécutées, c'est-à-dire lorsque le bouton de la souris est relâché.
- Seules les actions les plus courantes, telle Goto, fonctionnent.

Pour tester totalement les fonctions interactives d'une animation et l'animation elle-même, choisissez les commandes "Tester animation" et "Tester scène" du menu "Contrôle".



L'animation entière ou la scène, selon l'option de test sélectionnée, est ouverte dans une nouvelle fenêtre. Vous pouvez alors vérifier le fonctionnement des boutons et actions qui y sont rattachées ainsi que la qualité et le bon déroulement des animations.

Le son

Les sons peuvent donner une autre dimension à une animation. Flash permet de jouer des sons de façon continue ou de synchroniser le son à certaines parties d'une animation.

A l'heure actuelle, Flash n'accepte que deux types de fichiers : WAV pour Windows et AIFF pour Macintosh. Les sons ne peuvent être enregistrés directement : ils doivent tous être importés, à moins que vous ne vous satisfaisiez des symboles de la Bibliothèque Flash "Sounds".

Sachez encore que les sons peuvent être assignés à des images-clé ou à des actions et qu'ils doivent posséder leur propre couche. Vous pouvez avoir, bien sûr, plusieurs couches dédiées au son dans une même animation.

■ L'importation de sons est un peu plus compliquée que l'importation d'images bien que la même commande soit utilisée. Le plus sage, avant de commencer, consiste à insérer une couche et à lui donner un nom significatif, comme "Sons". La couche doit être courante.

Choisissez ensuite la commande "Importer" du menu "Fichier". Dans la boîte de dialogue "Importer" qui s'affiche, repérez et sélectionnez le fichier désiré et cliquez sur "OK".

La boîte de dialogue se ferme et... vous ne voyez rien. C'est normal : les sons n'apparaissent pas sur la scène. Affichez la bibliothèque de l'animation à partir du menu "Fenêtre". Vous voilà rassurés : le son importé s'y trouve bien et la fenêtre d'aperçu l'affiche sous forme d'onde.



218

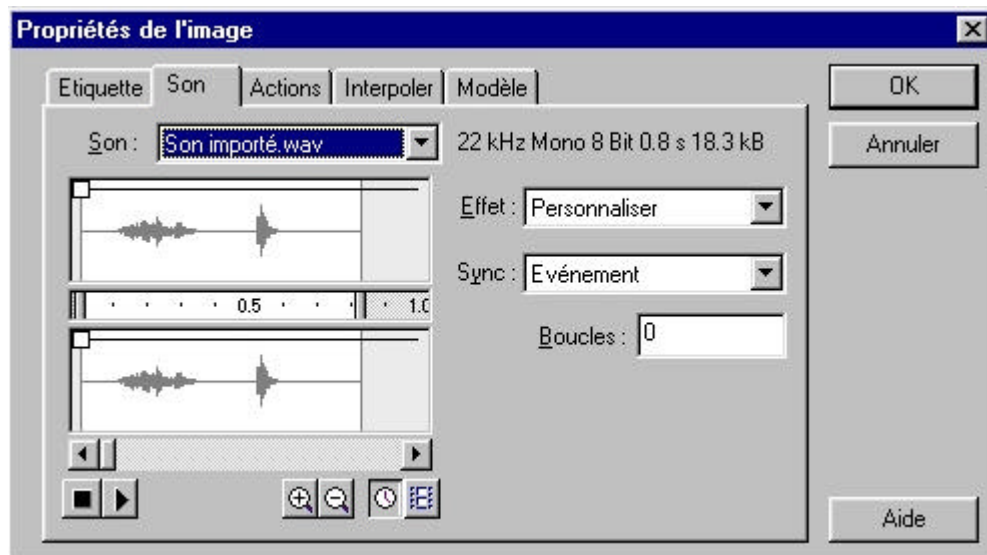
■ Vous pouvez ajouter du son à l'animation maintenant. Insérez une image-clé sur la couche "Sons" à l'endroit où vous souhaitez faire démarrer le son. Faites glisser le symbole son vers la scène.

La couche "Sons" prend cet aspect. Remarquez l'icône de l'image 5 où le son a été inséré : elle paraît maintenant encadrée.



219

■ Double cliquez sur cette image. La boîte de dialogue "Propriétés de l'image" s'ouvre. Sélectionnez l'onglet "Son".



220

Les deux fenêtres de pré-visualisation présentent les pistes gauche et droite du son (pour les sons mono, elles sont identiques).

Quelques boutons sont affichés sous ces fenêtres et permettent par exemple de lire le son ou encore d'obtenir un zoom des ondes.

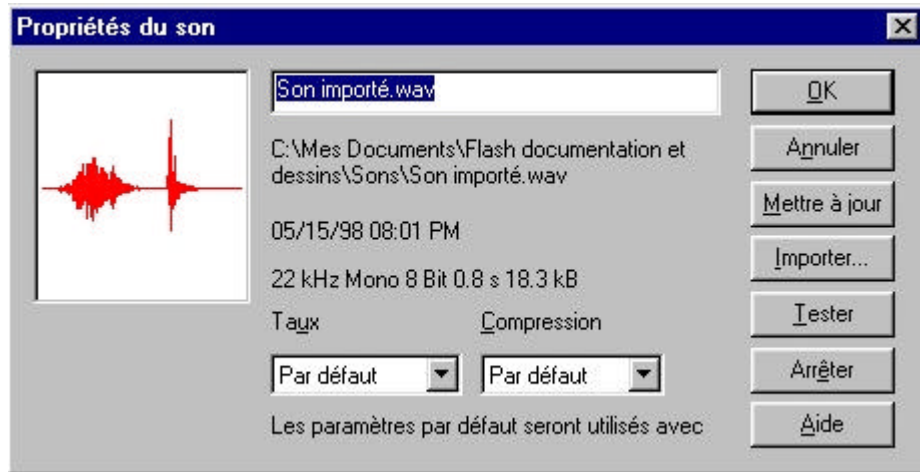
Des informations concernant la qualité du son, sa durée et la taille du fichier apparaissent à droite de la boîte de dialogue.

Des options sont disponibles :

- "Sons" : cette liste déroulante liste tous les sons importés dans l'animation. Vous pouvez sélectionner un autre son en le choisissant dans cette liste.
- "Effet" : permet de modifier le son en lui donnant un effet, comme appliquer un "Fondu".
- "Sync" : il faut savoir que les sons sont divisés en deux catégories, les sons d'événements et les sons en flux ou streaming. Les premiers doivent être totalement téléchargés avant qu'ils puissent commencer à jouer. Les sons en flux sont synchronisés avec l'échelle temporelle. Ils commencent à jouer dès qu'un nombre suffisant d'images est téléchargé pour permettre la lecture de l'animation. Choisissez le type de son désiré dans la liste. Deux autres options sont présentes. "Démarrer" et "Stopper" sont utilisés pour démarrer un son et pour l'arrêter flux à une image particulière.
- "Boucles" : permet de répéter le son en fonction du nombre spécifié dans le champ.

Lorsque vous avez terminé de modifier le son, cliquez sur le bouton "OK". Le fichier ne sera pas altéré, puisque ces changements n'affectent que l'occurrence.

■ La boîte de dialogue "Propriétés du son" contrôle comment le son est enregistré dans la bibliothèque de l'animation. Vous pouvez y accéder à partir de la commande "Propriétés..." du menu déroulant de la bibliothèque.

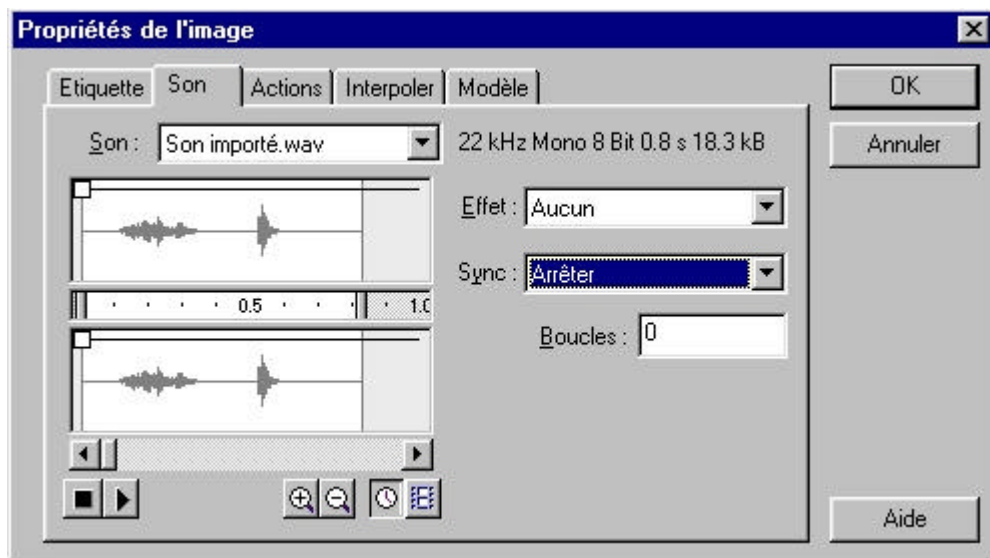


221

- Le nom du fichier son peut être changé dans le premier champ.
 - Des informations sont disponibles sous le nom du fichier comme le répertoire d'importation, la date de création, etc.
 - "Taux" : concerne la qualité d'échantillonnage du son tel qu'il sera exporté. Choisissez le taux minimum permettant de conserver au son une bonne qualité. Si vous sélectionnez un taux supérieur à celui de votre fichier, cela n'aura aucun effet.
 - "Compression" : définit le code de compression ADPCM du fichier son tel qu'il sera exporté. Les plus petites valeurs donnent une qualité inférieure mais de petits fichiers. Ici encore, faites un compromis entre taille de fichier et fidélité du son.
- Vous remarquez les boutons situés à droite de la boîte de dialogue.
- "Mettre à jour" : réimporte le fichier son dans l'animation si des modifications ont été apportées en dehors de celle-ci.
 - "Importer" : ouvre la boîte de dialogue "Importer". Le nouveau fichier importé se substitue alors à l'ancien.
 - "Tester" : joue le son en tenant compte des paramètres d'exportation choisis.
 - "Arrêter" : stoppe le test du son en cours.
- Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton "OK".

■ Pour arrêter un son dans une animation, insérez une image-clé sur la couche "Sons" à l'endroit où il doit cesser. Une représentation des ondes du son apparaît alors sur la couche.

■ Double cliquez sur la dernière image-clé pour afficher la boîte de dialogue "Propriétés de l'image". Cliquez sur l'onglet "Son". Sélectionnez le nom du fichier son dans la liste "Son" puis "Arrêter" dans la liste "Sync".



222

■ Confirmez en cliquant sur le bouton "OK".

L'échelle temporelle peut se présenter ainsi.



223

Un carré bleu se trouve au dessus de l'icône signalant l'image-clé de fin.

■ Vous pouvez synchroniser un son avec un autre événement de la scène en choisissant pour ceux-ci des images-clé de départ et de fin situés au même niveau de l'échelle temporelle.

■ Vous pouvez associer des sons aux différents états d'un bouton.

■ Sélectionnez d'abord le bouton dans la bibliothèque.

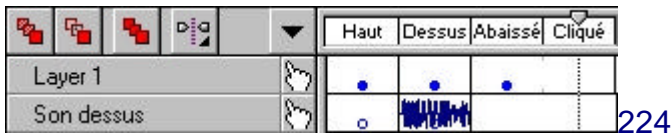
■ Déroulez le menu déroulant de la bibliothèque et choisissez la commande "Édition". Flash bascule en mode modification.

■ Insérez une couche destinée au son.

■ Créez ensuite une image-clé au niveau de l'état pour lequel vous voulez associer le son.

■ Sélectionnez le son dans la bibliothèque et faites le glisser de la fenêtre d'aperçu vers la scène.

■ Double cliquez sur l'image-clé du son. Vérifiez que "Événement" est bien sélectionné pour l'option "Sync :." dans l'onglet "Son" de la boîte de dialogue "Propriétés de l'image". Vous pouvez obtenir ceci.



■ Retournez ensuite à l'animation en choisissant la commande "Modifier l'animation" du menu "Édition".

■ Pour tester le bouton, n'oubliez pas de sélectionner la commande "Activer les boutons" du menu "Contrôle".

Pour associer des sons à plusieurs états, créez une couche pour chaque son.

Optimiser et tester une animation

■ Avant d'exporter une animation, il est conseillé de vérifier certains points, en sus de ceux que vous connaissez déjà dans le but d'améliorer le téléchargement et la lecture de celle-ci.

■ Vérifiez que chaque élément utilisé plusieurs fois dans l'animation a bien été converti en symbole.

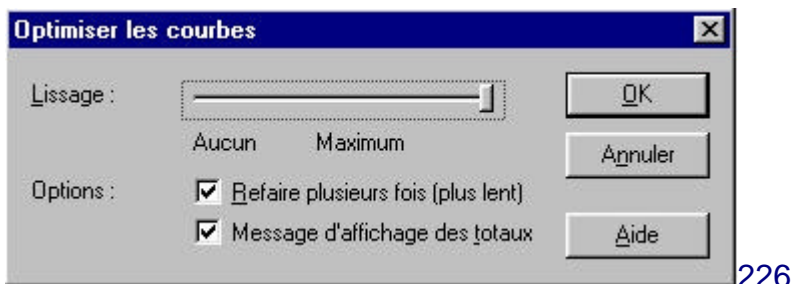
■ N'exportez pas une animation qui contient des symboles non utilisés. Pour les rechercher, déroulez le menu de la bibliothèque et sélectionnez la commande "Choisir un média inutilisé".



Si c'est le cas, Flash met en surbrillance ces symboles. Vous pouvez alors les supprimer en une seule fois à l'aide de la commande "Supprimer" du menu de la bibliothèque.

- N'oubliez pas de grouper, chaque fois qu'il est possible, les éléments de l'animation.
- Optimisez vos courbes à partir de la commande "Courbes" et de son option "Optimiser" du menu "Modifier".

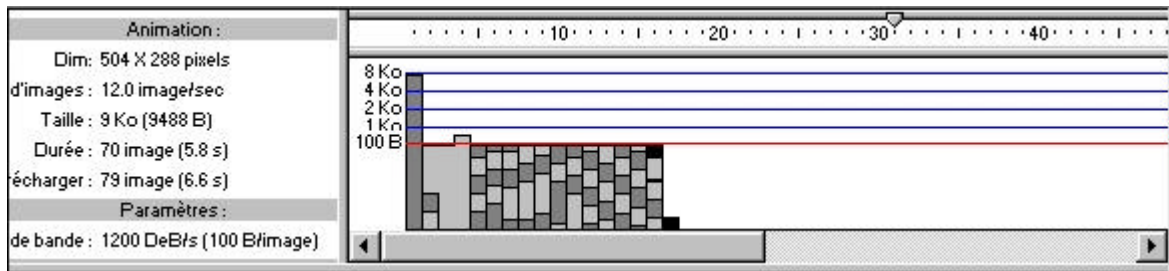
La boîte de dialogue "Optimiser les courbes" s'affiche.



Vous pouvez définir, entre autre, des options de lissage.

Il est également important de savoir que :

- Plus le nombre de polices utilisé est grand, plus l'animation est lourde.
- La taille des dégradés est beaucoup plus importante que celle des couleurs unies.
- Si les styles de lignes originales des outils "Crayon" et "Encrier" peuvent apporter un certain effet, elles sont aussi plus gourmandes que les lignes simples.
- Les bitmaps animés augmentent considérablement la taille d'une animation.
- Vous connaissez déjà les commandes "Tester scène" et "Tester animation" du menu "Contrôle". Celles-ci vous permettent d'aller plus loin en simulant la vitesse de téléchargement.
- Choisissez l'une ou l'autre des commandes en fonction de ce que vous souhaitez vérifier.
- Flash exporte alors la scène courante ou l'animation entière vers le lecteur autonome et l'animation commence.
- Choisissez une vitesse de téléchargement courante ou adoptez des paramètres moins communs à partir du menu "Contrôle".
- La commande "Infos largeur de bande" du menu "Afficher" est un outil précieux car elle permet d'afficher les performances sous forme de graphique.



227

Vous remarquez d'abord à gauche des informations globales concernant la scène ou l'animation testée.

A droite, figure la scène ou l'animation sous forme d'histogramme. Les blocs clairs et foncés indiquent des images distinctes.

Les images dont les barres dépassent la ligne rouge provoquent une pause dans le chargement de l'animation. Il faut alors y remédier.

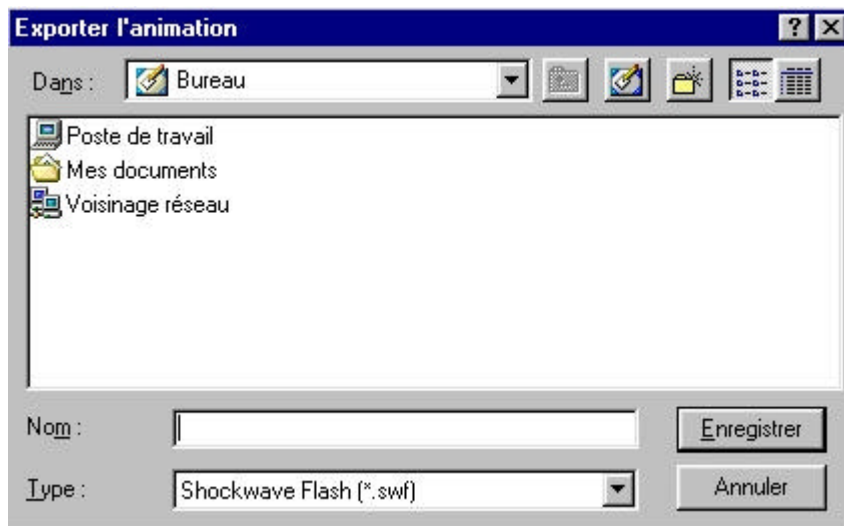
■ Le menu "Afficher" permet aussi de définir le mode de test avec les deux commandes "Téléchargement du graphique en streaming" et "Graphique image par image". Avec la première vous identifiez les images responsables des pauses et avec la seconde vous pouvez voir la taille de chaque image.

Si vous voulez effectuer plus rapidement les tests, choisissez d'afficher le "Contrôleur" à partir du menu "Fenêtre", cela vous évitera de nombreuses manipulations.

Exporter une animation

Votre animation est terminée, optimisée et testée. Voici le moment de l'exporter et de voir vos efforts récompensés.

Sélectionnez la commande "Exporter l'animation..." du menu "Fichier" qui ouvre la boîte de dialogue du même nom.

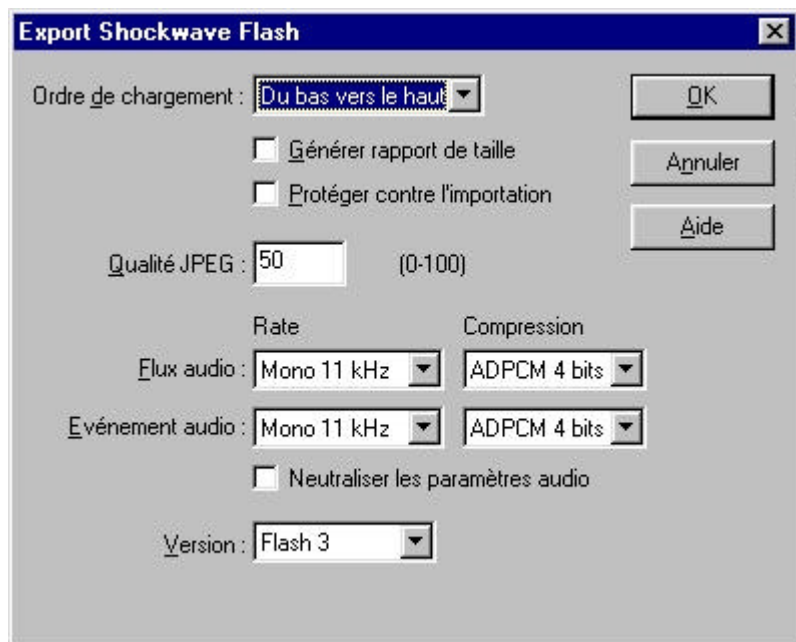


228

■ Pour exporter l'animation et l'utiliser avec Aftershock, sélectionnez le type "Shockwave Flash" dans la liste déroulante "Type".

Choisissez ensuite un emplacement pour le fichier et saisissez un nom dans le champ correspondant avant de cliquer sur le bouton "Enregistrer".

La boîte de dialogue "Export Shockwave Flash" s'affiche alors.



229

Elle propose quelques options :

■ "Ordre de chargement :" permet de choisir l'ordre de chargement des couches de la première image.

■ "Générer rapport de taille" : si vous cochez cette case, un rapport portant le nom de l'animation mais au format texte sera créé. Vous pouvez alors l'utiliser pour optimiser l'animation.

- "Protéger contre l'importation" : si vous cochez cette case, l'animation ne pourra être téléchargée.
 - "Qualité JPEG :" permet de choisir le facteur de compression qui sera appliqué aux bitmaps, le maximum, 100, donnera la meilleur qualité mais des fichiers plus conséquents.
 - "Flux audio :" choisissez un taux et une compression. Reportez vous à la section "Le son" pour plus d'informations sur les paramètres àadopter.
 - "Événement audio :" choisissez un taux et une compression. Reportez vous à la section "Le son" pour plus d'informations sur les paramètres àadopter.
 - "Neutraliser les paramètres audio" : si cette case est cochée, les paramètres adoptés individuellement dans l'animation ne seront pas pris en compte.
 - "Version" : permet de sélectionner la version Flash dans laquelle vous voulez exporter l'animation.
- Cliquez sur le bouton "OK" lorsque vous avez choisi les paramètres d'exportation. L'animation est exportée.

■ Les animations peuvent être exportées sous d'autres formats comme Modèle Generator, par exemple. Vous pouvez afficher les différents formats supportés en déroulant la liste "Type :" de la boîte de dialogue "Exporter l'animation". Parmi ceux-ci se trouve le format Quick Time "AVI" qui permet de récupérer les animations sous forme de fichiers vidéo.

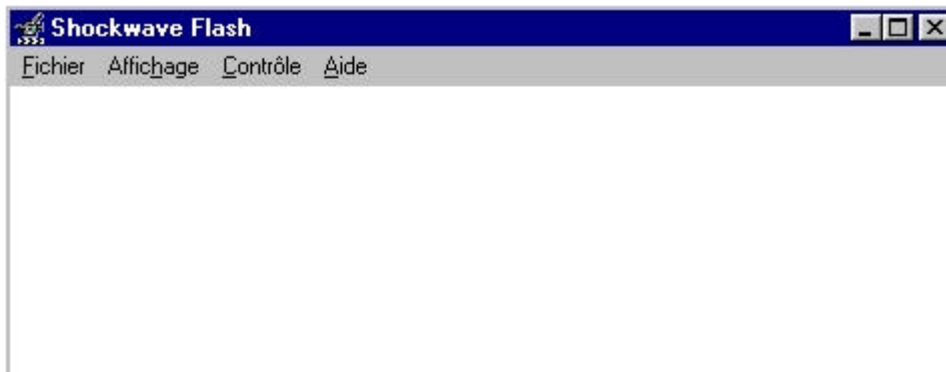
Le lecteur autonome Shockwave Flash

C'est avec le lecteur autonome que vous avez testé les scènes ou les animations à partir du menu "Contrôle" de Flash 3.

Celui-ci peut être lancé et utilisé indépendamment de Flash :

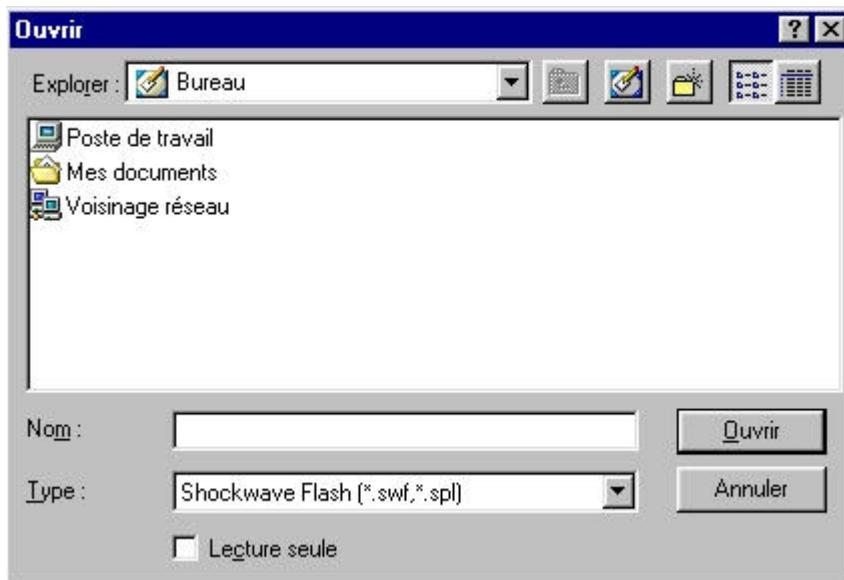
- Si vous double cliquez sur un fichier Shockwave Flash à partir de l'Explorateur Windows, la fenêtre du lecteur autonome est s'ouvre et joue l'animation choisie.

■ Pour ouvrir la fenêtre du lecteur autonome à partir du bouton "Démarrer", cliquez sur "Programmes". Recherchez le groupe "Macromedia Flash 3" et sélectionnez enfin "Lecteur autonome". La fenêtre de Shockwave Flash s'ouvre.



230

Pour ouvrir une animation, choisissez la commande "Ouvrir" du menu "Fichier". La boîte de dialogue "Ouvrir" s'affiche.



231

Il suffit de rechercher le fichier désiré et de cliquer sur le bouton "Ouvrir". L'animation démarre immédiatement.

Avec le menu "Contrôle" vous pouvez maîtriser le déroulement de l'animation.



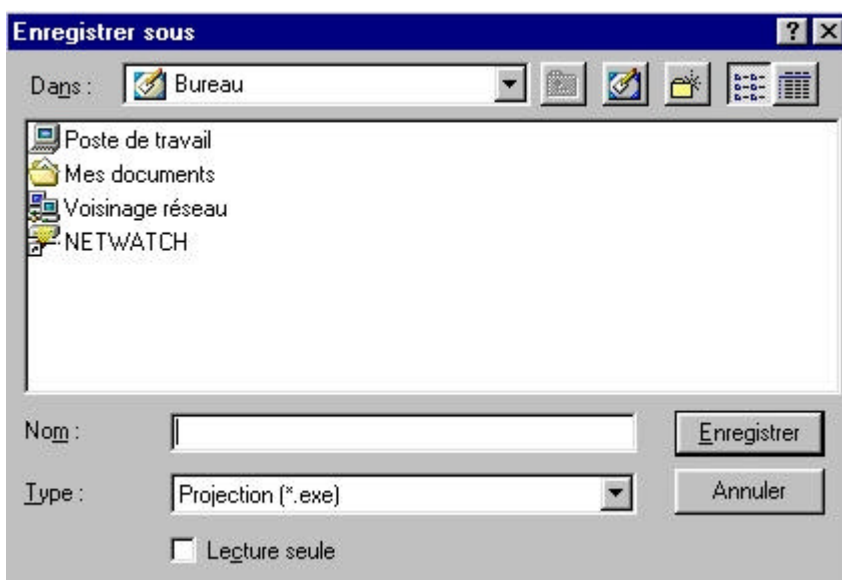
232

■ "Lire" : permet de démarrer ou arrêter l'animation.

- "Rembobiner" : permet de faire revenir l'animation au début.
- "Avant" : permet de faire avancer l'animation image par image.
- "Arrière" : permet de faire revenir l'animation en arrière image par image.
- "Boucle" : permet à l'animation d'être lue sans arrêt.

La commande "Créer projection..." crée des fichiers exécutables. Les animations peuvent alors être lues par des utilisateurs ne possédant pas Flash ou de navigateur Internet.

Il suffit de renseigner la boîte de dialogue "Enregistrer sous".



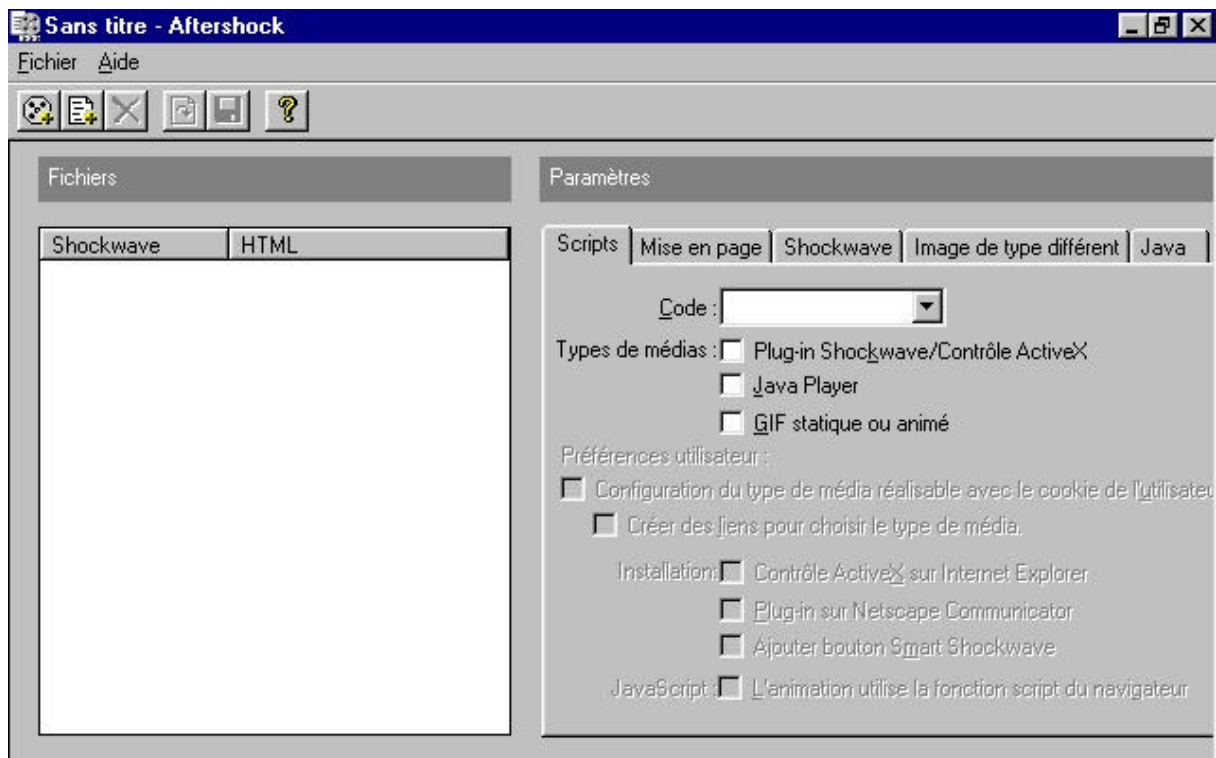
Pour fermer l'animation, choisissez la commande "Fermer" du menu "Fichier" et pour quitter complètement le lecteur autonome sélectionnez "Quitter" du même menu.

Aftershock

Aftershock est un programme indépendant fourni avec Flash 3 qui permet de créer des documents HTML contenant des animations Shockwave Flash.

Vous pouvez aussi intégrer des animations Shockwave Flash dans des fichiers HTML existants. D'autres fonctions plus évoluées ne font pas l'objet de ce manuel mais sont détaillées dans l'aide en ligne Flash.

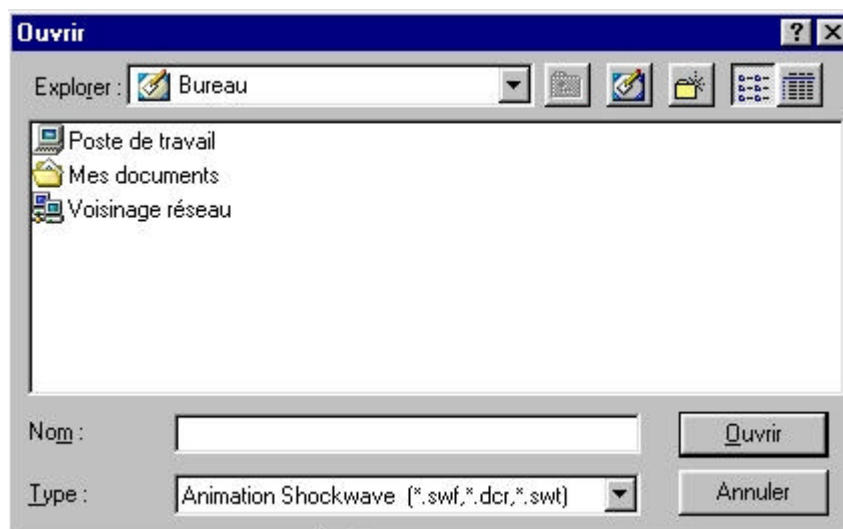
Pour lancer Aftershock, cliquez sur le bouton "Démarrer", puis sur "Programmes". Recherchez le groupe "Macromedia Flash 3" et sélectionnez enfin "Aftershock". La fenêtre Aftershock s'affiche.



234

Pour placer une animation Flash dans un nouveau document HTML il faut d'abord ouvrir l'animation.

- Choisissez la commande "Ajouter" puis la sous-commande "Shockwave..." du menu "Fichier".



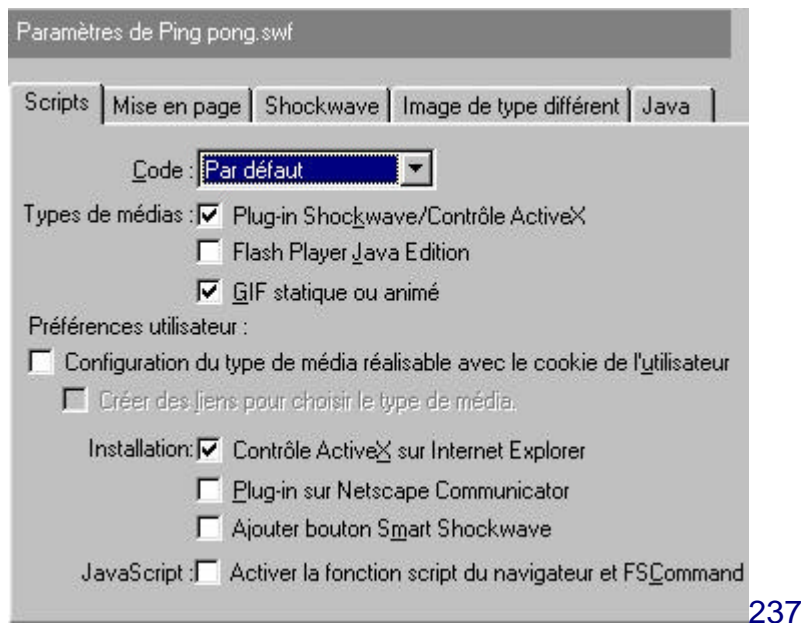
235

■ Recherchez et sélectionnez le fichier avant de cliquer sur le bouton "Ouvrir".

Il apparaît à gauche de la fenêtre.



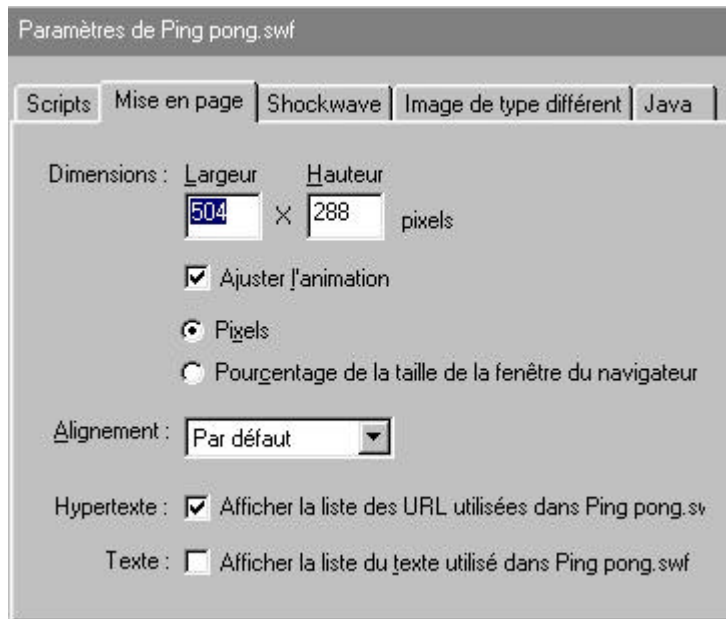
■ Sélectionnez l'onglet "Scripts" et changez, si nécessaire, les options par défaut.



■ "Code" : permet de choisir parmi 5 options comme, par exemple, "Bannière de publicité" ou "Utiliser Java".

Les autres paramètres de cette boîte de dialogue sont alors automatiquement adaptés à votre sélection.

■ Cliquez ensuite sur l'onglet "Mise en page".



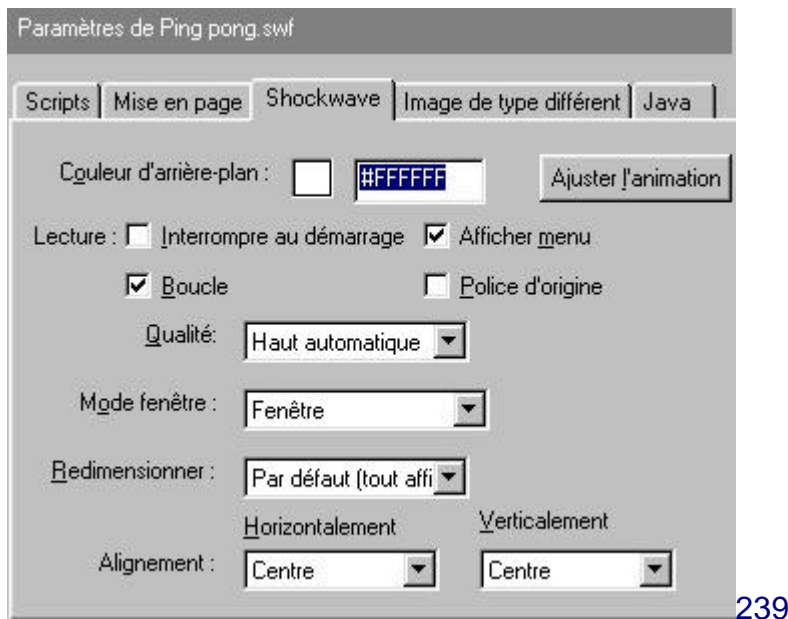
■ "Dimensions" : Les dimensions affichées sont celles spécifiées dans la fichier Flash. Vous pouvez les modifier en décochant la case "Ajuster l'animation".

Vous avez le choix entre "Pixels" et "Pourcentage de la taille de la fenêtre du navigateur". Si vous sélectionnez cette deuxième option, les dimensions indiquent 100 % en largeur et en hauteur. Vous pouvez alors saisir le pourcentage qui vous convient.

■ "Alignement" : permet de modifier la position de la fenêtre de l'animation dans le navigateur.

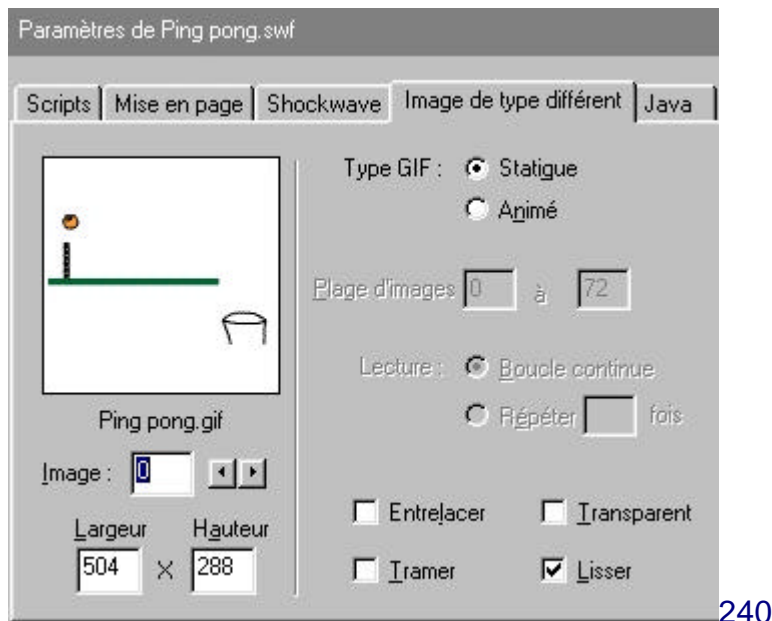
■ Si vous cochez les cases "Hypertexte" et "Texte" Aftershock génère une liste des URL ainsi que du texte qui apparaît dans le fichier Flash.

■ Choisissez ensuite l'onglet "Shockwave".



239

- "Couleur d'arrière-plan" : permet de changer la couleur d'arrière-plan définie dans l'animation en cliquant sur le carré blanc. Une valeur hexadécimale peut également être saisie. Pour utiliser la couleur d'arrière-plan définie dans Flash, cliquez sur le bouton "Ajuster l'animation".
- "Lecture" : possède quatre options qui permettent de mettre l'animation en pause jusqu'à ce que l'utilisateur la lance, de lire l'animation sans arrêt, de créer un raccourci de menu disponible après un clic droit, ou encore d'utiliser les polices lissées du système lorsqu'elles ne sont pas installées.
- "Qualité" : permet de choisir la priorité à donner soit à la qualité soit à la vitesse de lecture.
- "Redimensionner" : est utilisé uniquement si les dimensions ont été modifiées dans l'onglet "Mise en page". Vous pouvez alors tout afficher, redimensionner l'animation pour qu'elle occupe une zone spécifiée mais certaines zones peuvent être rognées, ou encore ajuster l'animation à une zone spécifiée mais alors les proportions ne sont pas conservées.
- "Alignement" : définit comment l'animation est positionnée dans sa fenêtre et, si elle doit être rognée, les côtés qui le seront.
- Sélectionnez l'onglet "Image de type différent".

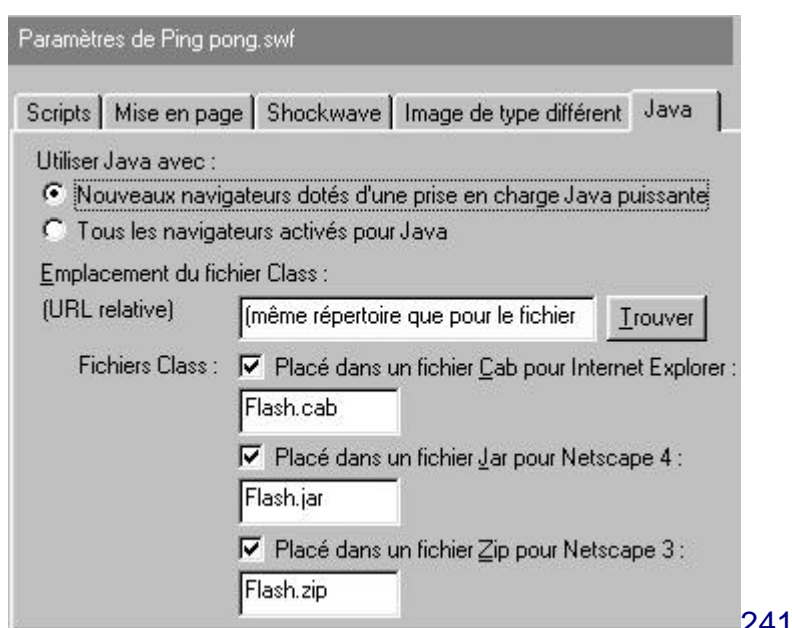


240

Vous pouvez ici choisir le type de fichier d'image créé à partir de l'animation. Deux options existent.

- GIF statique est sélectionné par défaut. Dans ce cas vous pouvez spécifier à partir de quelle image l'image GIF doit être créée.
- L'option GIF animé demande que vous définissiez la plage d'images de l'animation qui doivent être utilisés dans l'image GIF.

■ Le dernier onglet n'est utilisé que si l'option "Flash Player Java Édition" a été cochée dans les paramètres "Scripts". Vous pouvez définir ici comment l'animation sera lue avec le Flash Payer Java Édition.



241

Vous n'êtes pas obligés de modifier tous les paramètres de ces différents onglets.

■ Lorsque vous avez terminé, sélectionnez la commande "Enregistrer" du menu "Fichier". La boîte de dialogue "Enregistrer le fichier HTML sous" s'ouvre.



242

Modifiez le nom si vous le souhaitez, choisissez un emplacement et cliquez sur le bouton "Enregistrer".

Cette page est alors chargée dans votre navigateur par défaut



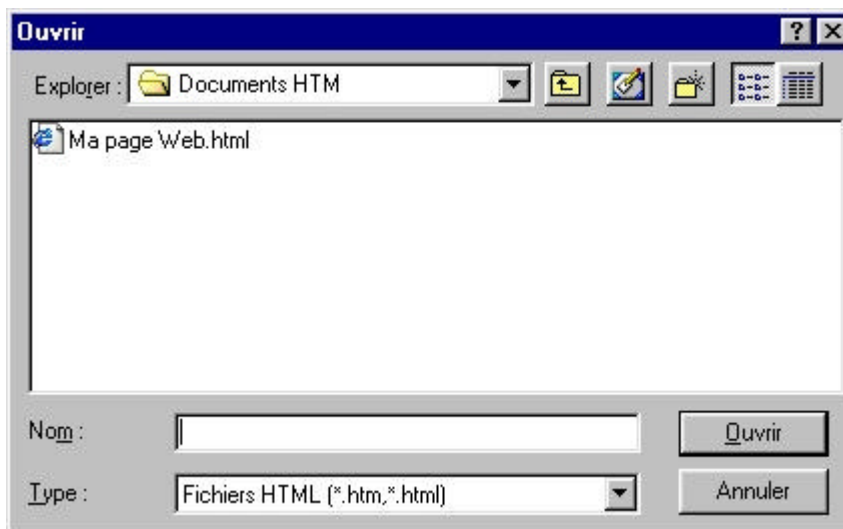
243

Il est très simple de modifier un document HTML existant créé avec Aftershock. Vous pouvez modifier les paramètres de l'animation présents dans les différents onglets, ajouter des GIF animés, etc.

■ Lancez Aftershock.

■ Choisissez la commande "Ajouter" puis la sous-commande "HTML" du menu "Fichier".

La boîte de dialogue "Ouvrir" s'affiche.



■ Recherchez le fichier et sélectionnez-le. Cliquez ensuite sur le bouton "Ouvrir".

■ Apportez les modifications souhaitées. Choisissez ensuite la commande "Enregistrer les changements" ou "Enregistrer sous..." du menu "Fichier". Cette dernière commande permet de changer nom et emplacement du document HTML.

Vous voyez que sans aucune connaissance de code HTML vous pouvez créer très rapidement un document HTML. Vous pouvez aussi utiliser d'autres logiciels pour créer des codes HTML complexes, comme Dreamweaver.