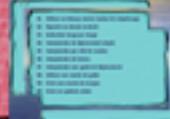


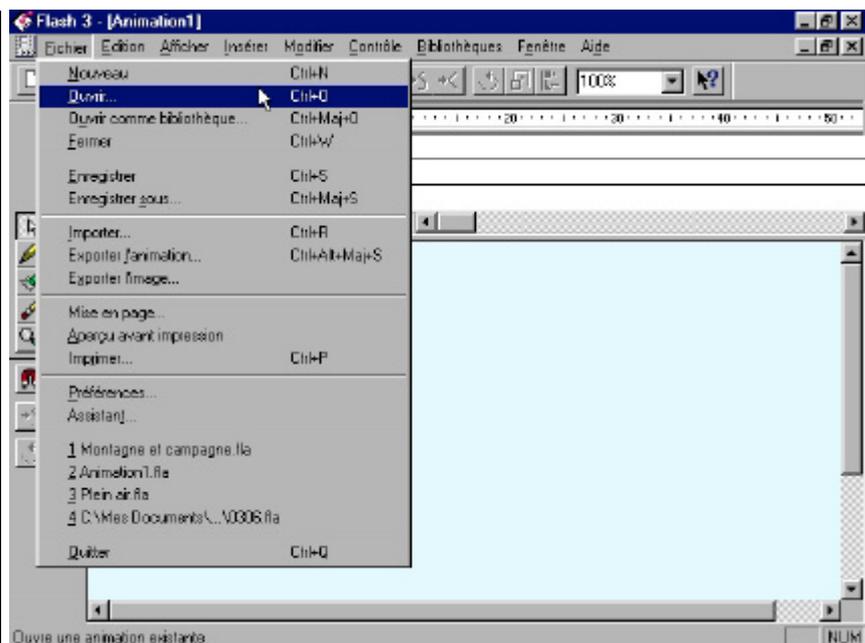
1. **Ouvrir et enregistrer une animation**
2. **Fermer une animation et quitter Flash**
3. **Imprimer une animation sous forme de storyboard**
4. **Créer des formes géométriques**
5. **Dessiner librement**
6. **Utiliser le pinceau**
7. **Utiliser la gomme**
8. **Utiliser l'encrier**
9. **Utiliser l'outil de remplissage**
10. **Utiliser la pipette**



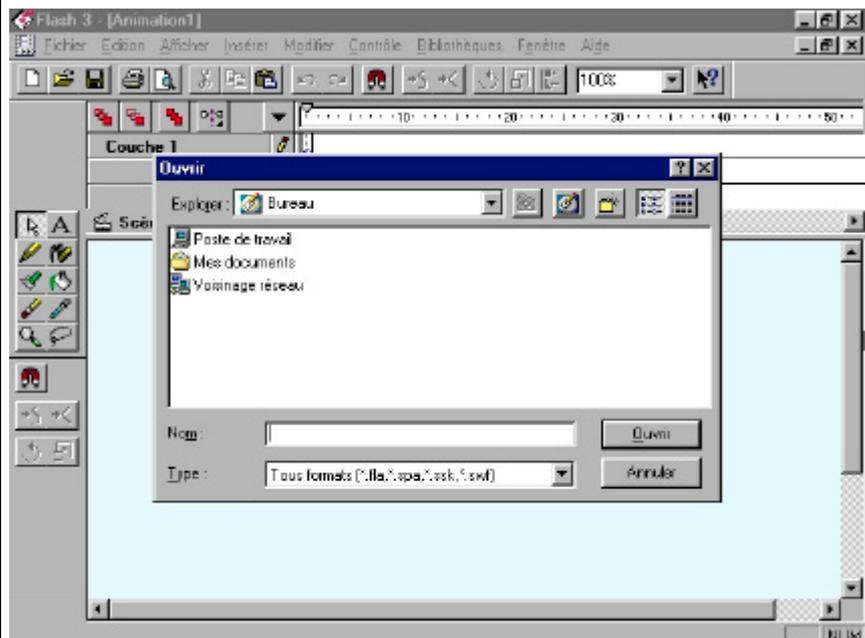
Ouvrir et enregistrer une animation

Il ne suffit pas de savoir créer une animation. Encore faut-il pouvoir sauvegarder son travail et retrouver les animations existantes.

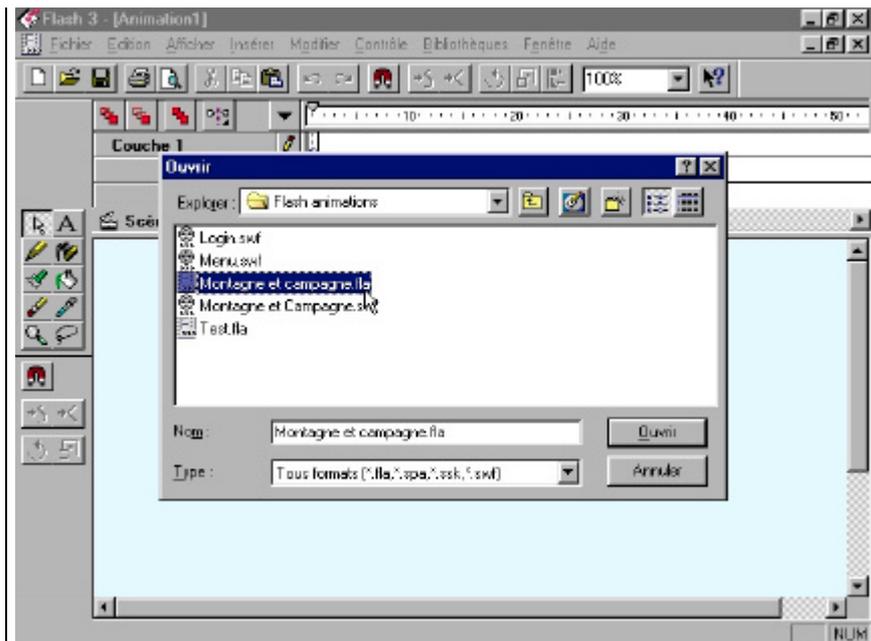
1. Choisissez la commande "Ouvrir" du menu "Fichier".



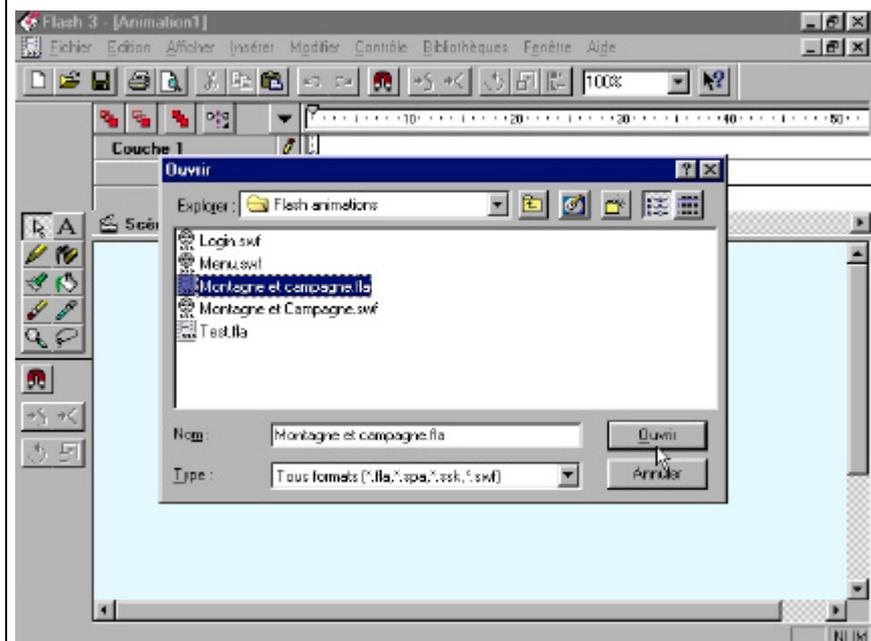
2. Recherchez l'animation.



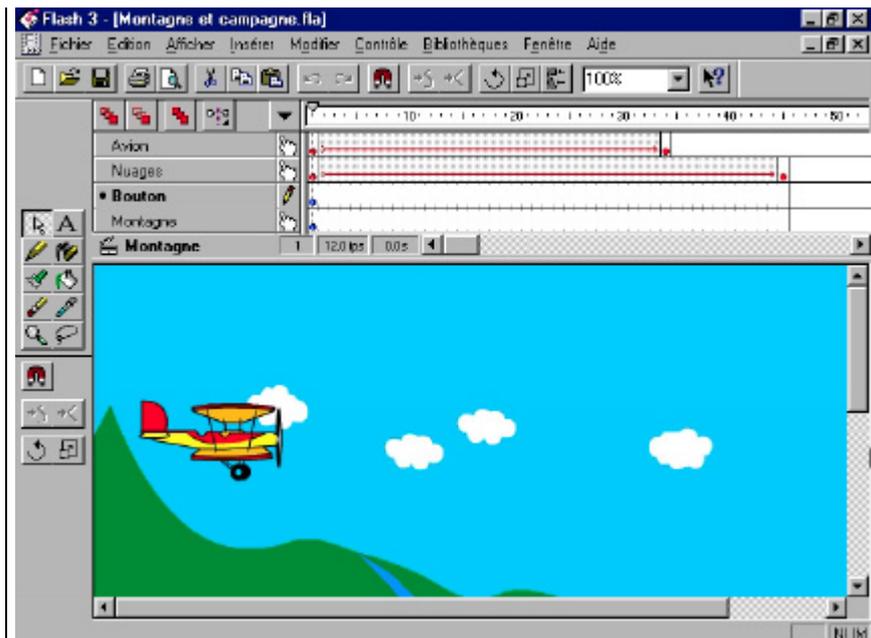
3. Sélectionnez-la.



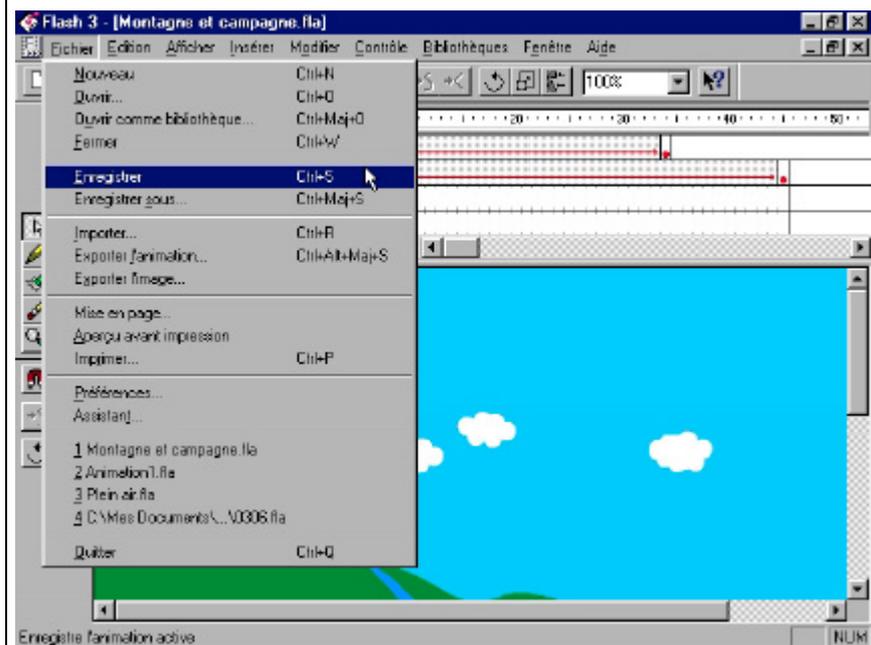
4. Et cliquez sur "Ouvrir".



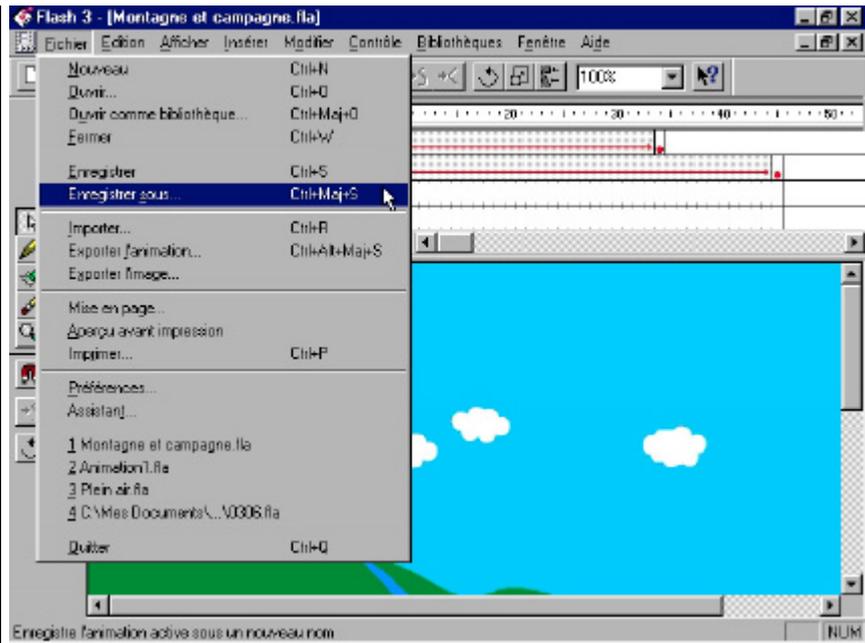
5. L'animation s'affiche.
Vous pouvez travailler !



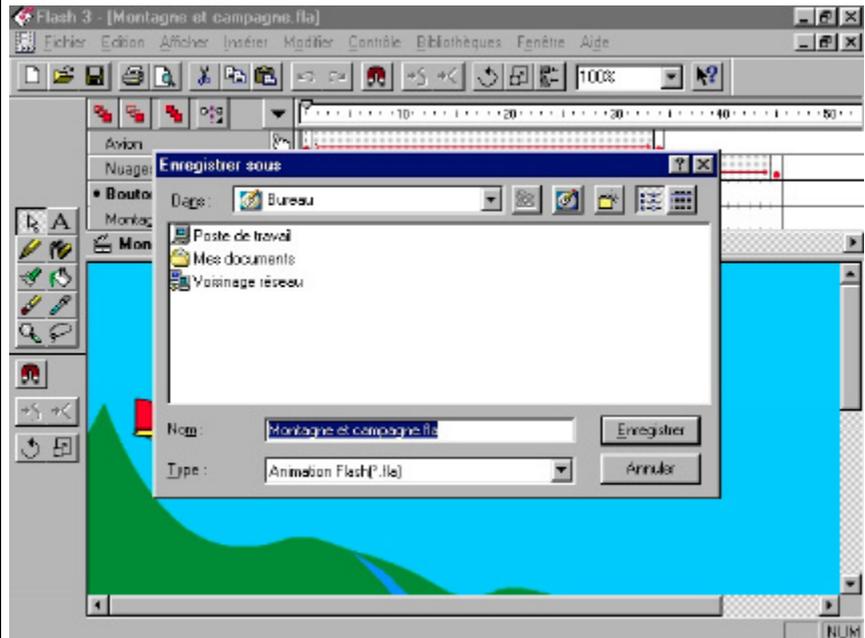
6. Pour sauvegarder votre travail sans changer le nom de l'animation, choisissez la commande "Enregistrer" du menu "Fichier".



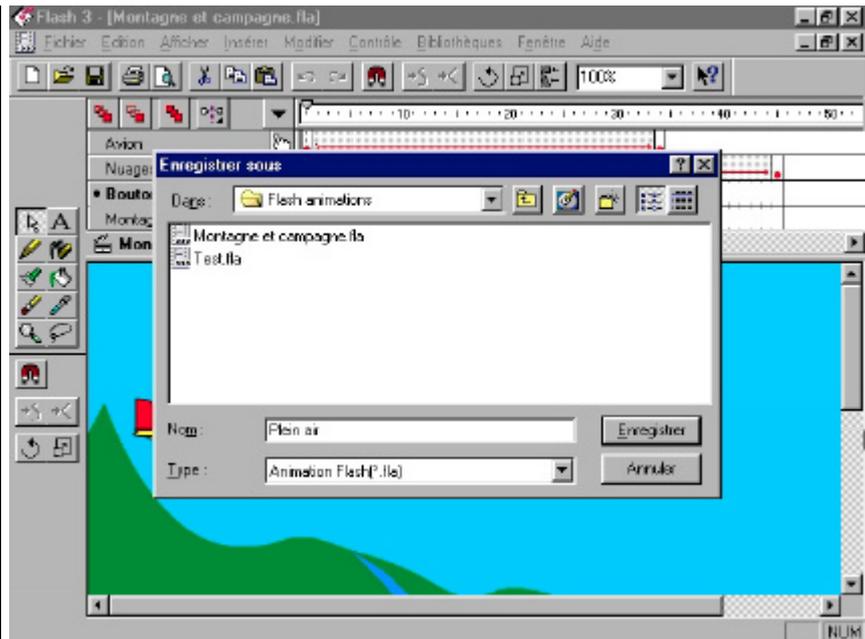
7. Pour sauvegarder votre travail et modifier le nom de l'animation, choisissez la commande "Enregistrer sous..." du menu "Fichier".



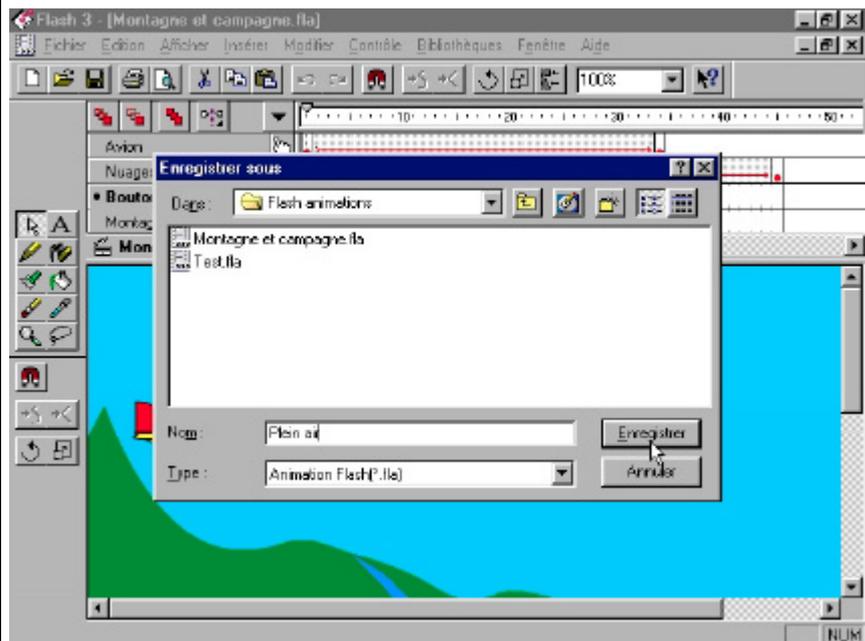
8. Localisez l'emplacement où vous voulez sauvegarder le fichier.



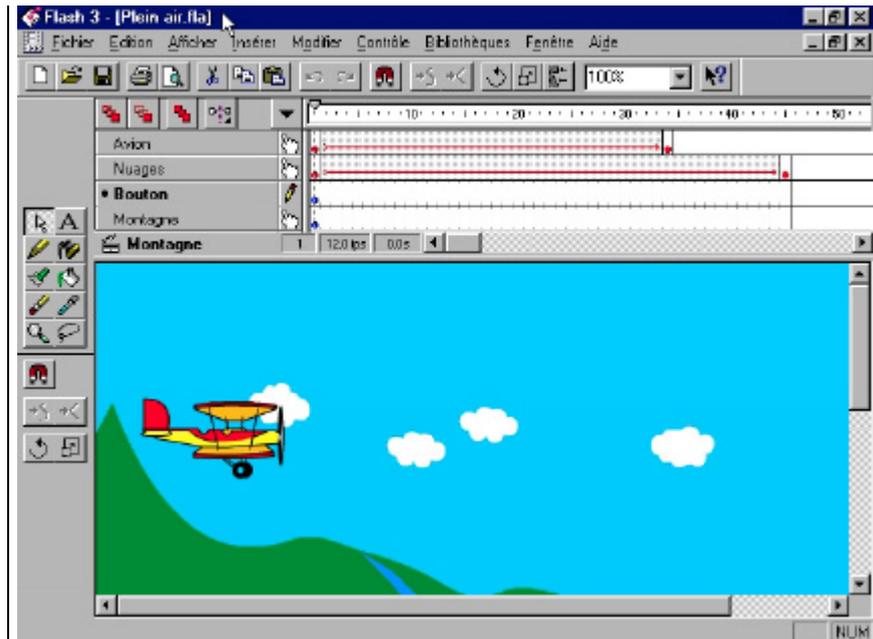
- Donnez un nouveau nom à l'animation dans le champ correspondant.



- Et cliquez sur "Enregistrer".



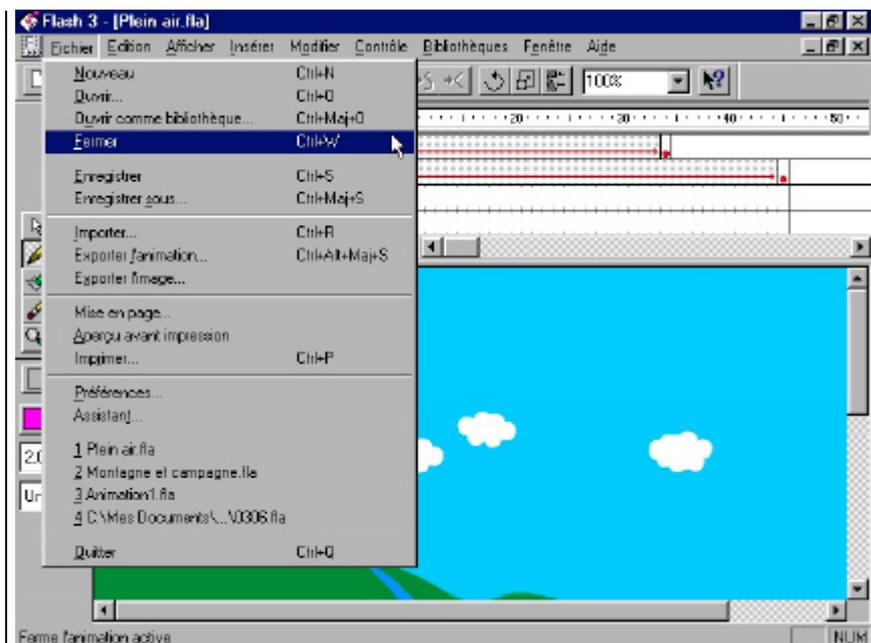
11. L'animation qui reste ouverte est celle que vous venez de renommer.



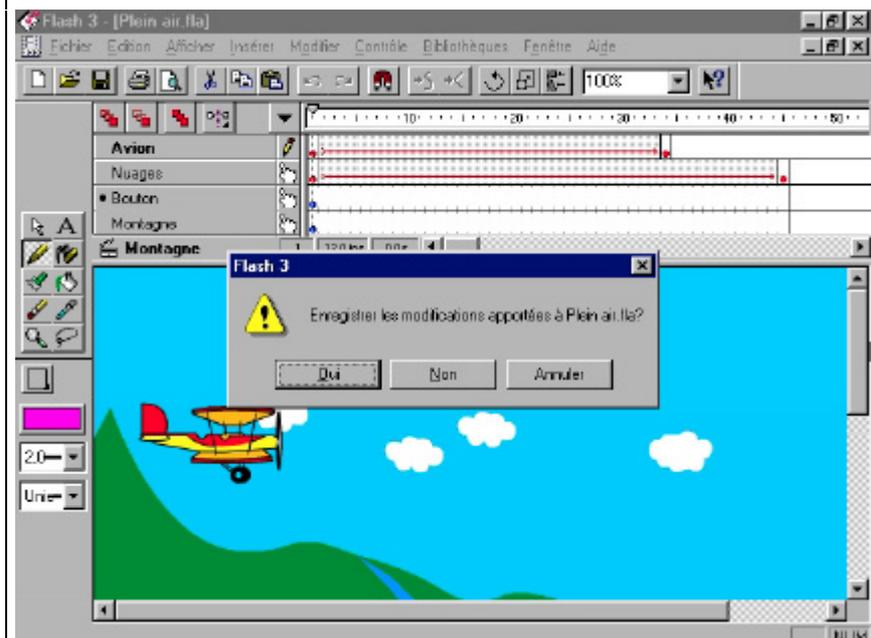
Fermer une animation et quitter Flash

Lorsque vous avez terminé votre travail, vous devez fermer l'animation et quitter Flash.

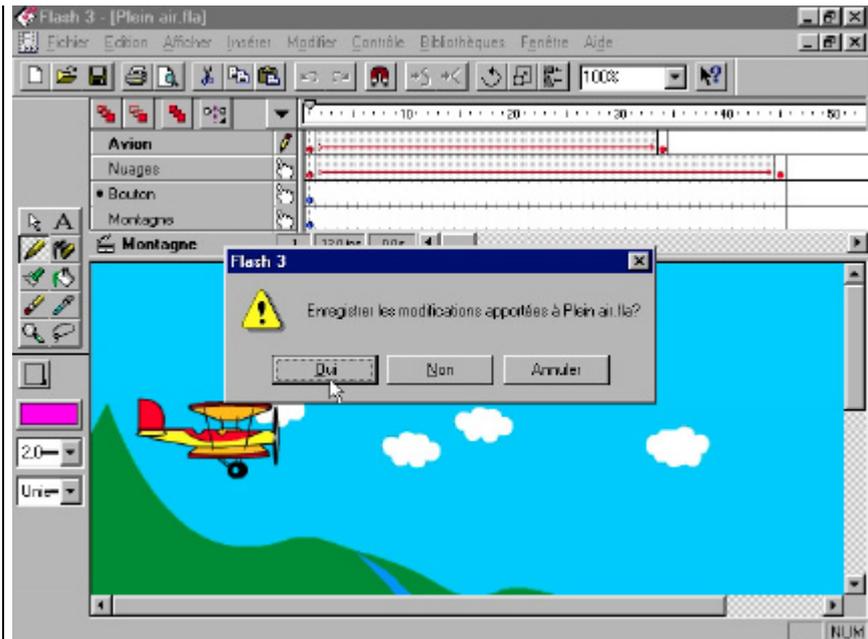
1. Pour fermer une animation, choisissez la commande "Fermer" du menu "Fichier"



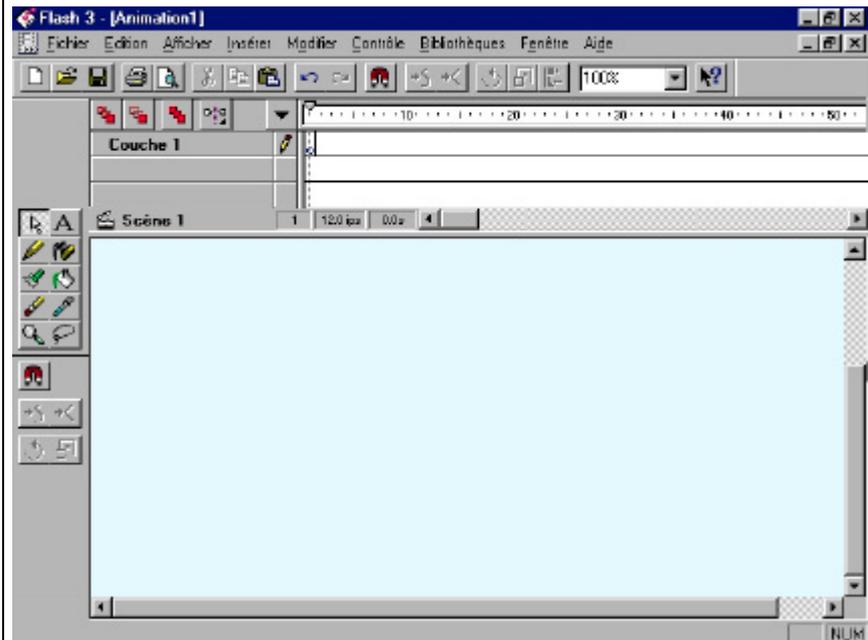
2. Ce message s'affiche si vous avez apporté des modifications à l'animation.



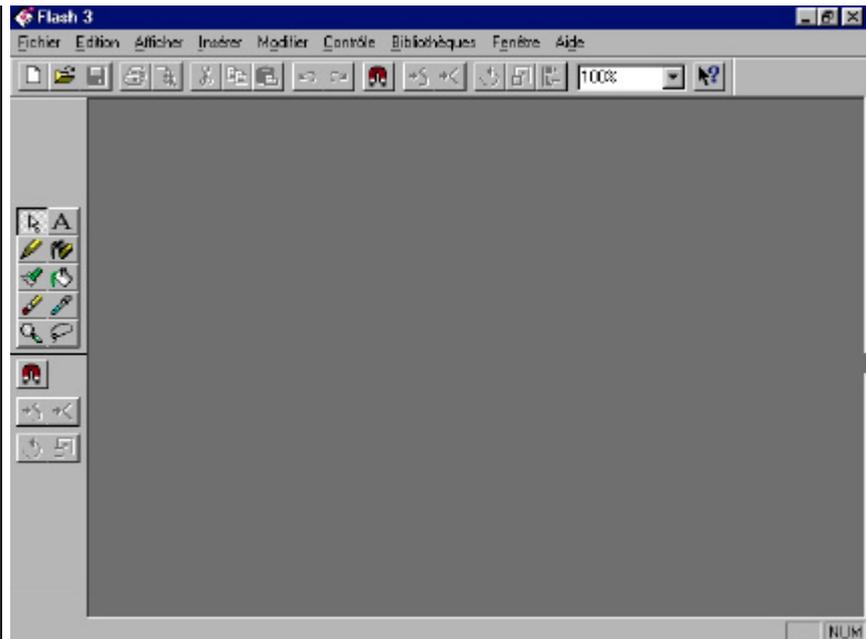
3. Cliquez sur "Oui" pour enregistrer votre travail.



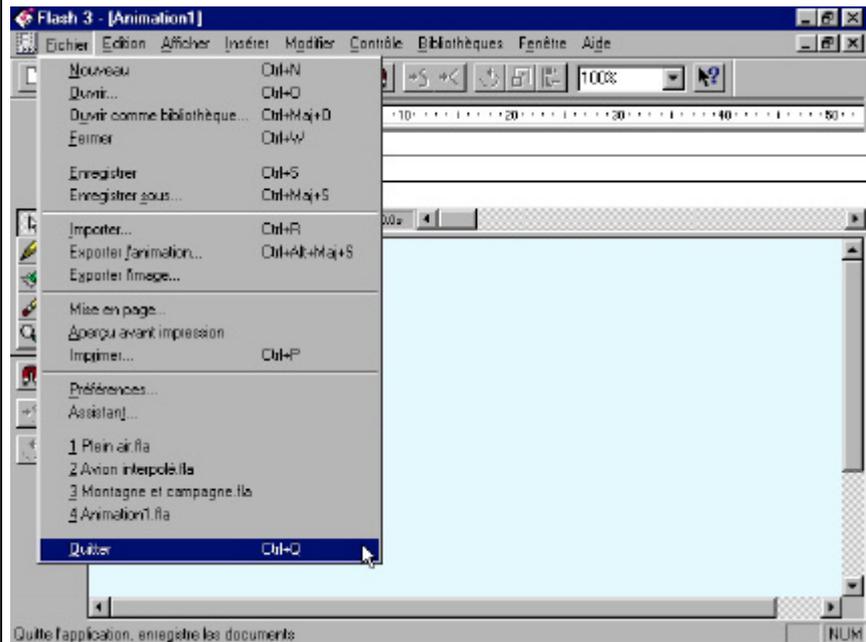
4. L'animation courante est fermée. Généralement vous revenez à l'animation 1.



5. Si aucune autre animation n'est ouverte, une fenêtre grise apparaît.



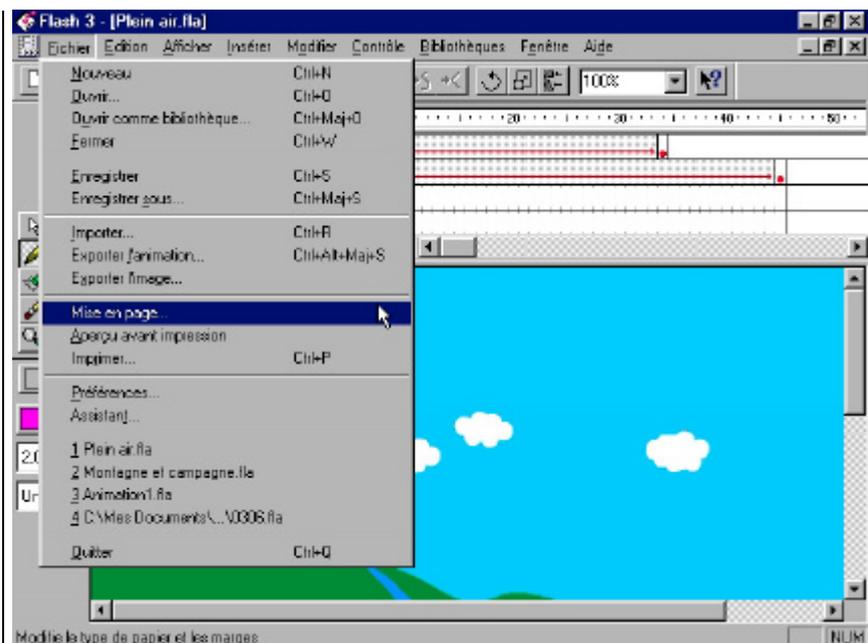
6. Pour quitter Flash, sélectionnez la commande "Quitter" du menu "Fichier".



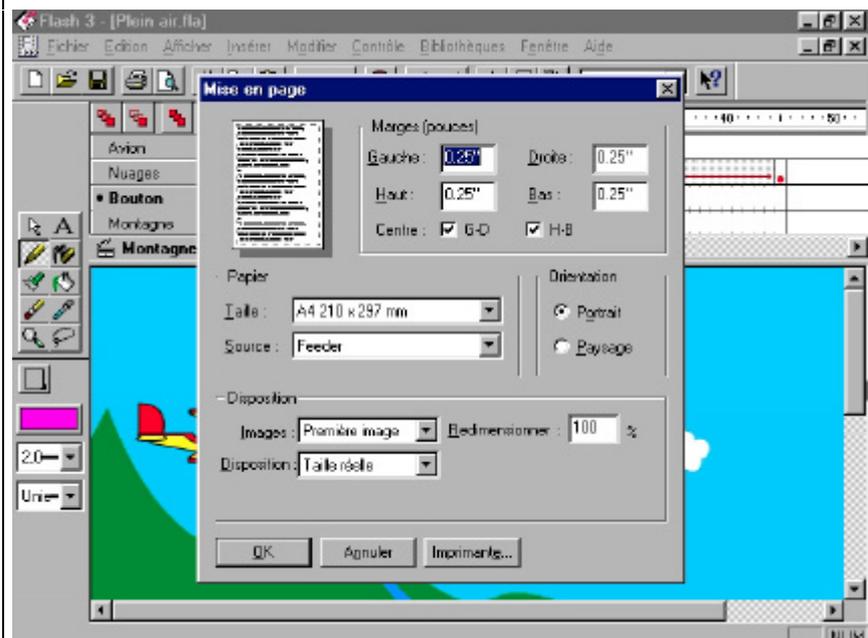
Imprimer une animation

Il est souvent utile d'imprimer une animation. Vous pouvez ainsi vérifier certains détails et garder une trace de votre travail.

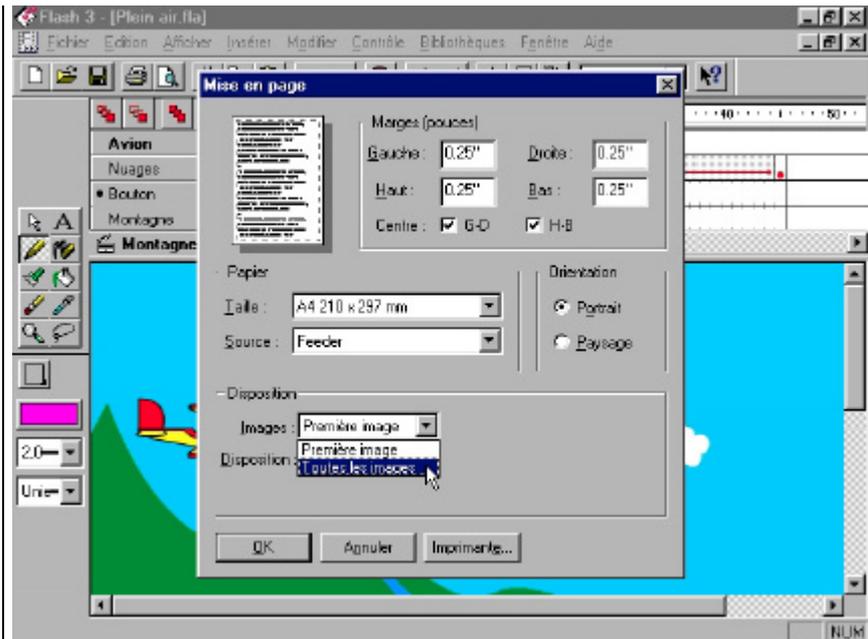
1. Avant de demander une impression, choisissez la commande "Mise en page..." du menu "Fichier".



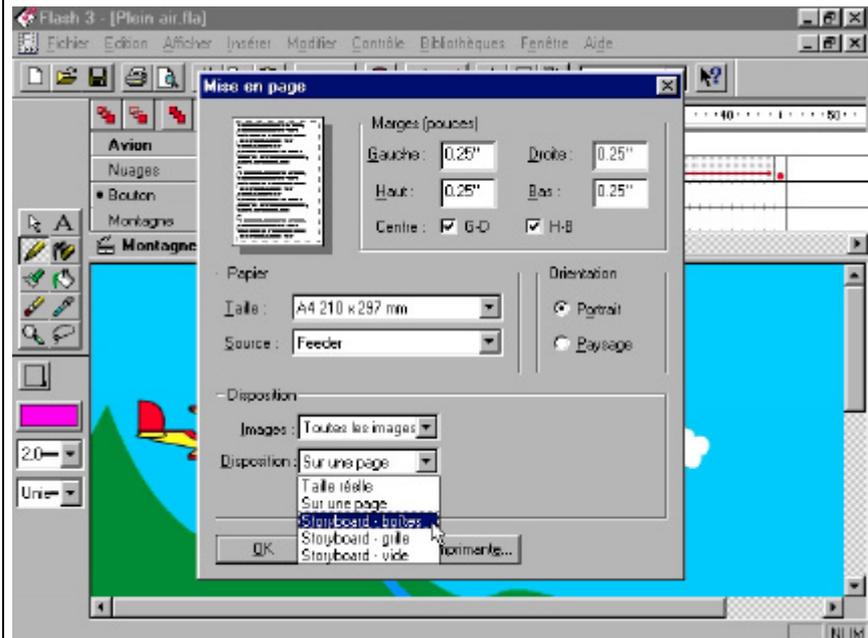
2. Dans la boîte de dialogue qui s'affiche, de nombreuses options sont proposées.



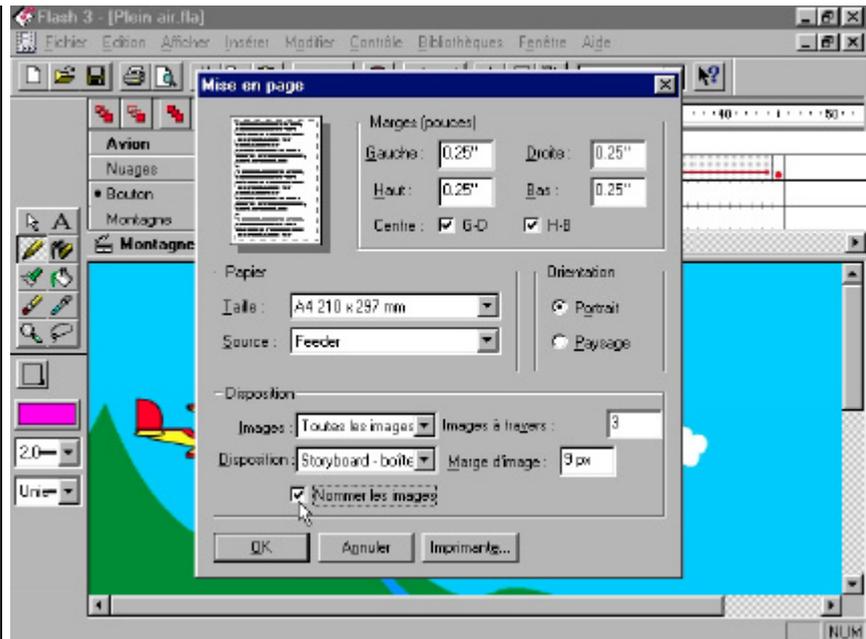
3. Déroulez cette liste et sélectionnez "Toutes les images".



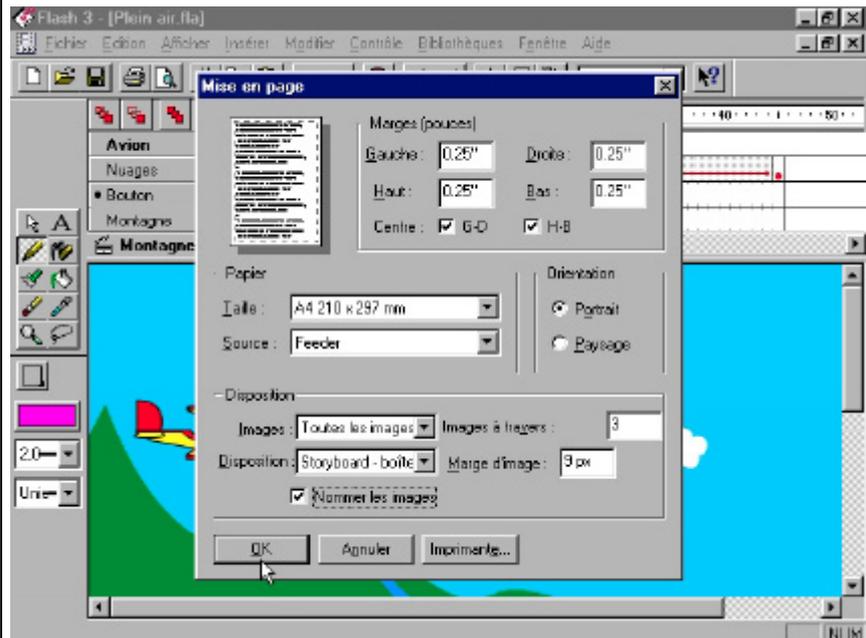
4. Déroulez la liste juste en dessous et choisissez cette option.



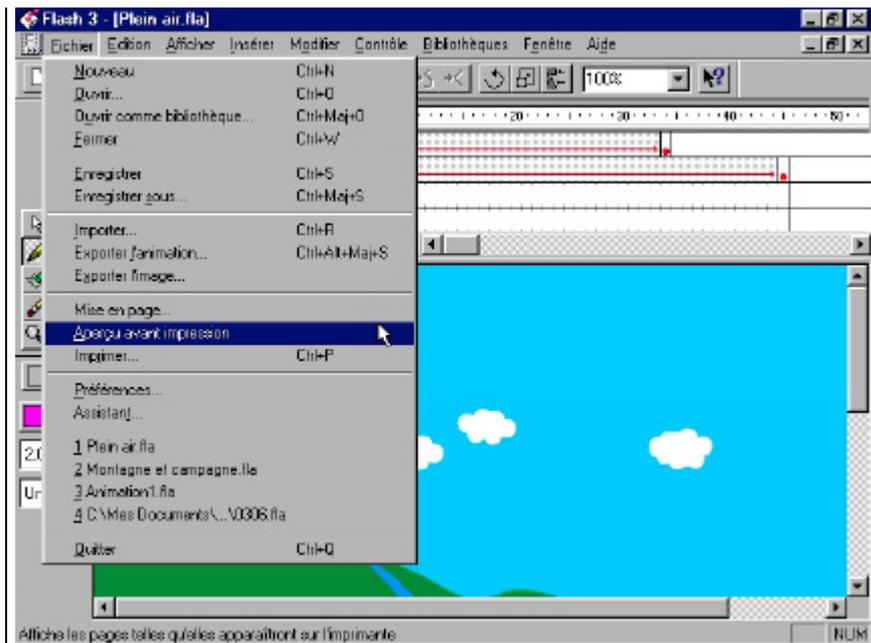
5. Cochez la case "Nommer les images" pour que le nom des images apparaisse à l'impression.



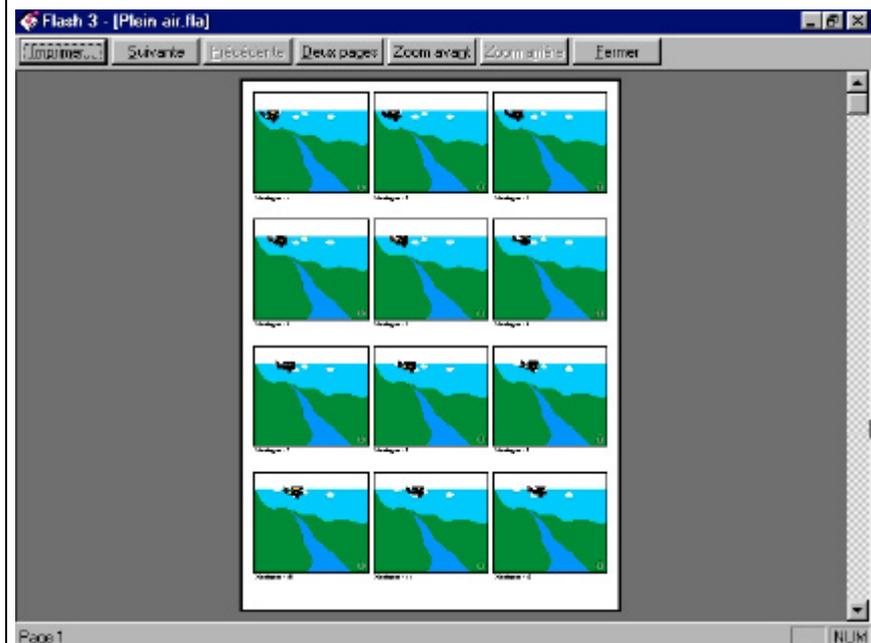
6. Cliquez, enfin, sur "OK".



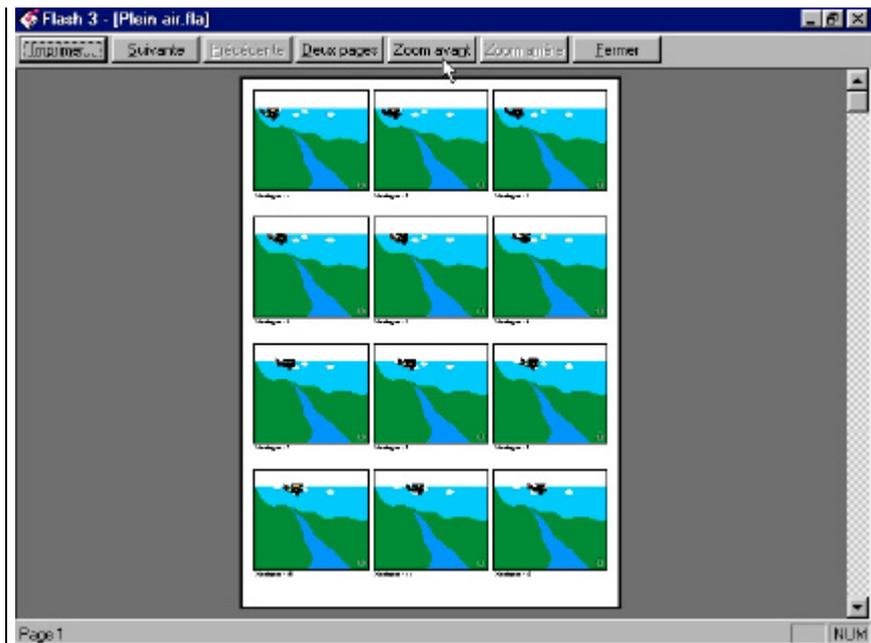
7. Sélectionnez la commande "Aperçu avant impression" du menu "Fichier".



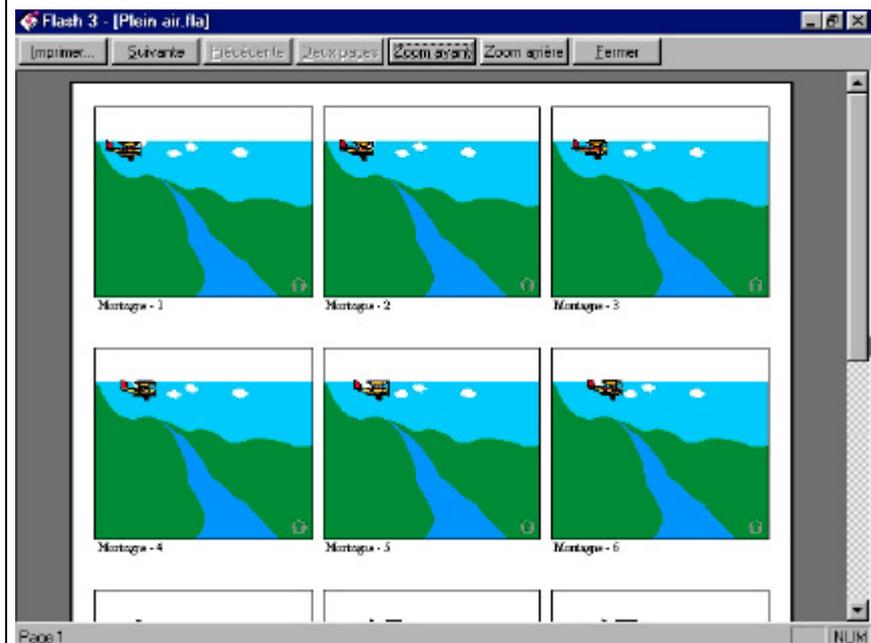
8. Les images de l'animation apparaissent sous forme de storyboard et sont entourées d'un cadre.



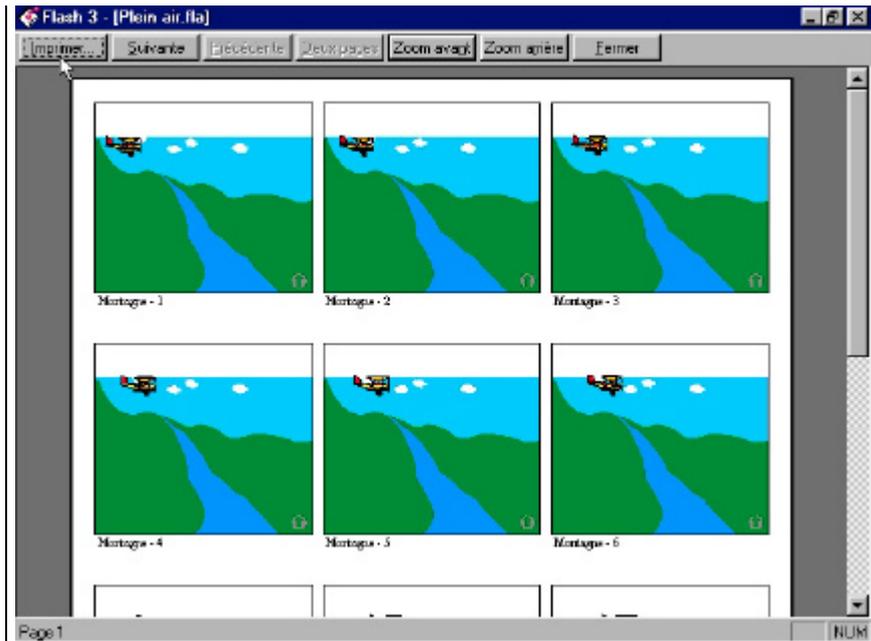
9. Si vous cliquez sur le bouton "Zoom avant",



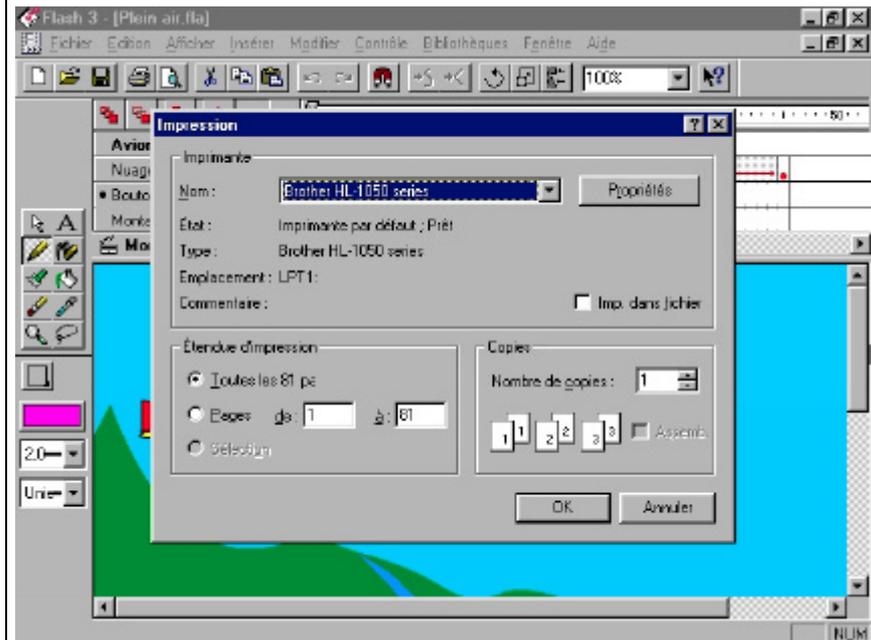
10. Vous voyez que Flash indique le nom de la scène et le numéro d'image et montre ainsi très clairement le déroulement de l'animation.



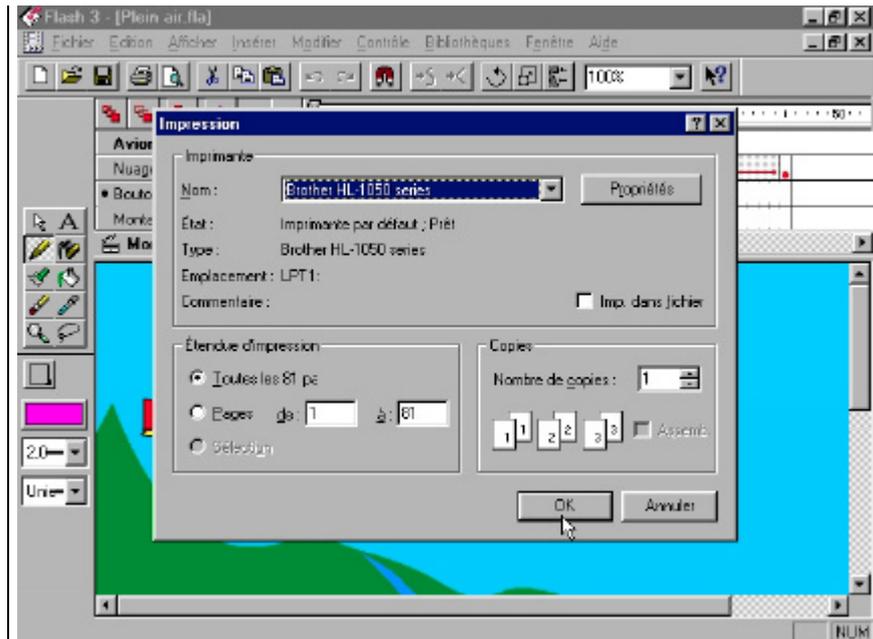
11. Cliquez sur le bouton "Imprimer" si l'aperçu convient.



12. La boîte de dialogue "Impression", commune aux applications Windows, apparaît à l'écran.



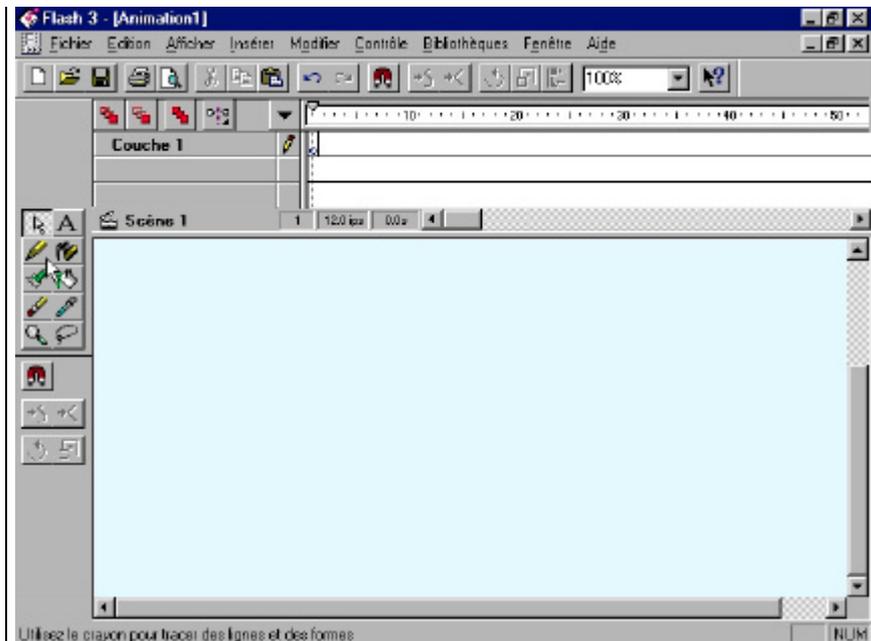
13. Vérifiez les paramètres et cliquez sur "OK" pour lancer l'impression.



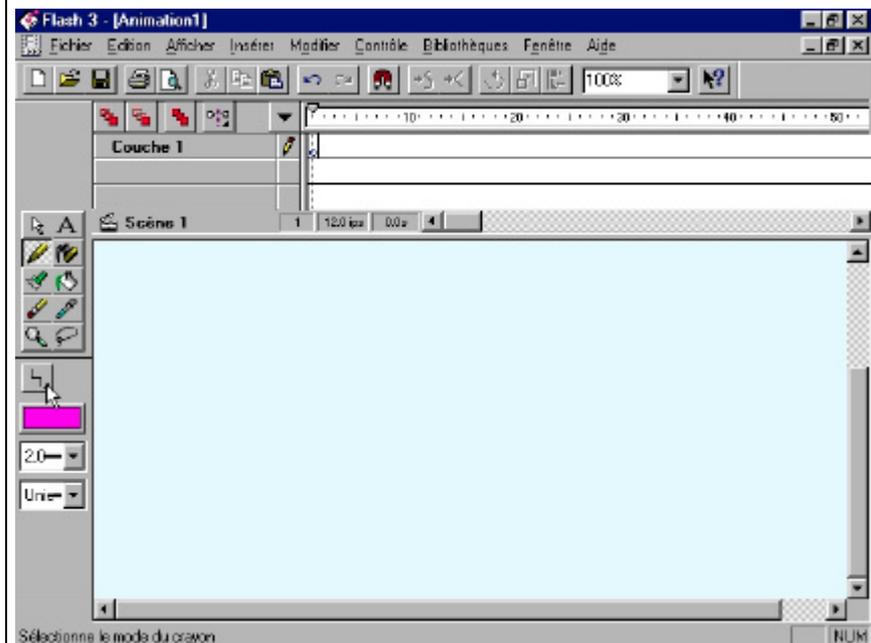
Créer des formes géométriques

L'outil "Crayon" permet de dessiner très rapidement des formes géométriques.

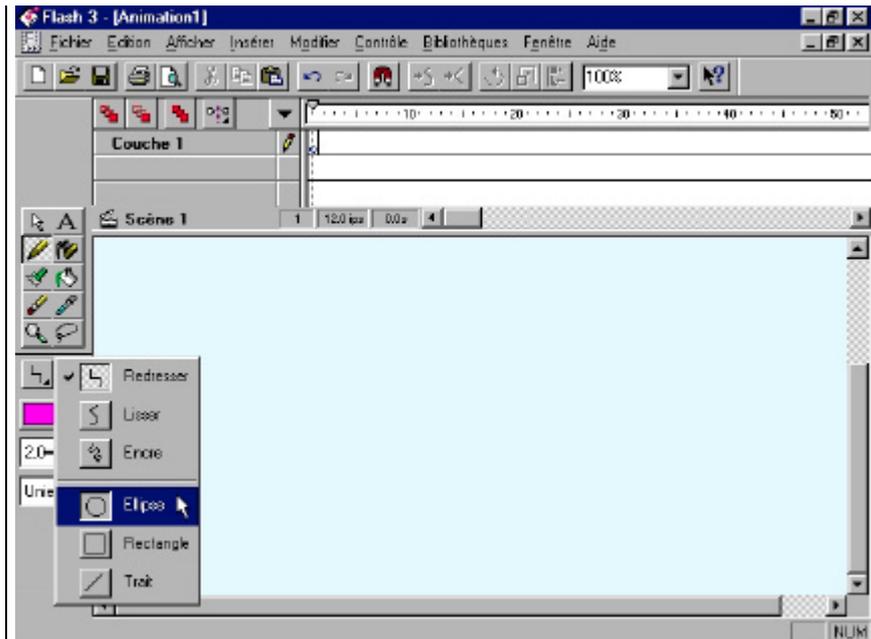
1. Sélectionnez l'outil "Crayon" en cliquant sur son icône.



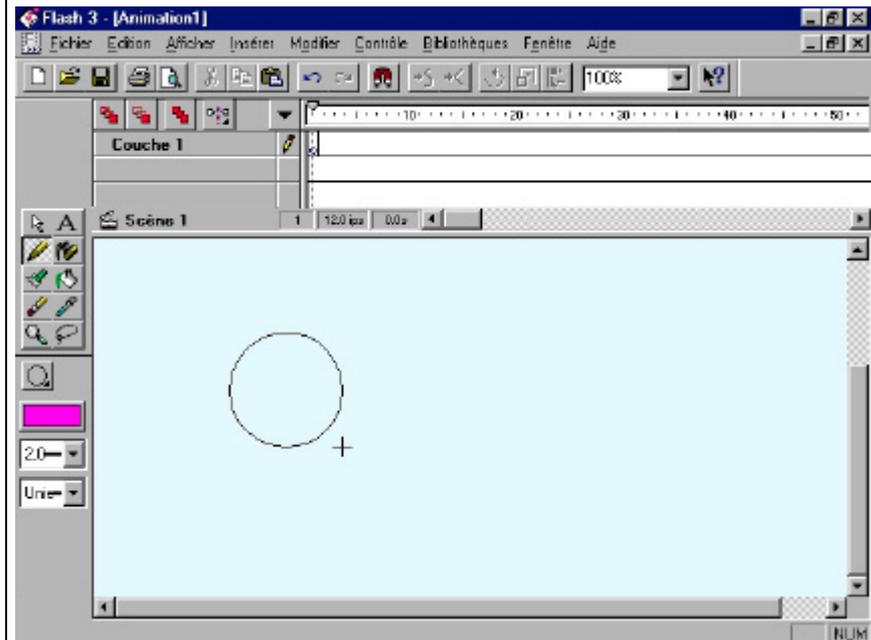
2. Déroulez la liste "Mode du crayon"



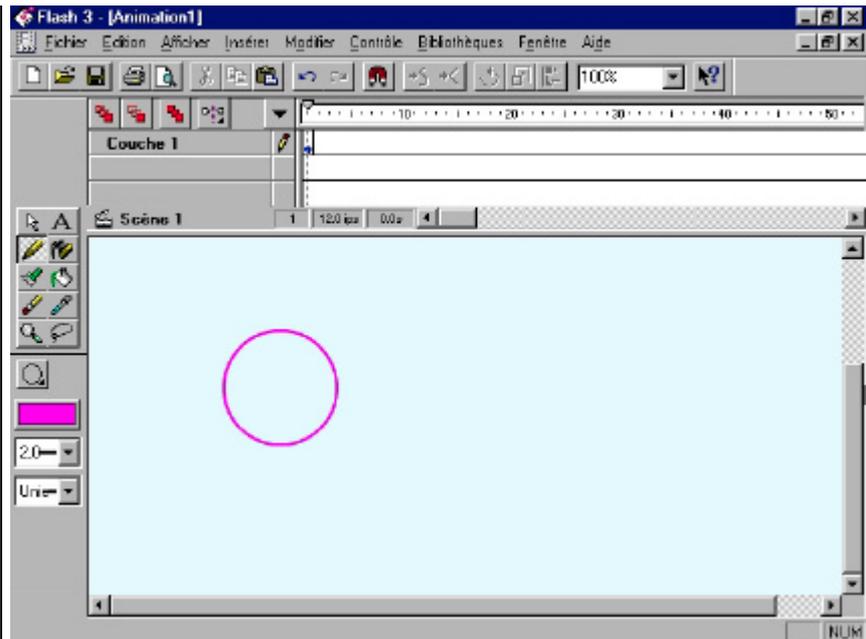
3. Et choisissez "Ellipse".



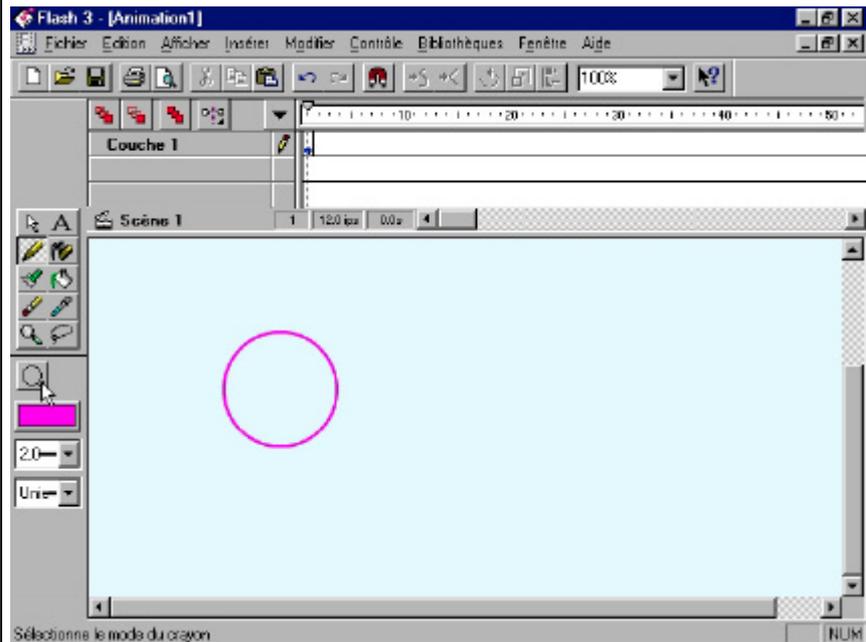
4. Cliquez sur la scène et faites glisser la souris pour dessiner un rond.



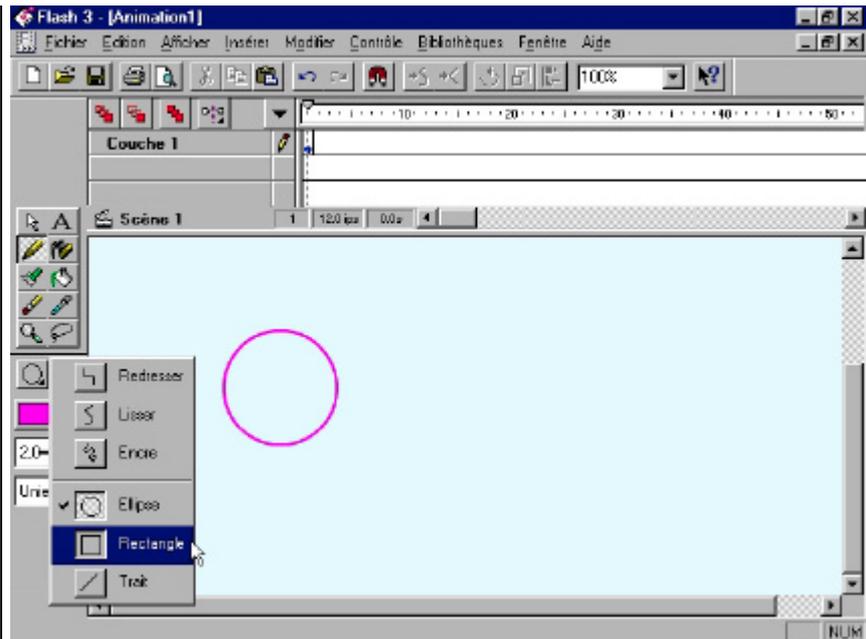
5. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, le contour du cercle prend la couleur définie dans le modificateur.



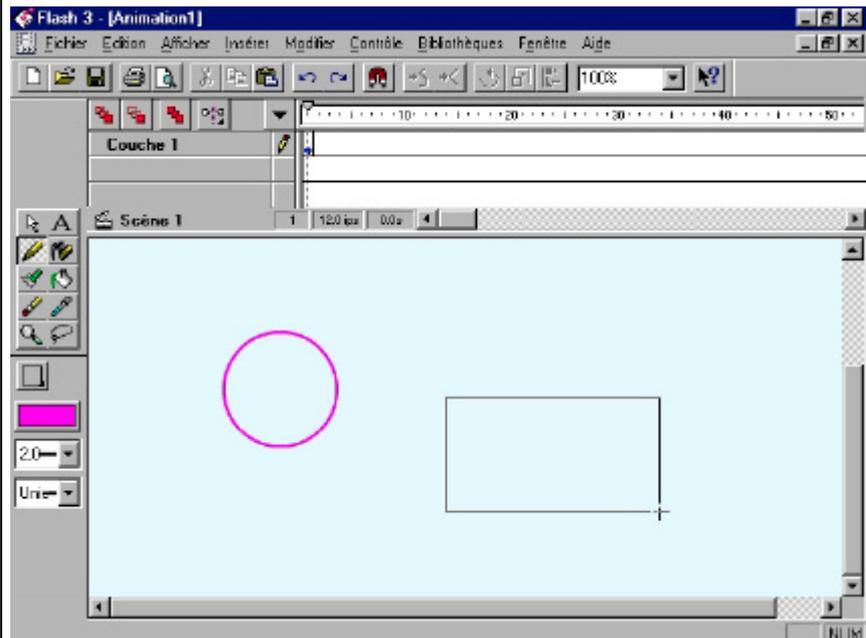
6. Déroulez à nouveau la liste "Mode du crayon"



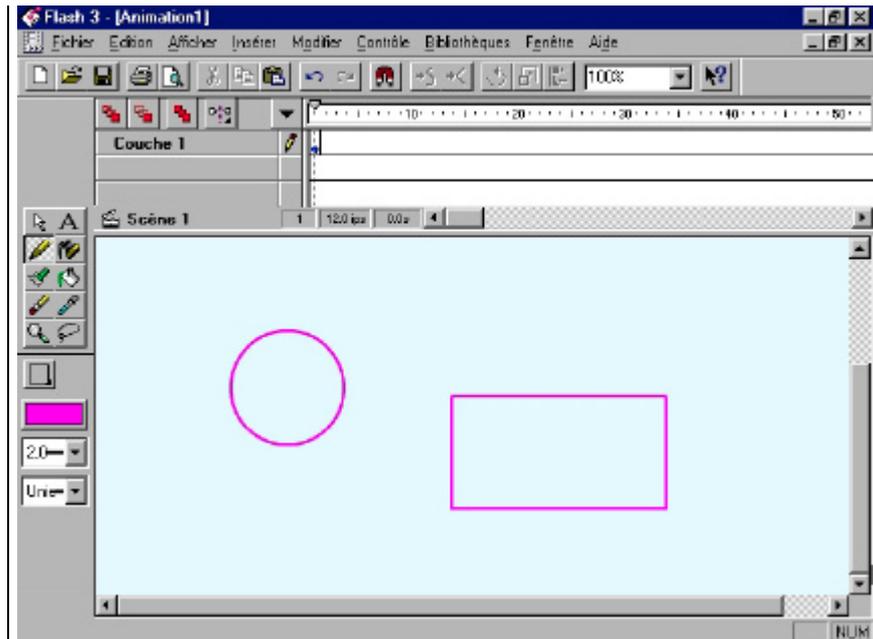
7. Et choisissez à présent "Rectangle".



8. Cliquez et faites glisser la souris pour tracer un rectangle.



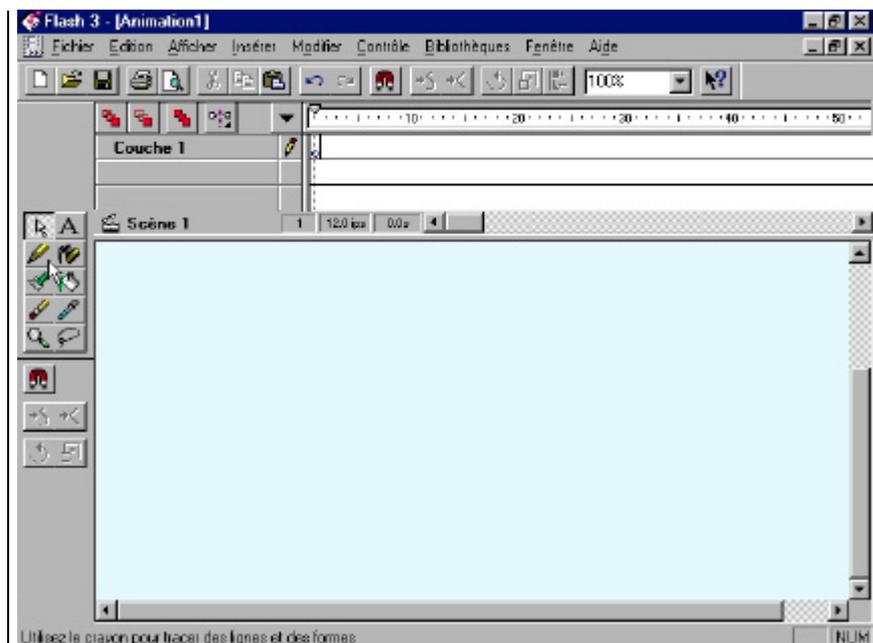
9. Comme pour l'ellipse, la couleur définie dans le modificateur est appliquée dès que vous relâchez le bouton de la souris.



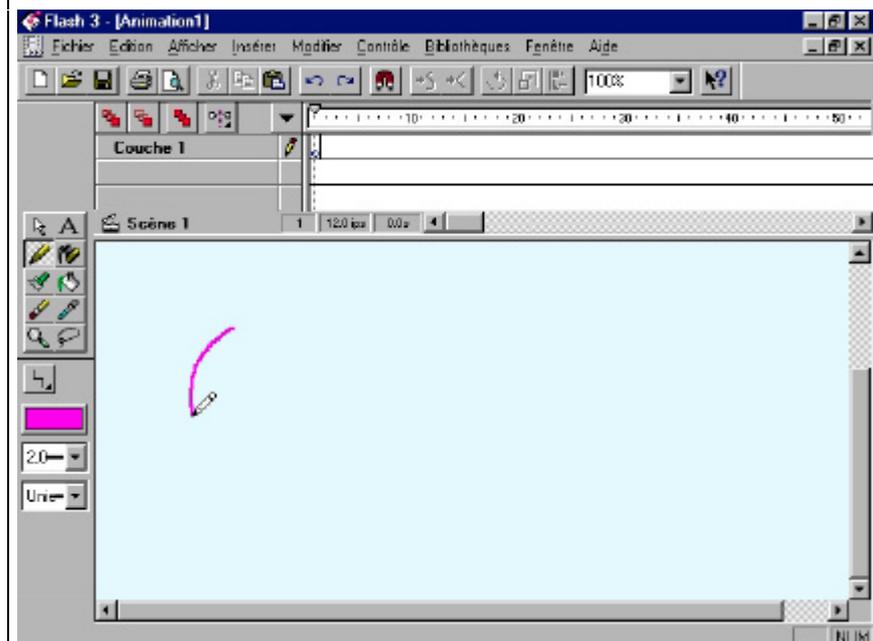
Dessiner librement

Flash permet, non seulement, de dessiner des formes géométriques mais aussi des formes libres très facilement.

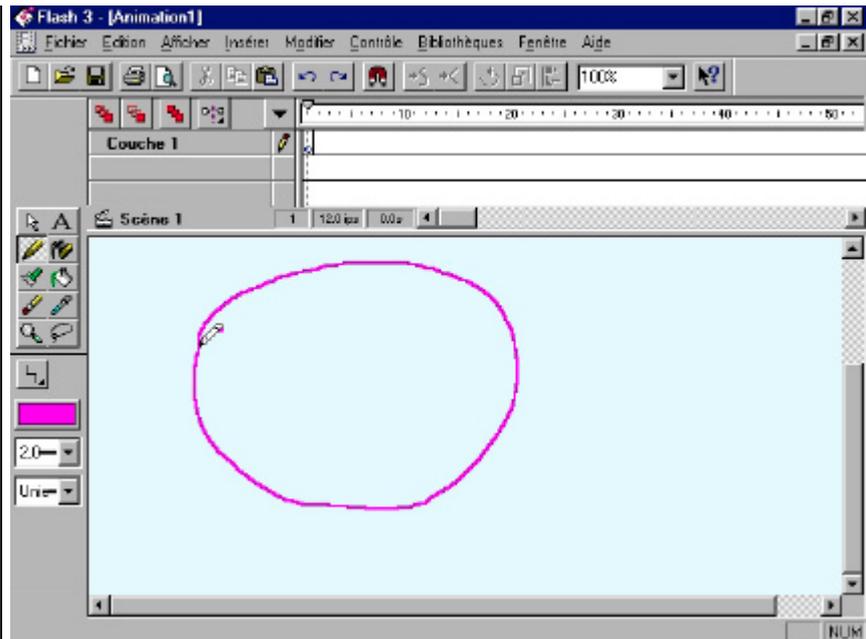
1. Sélectionnez l'outil "Crayon" en cliquant sur son icône.



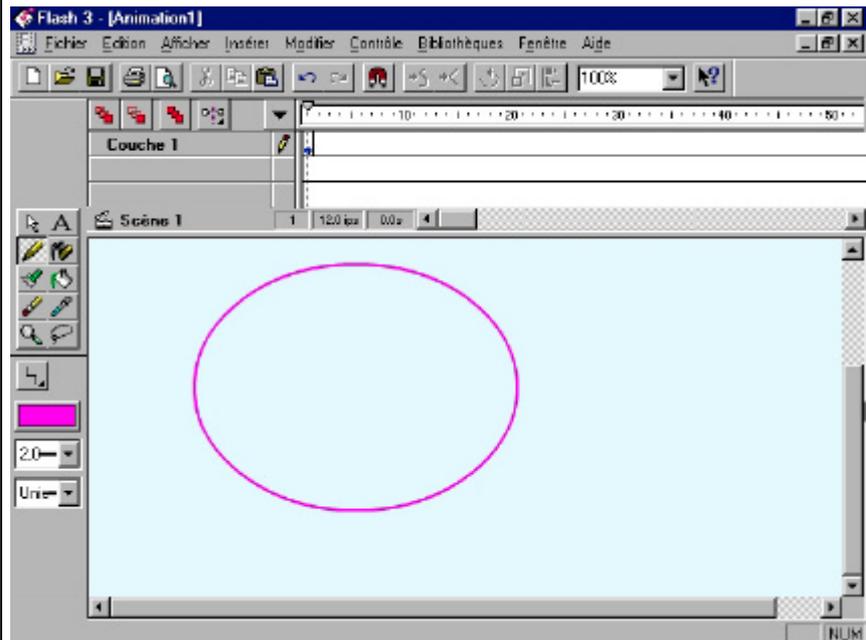
2. Le mode par défaut du crayon, "Redresser" est sélectionné. Cliquez sur la scène et faites glisser la souris



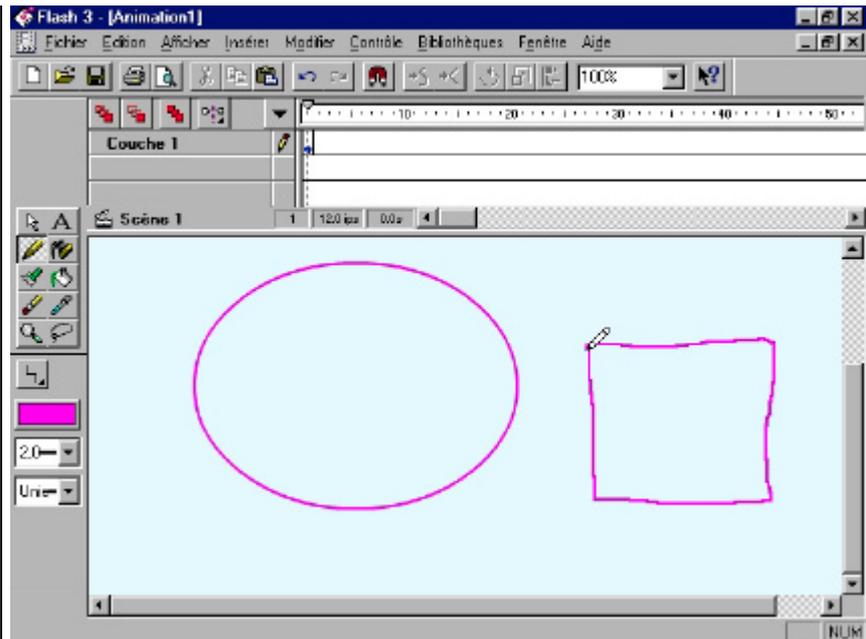
3. Pour dessiner un ellipse grossière.



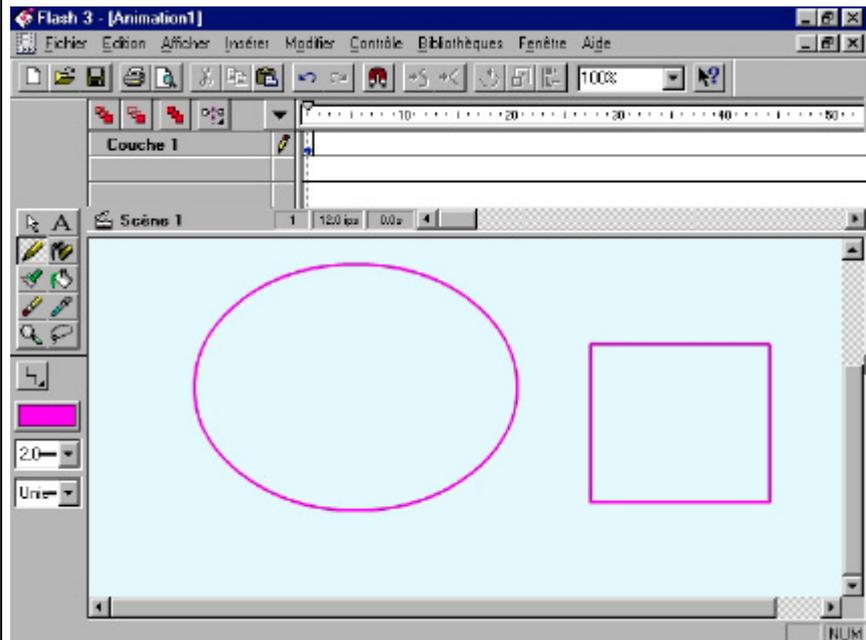
4. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, elle est alors parfaite. C'est ce qu'on appelle, dans Flash, la reconnaissance de formes.



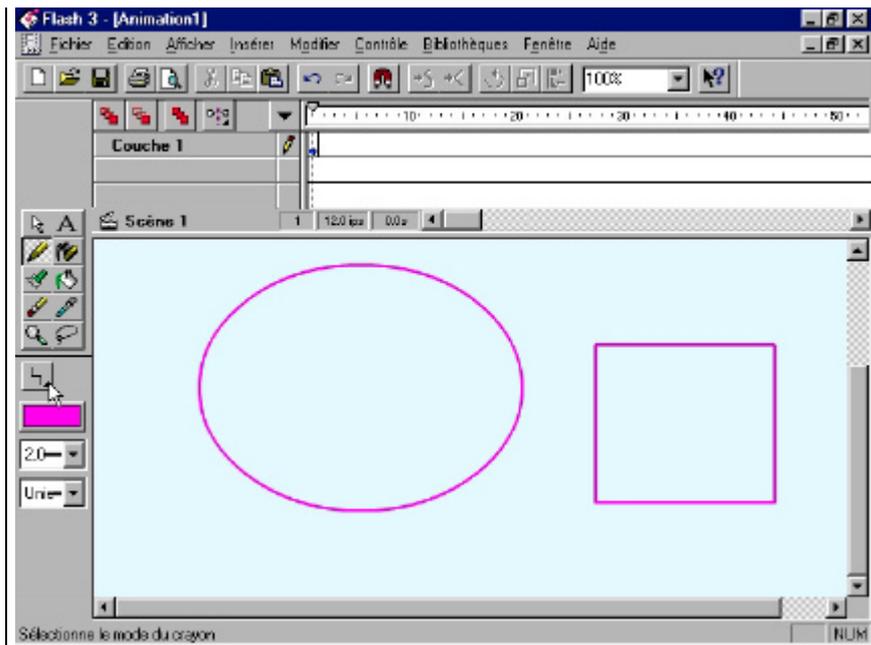
5. Cliquez à nouveau sur la scène et tracez maintenant un carré.



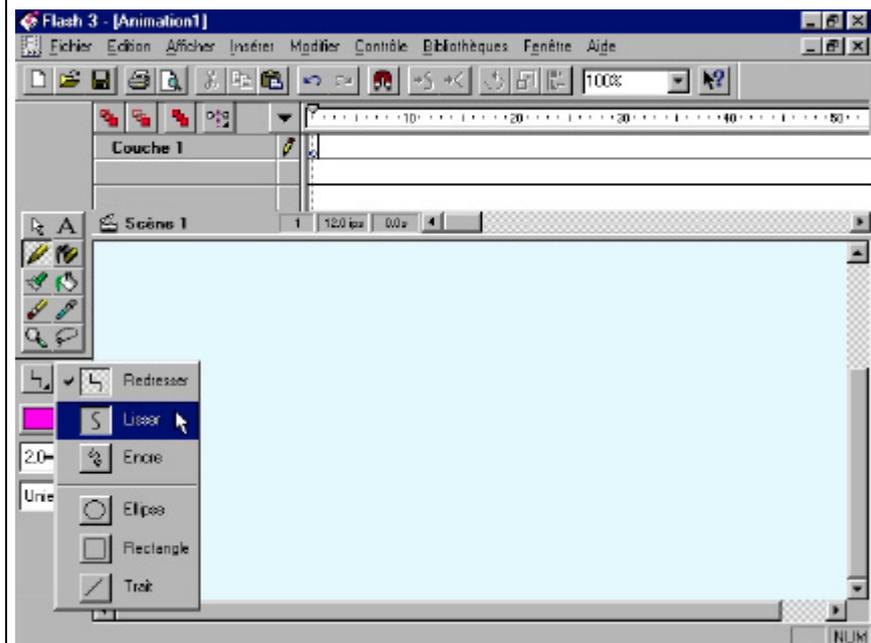
6. Le même phénomène se reproduit : ce qui n'était qu'une forme bien imprécise devient alors irréprochable



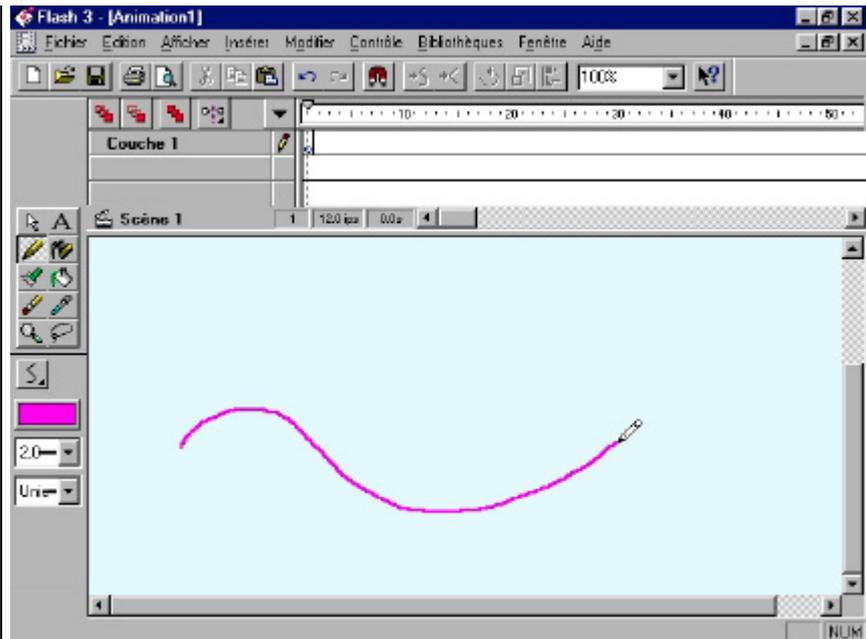
7. Déroulez maintenant la liste "Mode du crayon"



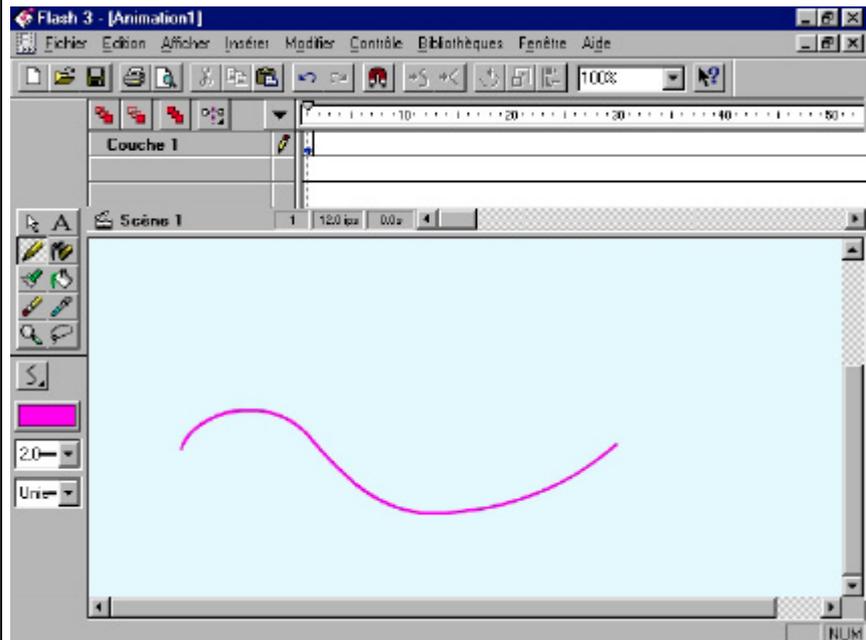
8. Et choisissez "Lisser".



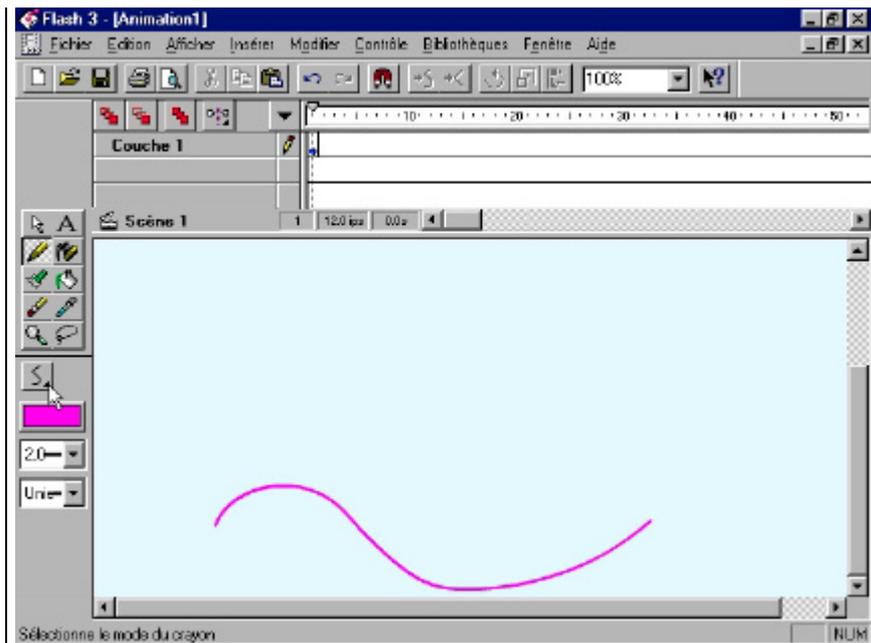
9. Cliquez et faites glisser la souris sur la scène pour tracer une courbe.



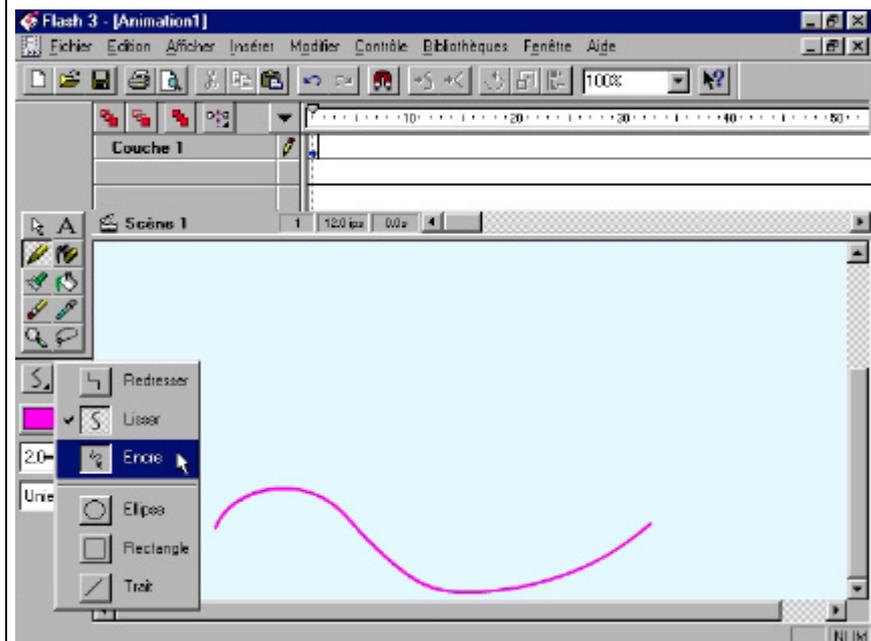
10. Regardez le résultat lorsque vous relâchez le bouton de la souris : la courbe a une toute autre allure !



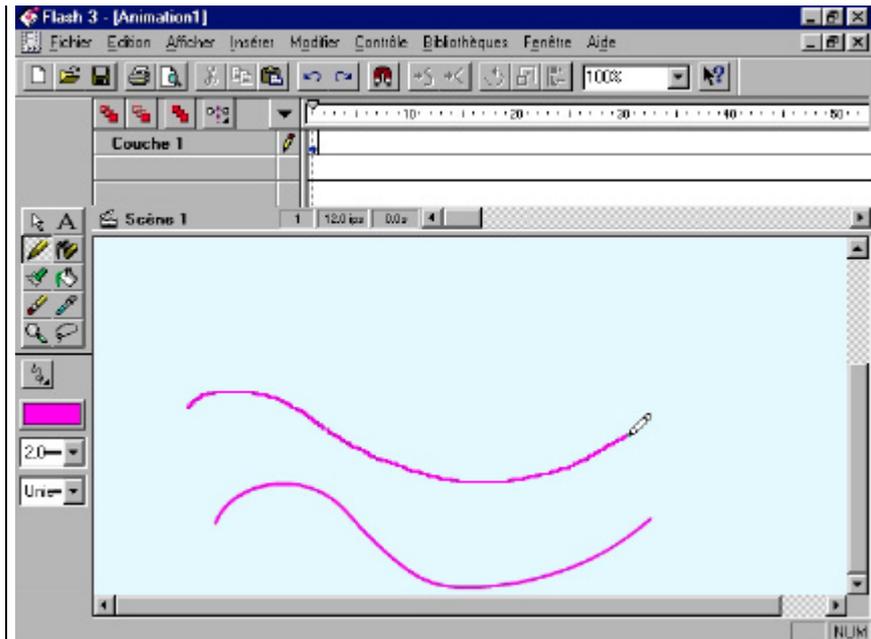
11. Déroulez une dernière fois la liste "Mode du crayon"



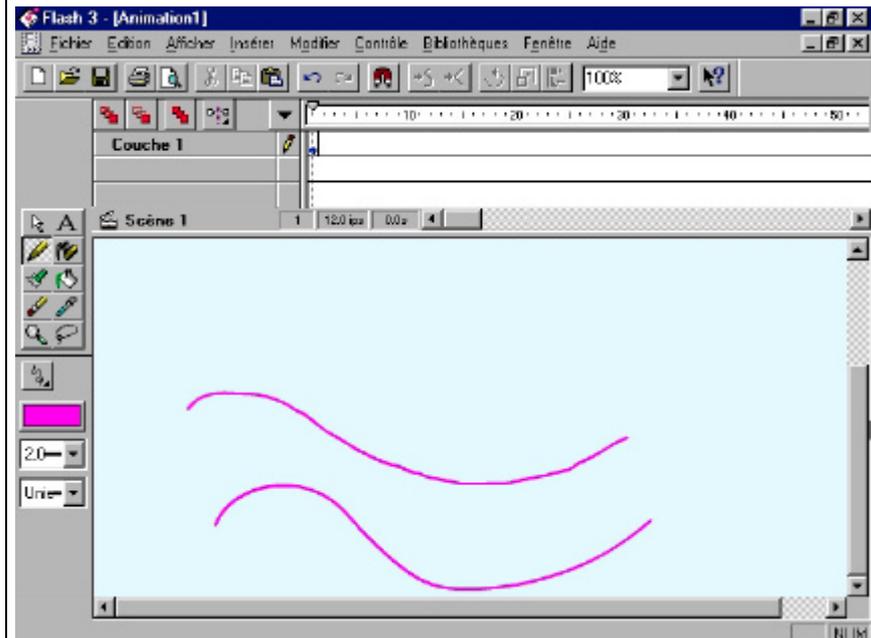
12. Pour sélectionner "Encré".



13. Cliquez encore sur la scène pour dessiner une autre courbe.



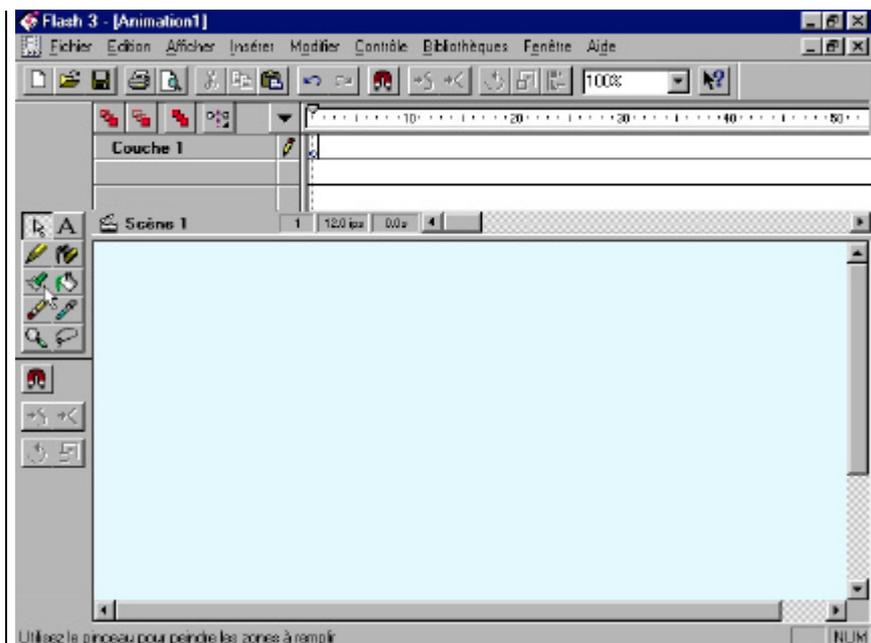
14. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, vous constatez qu'elle n'a été que très légèrement lissée.



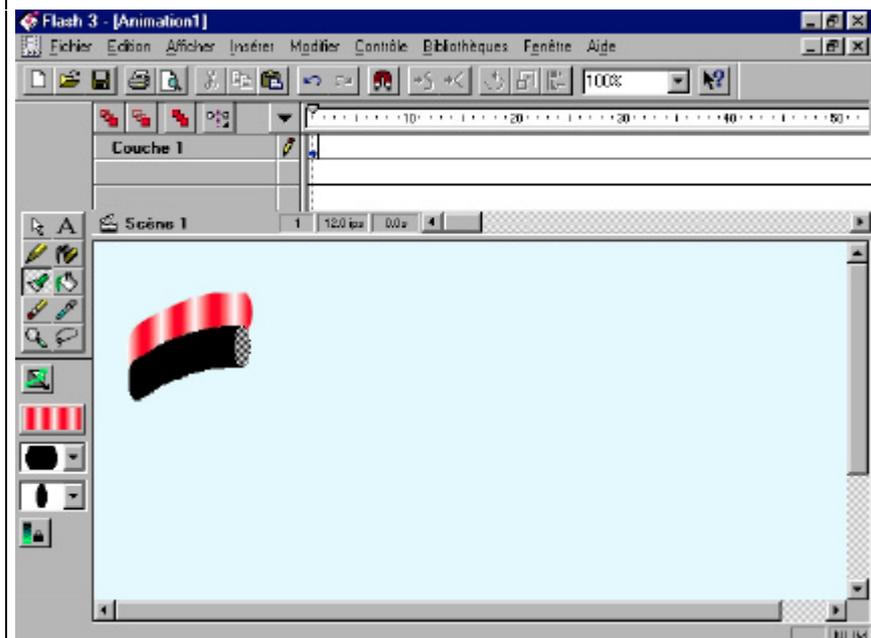
Utiliser l'outil "Pinceau"

L'outil "Pinceau" de Flash est très intéressant. En sus des possibilités classiques d'un tel outil, il permet d'obtenir, en effet, des effets très particuliers.

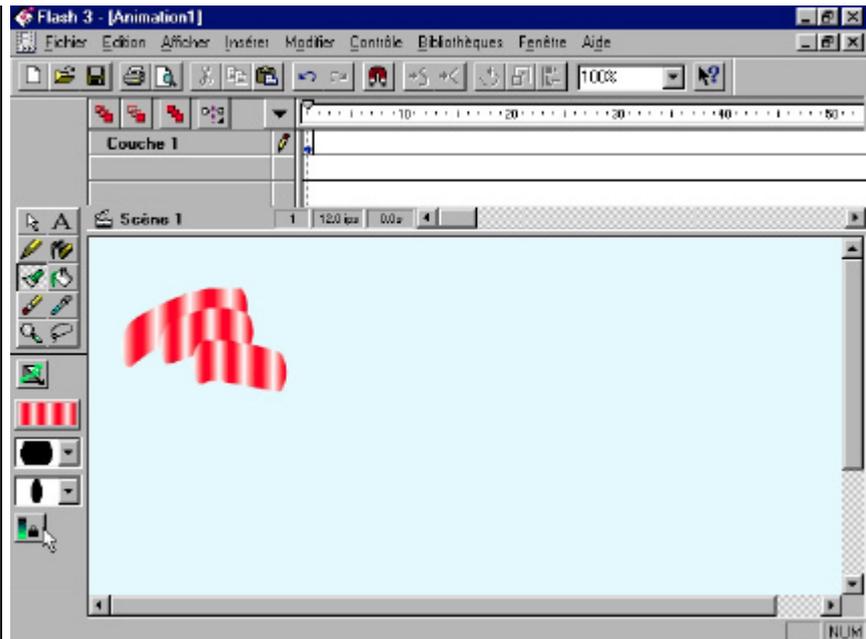
1. Cliquez sur l'icône de l'outil "Pinceau" pour le sélectionner.



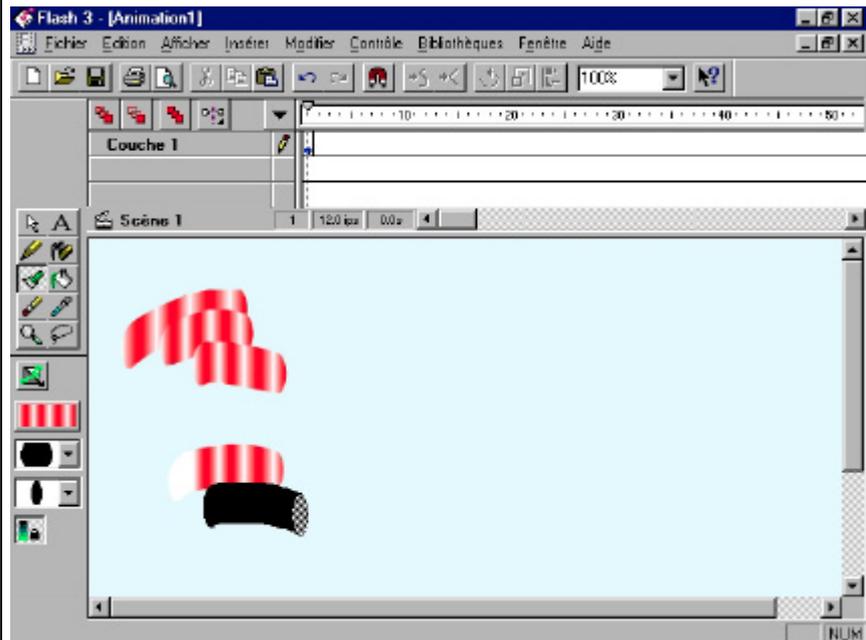
2. Vous remarquez que la couleur courante est un dégradé linéaire. Cliquez sur la scène et tracez quelques traits.



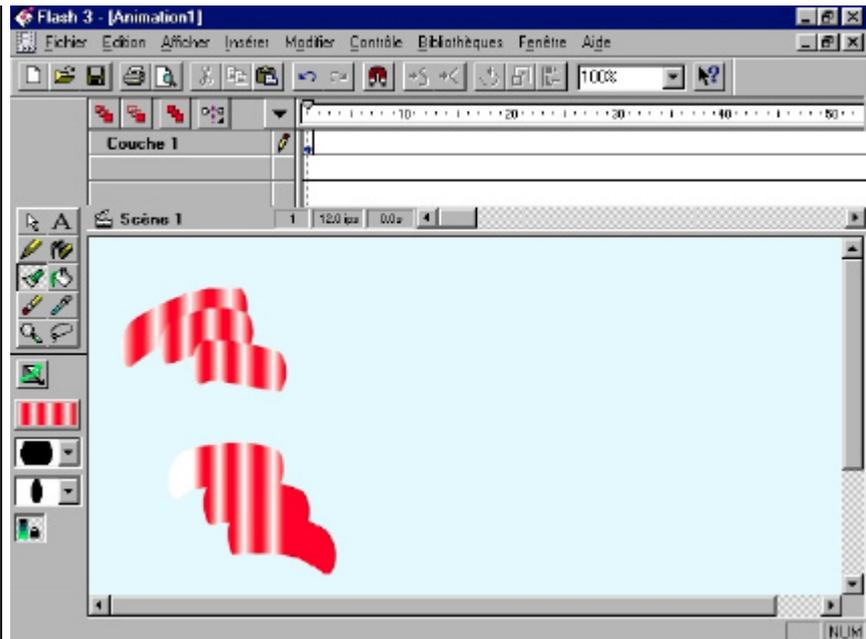
3. Cliquez maintenant sur le bouton "Verrouiller le remplissage" du modificateur.



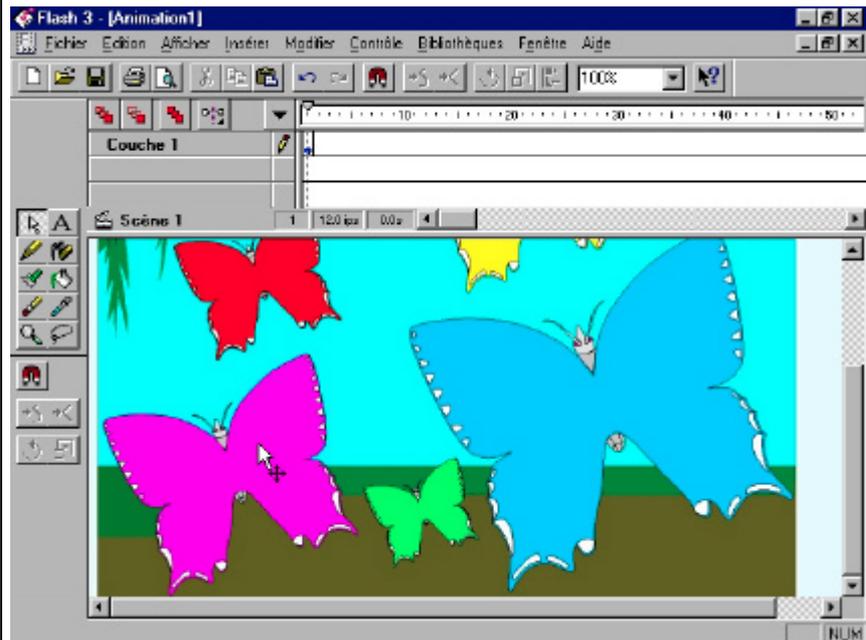
4. Cliquez en dessous des formes existantes et donnez quelques coups de pinceau.



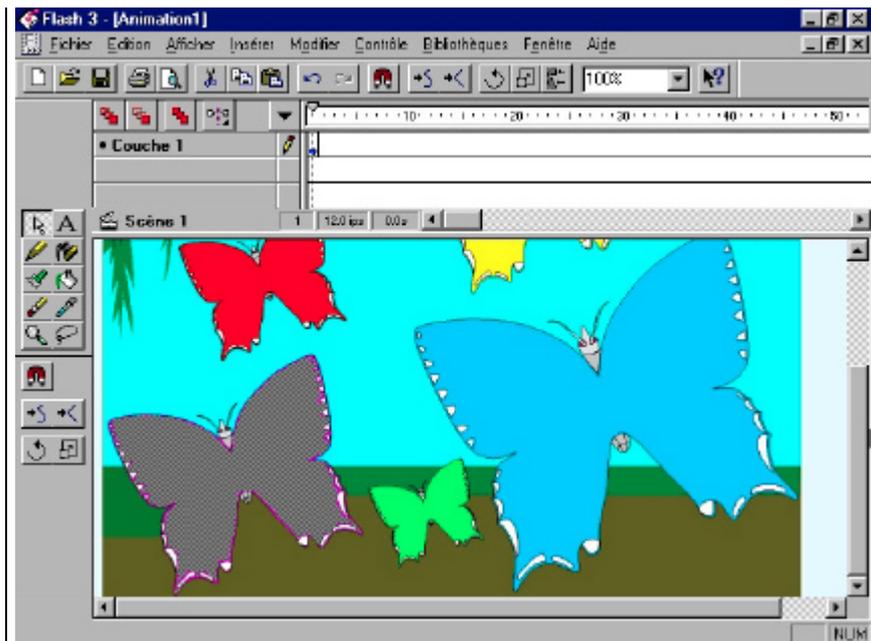
5. Vous voyez tout de suite la différence.



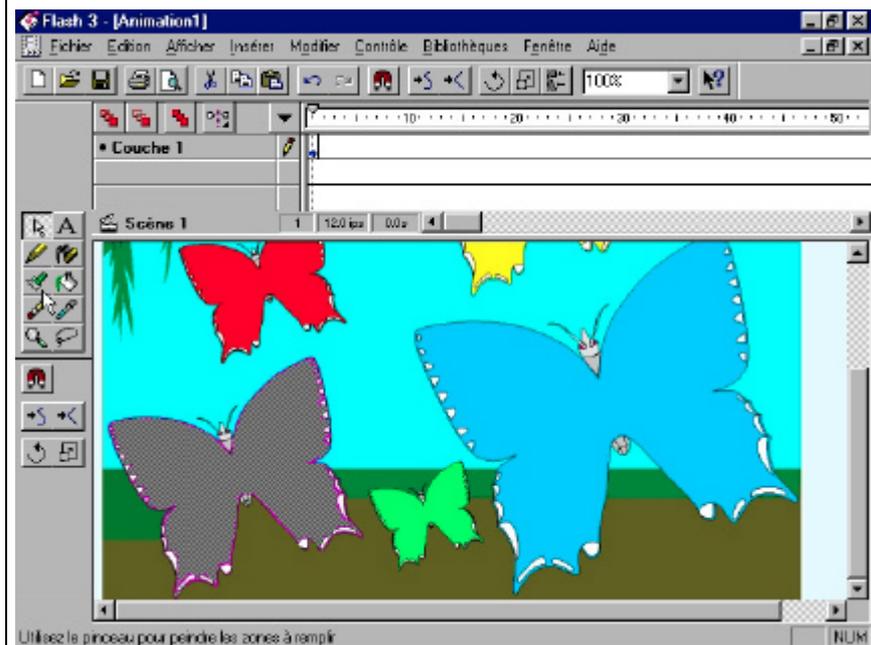
6. Une image séparée est maintenant sur la scène. La "Flèche" étant sélectionnée, cliquez sur le papillon rose



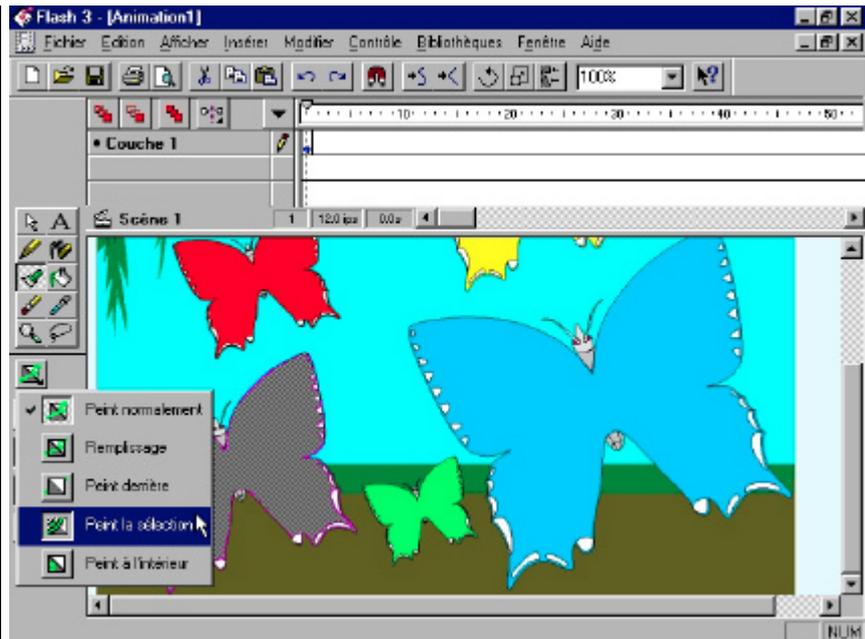
7. Pour le sélectionner.



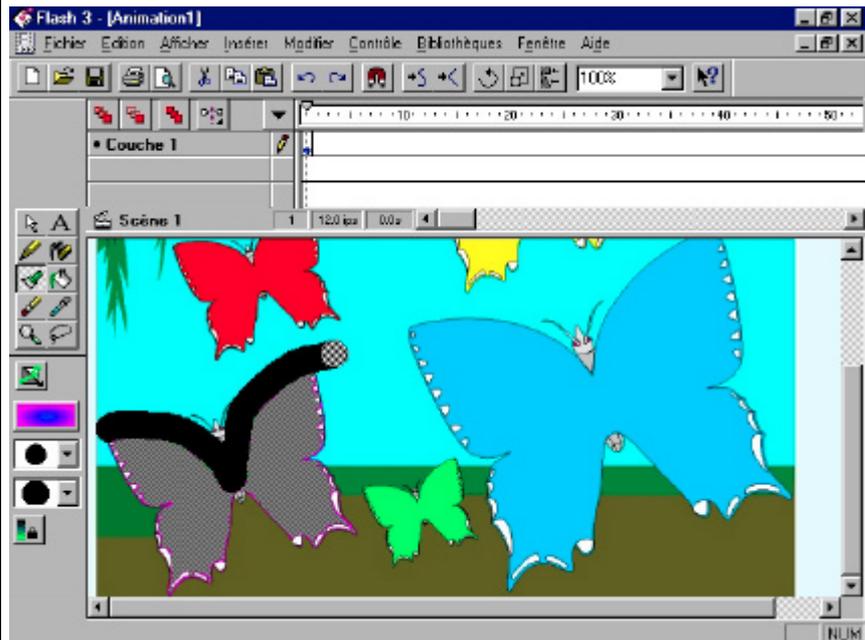
8. Cliquez ensuite sur le "Pinceau".



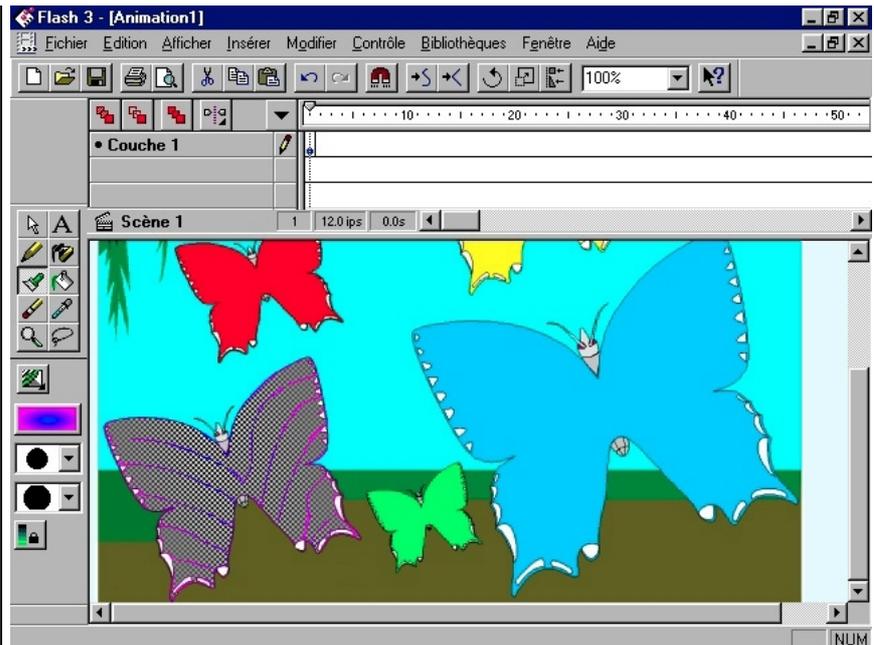
9. Déroulez la liste "Mode du pinceau" pour choisir "Peint la sélection".



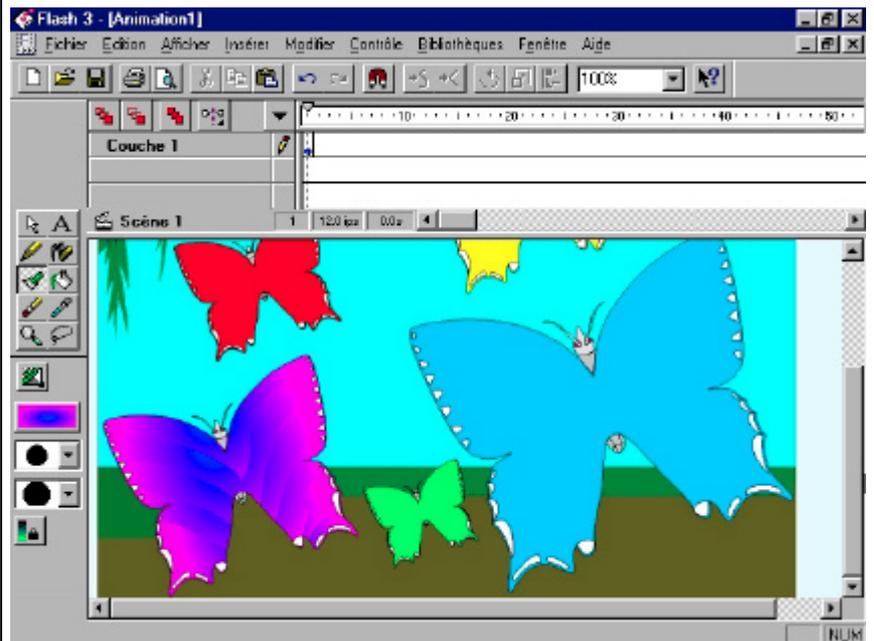
10. Cliquez et faites glisser la souris pour dessiner



11. Des V sans faire attention aux limites de la sélection.



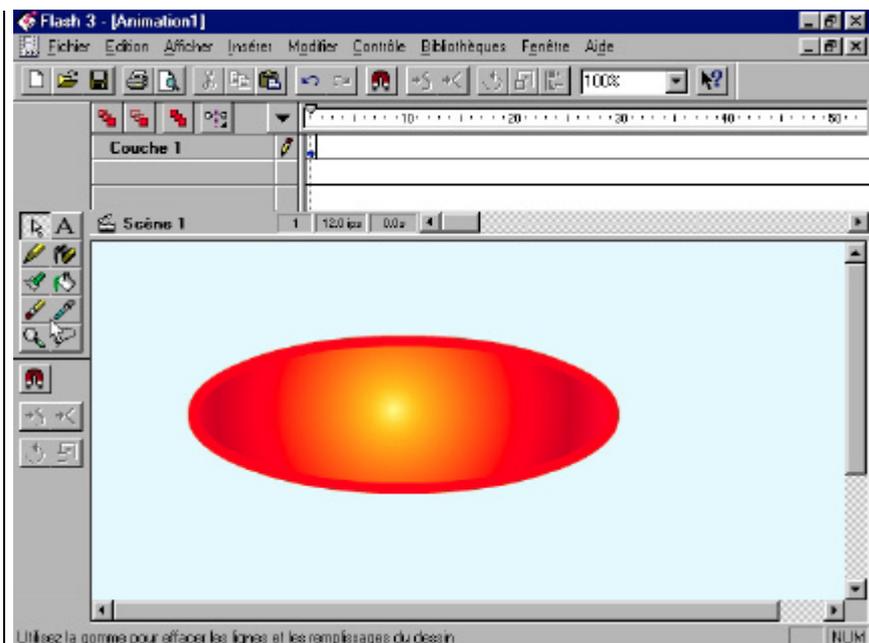
12. Appuyez sur la touche "Echap" pour voir le résultat : seul le papillon a été peint et l'effet obtenu est bien particulier.



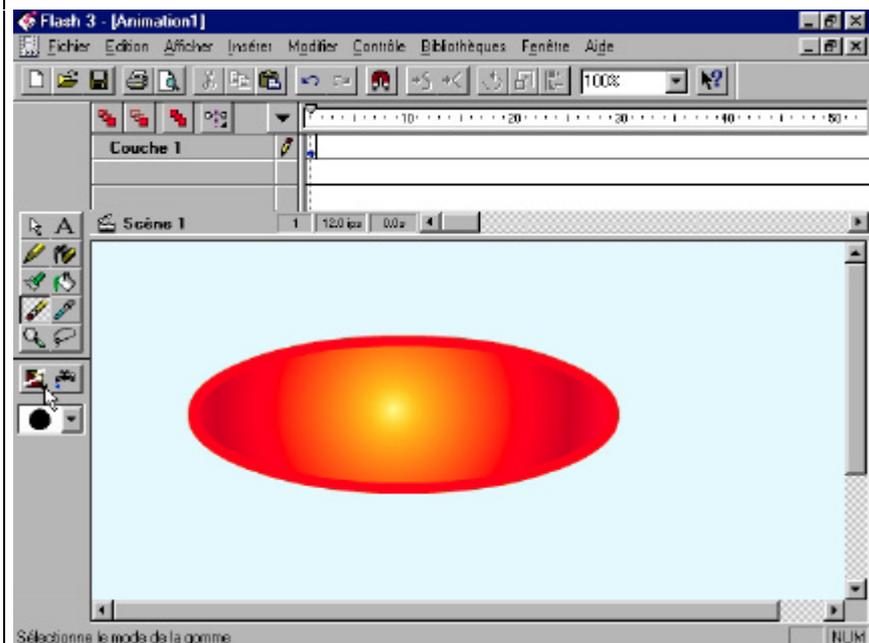
Utiliser la gomme

L'outil "Gomme" permet d'effacer lignes, formes et remplissage. Il ouvre, en outre, des perspectives très intéressantes par ses fonctions originales.

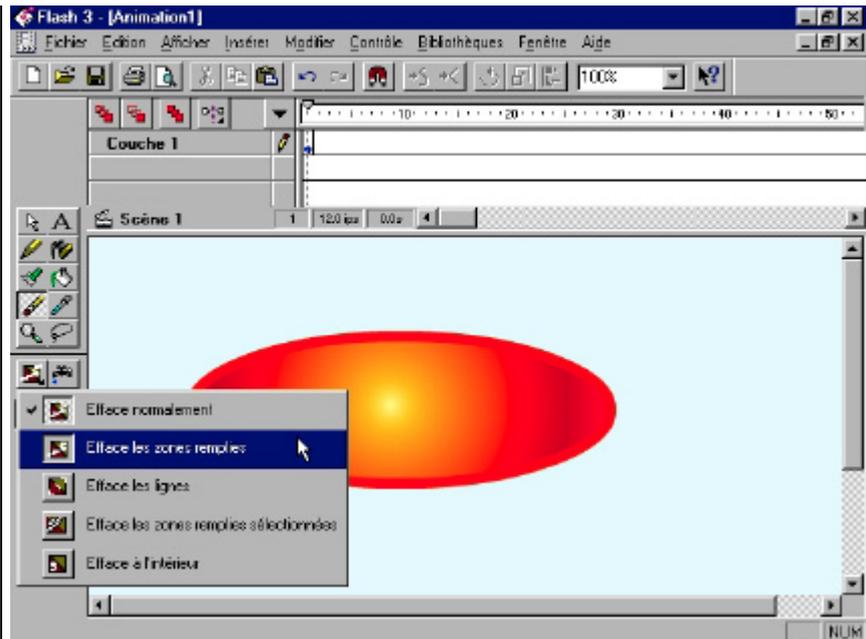
1. Cliquez sur l'icône de la "Gomme" pour la sélectionner.



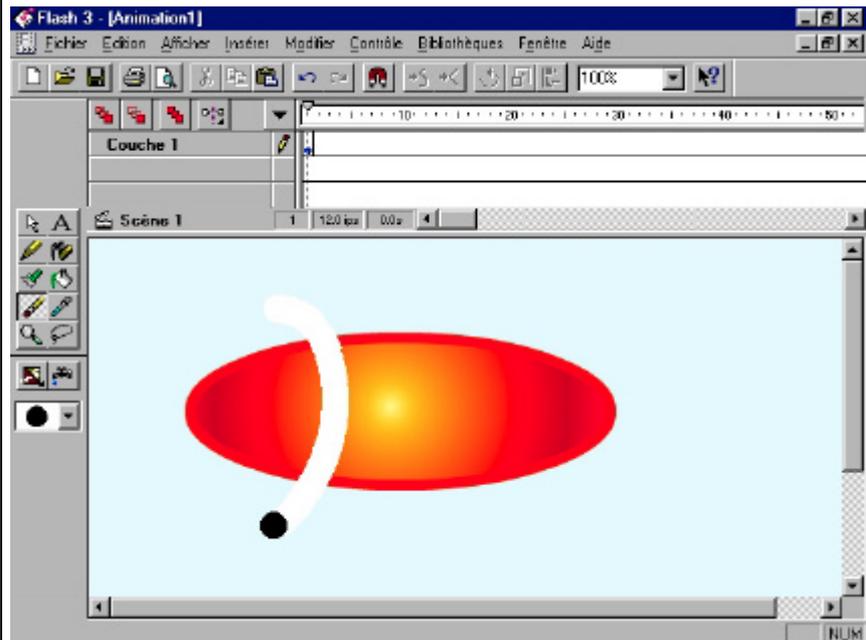
2. Déroulez la liste "Mode de la gomme"



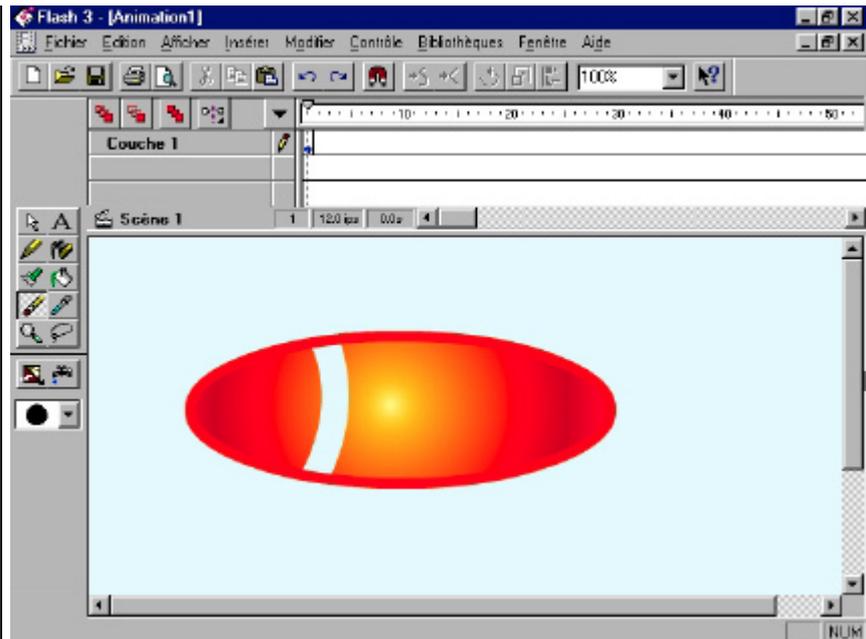
3. Et choisissez "Efface les zones remplies"



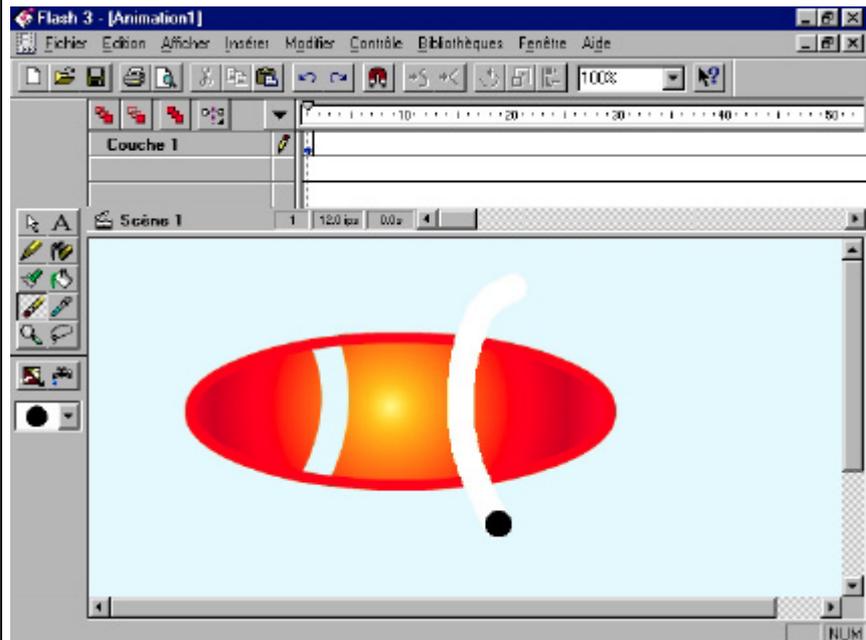
4. Cliquez et faites glisser la souris ainsi.



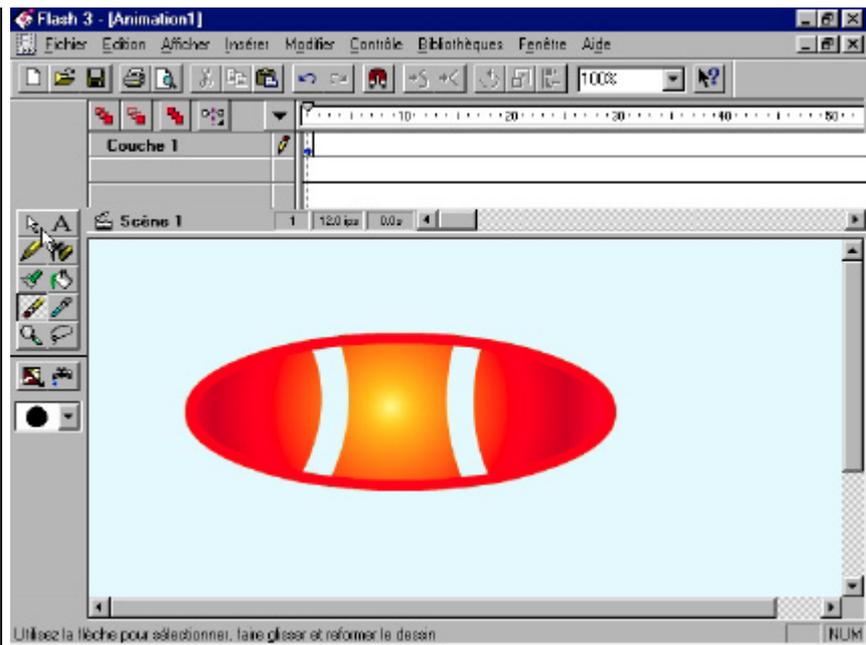
5. Vous remarquez que seul le remplissage est effacé.



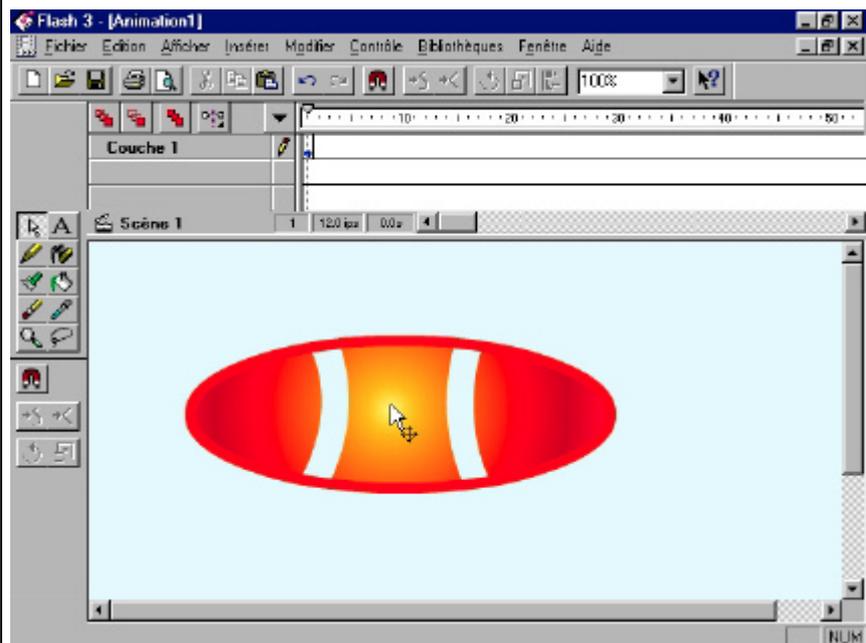
6. Cliquez et faites à nouveau glisser la souris de l'autre côté.



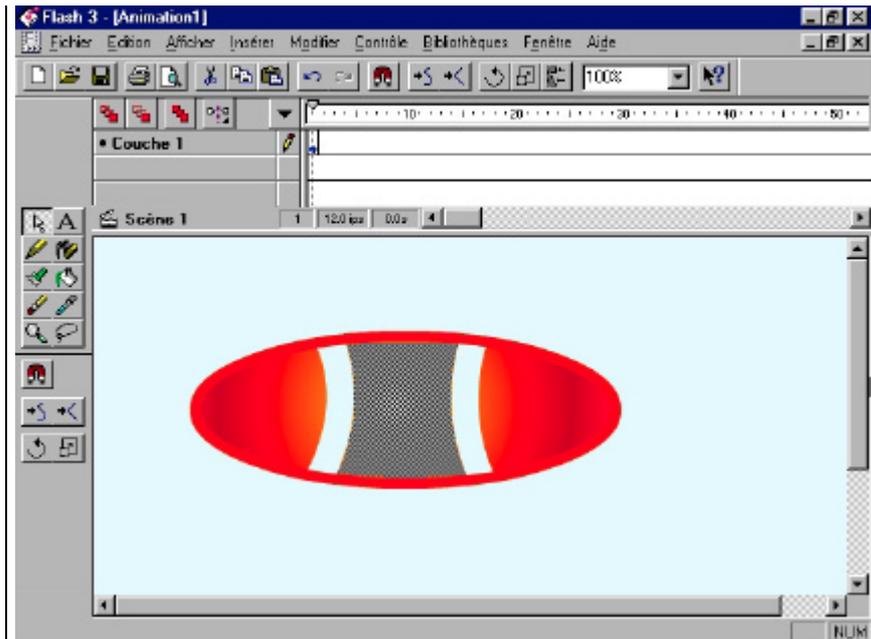
7. Sélectionnez la "Flèche"



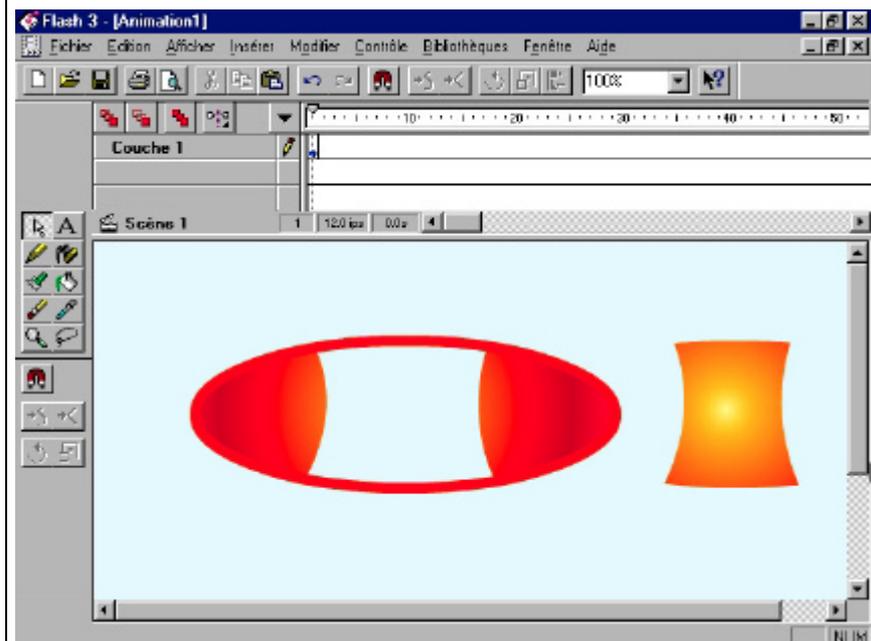
8. Et cliquez sur le centre du dégradé.



9. La partie centrale est seule sélectionnée.



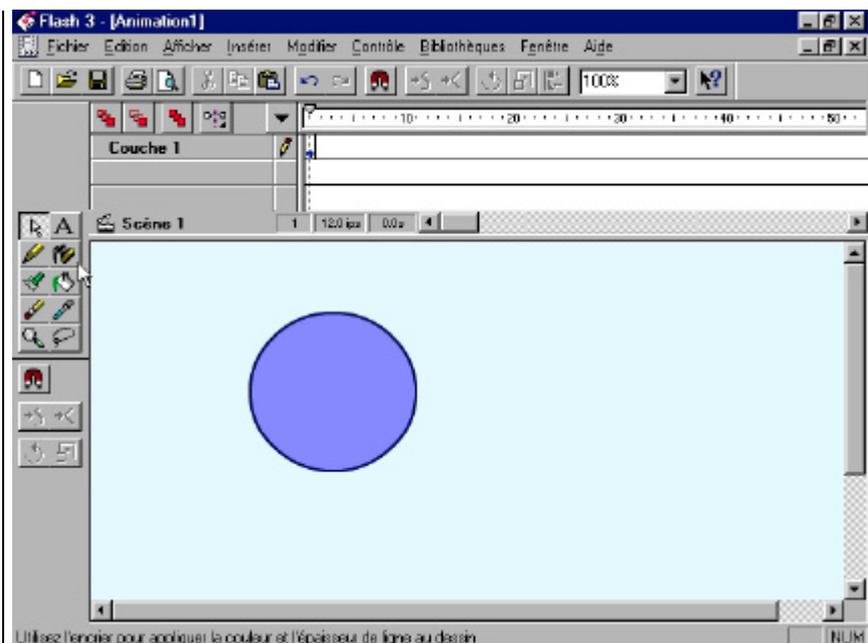
10. Elle est désormais indépendante.



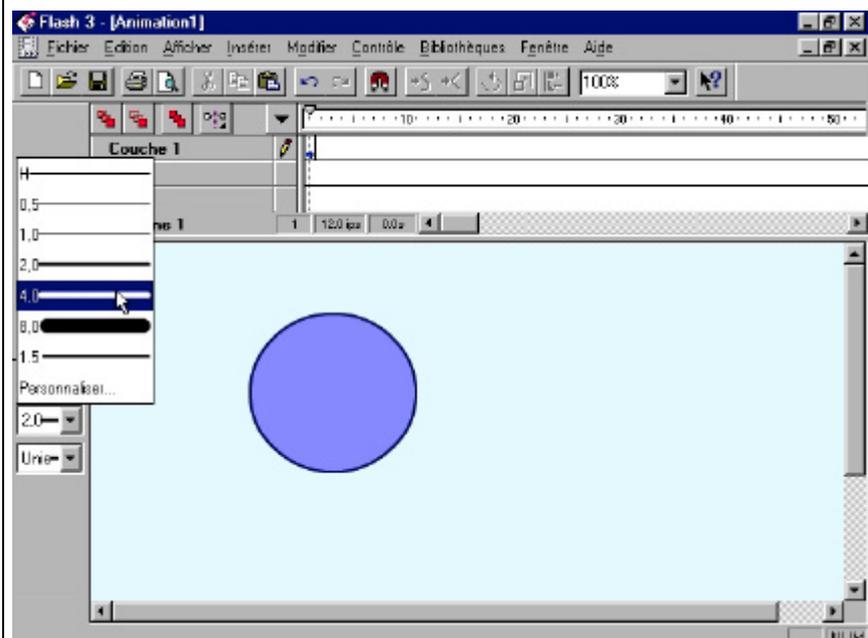
Utiliser l'encrier

L'encrier permet de modifier les lignes préalablement sélectionnées ou de créer des contours.

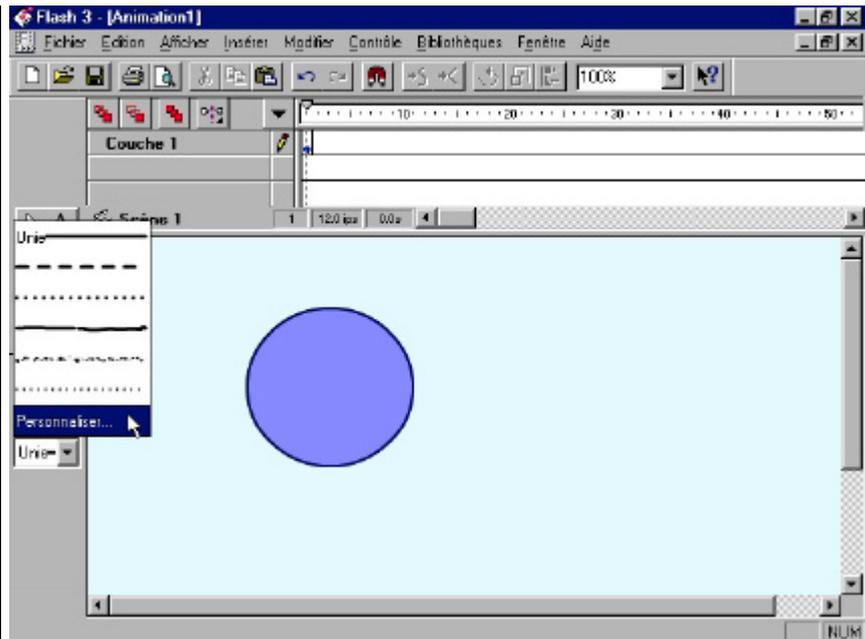
1. Une ellipse est dessinée sur la scène. Sélectionnez l'outil "Encrier" en cliquant sur son icône.



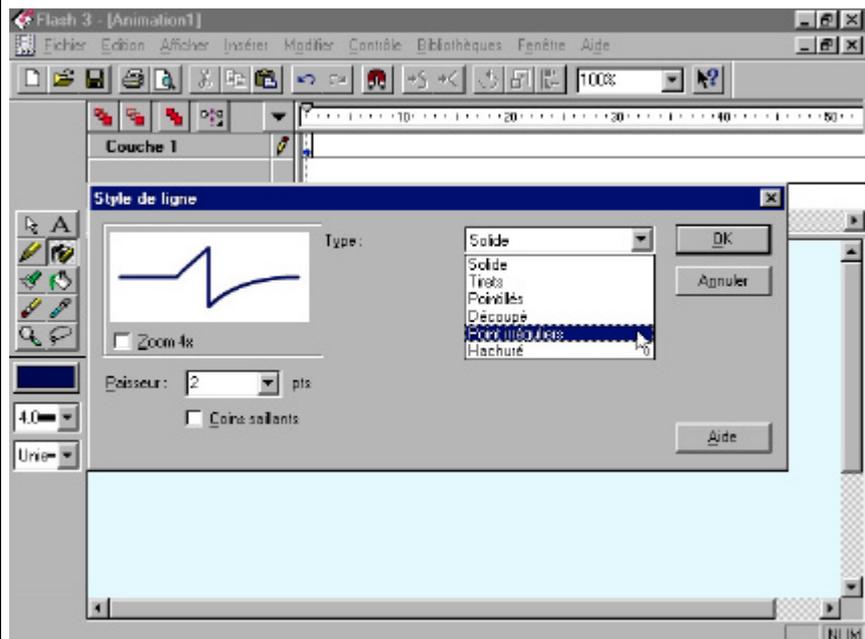
2. Déroulez la liste "Épaisseur de ligne" et choisissez 4 points.



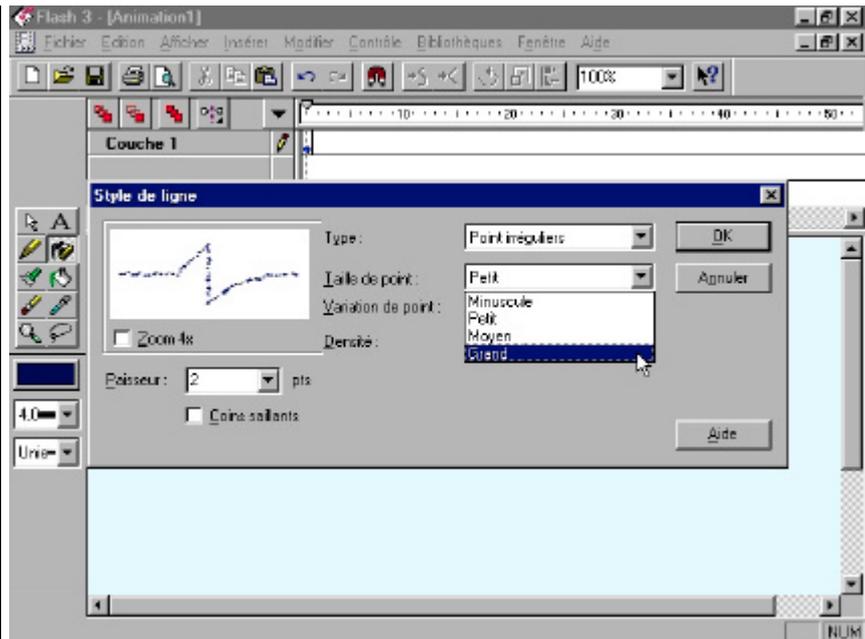
3. Cliquez sur la flèche de la liste "Style de ligne" et sélectionnez "Personnaliser...".



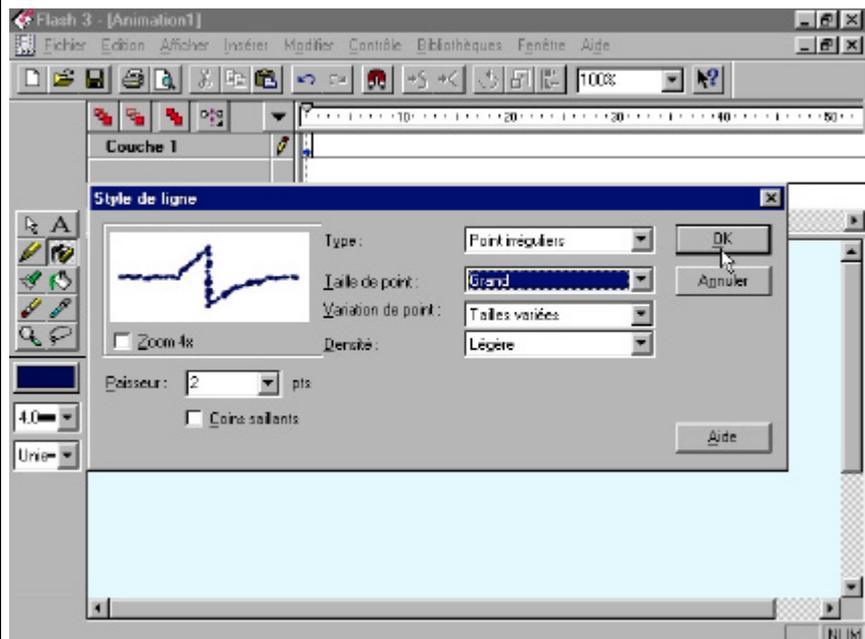
4. Une boîte de dialogue s'affiche. Déroulez maintenant la liste "Type" pour choisir "Point irréguliers".



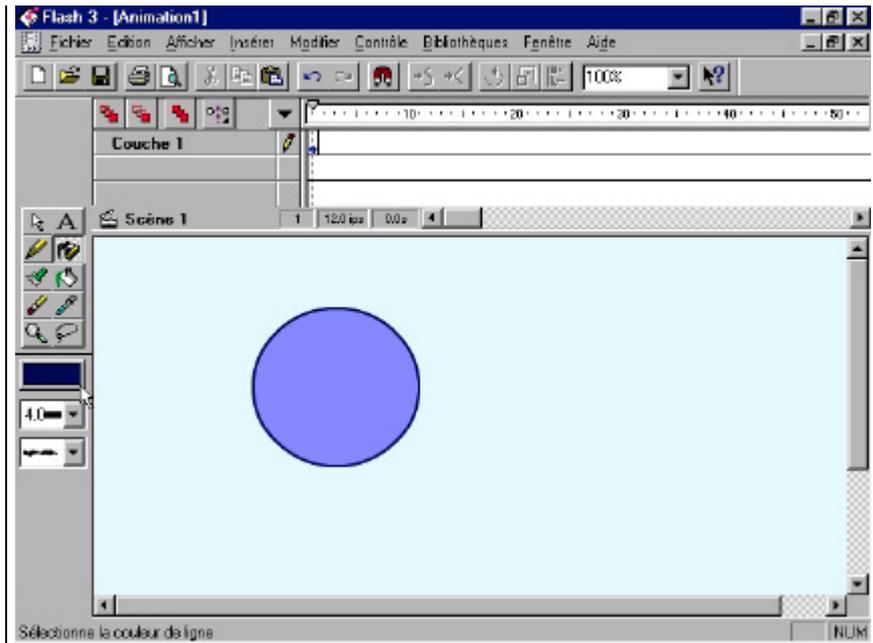
5. Déroulez la liste "Taille de point :" et sélectionnez "Grand".



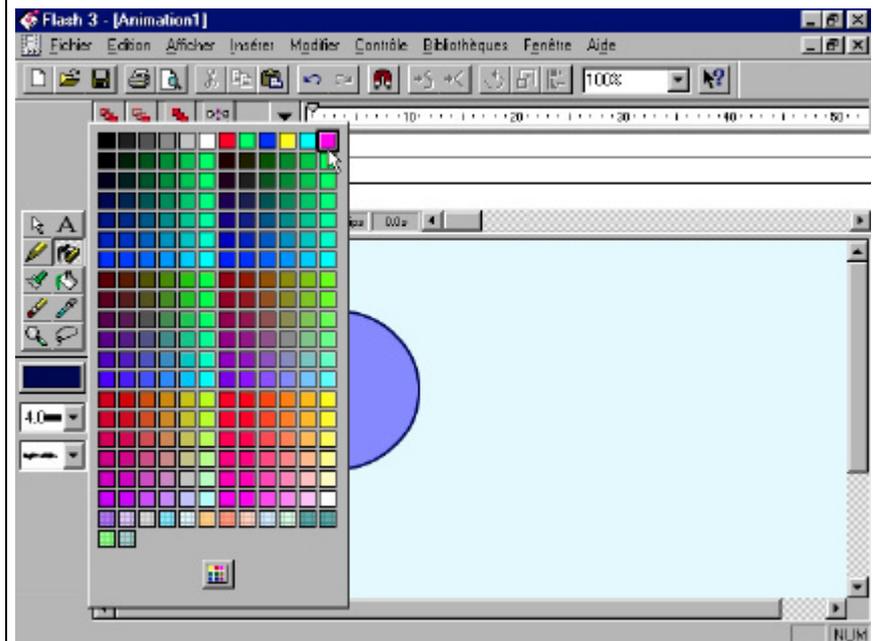
6. Confirmez en cliquant sur "OK".



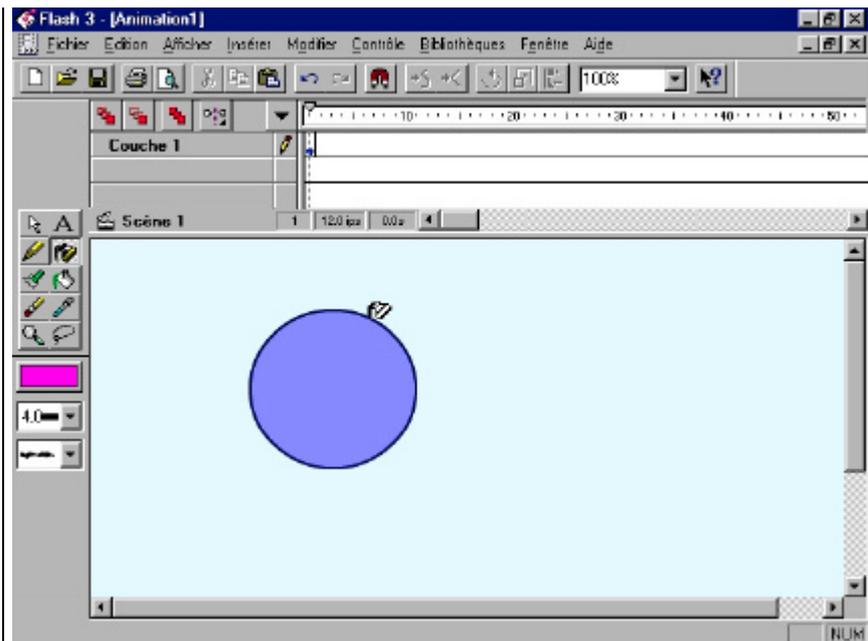
7. Cliquez, enfin, sur le bouton bleu du modificateur puis



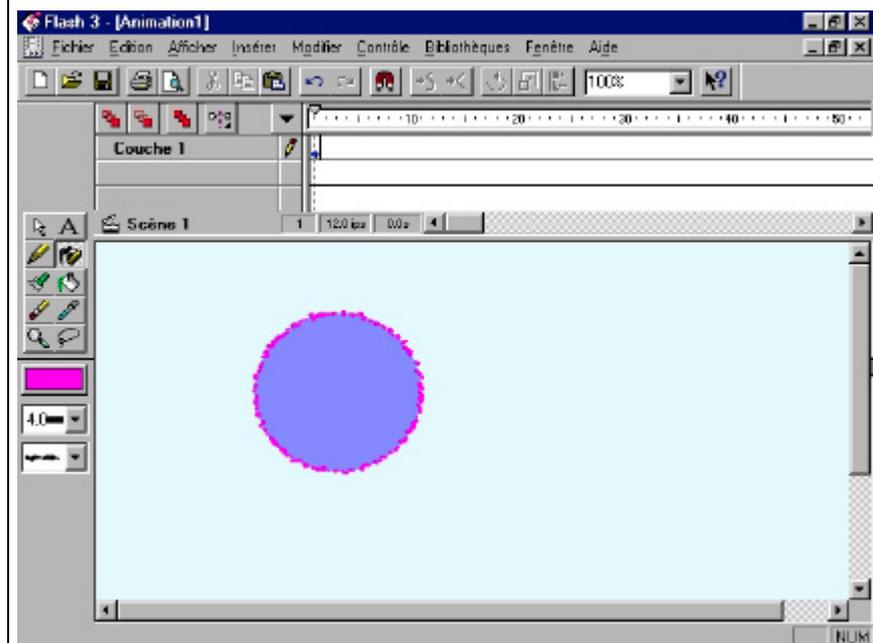
8. sur ce carré magenta.



9. Cliquez sur le contour du rond.



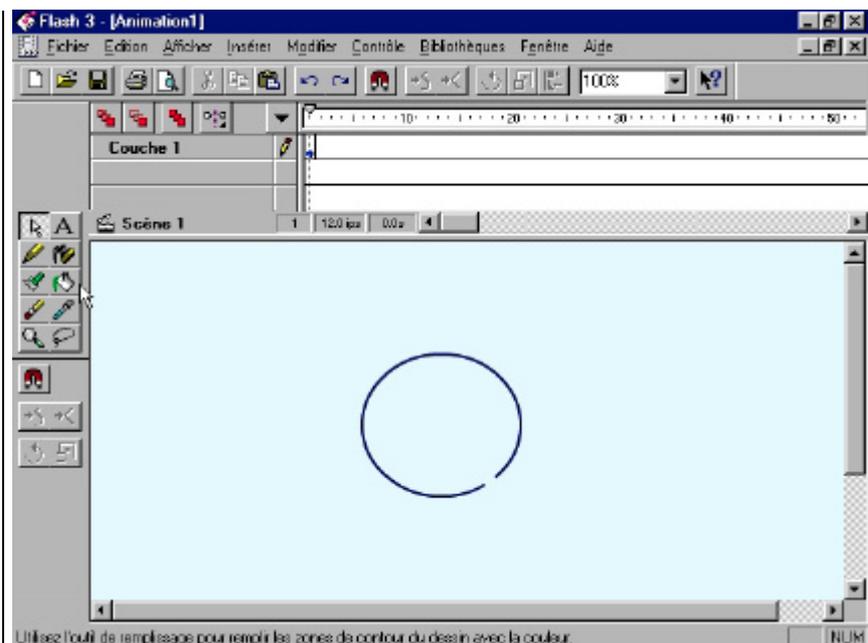
10. Et voilà le résultat !



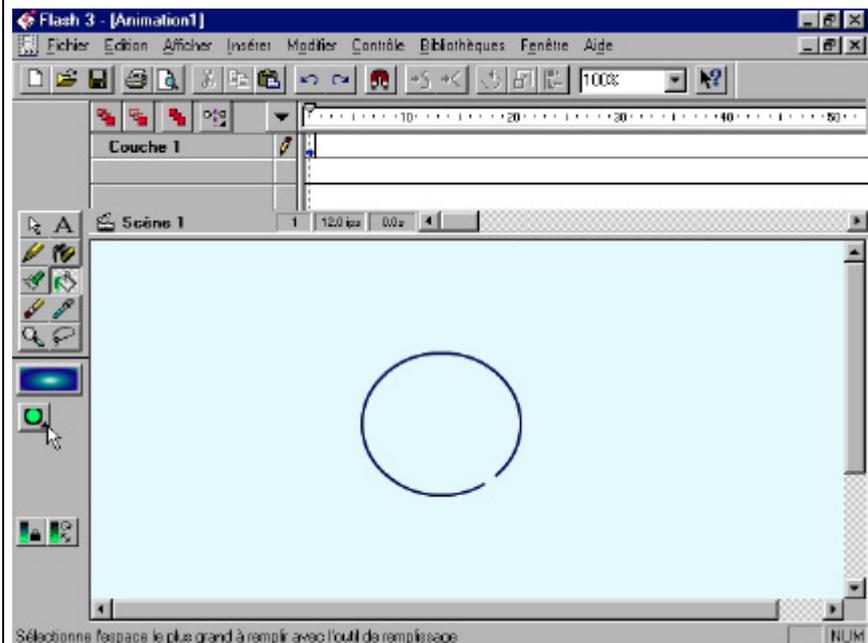
Utiliser l'outil de remplissage

L'outil de remplissage permet de remplir des parties totalement ou partiellement fermées d'une forme. Mais il possède aussi d'autres fonctions étonnantes.

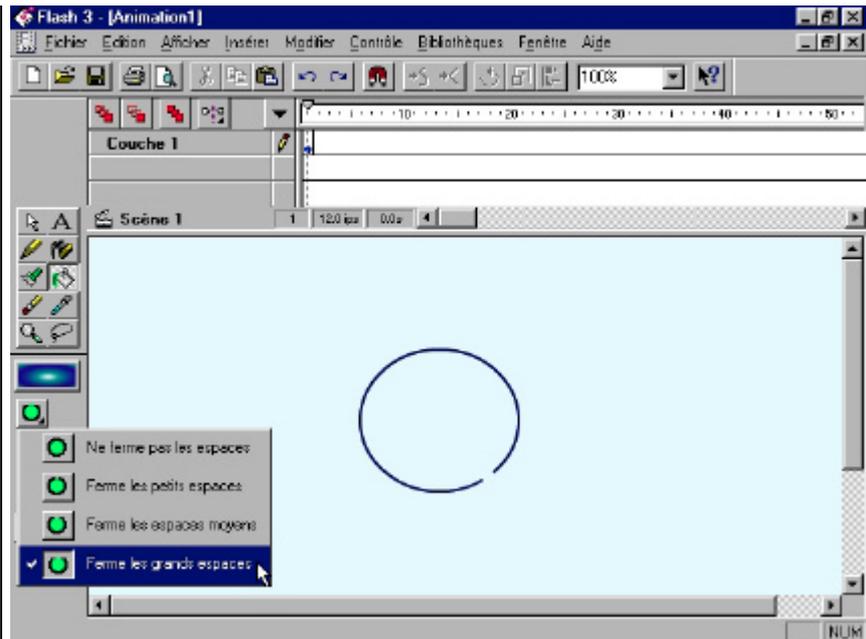
1. Une ellipse est dessinée sur la scène. Elle n'est pas complètement close. Cliquez sur l'outil de remplissage.



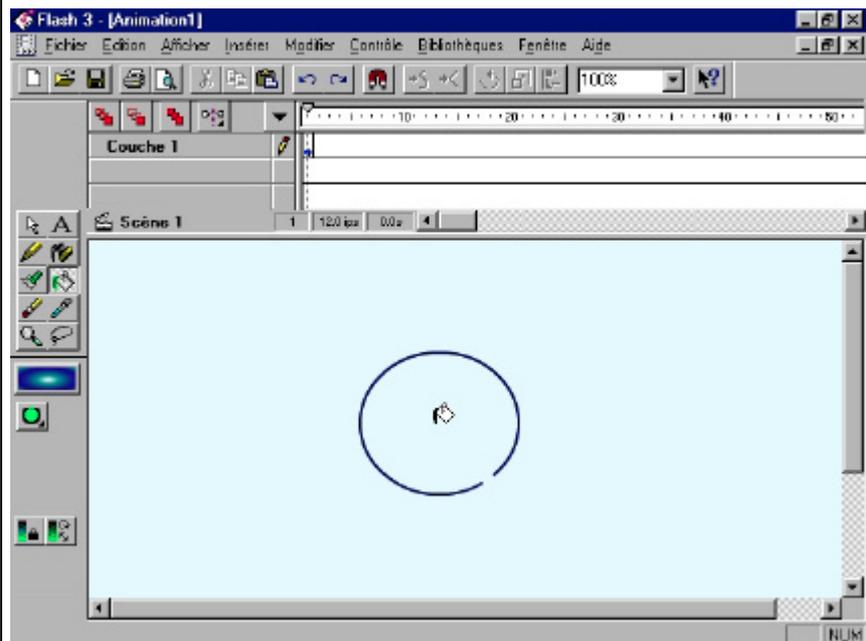
2. Déroulez la liste "Taille de l'espace".



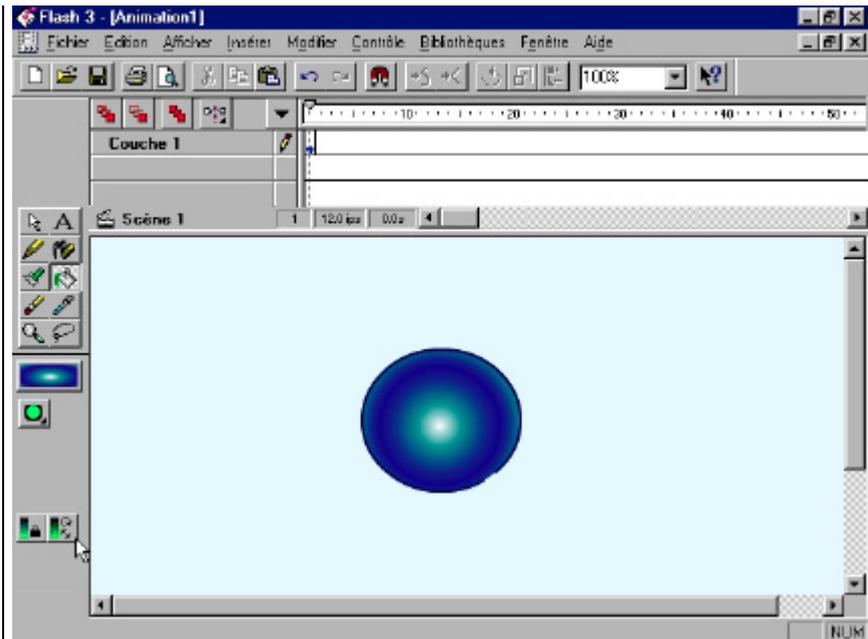
3. Et choisissez cette option.



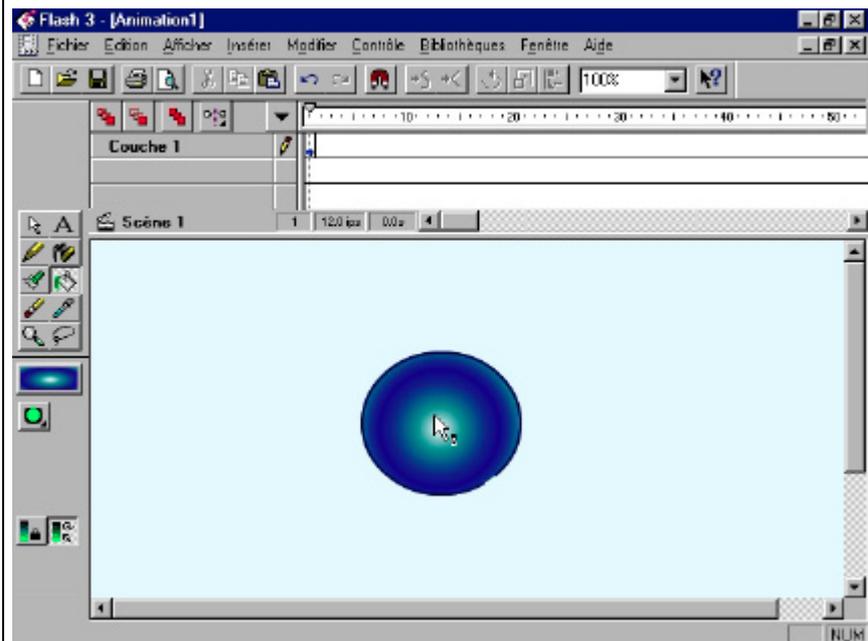
4. Cliquez ensuite à l'intérieur de la forme.



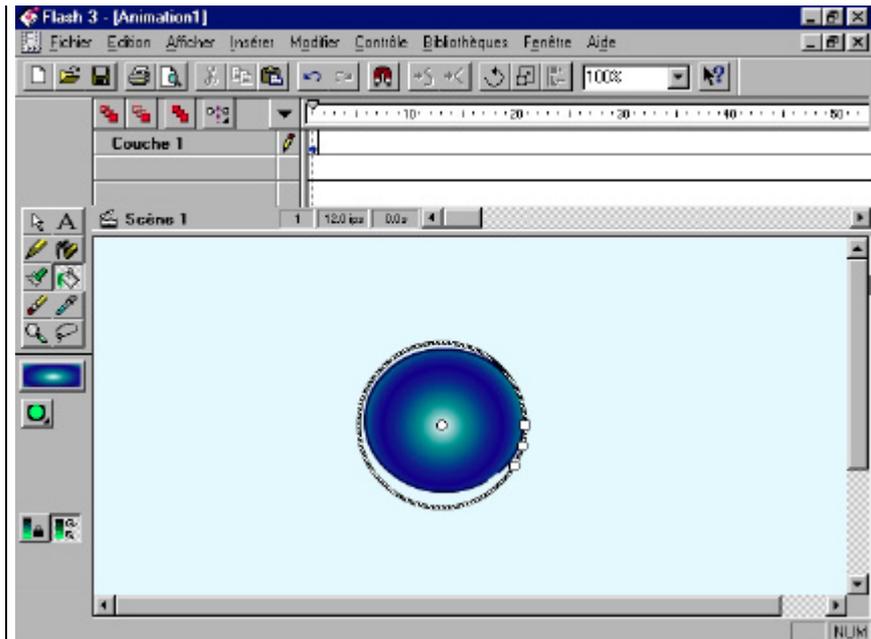
5. Le dégradé sélectionné est appliqué. Cliquez à présent sur le bouton "Transformer le remplissage",



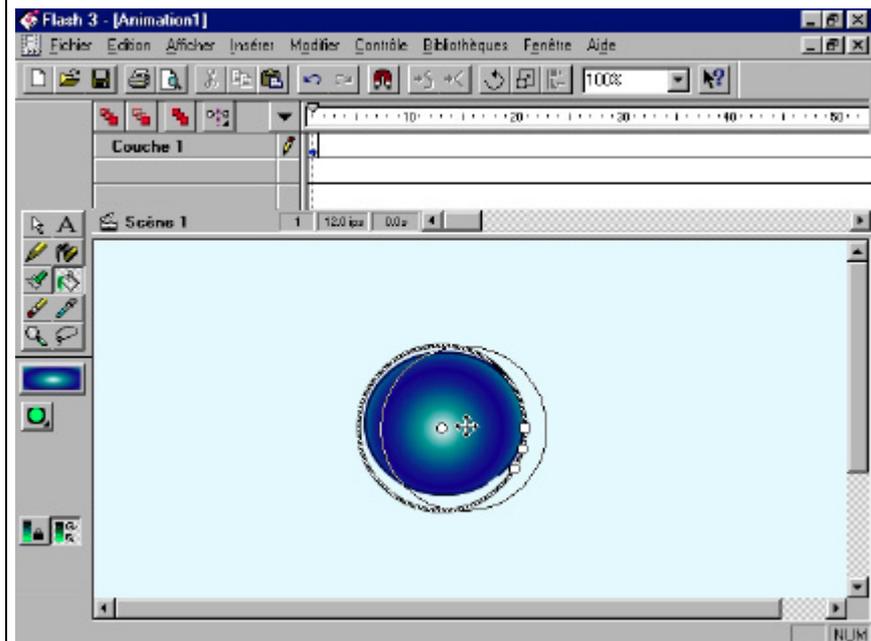
6. Puis à nouveau à l'intérieur du cercle.



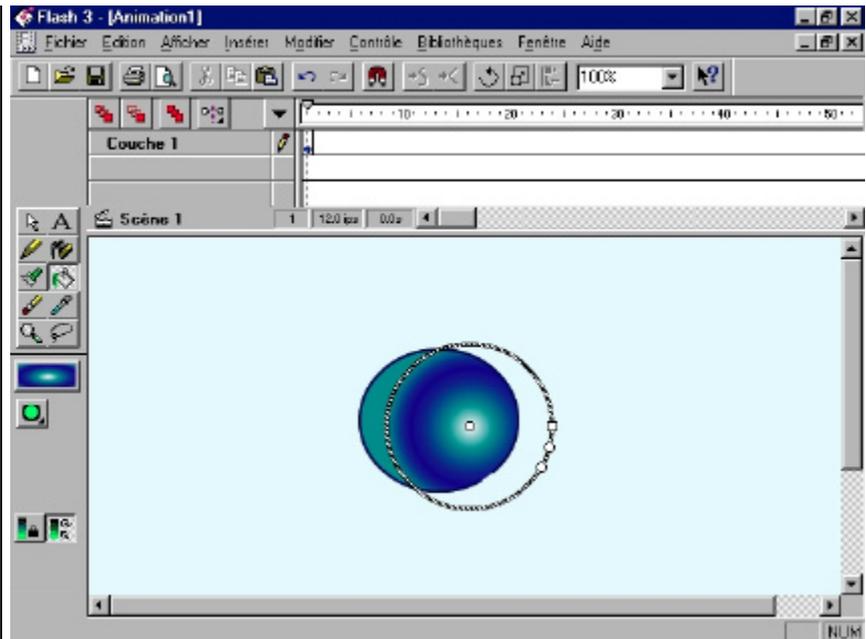
7. L'ellipse est alors entourée d'un cercle de sélection.



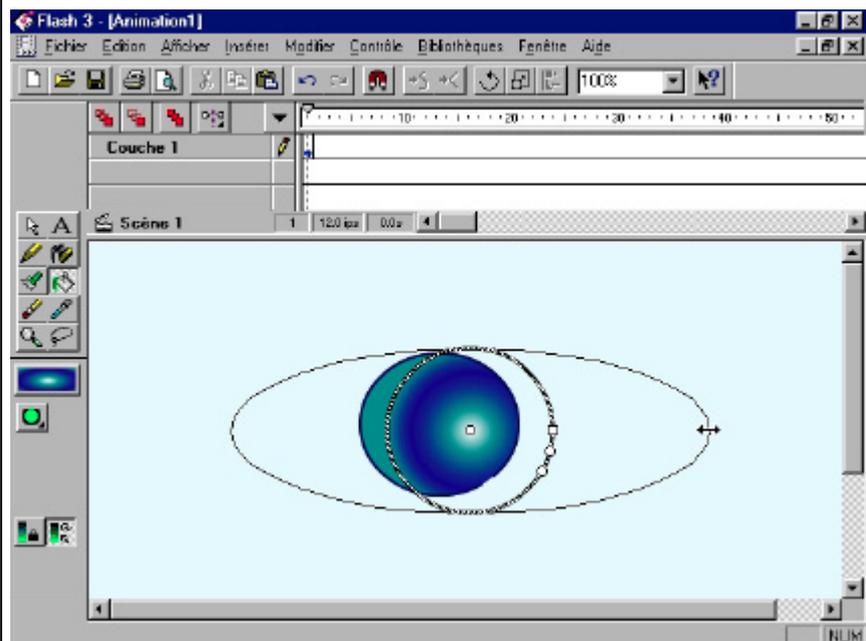
8. Cliquez sur la poignée du milieu et faites glisser la souris vers la droite,



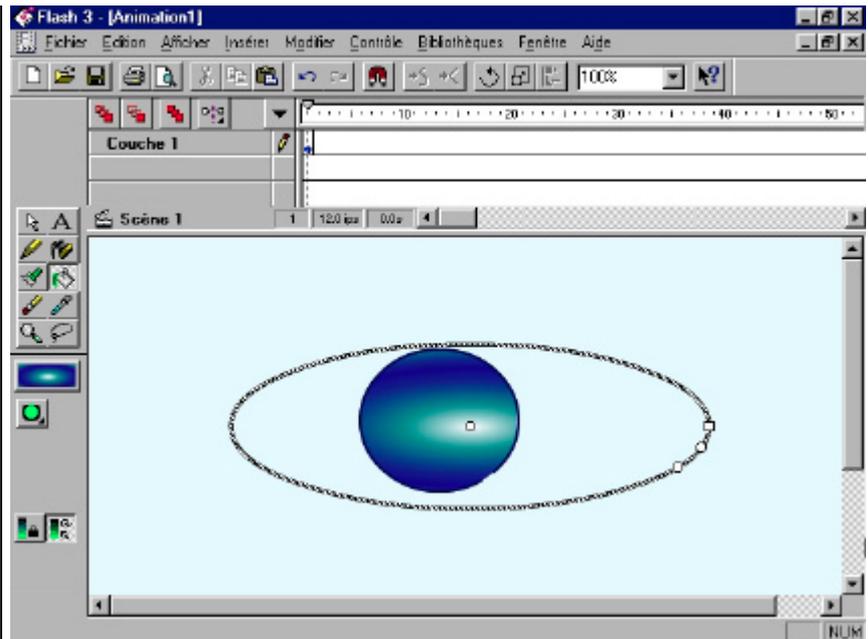
9. Le centre du dégradé se déplace.



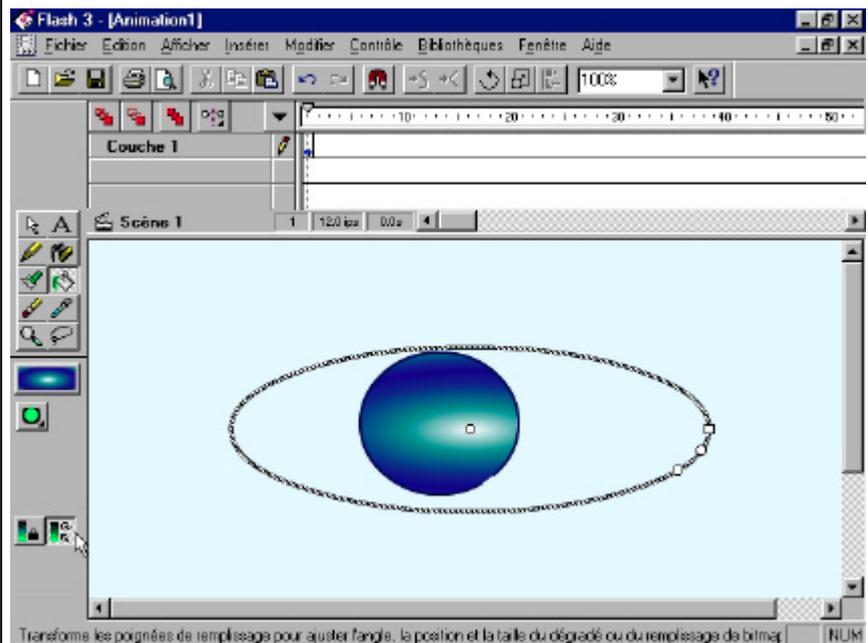
10. Si vous cliquez maintenant sur la poignée carrée et si vous faites glisser la souris dans la même direction,



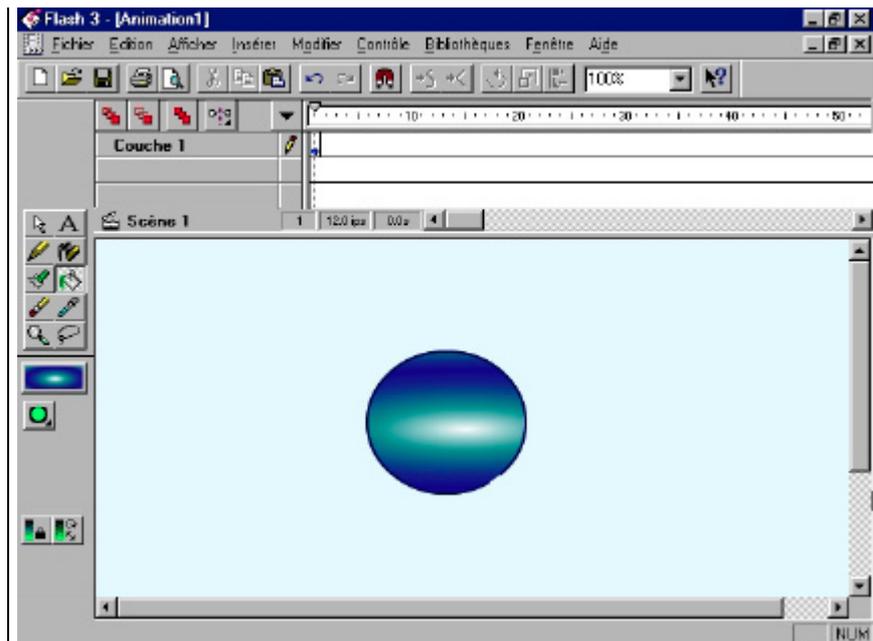
11. Le dégradé est modifié longitudinalement.



12. Pour quitter ce mode, cliquez à nouveau sur le bouton "Transformer le remplissage".



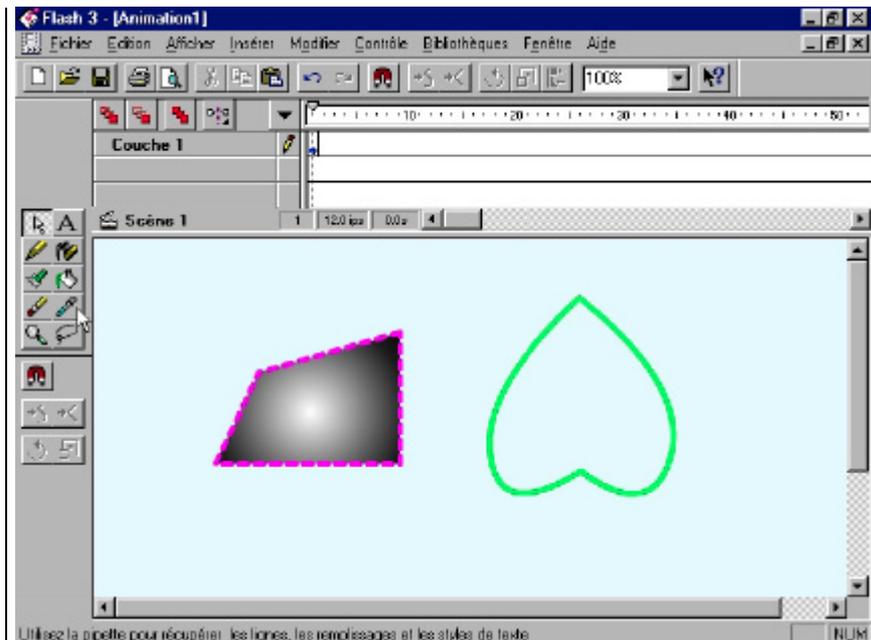
13. Vous retrouvez l'ellipse complètement modifiée.



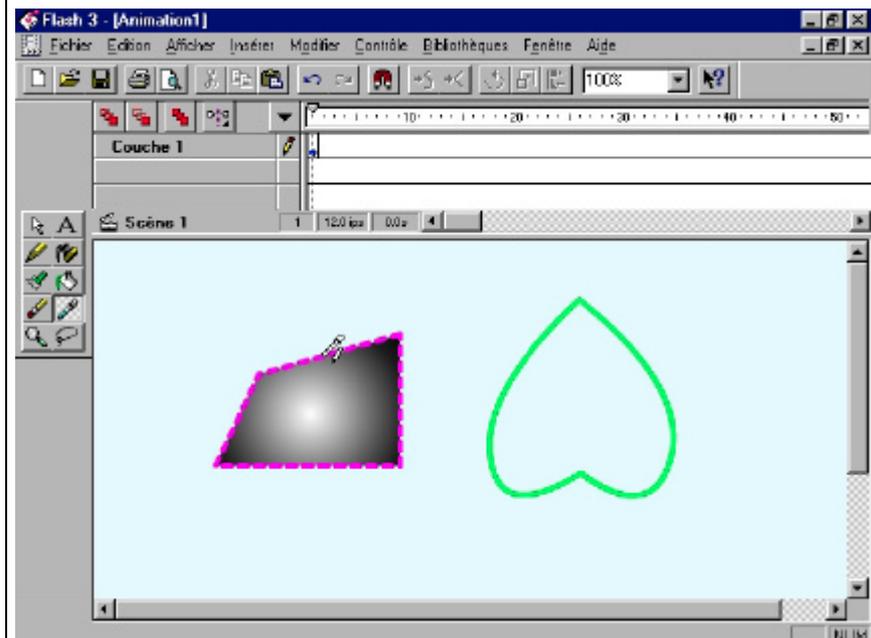
Utiliser la pipette

La pipette permet de copier les propriétés de couleur et de trait des lignes et des remplissages.

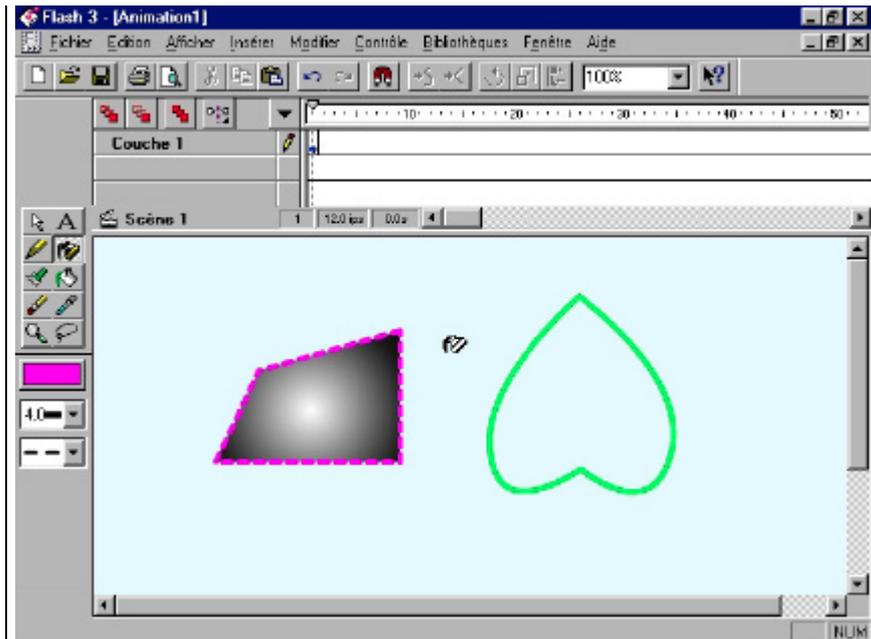
1. Deux formes sont dessinées sur la scène. Sélectionnez la "Pipette"



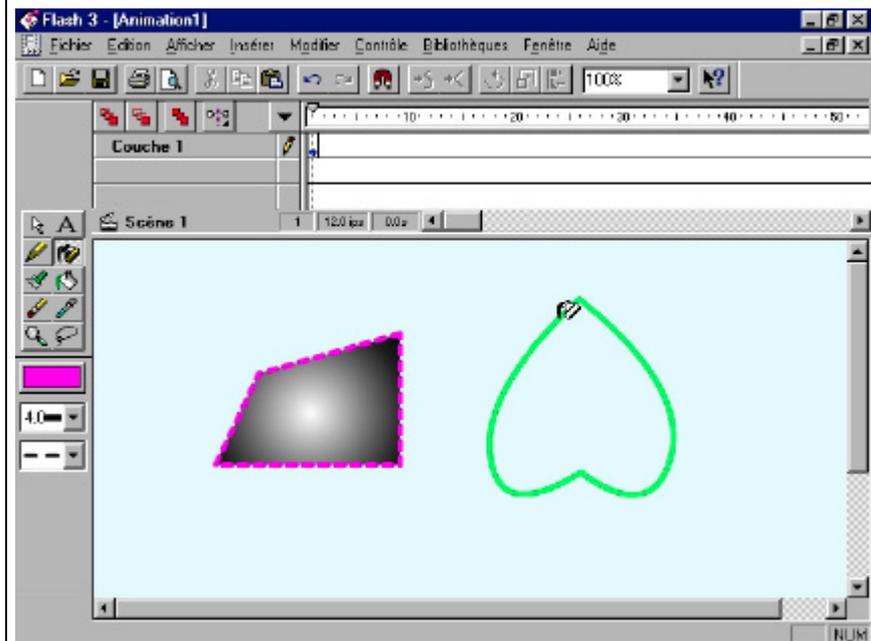
2. Et cliquez sur les pointillés roses de la forme gauche.



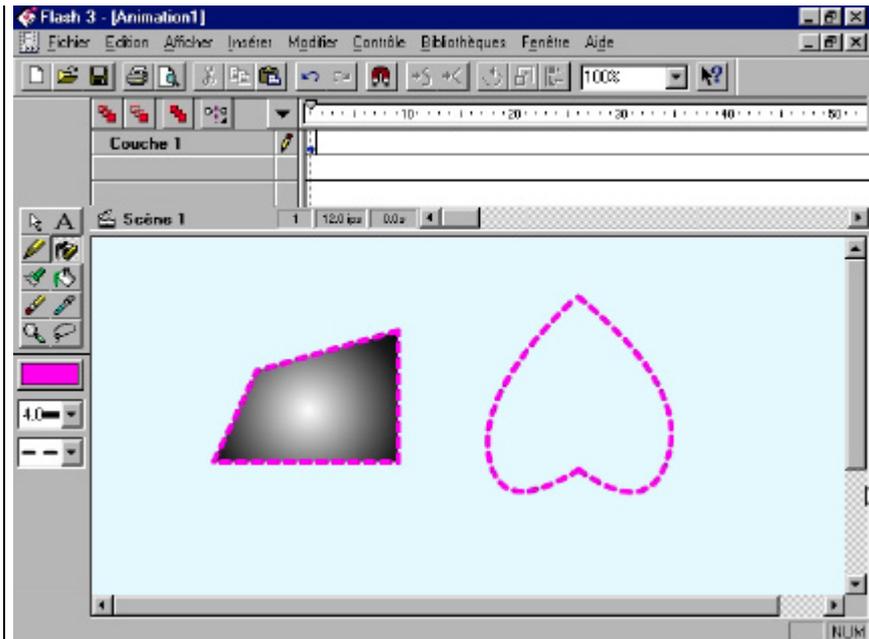
- Flash substitue immédiatement l'outil "Encrier" à la "Pipette".



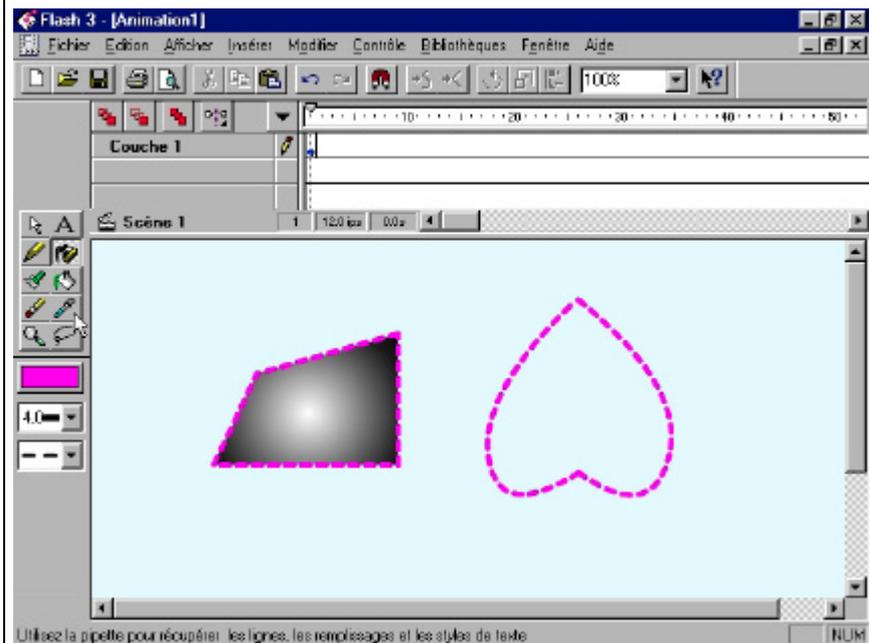
- Cliquez à présent sur la bordure verte de la forme droite.



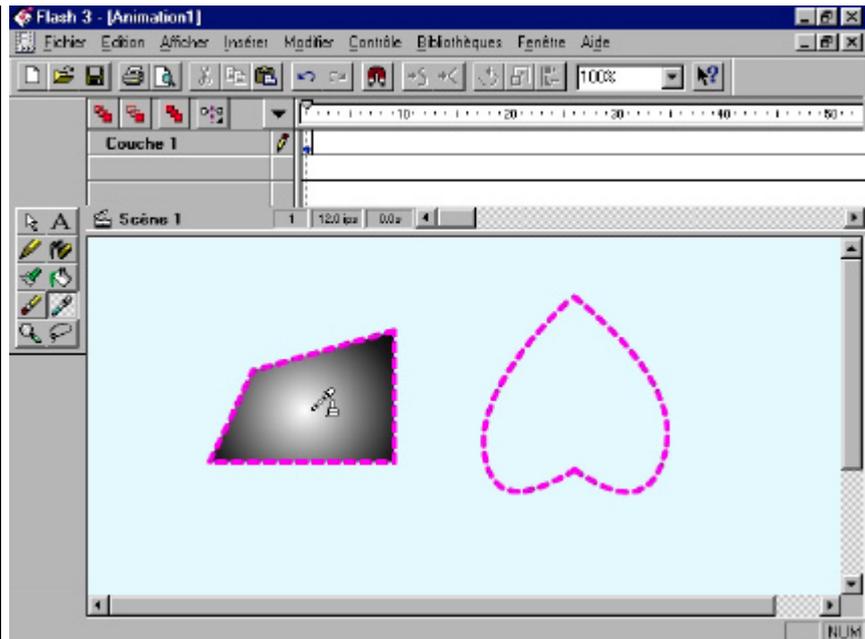
5. Elle prend l'aspect de l'autre bordure.



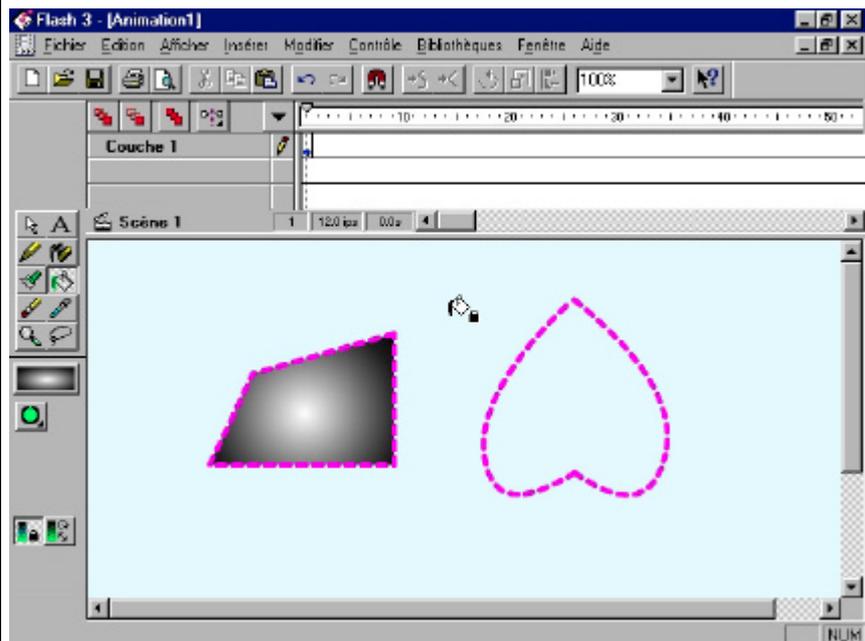
6. Sélectionnez à nouveau la "Pipette"



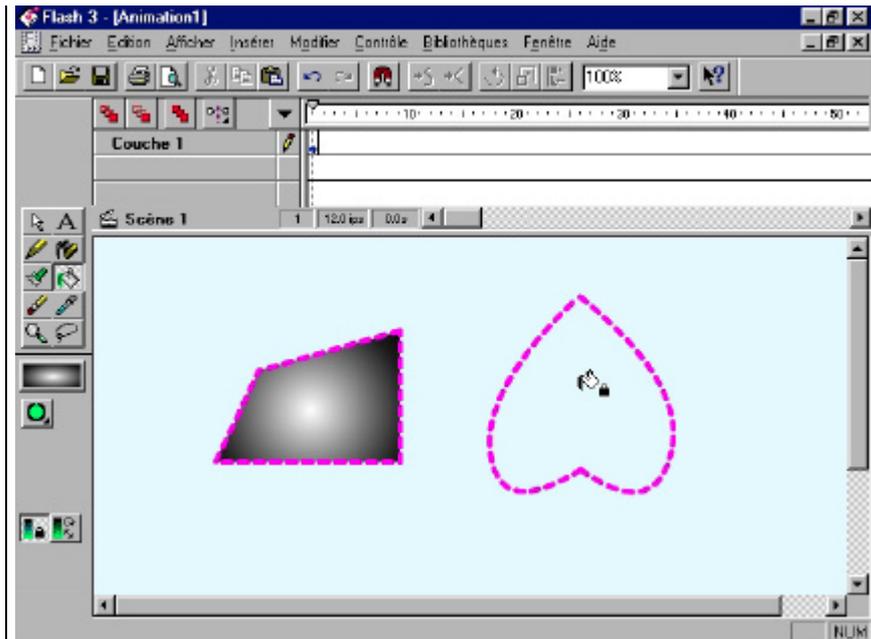
7. Et cliquez cette fois sur le dégradé.



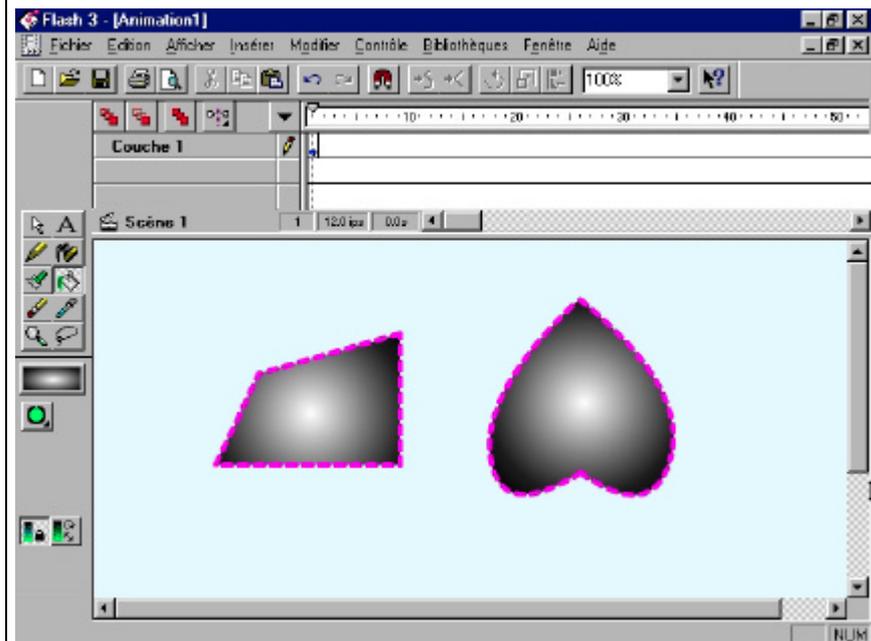
8. Flash sélectionne automatiquement l'outil de remplissage.



9. Cliquez à l'intérieur du cœur inversé.



10. Les remplissages des deux formes sont maintenant identiques.



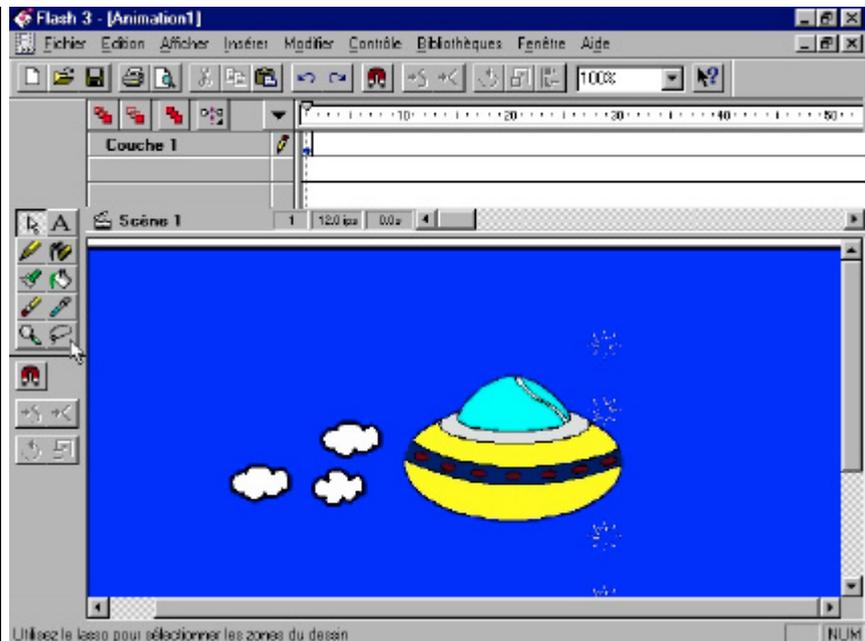
11. Utiliser le lasso
12. Ajouter une couleur à la palette
13. Ajouter un dégradé linéaire à la palette
14. Ajouter un dégradé radial à la palette
15. Les groupes
16. Aligner des objets
17. Créer un texte simple
18. Transformer un texte en lignes + déformation
19. Gérer les couches
20. Gérer les scènes



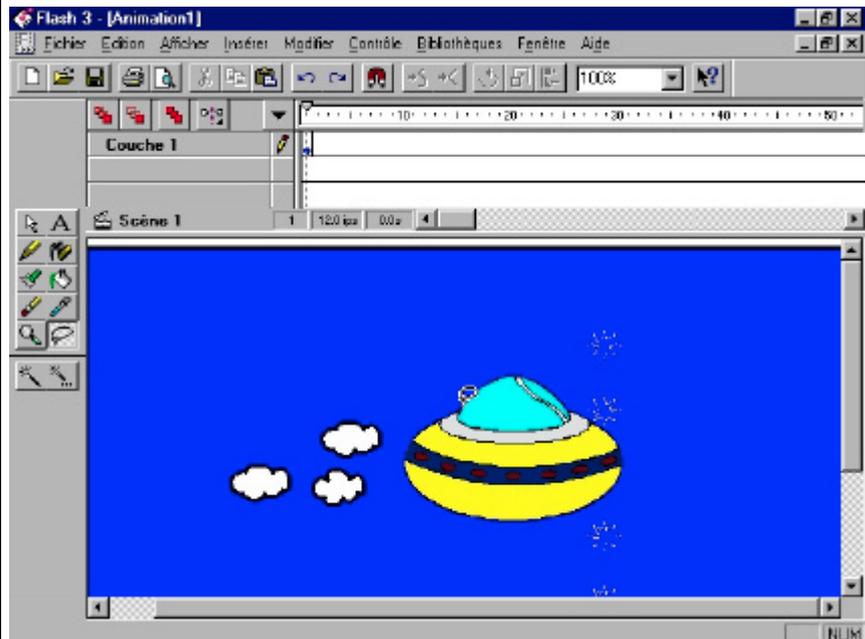
Utiliser le lasso

L'outil "Lasso" permet de sélectionner librement une partie d'une image.

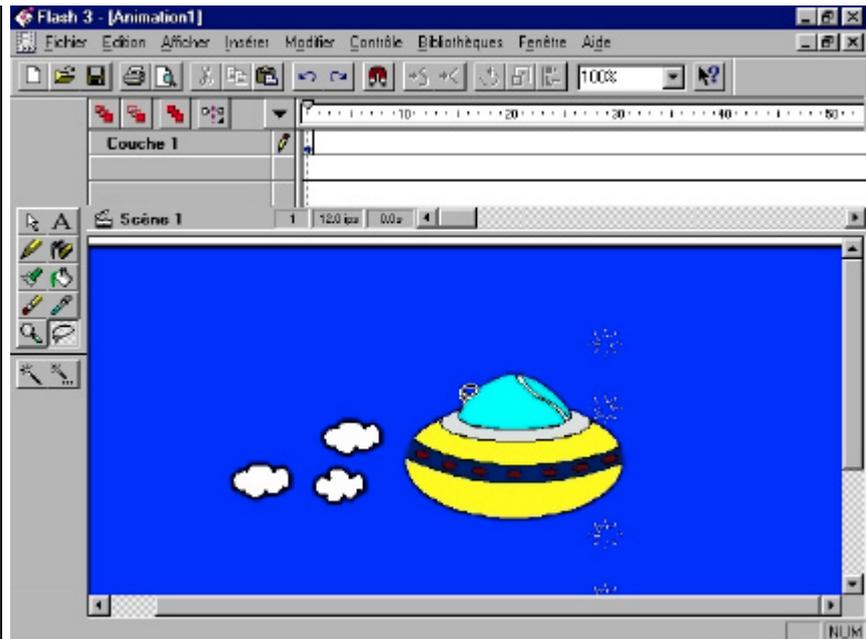
1. Vous voulez sélectionner la soucoupe volante. Cliquez sur l'icône du "Lasso",



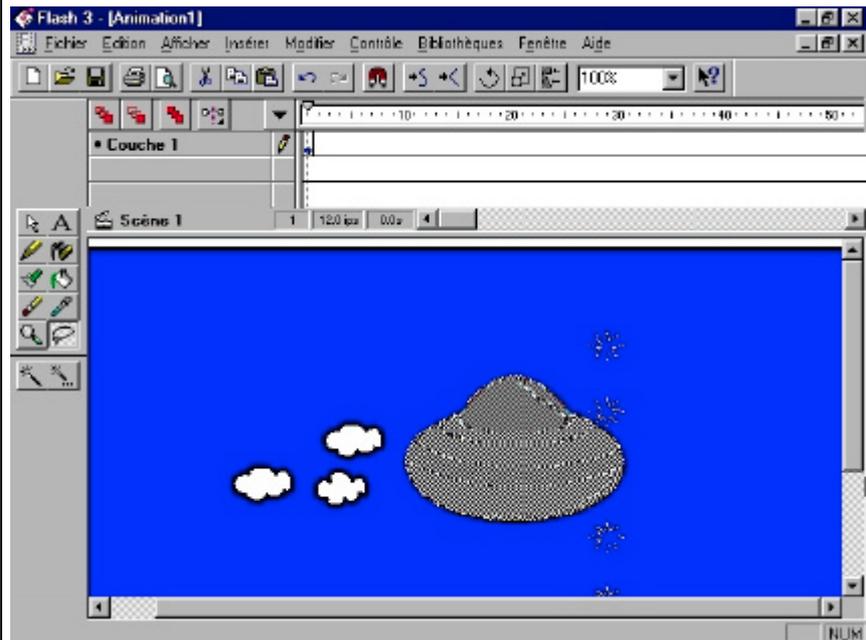
2. Puis sur le bord de la capsule et faites glisser la souris



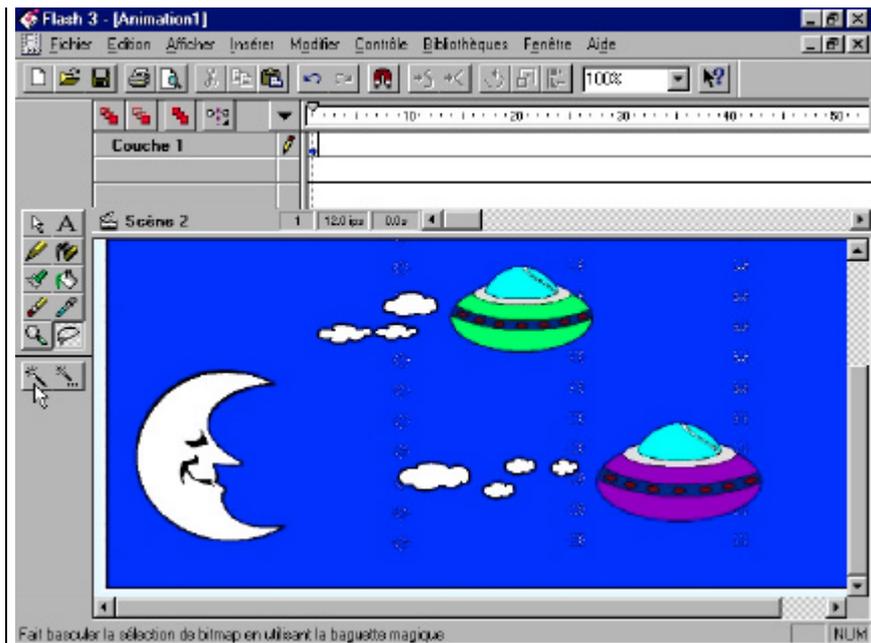
3. soigneusement le long de celle-ci jusqu'à ce que vous en ayez fait le tour .



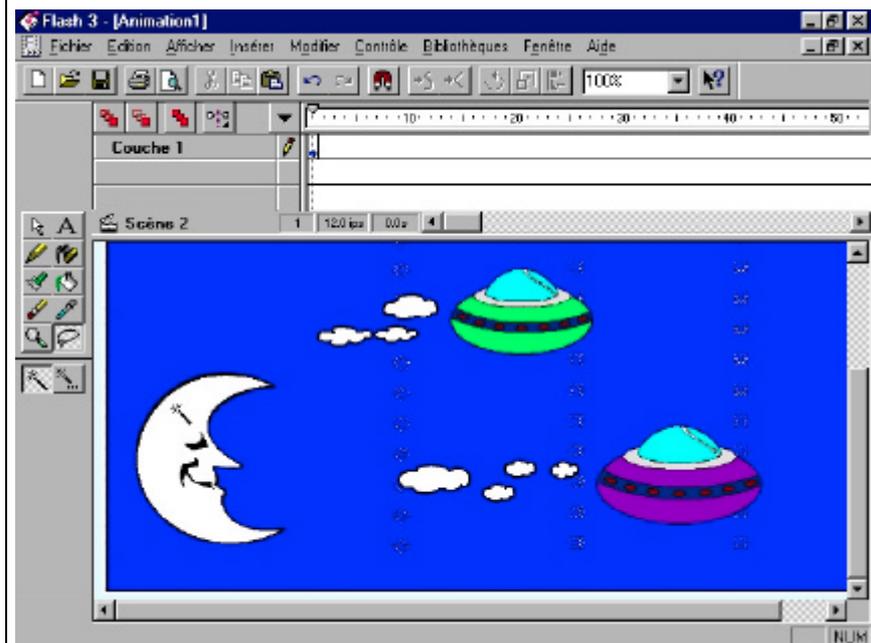
4. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, la soucoupe est grisée. Vous pouvez alors l'utiliser comme bon vous semble.



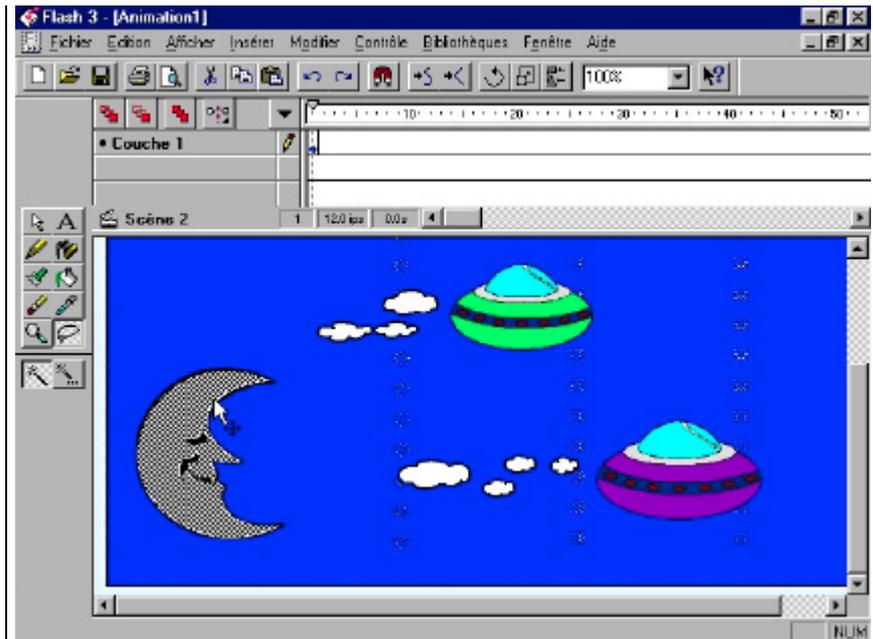
5. Vous souhaitez maintenant sélectionner la lune. Cliquez sur la "Baguette magique"



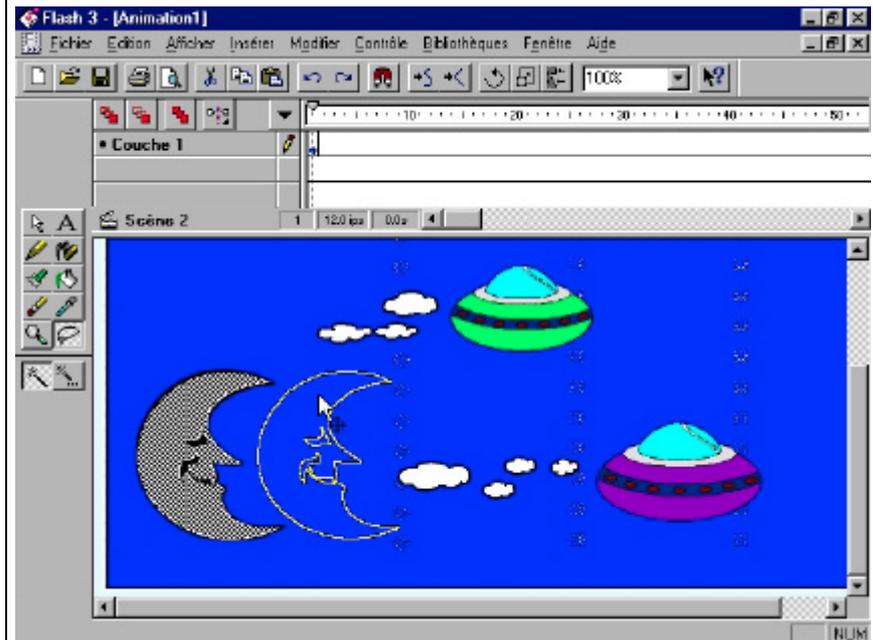
6. Puis sur la lune.



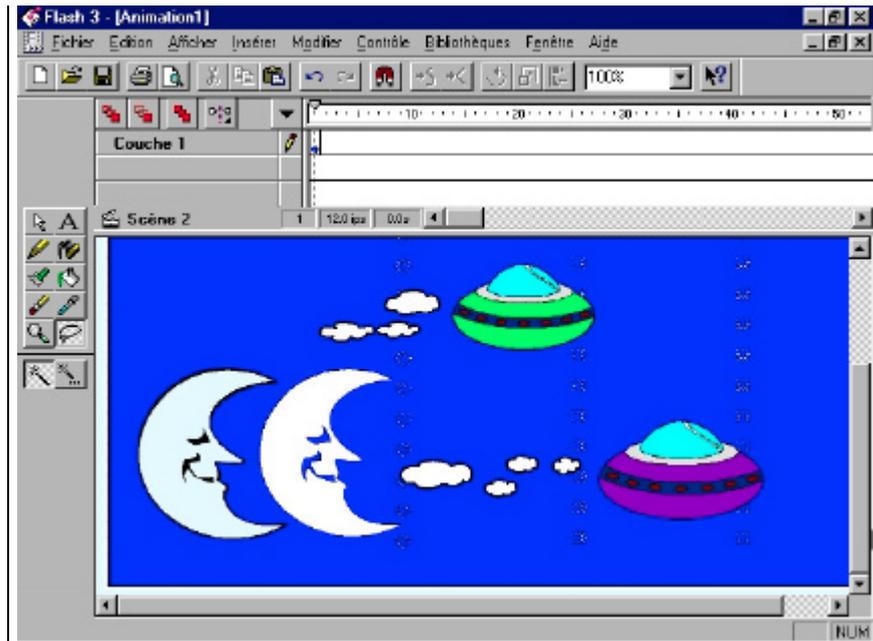
7. Celle-ci est alors sélectionnée d'un seul clic. Et le pointeur se transforme en flèche.



8. Cliquez sur la sélection et faites glisser la souris vers le droite.



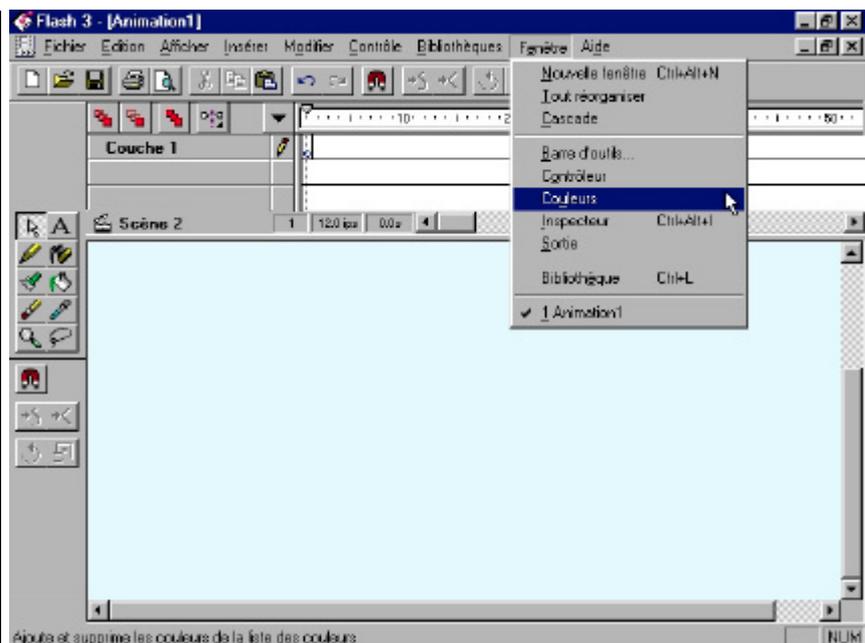
- Appuyez ensuite sur la touche "Echap". Vous voyez que la "Baguette magique" n'a sélectionné que la partie blanche de la lune.



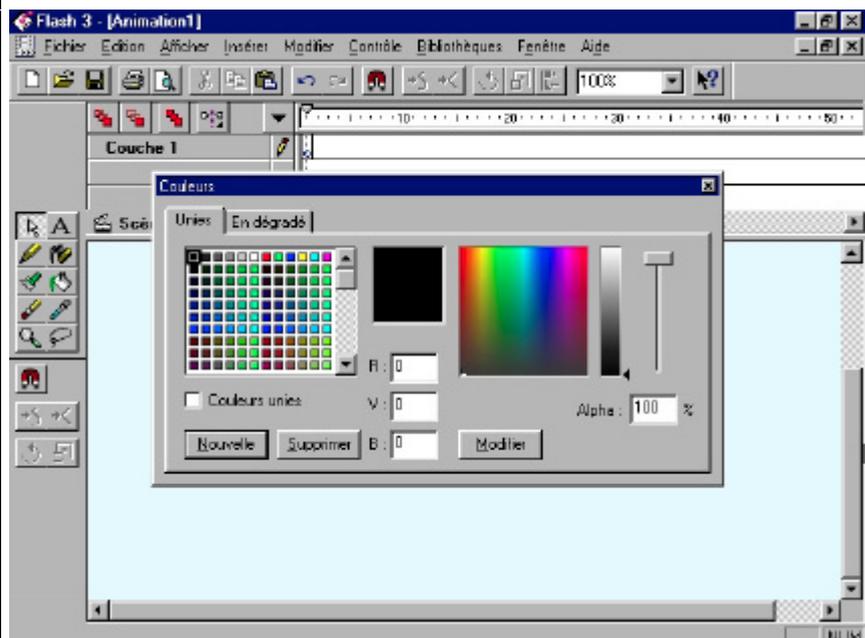
Ajouter une couleur à la palette

De nombreux outils disposent d'une option de couleur. Vous pouvez très facilement créer vos propres nuances.

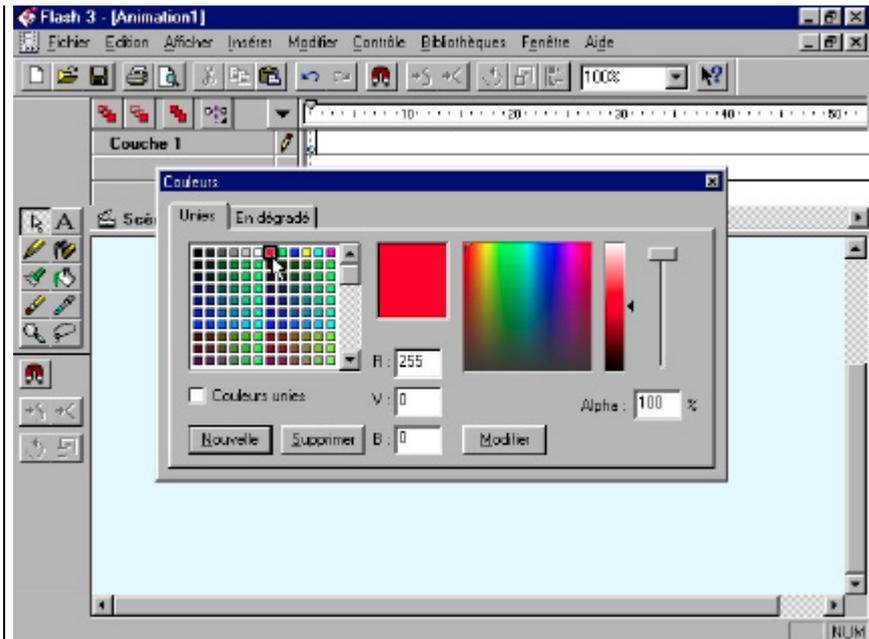
1. Pour ouvrir directement la boîte de dialogue "Couleurs", choisissez cette commande du menu "Fenêtre".



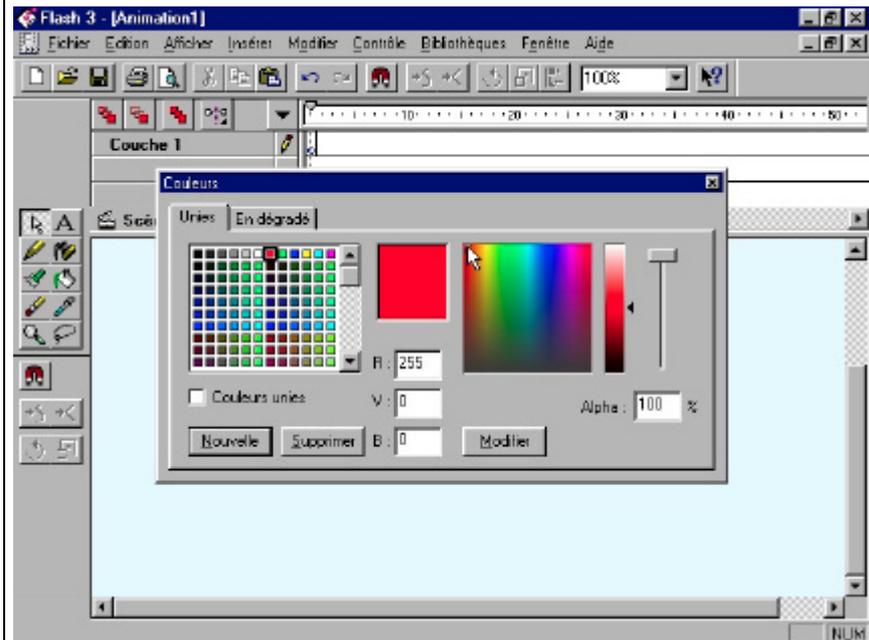
2. La boîte de dialogue s'affiche. Le noir est sélectionné.



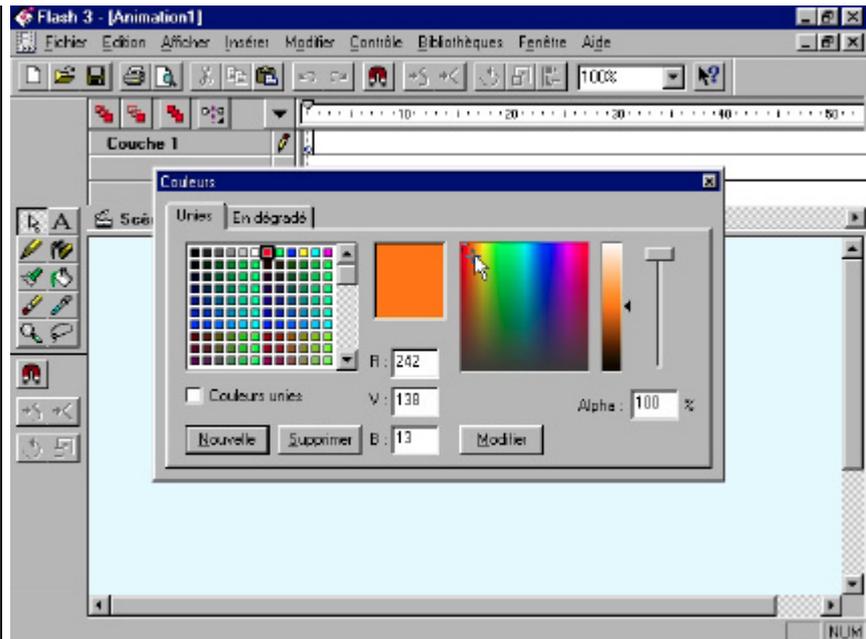
3. Le plus simple, pour concevoir une nouvelle teinte, est de partir d'une couleur existante. Cliquez sur le carré rouge de la première ligne.



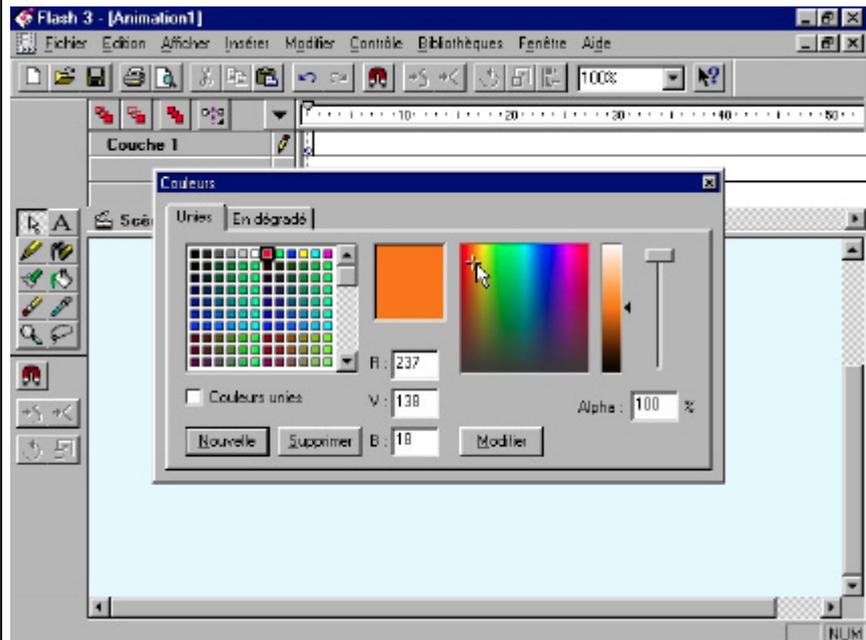
4. Cliquez sur la mire dans l'espace de la couleur



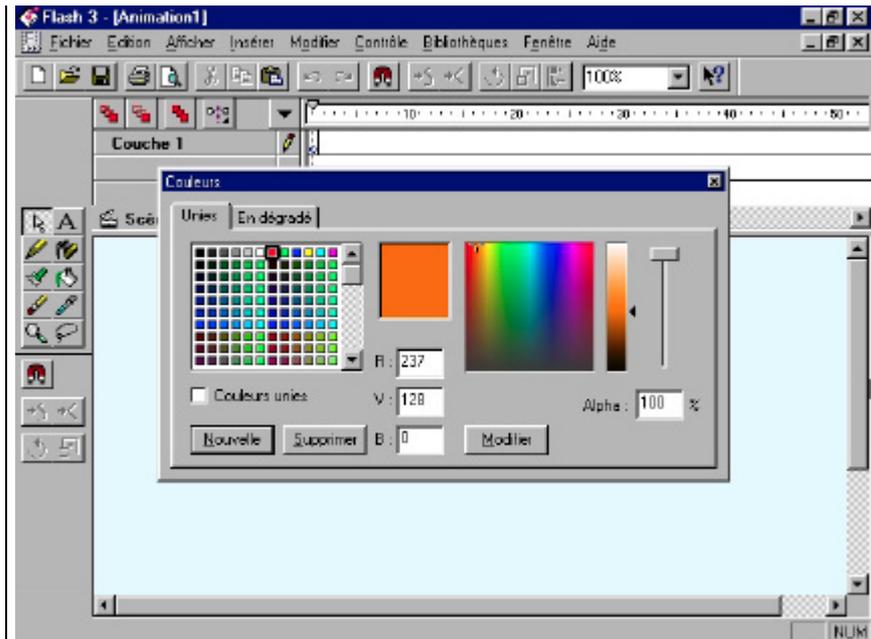
5. Et faites-la glisser vers le bas et à droite.



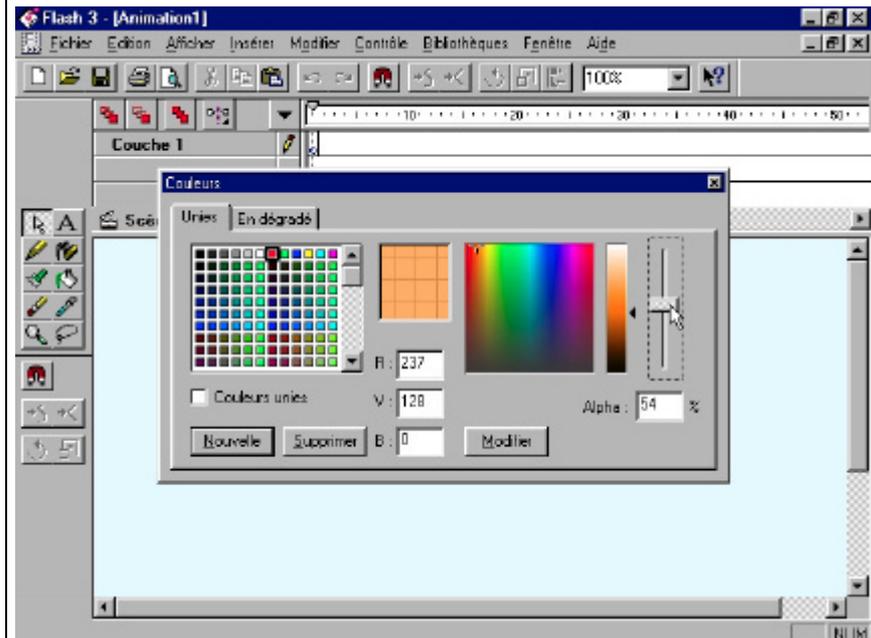
6. Vous obtenez un orange.



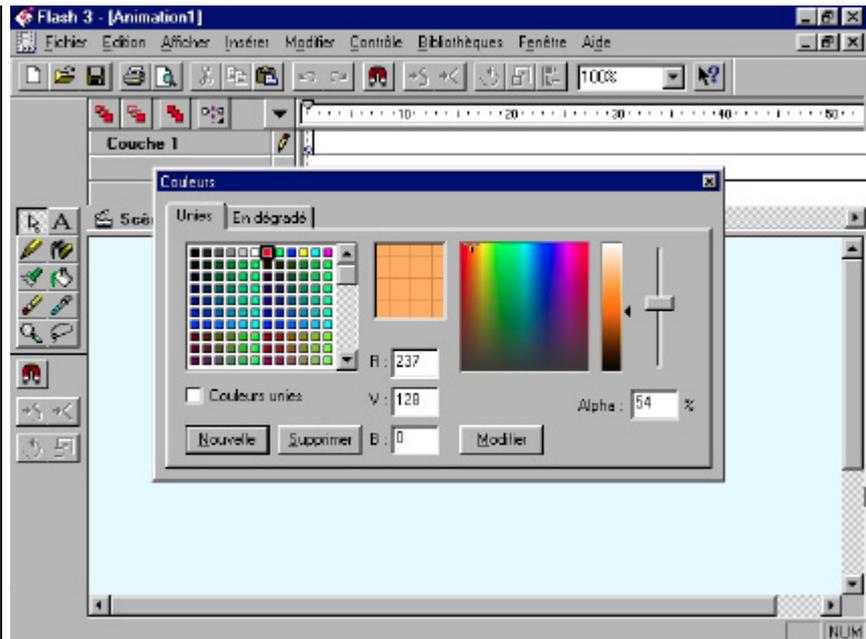
7. Pour qu'il soit plus lumineux, saisissez "0" dans le champ "B".



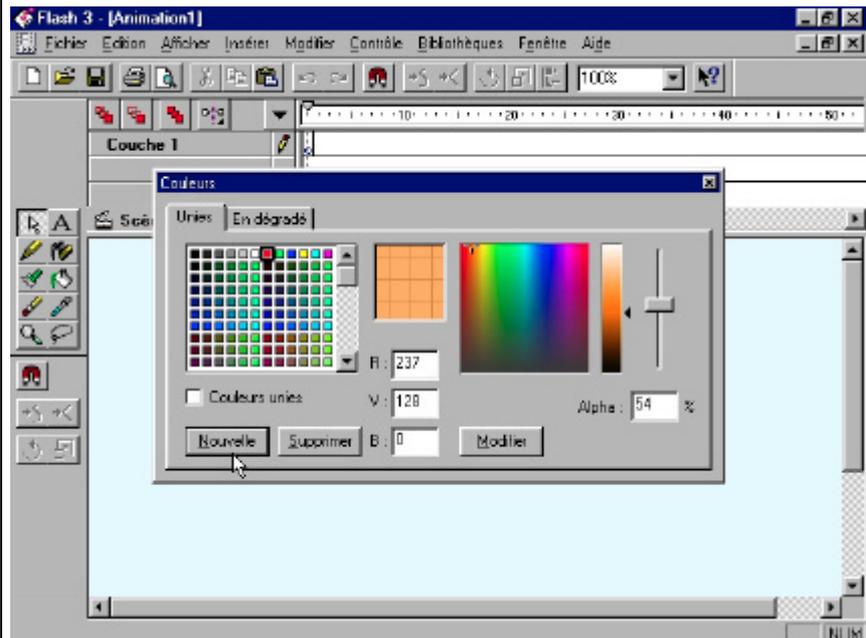
8. Cliquez et faites glisser le curseur de la barre coulissante Alpha vers le bas.



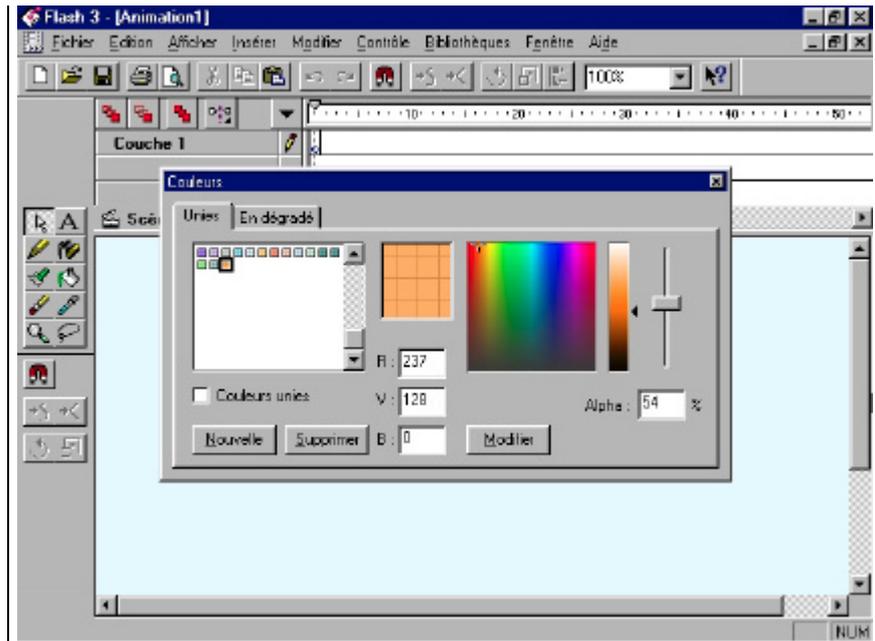
9. Vous une grille apparaît voyez dans l'aperçu de la couleur. Cela montre le degré de transparence de l'orange.



10. Cliquez sur "Nouvelle" pour confirmer la création de la teinte.



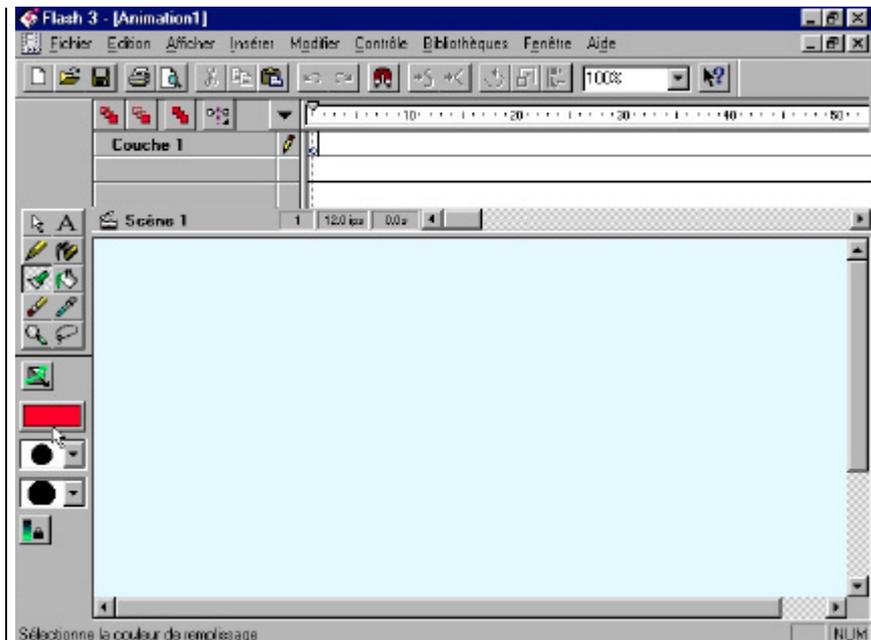
- Flash place un nouveau carré contenant votre orange à la fin de la palette.



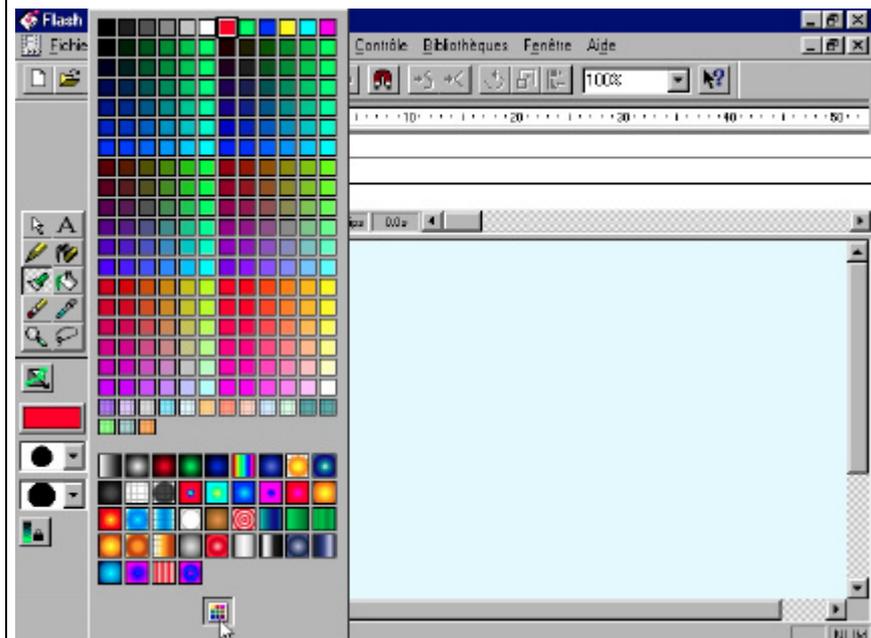
Ajouter un dégradé linéaire à la palette

De même que de simples couleurs peuvent être créées, vous pouvez concevoir vos propres dégradés.

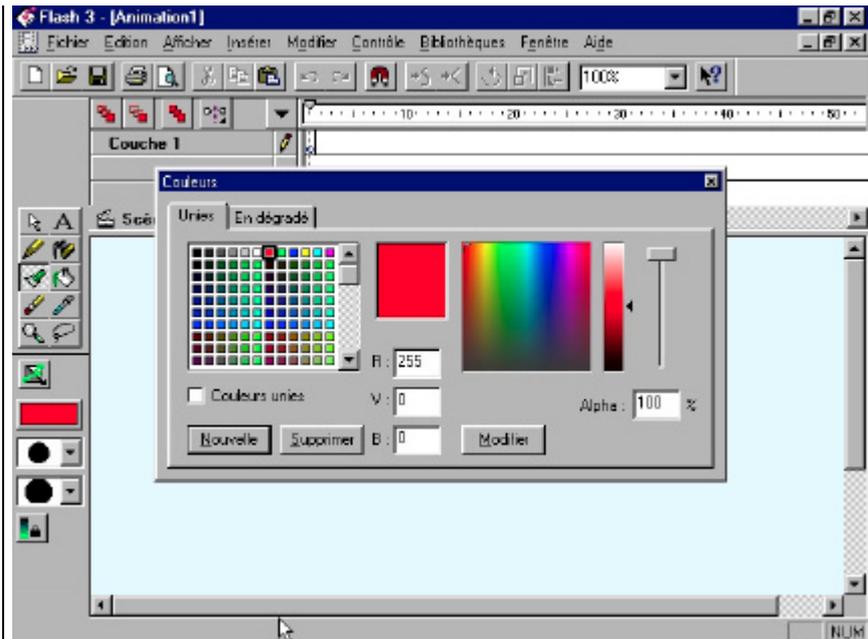
1. Le "Pinceau" est sélectionné. Cliquez sur le bouton rouge



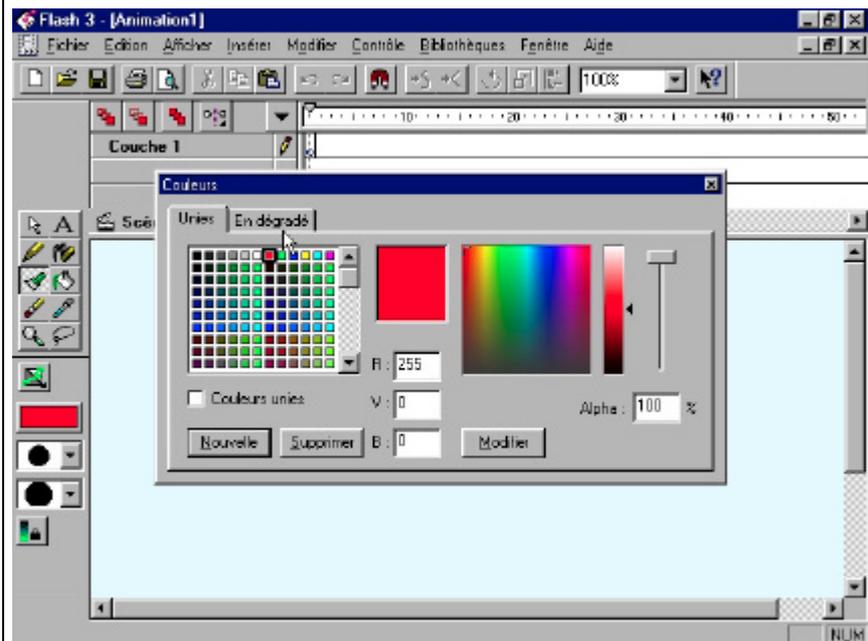
2. Puis sur celui-ci



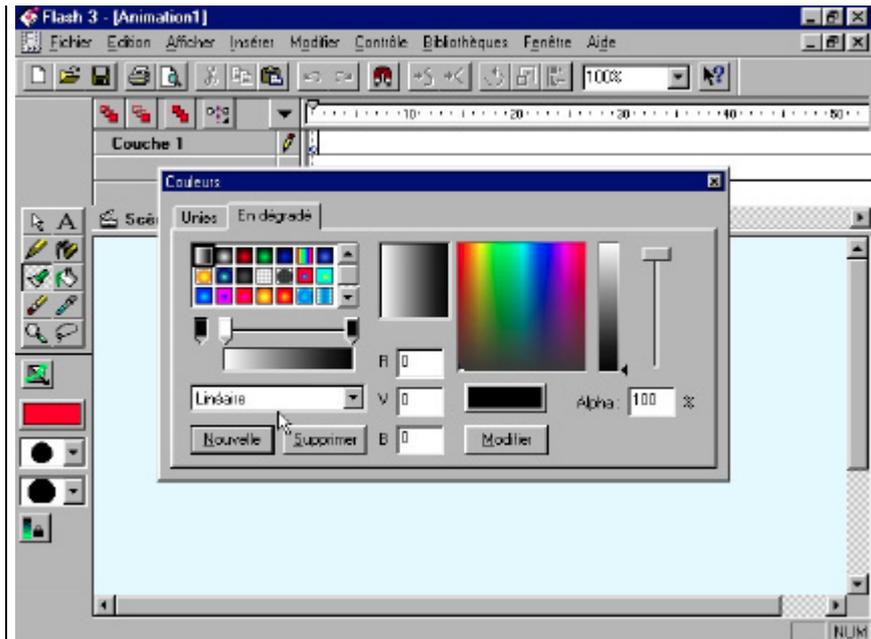
3. Pour accéder à la boîte de dialogue "Couleurs".



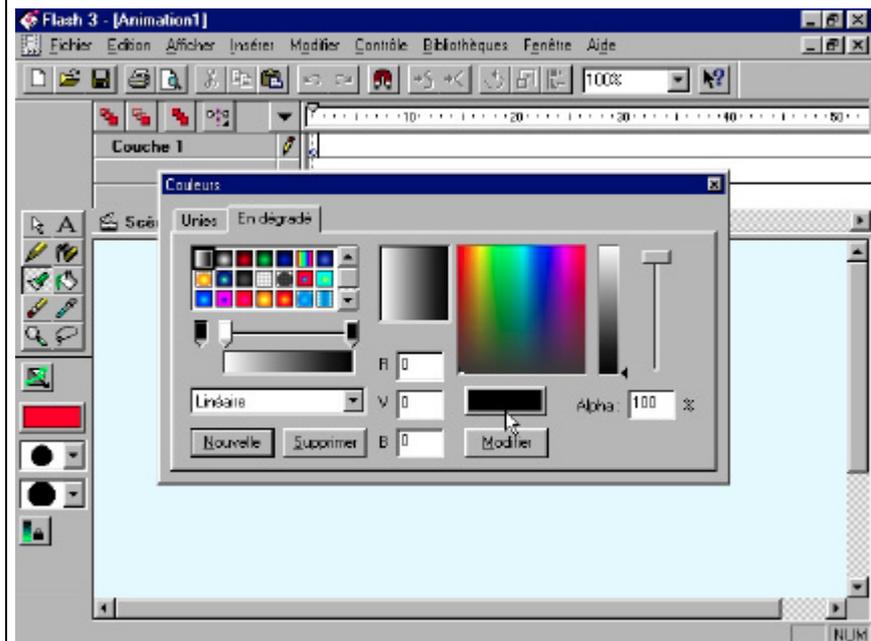
4. Sélectionnez ensuite l'onglet "Dégradé".



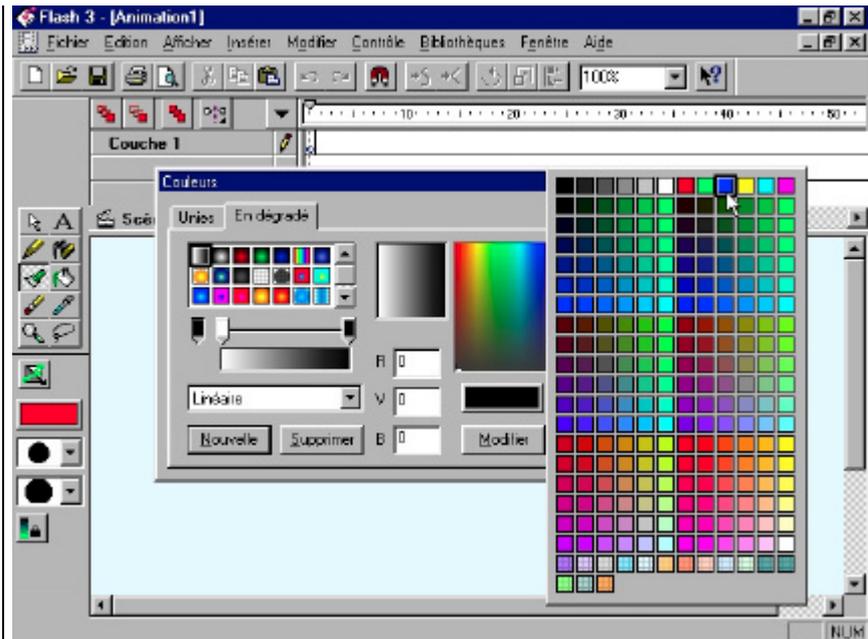
- Des options supplémentaires apparaissent. Vous voyez que "Linéaire" est sélectionné.



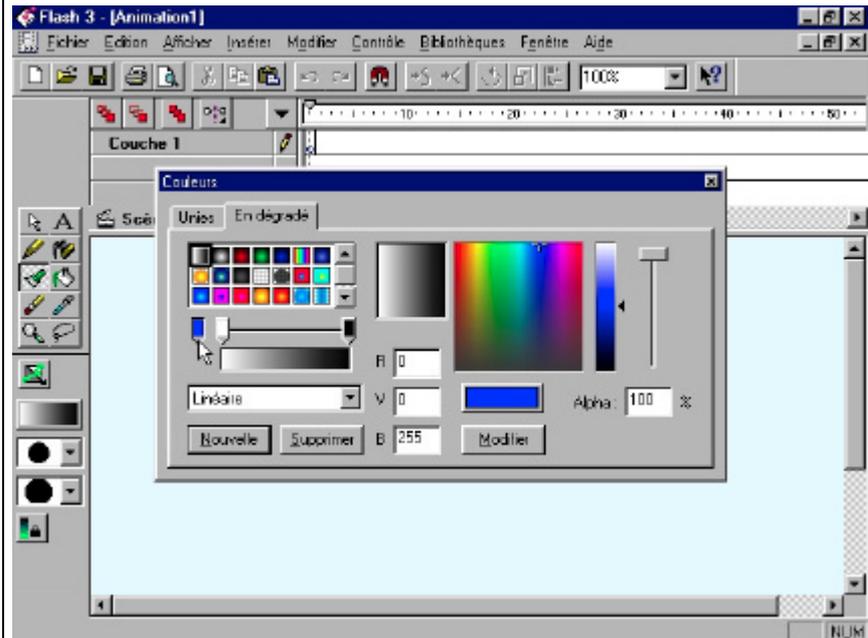
- Cliquez sur le bouton noir



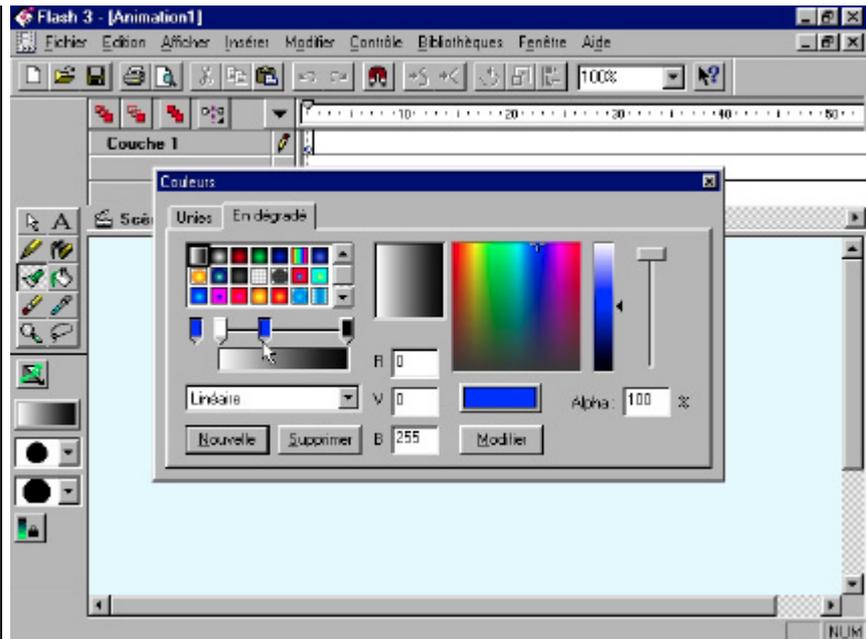
7. Pour choisir ce bleu vif.



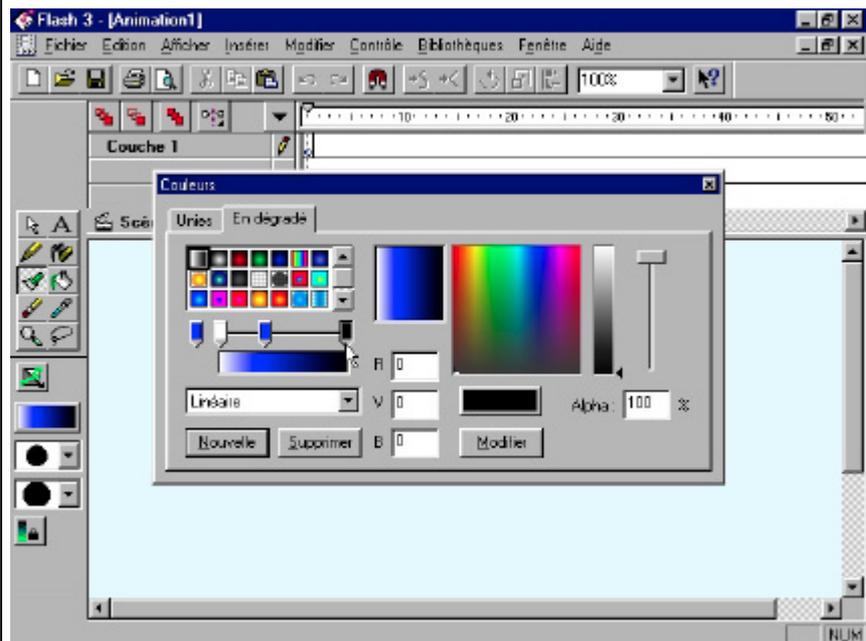
8. Le puit à pointeur a maintenant la même couleur. Cliquez sur celui-ci



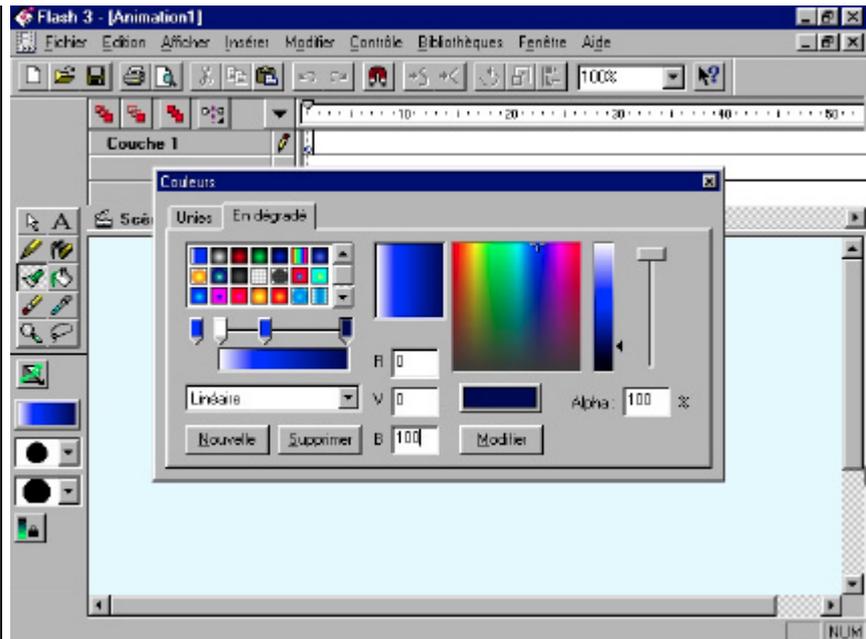
9. et faites le glisser vers la droite.



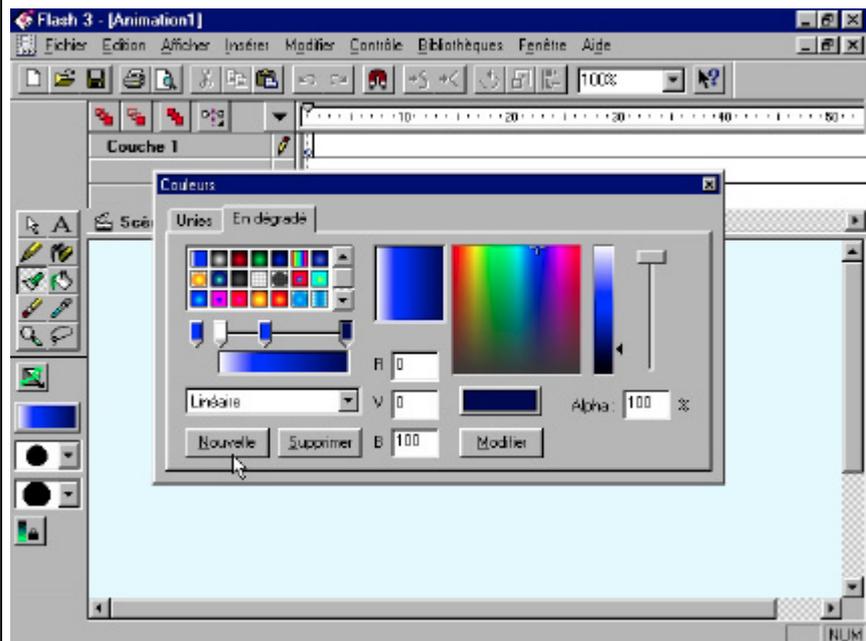
10. Cliquez sur ce curseur noir



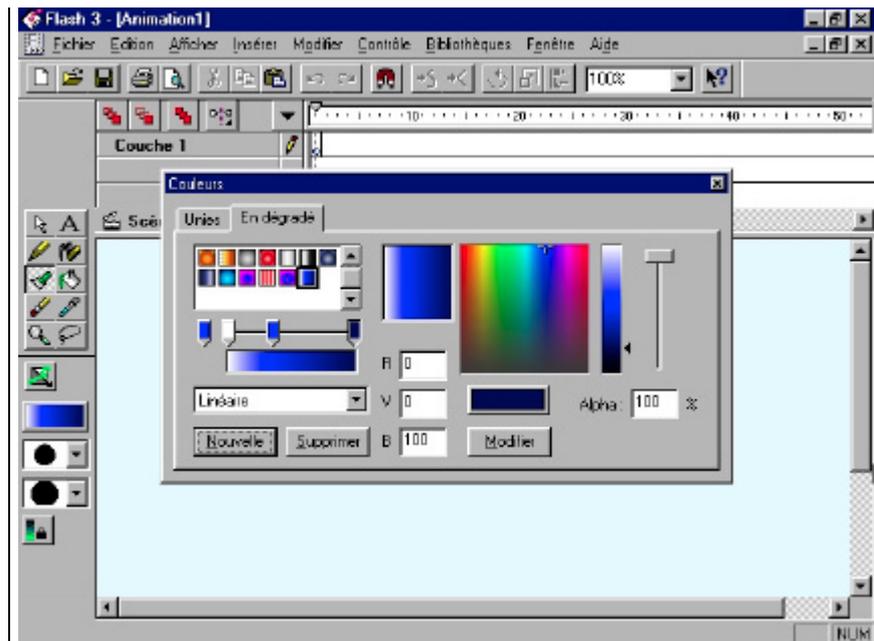
11. Et saisissez "100" dans le champ "B".



12. Cliquez sur "Nouvelle" pour ajouter ce nouveau dégradé à la palette.



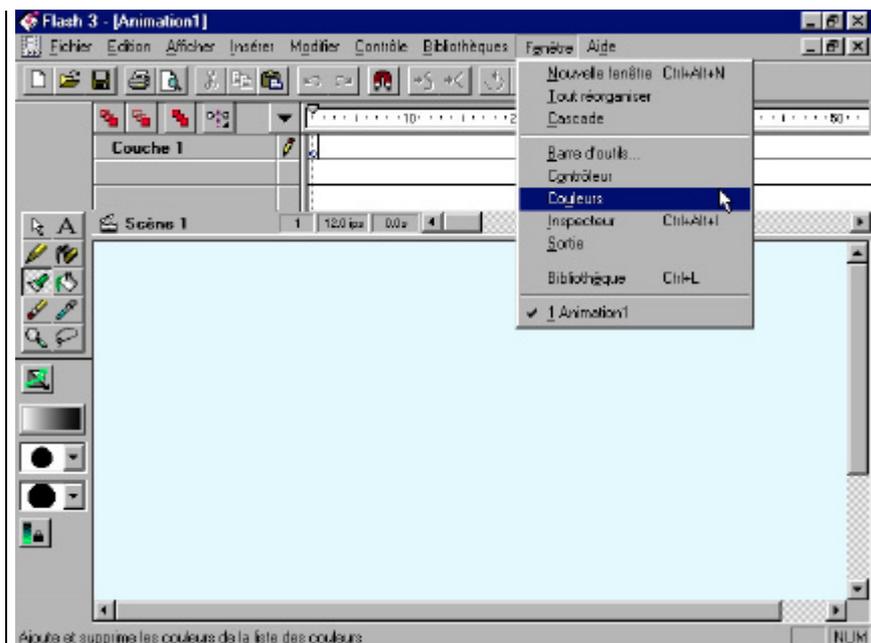
13. Il apparaît en dernière ligne.



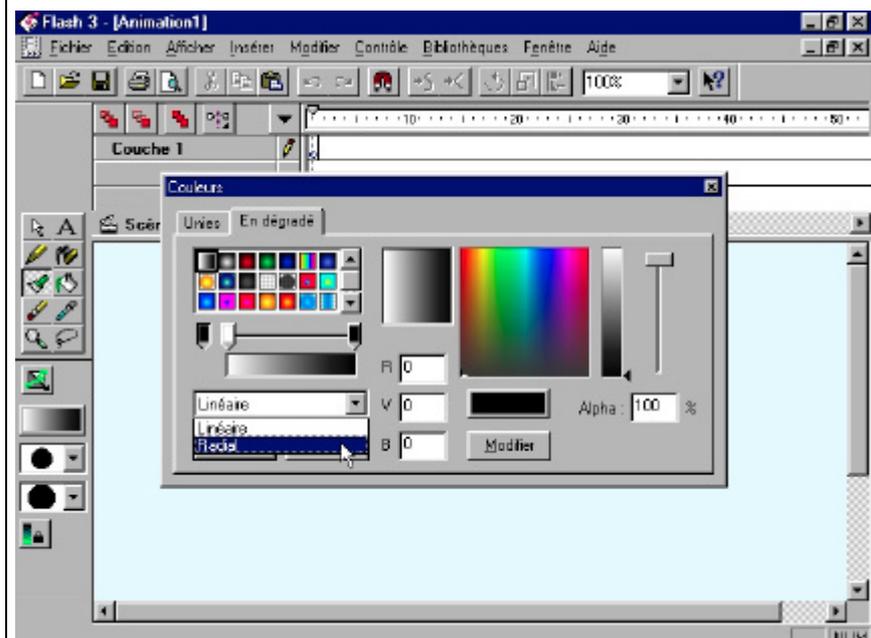
Ajouter un dégradé radial à la palette

Le principe de ce type de dégradé est le même que pour ceux de type radial. L'effet obtenu est souvent très intéressant.

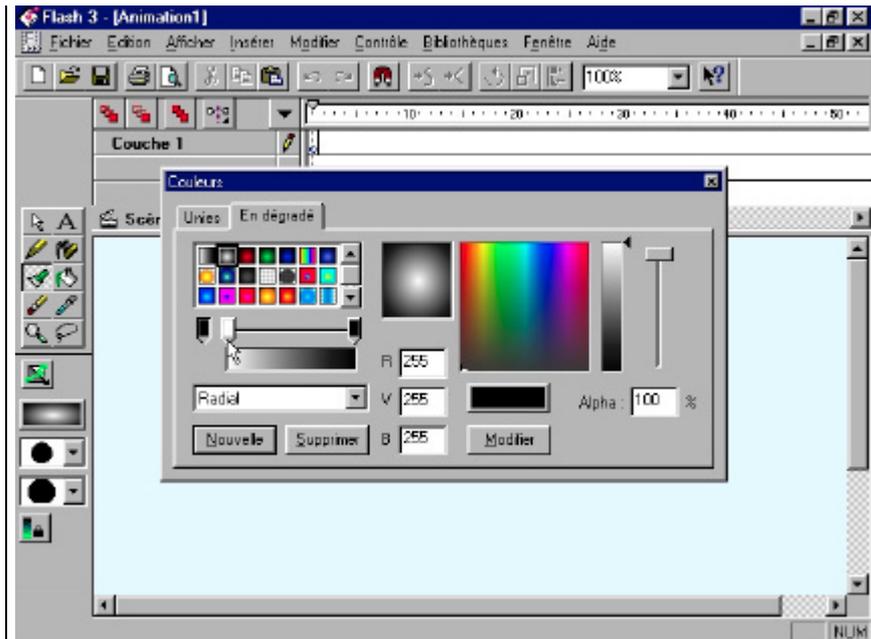
1. Affichez directement la boîte de dialogue "Couleurs" en choisissant cette commande du menu "Fenêtre".



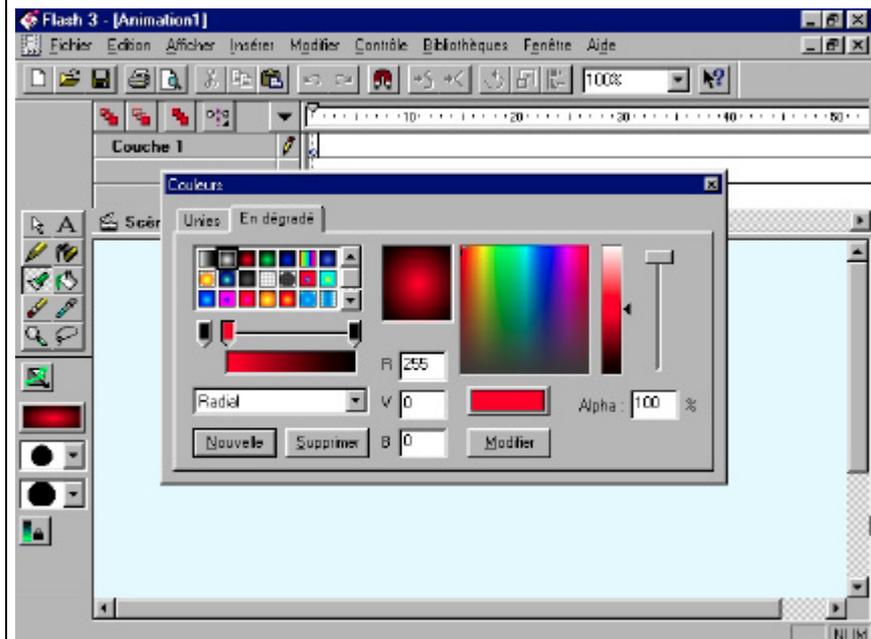
2. Déroulez la liste des types de dégradés et sélectionnez "Radial".



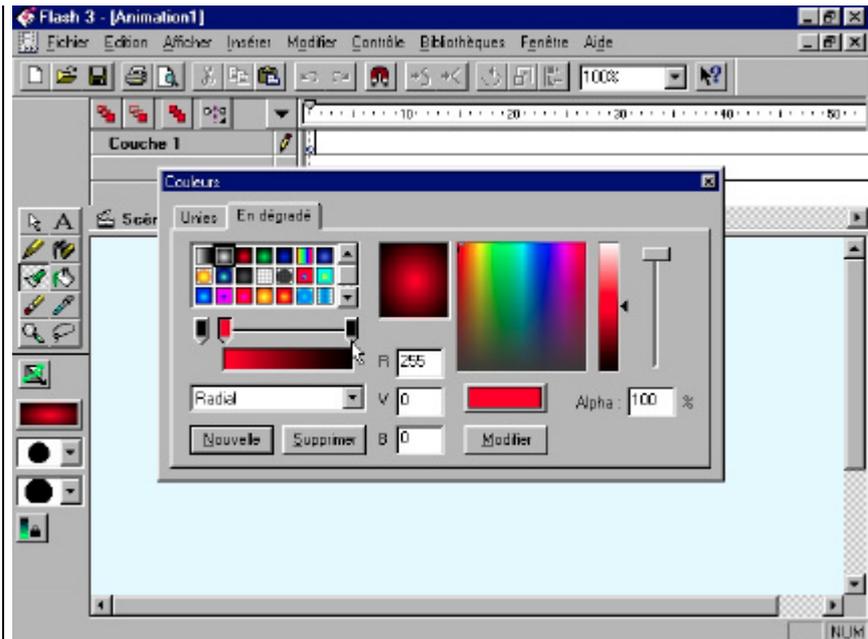
3. Cliquez sur le premier pointeur de la barre de définition du dégradé.



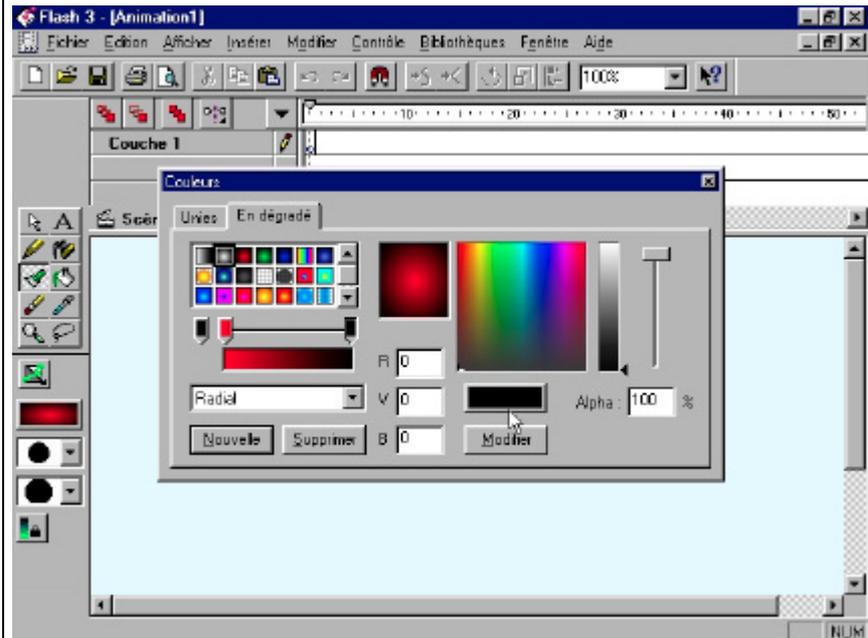
4. Saisissez "255" dans le champ "R" et "0" dans les deux suivants.



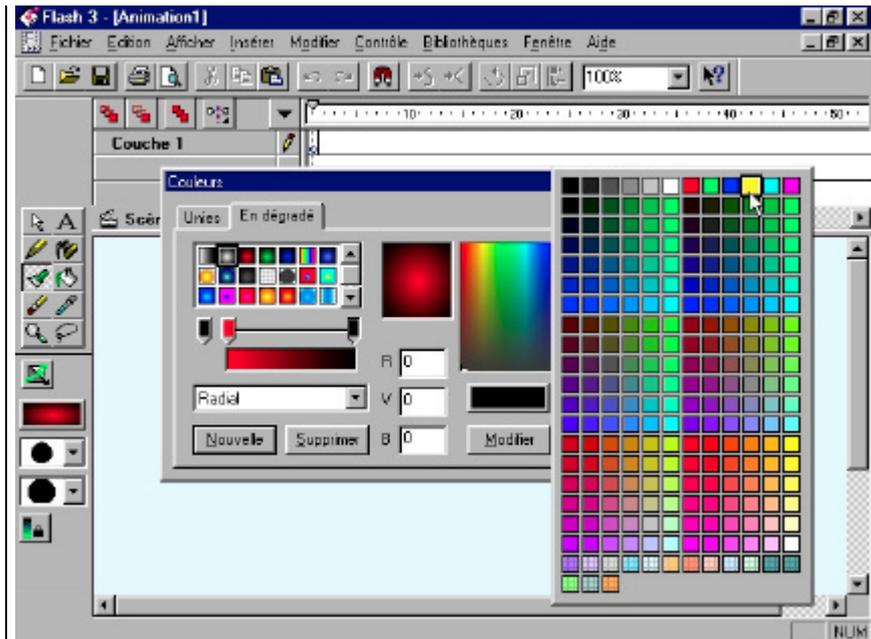
5. Cliquez à présent sur le pointeur noir de la barre de définition du dégradé



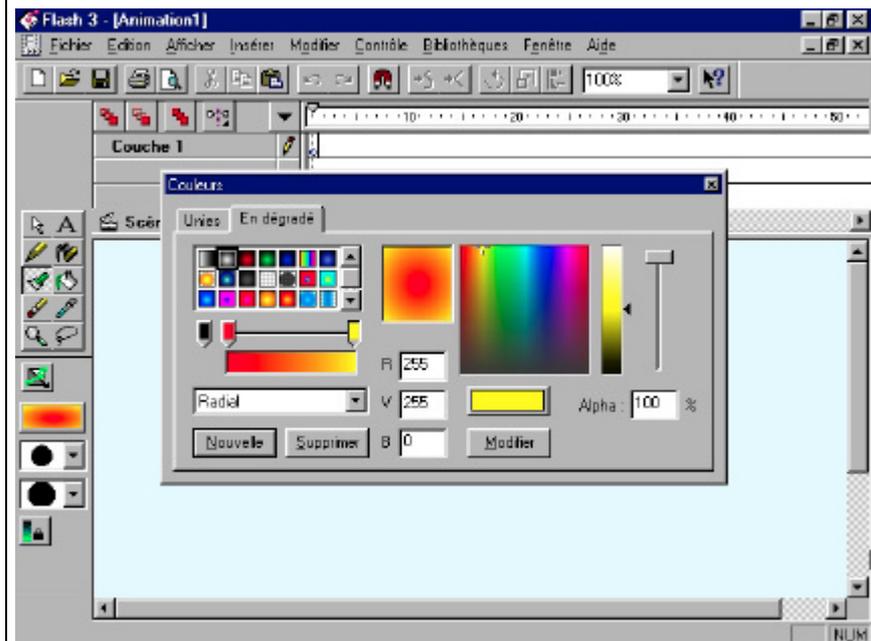
6. Et ensuite sur le bouton noir.



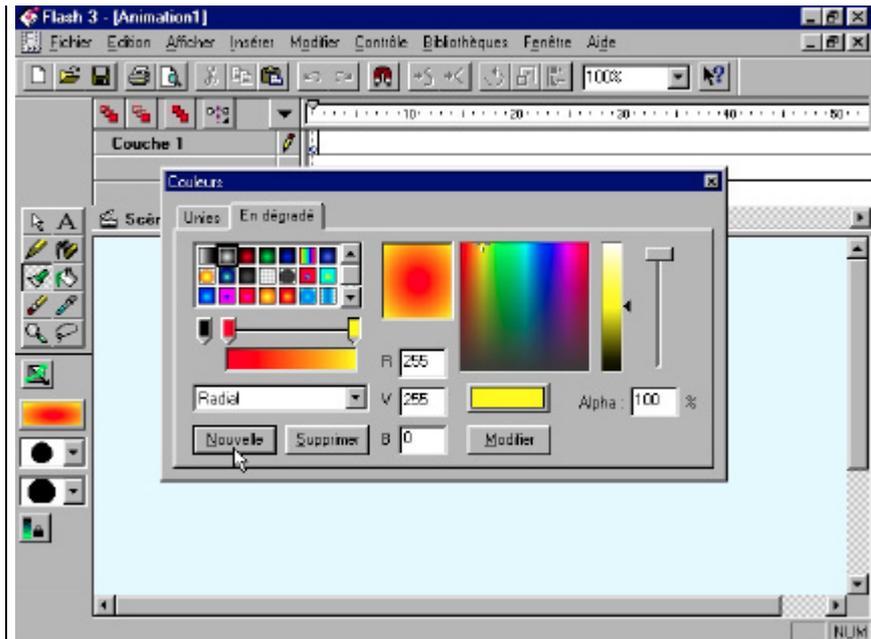
7. Choisissez ce jaune soleil.



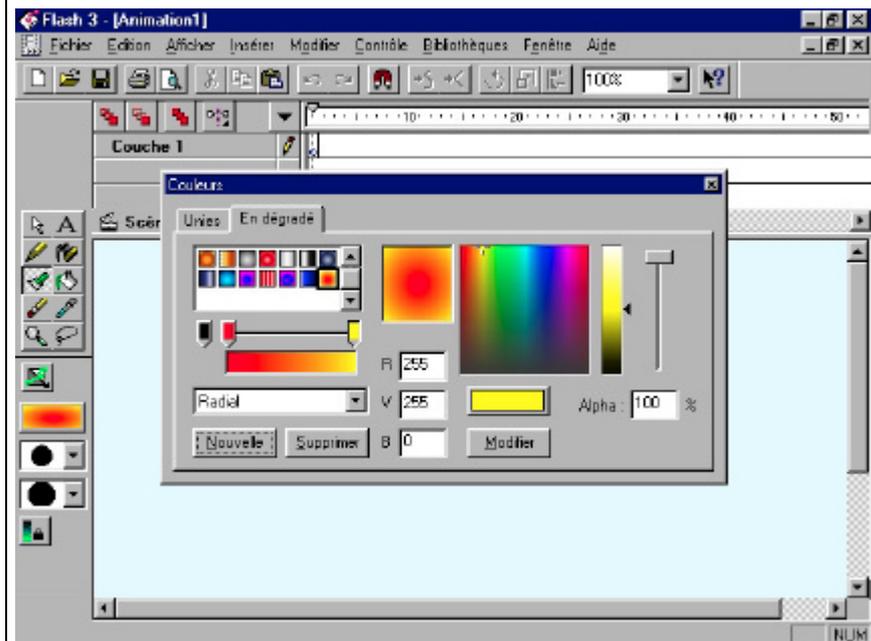
8. Vous voyez immédiatement le résultat dans l'aperçu de la couleur.



9. Cliquez sur "Nouvelle"



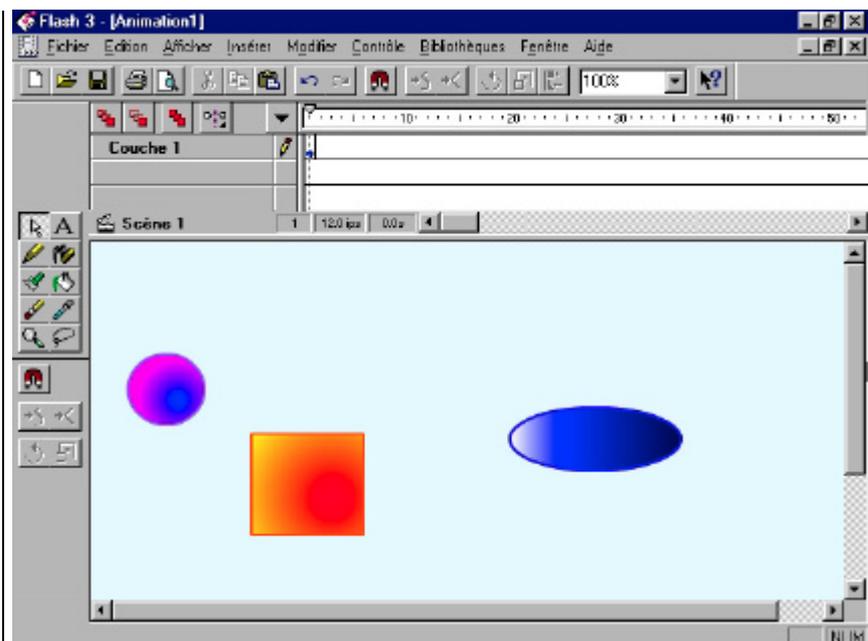
10. Pour que le dégradé soit ajouté en dernière ligne de la palette.



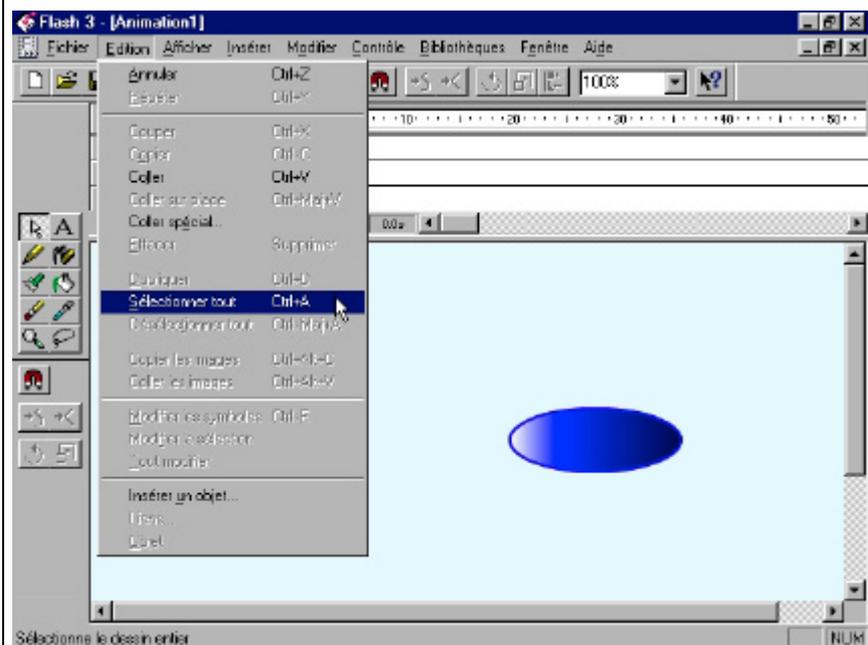
Les groupes

Lorsque vous dessinez sur la scène, il est souvent plus pratique de grouper les différentes formes créées.

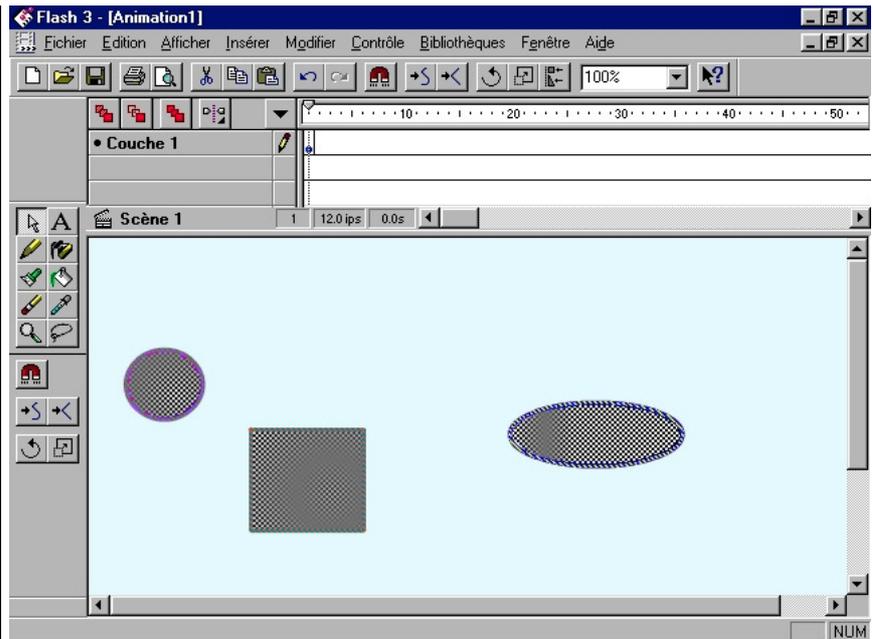
1. Plusieurs objets apparaissent sur la scène.



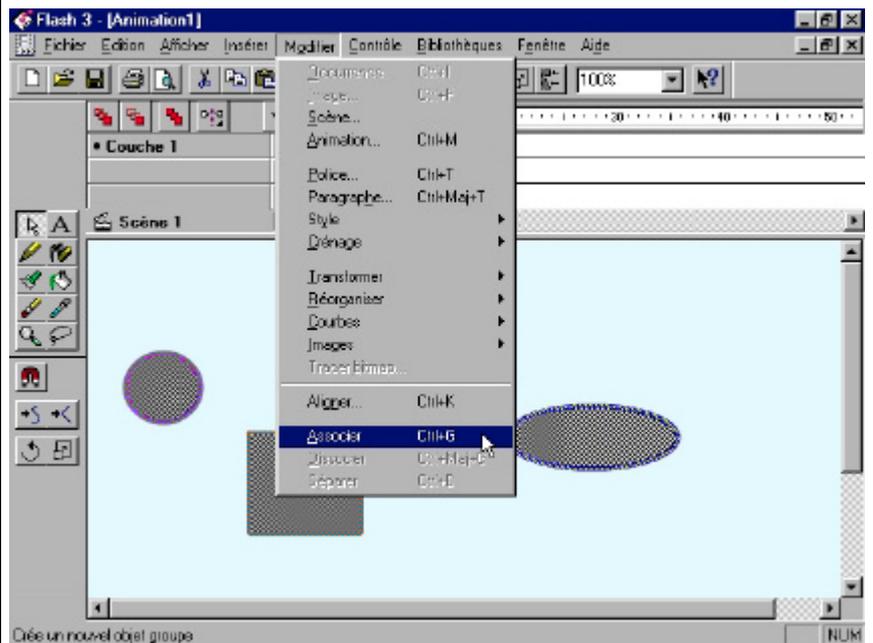
2. Vous souhaitez les grouper en un seul objet. Choisissez d'abord la commande "Sélectionner tout..." du menu "Édition".



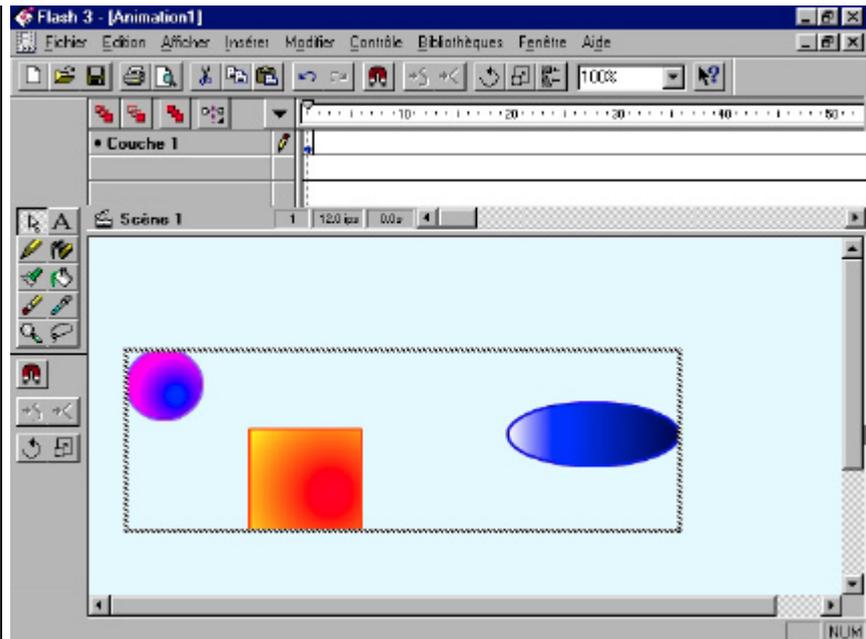
3. Les formes apparaissent grisées.



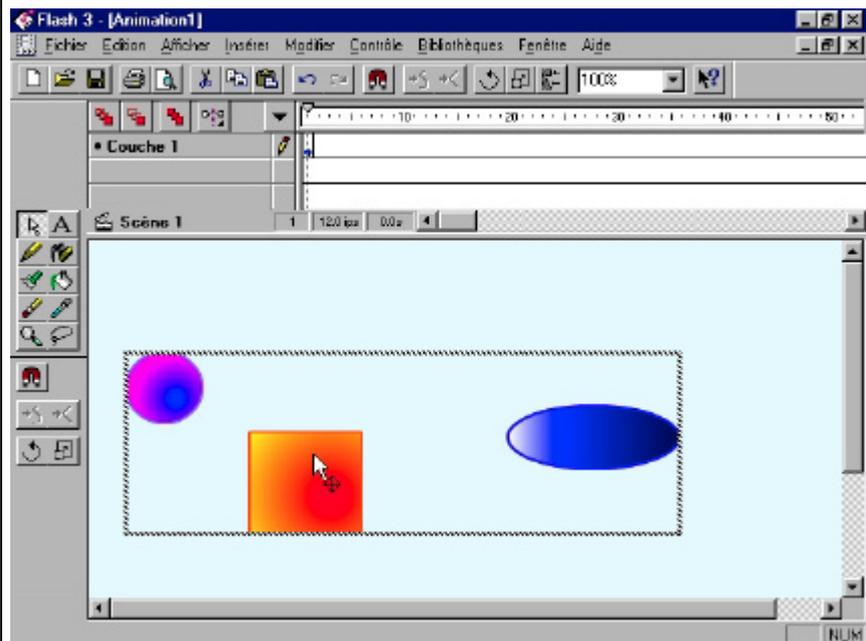
4. Sélectionnez la commande "Associer" du menu "Modifier".



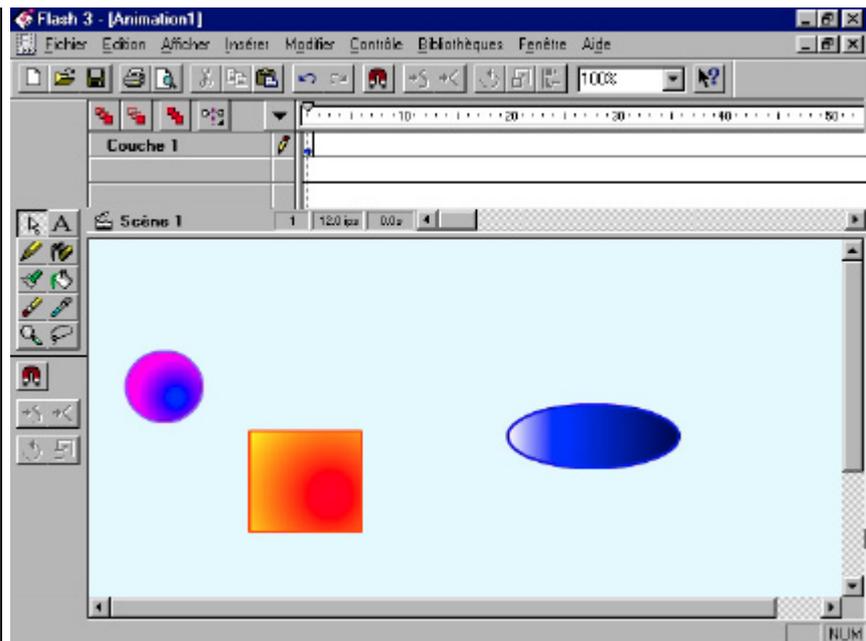
5. Les trois formes sont entourées d'un rectangle de sélection et constituent dorénavant un seul objet.



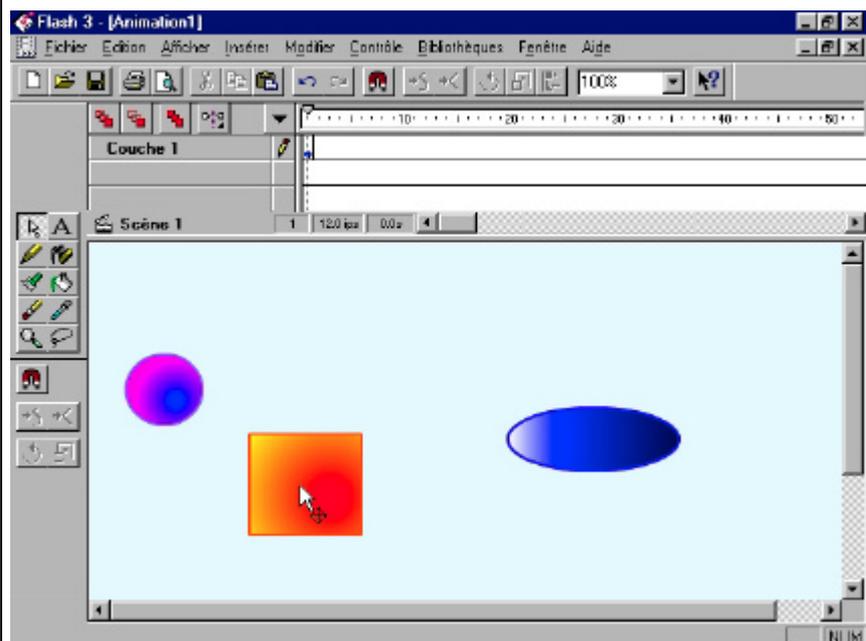
6. Pour modifier un élément de ce groupe, double cliquez sur le carré, par exemple.



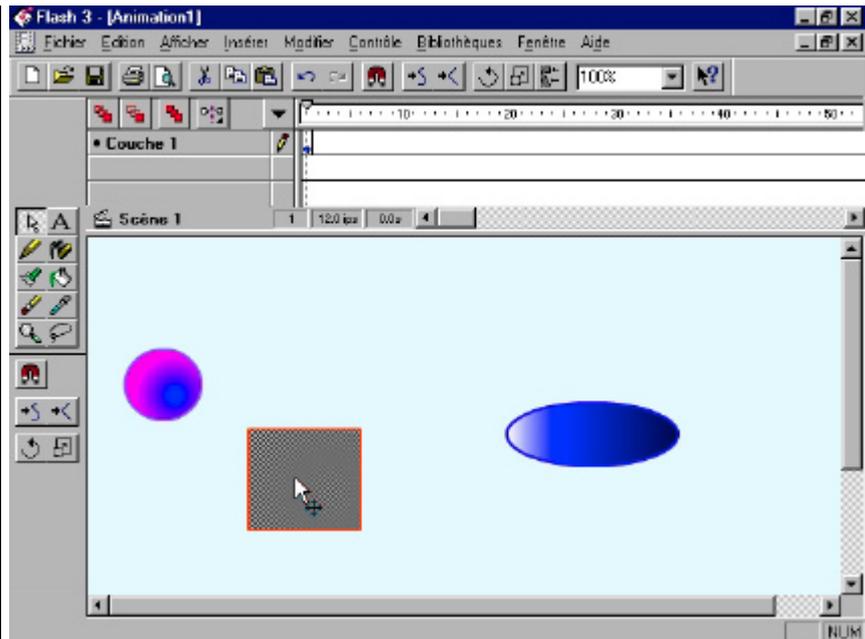
7. Le rectangle de sélection disparaît.



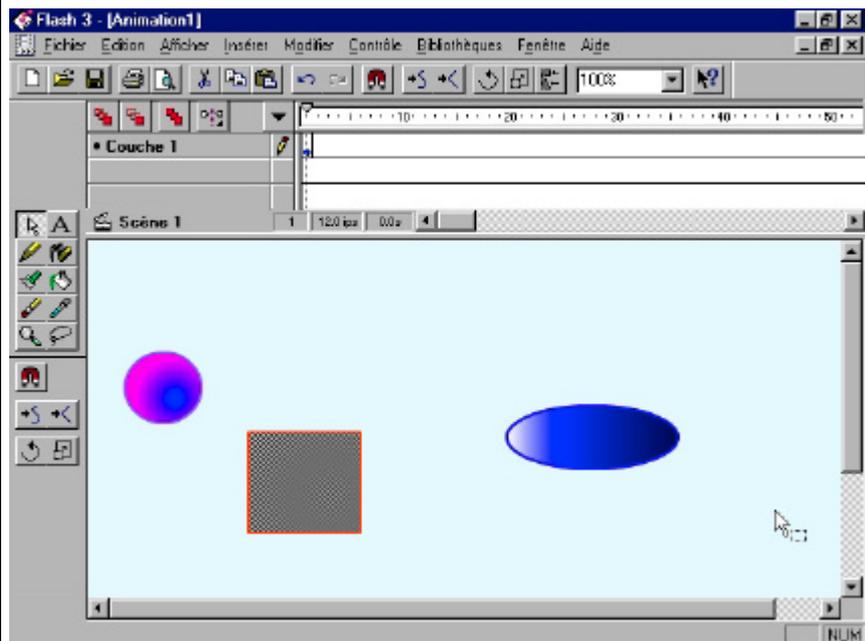
8. Cliquez sur le dégradé orange



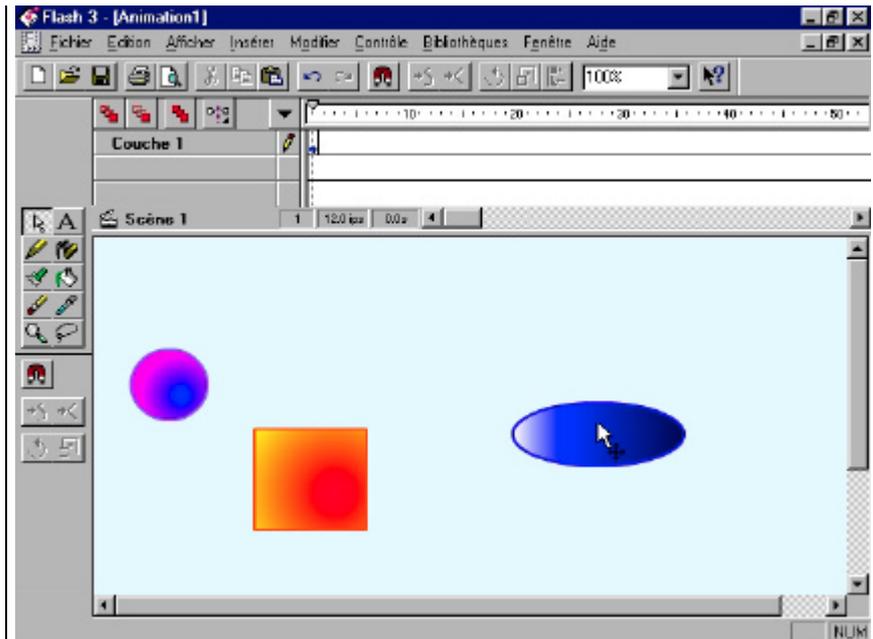
9. pour le sélectionner. Vous pourriez alors le modifier.



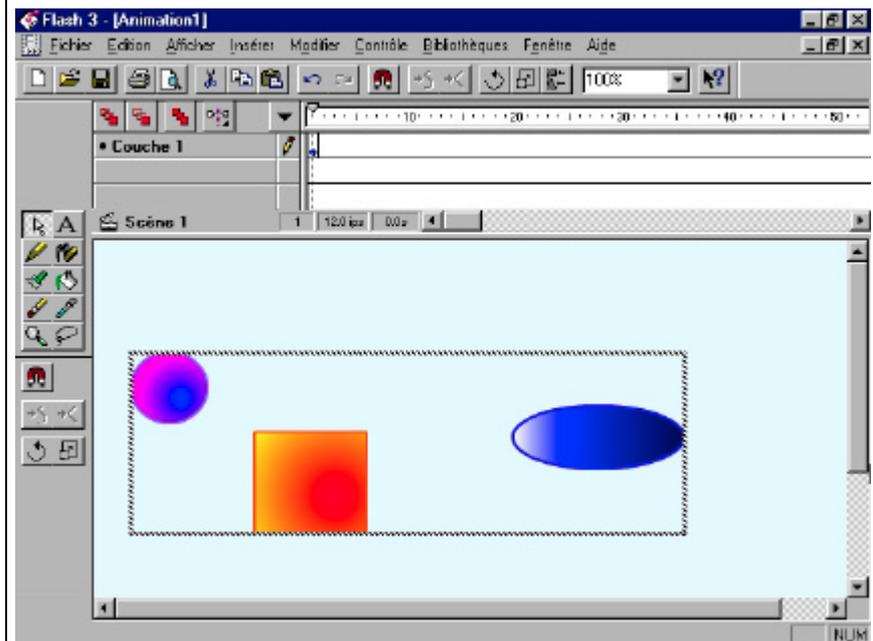
10. Double cliquez en dehors du groupe,



11. Puis sur l'ellipse.



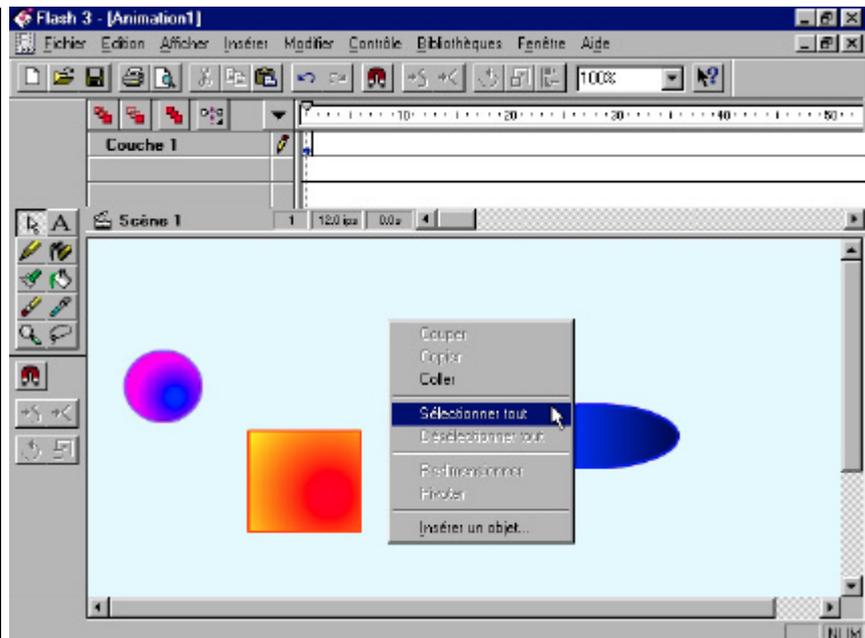
12. Le rectangle de sélection apparaît.



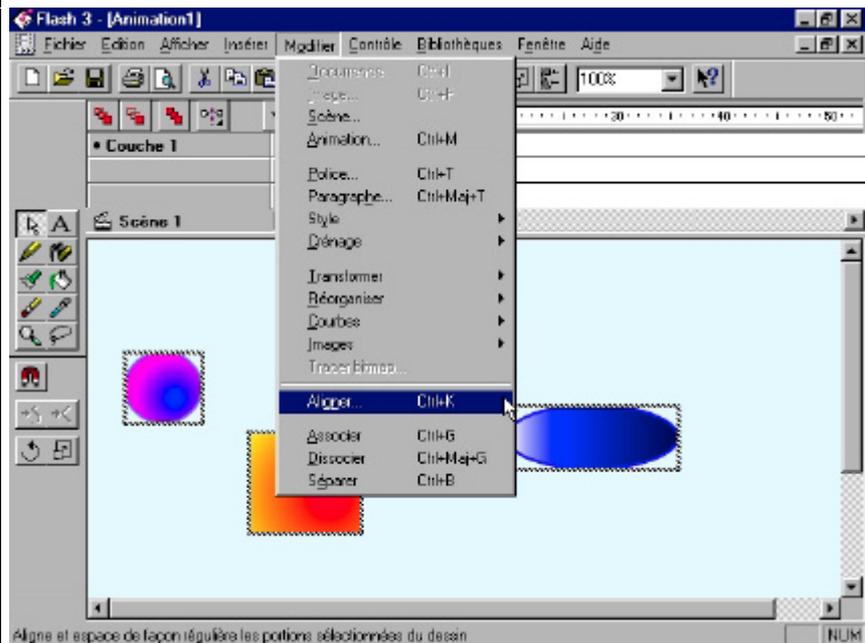
Aligner des objets

Flash possède un outil d'alignement puissant qui vous fera gagner un temps précieux.

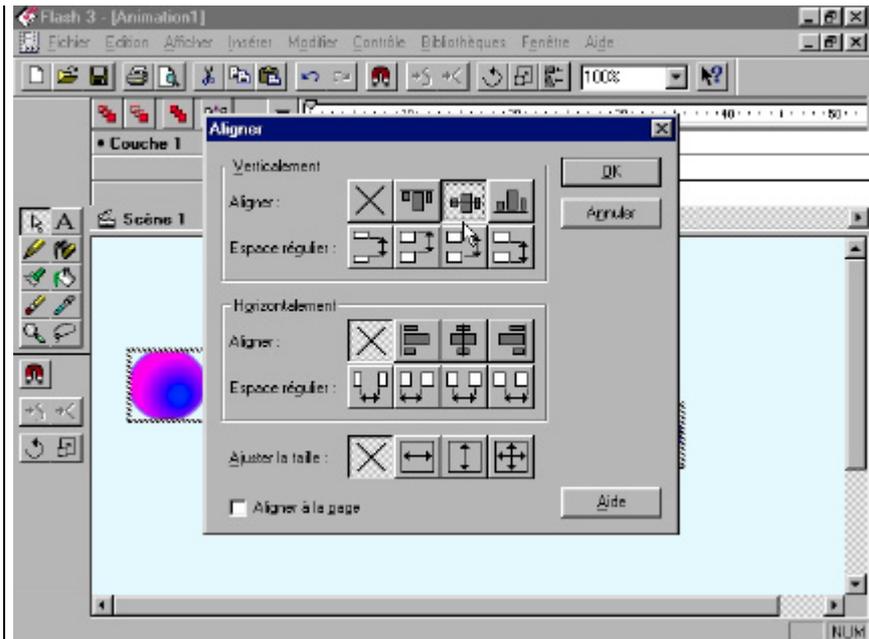
1. Trois objets sont dessinés sur la scène. Faites un clic droit et choisissez "Sélectionner tout".



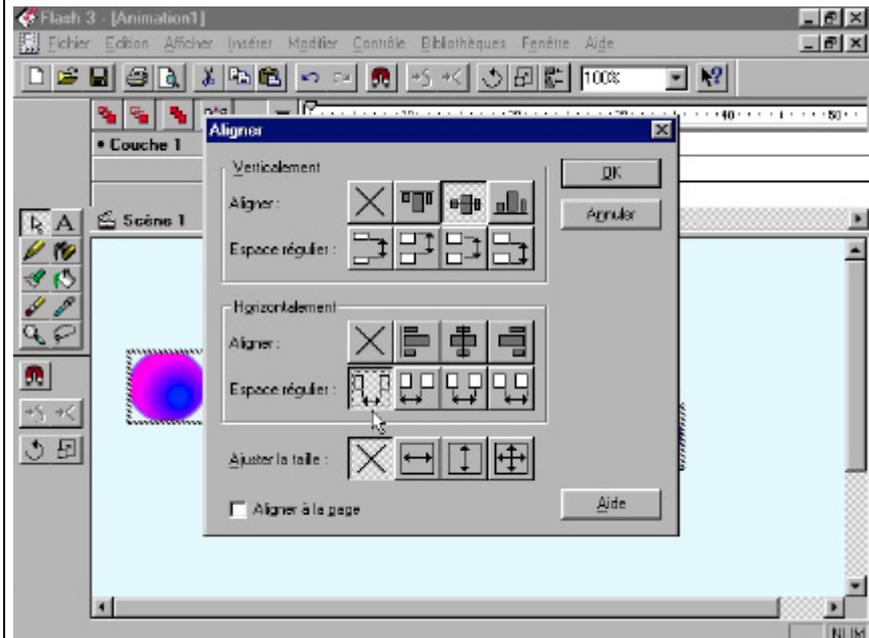
2. Sélectionnez ensuite cette commande du menu "Modifier".



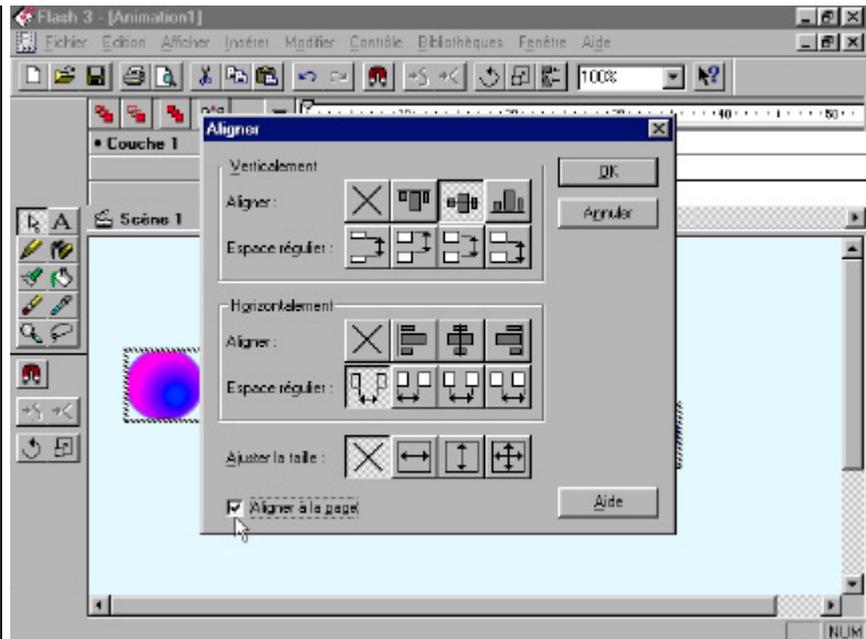
3. Cliquez sur ce bouton pour choisir un alignement vertical en fonction du centre des différentes formes,



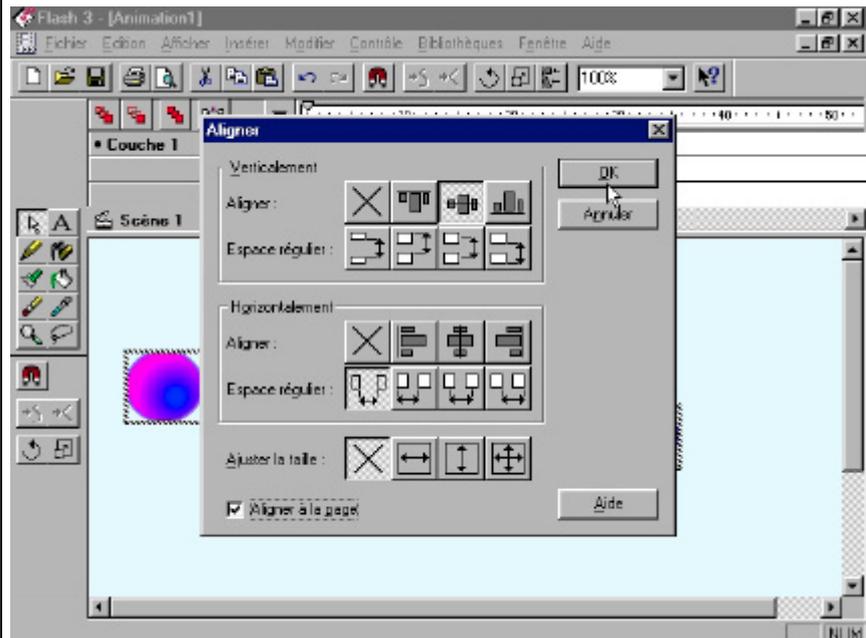
4. Et sur celui-ci pour qu'elles soient espacées régulièrement.



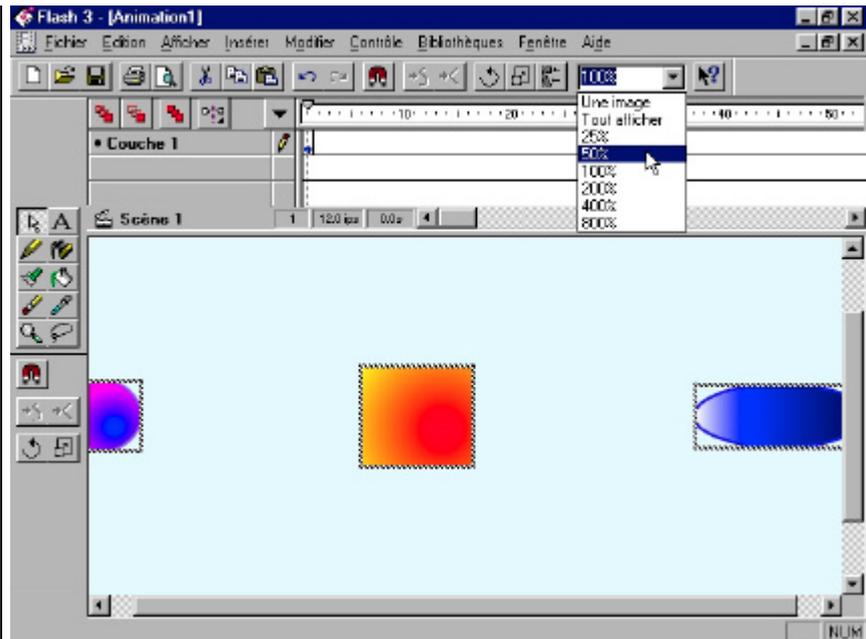
5. Cochez, enfin, cette case pour que les formes soient alignées sur la scène.



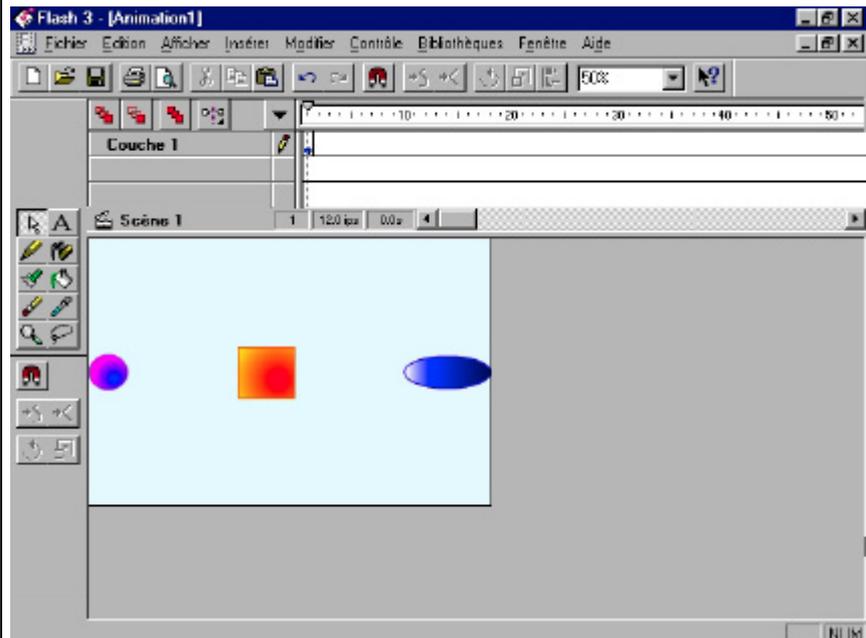
6. Cliquez sur le bouton "OK" pour confirmer.



7. Pour voir tous les objets, déroulez la liste "Zoom" et choisissez "50 %".



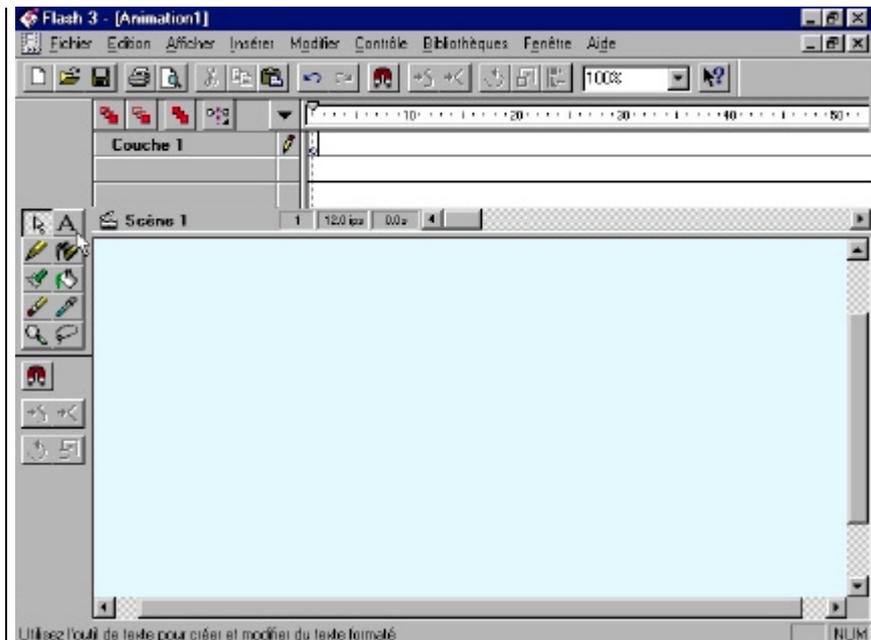
8. Appuyez sur "Echap". Vous constatez que les trois éléments sont parfaitement alignés au milieu de la scène.



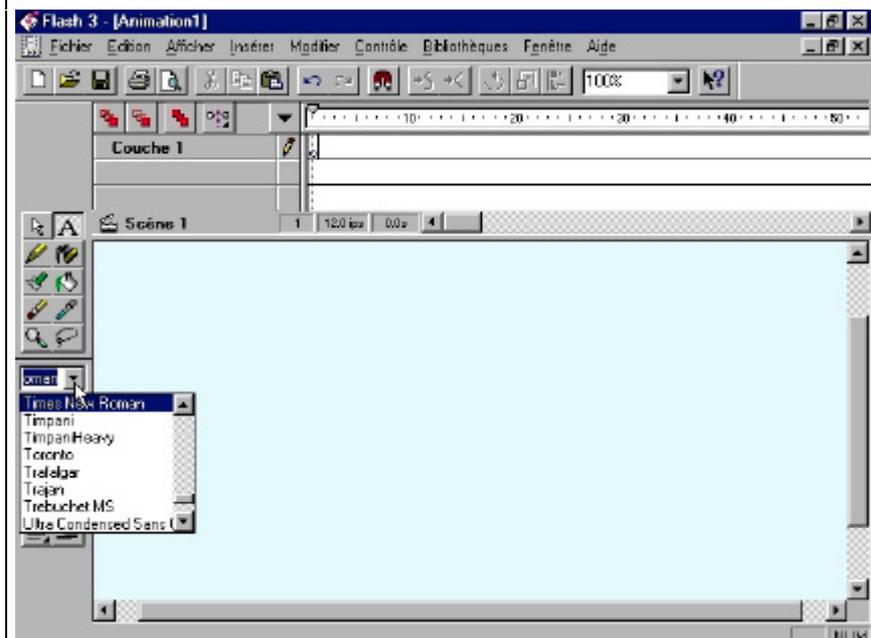
Créer un texte simple

Un élément primordial de la barre d'outils de dessin est l'outil "Texte". Comment, en effet, imaginer une animation sans cela ?

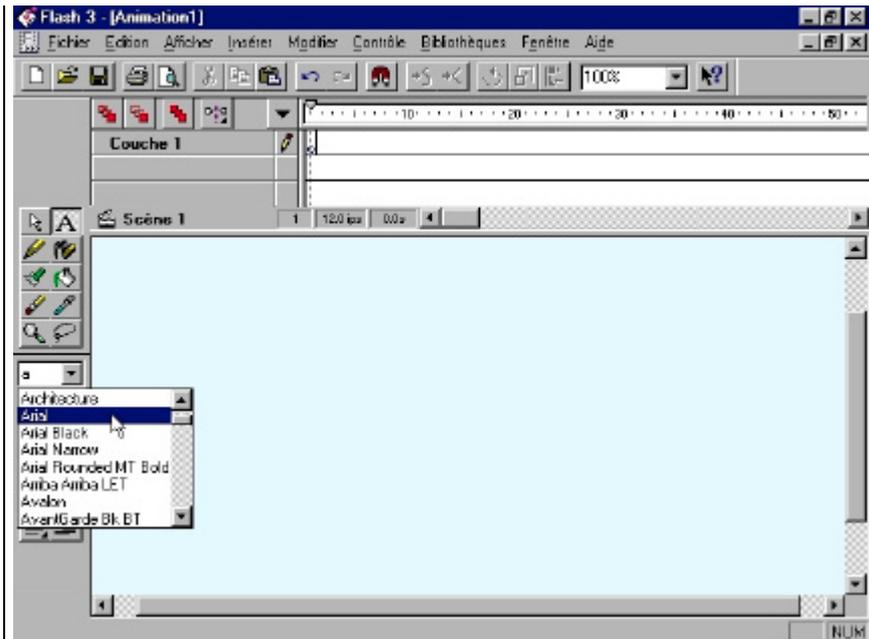
1. Cliquez sur son icône pour sélectionner l'outil "Texte".



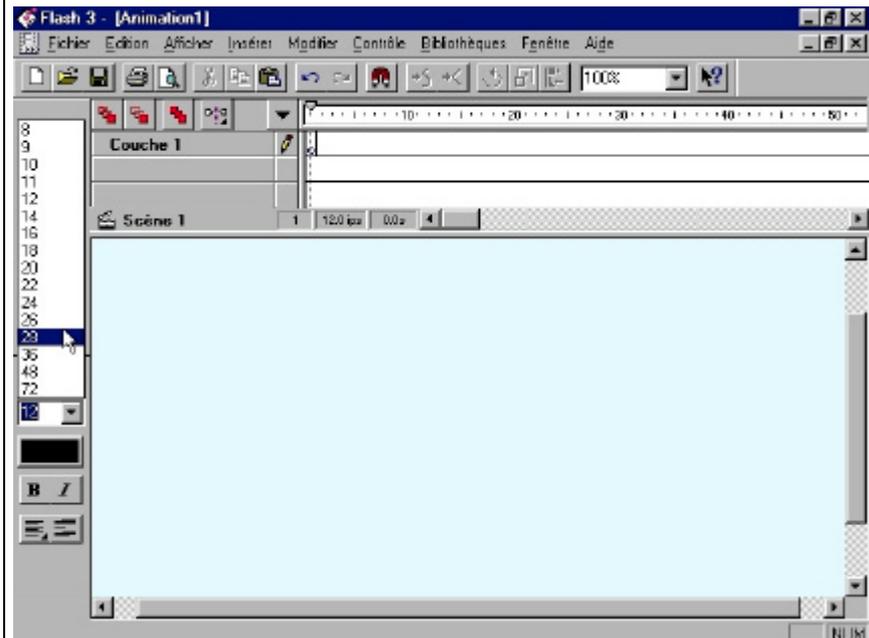
2. Déroulez la liste "Police".



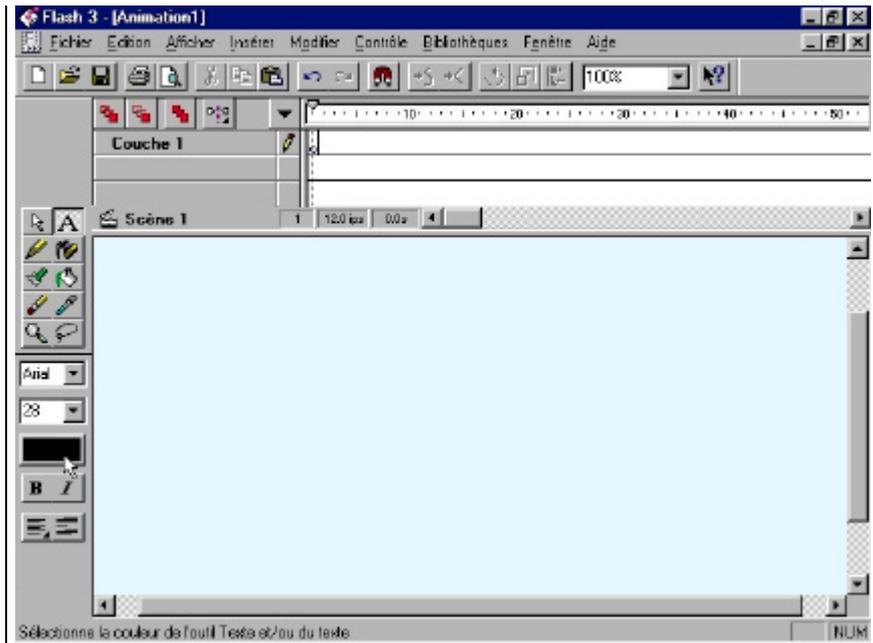
3. Et choisissez "Arial".



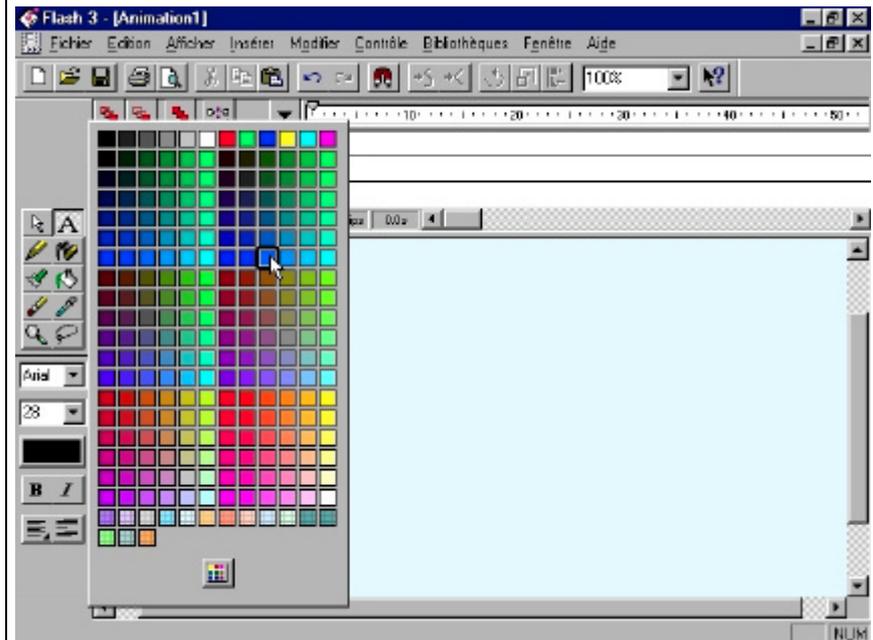
4. Déroulez à présent la liste qui se trouve juste en dessous et sélectionnez 28 points.



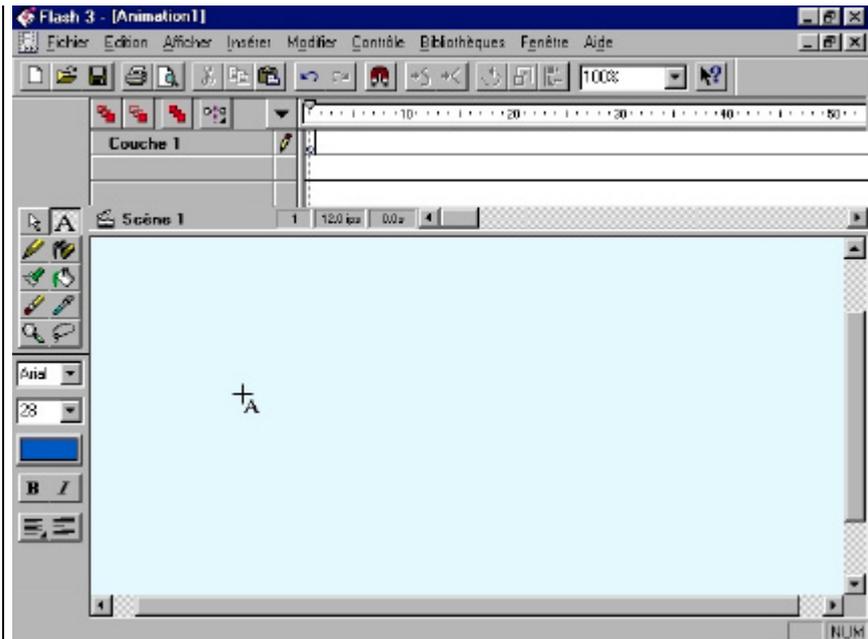
5. Cliquez enfin sur le bouton noir



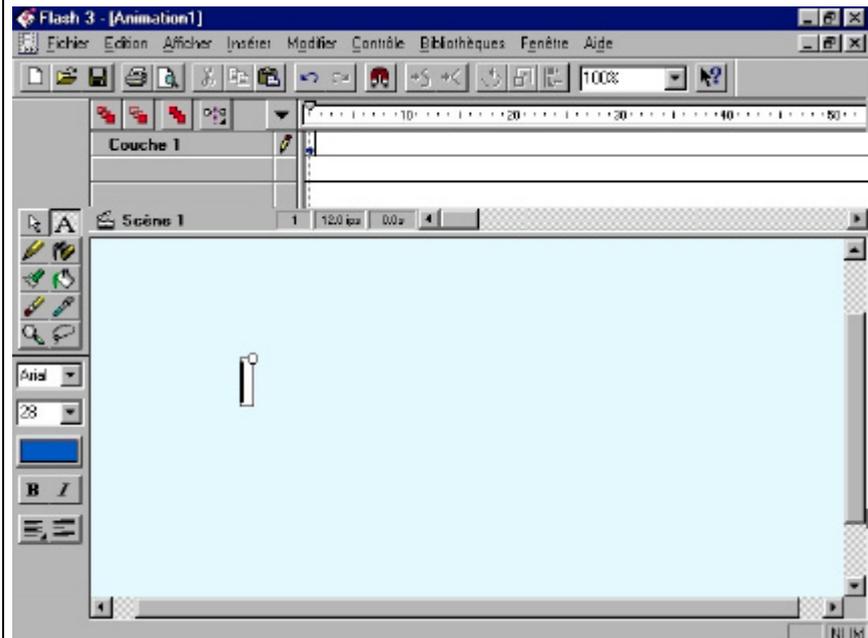
6. adopter ce joli bleu.



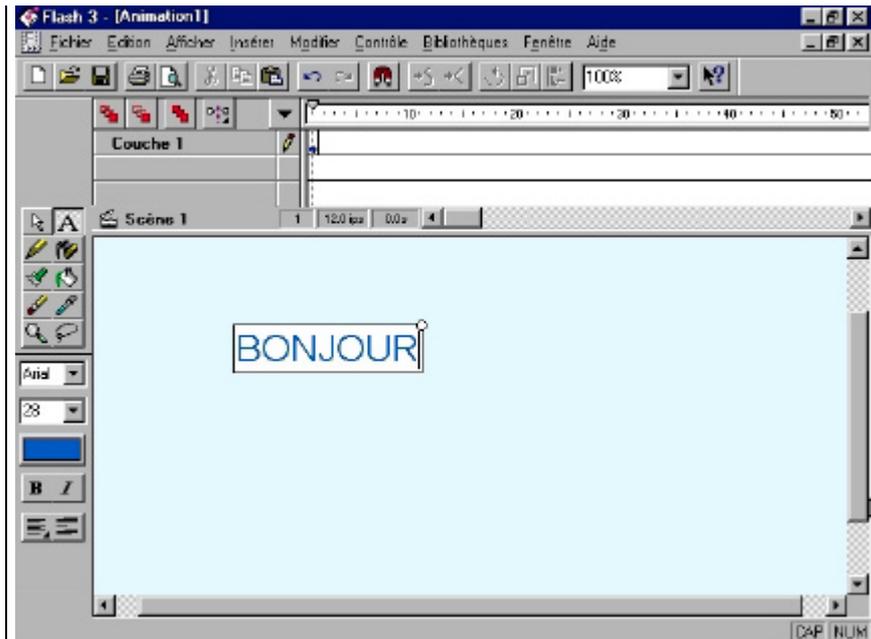
7. Cliquez sur la scène à l'endroit où vous voulez commencer la saisie.



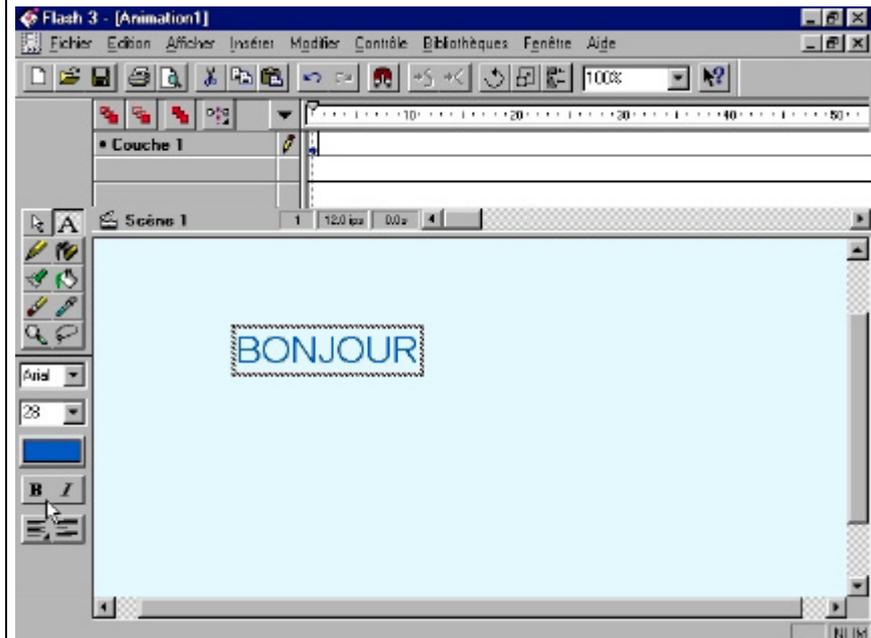
8. Un rectangle muni d'une poignée ronde s'affiche et le curseur clignote.



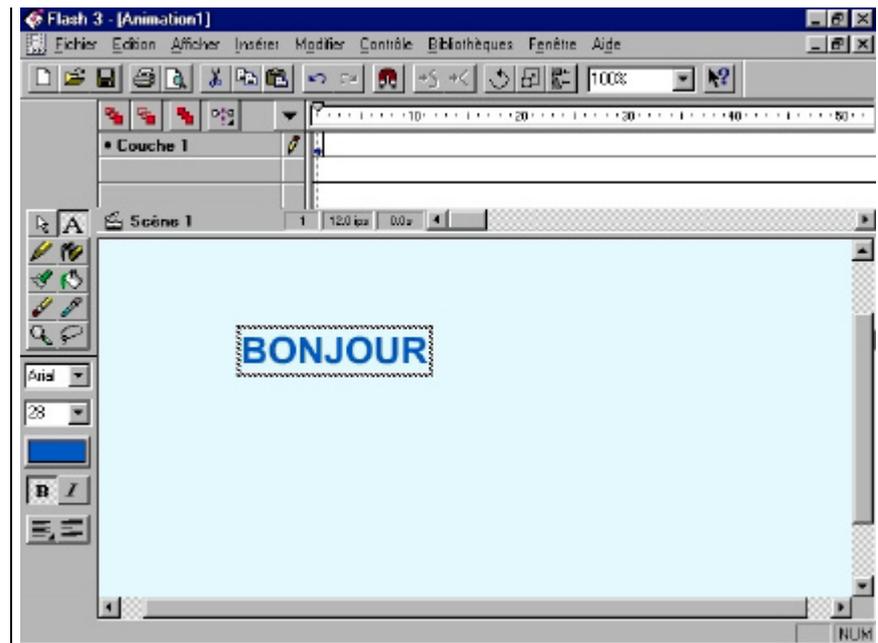
9. Tapez "Bonjour".



10. Pour appliquer une mise en forme "Gras", appuyez sur la touche "Echap" et cliquez sur ce bouton.



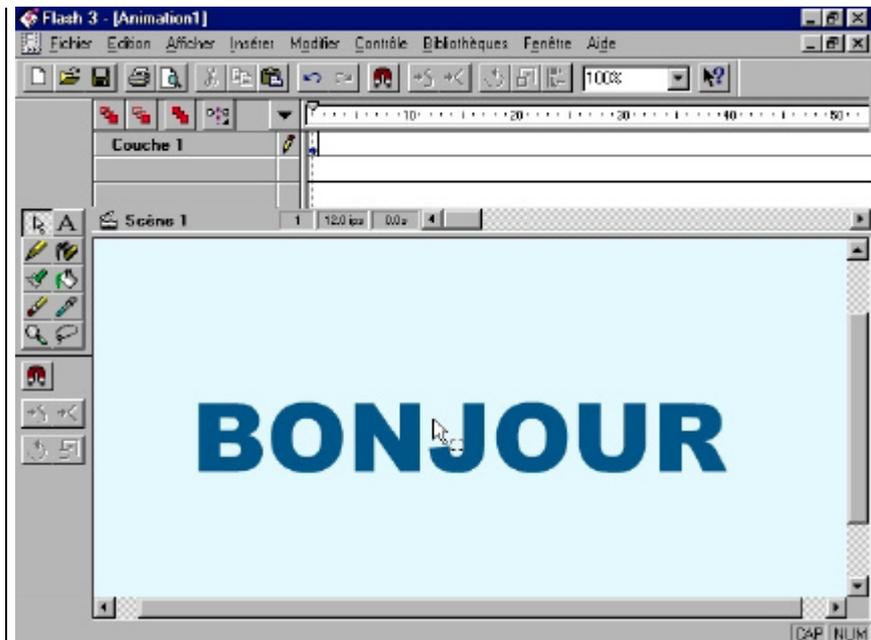
11. Simple, n'est-ce-pas ?



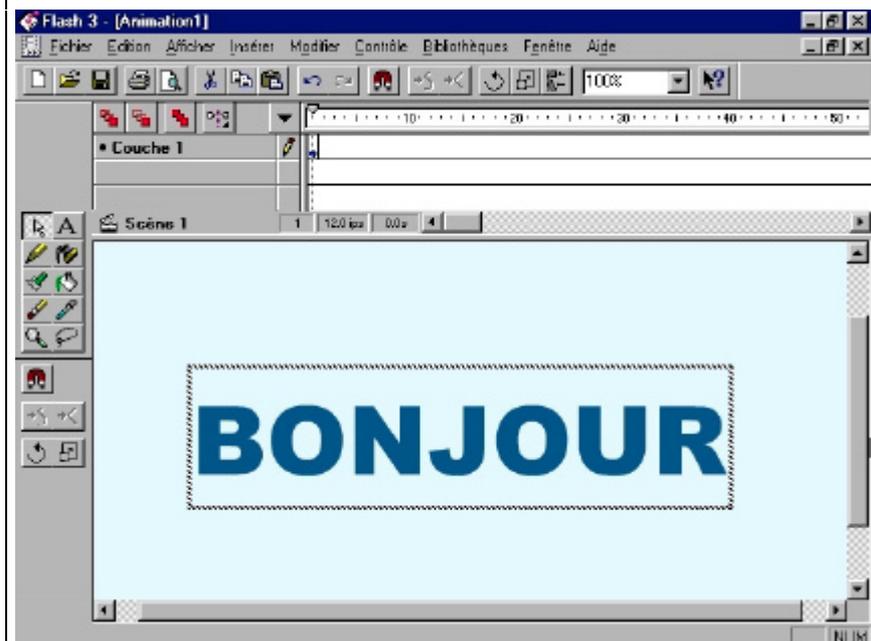
Transformer un texte en ligne

Flash considère le texte comme un groupe. Cela ouvre des perspectives très intéressantes...

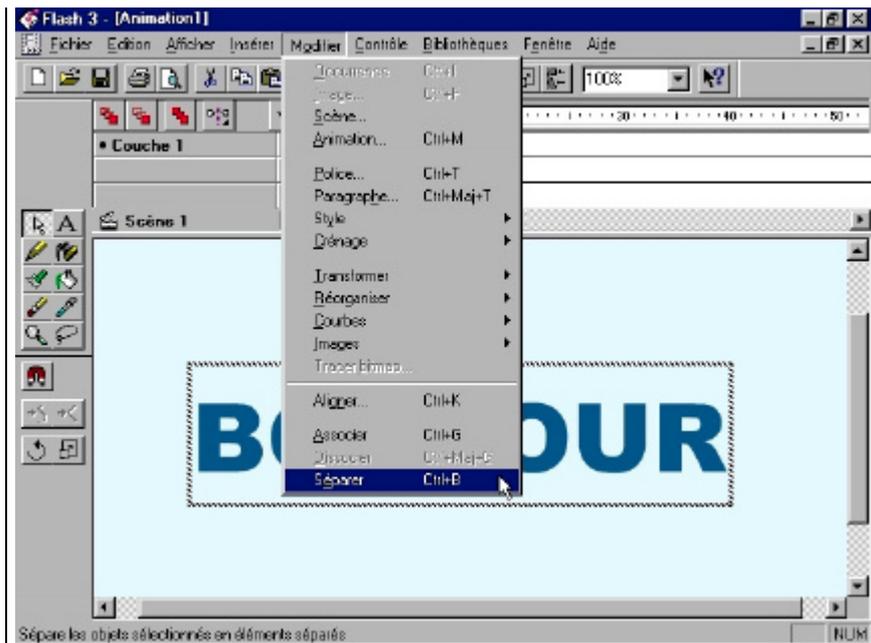
1. Un texte a été saisi.
Cliquez sur celui-ci



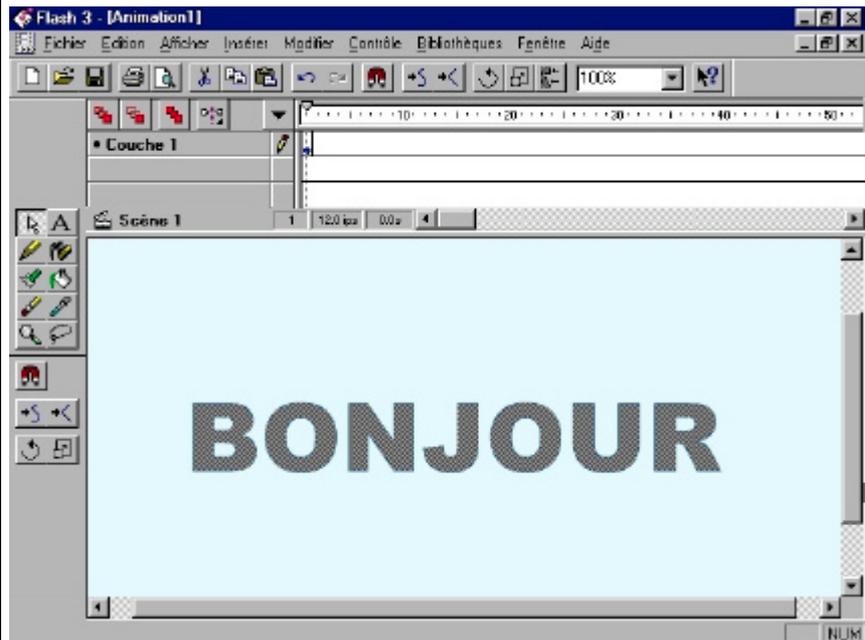
2. Pour le sélectionner.



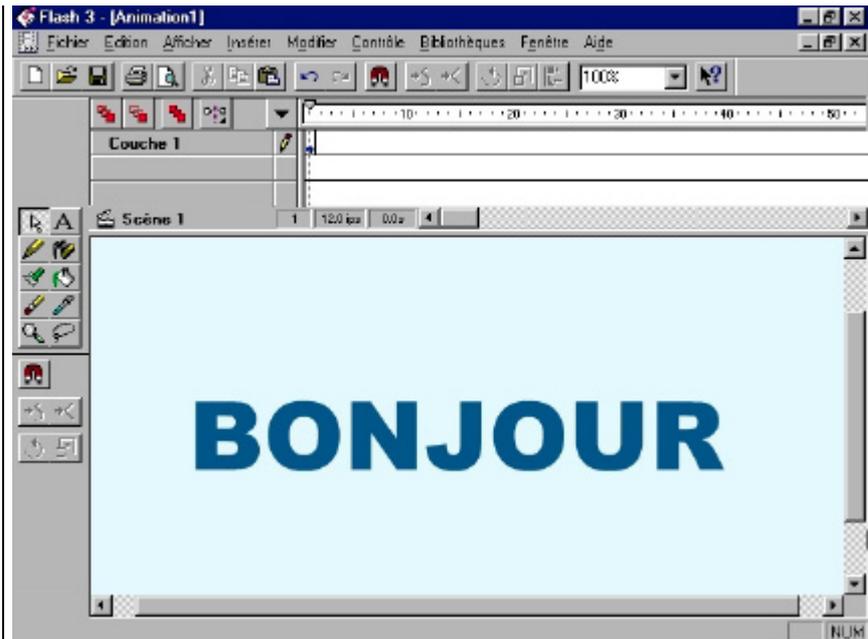
3. Choisissez ensuite la commande "Séparer" du menu "Modifier".



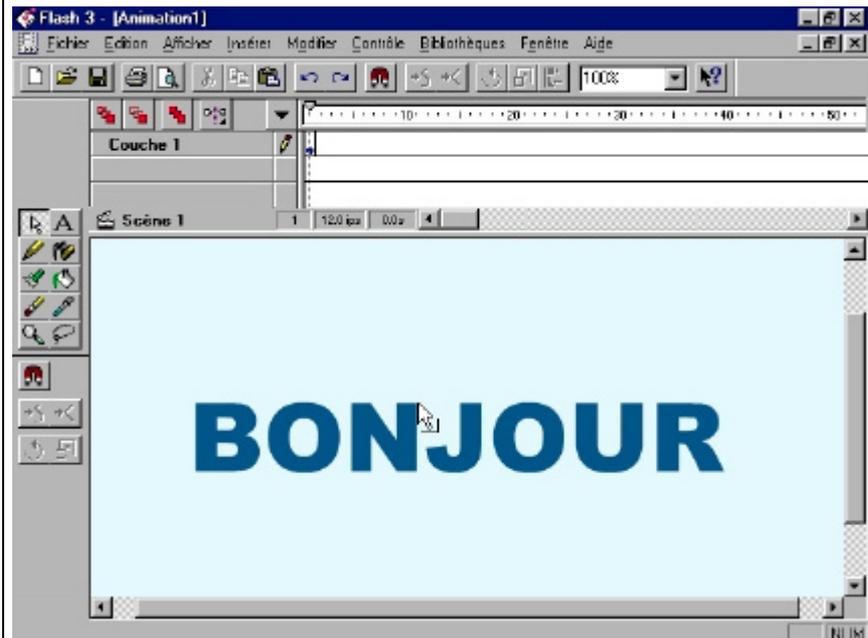
4. Les lettres apparaissent grisées.



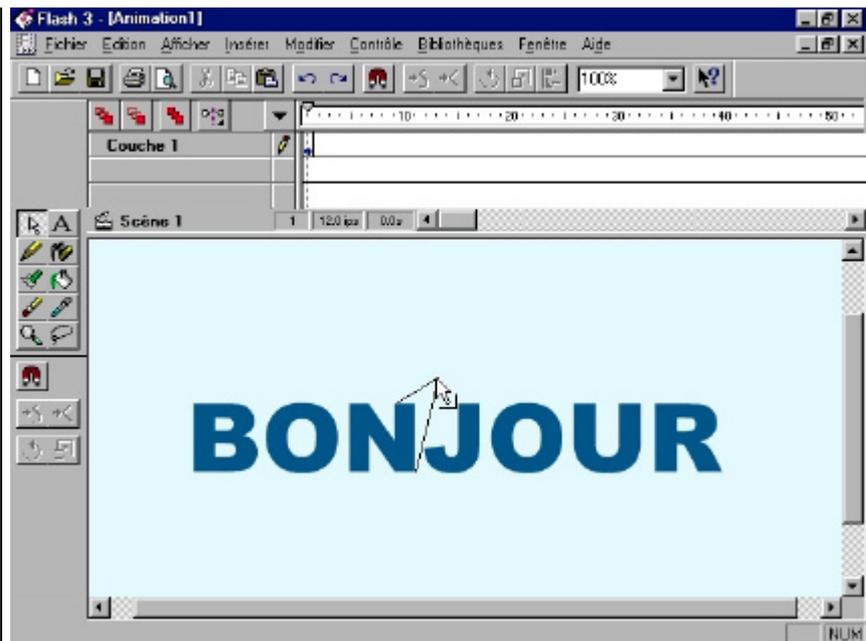
5. Appuyez sur la touche "Echap"



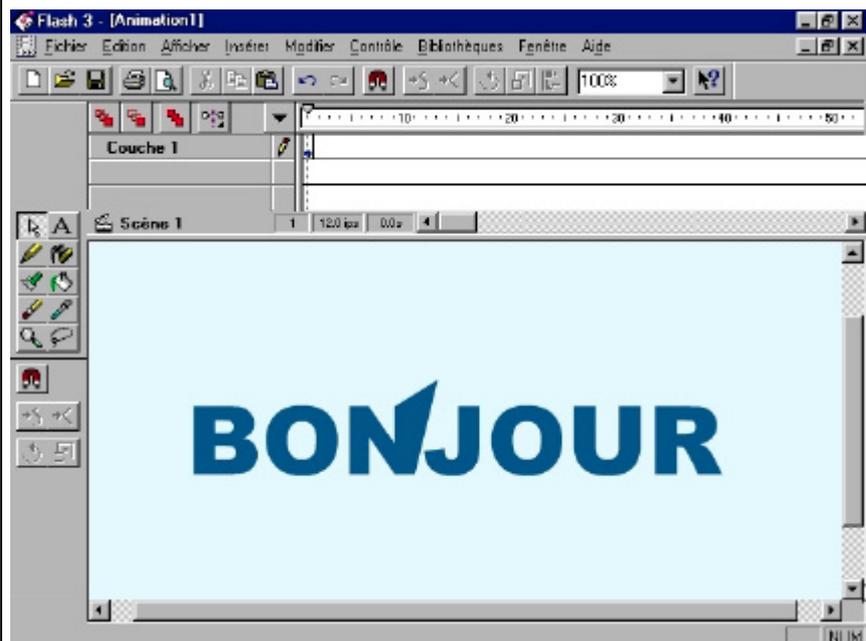
6. Et faites glisser la souris en haut du N jusqu'à ce que le pointeur se transforme ainsi.



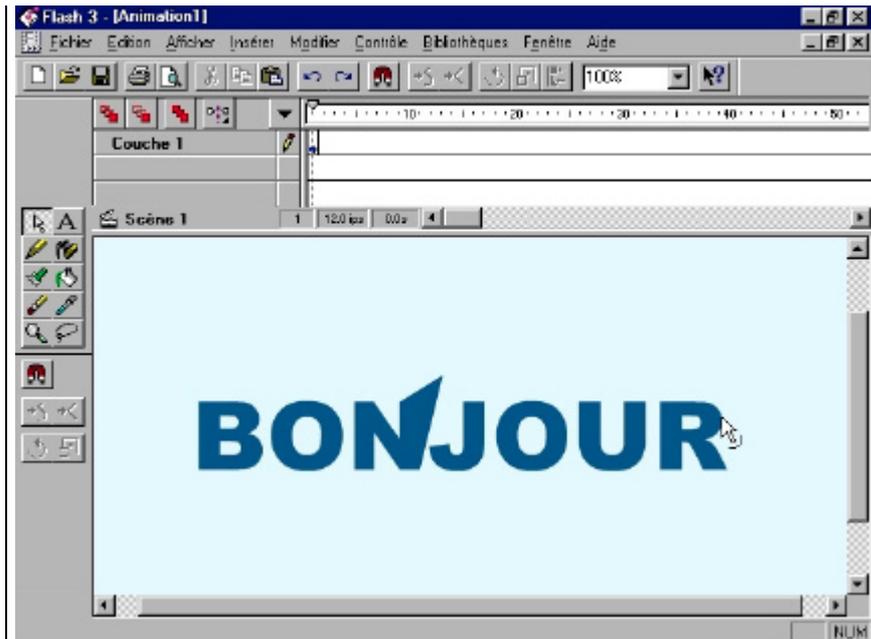
7. Cliquez et faites glisser la souris pour



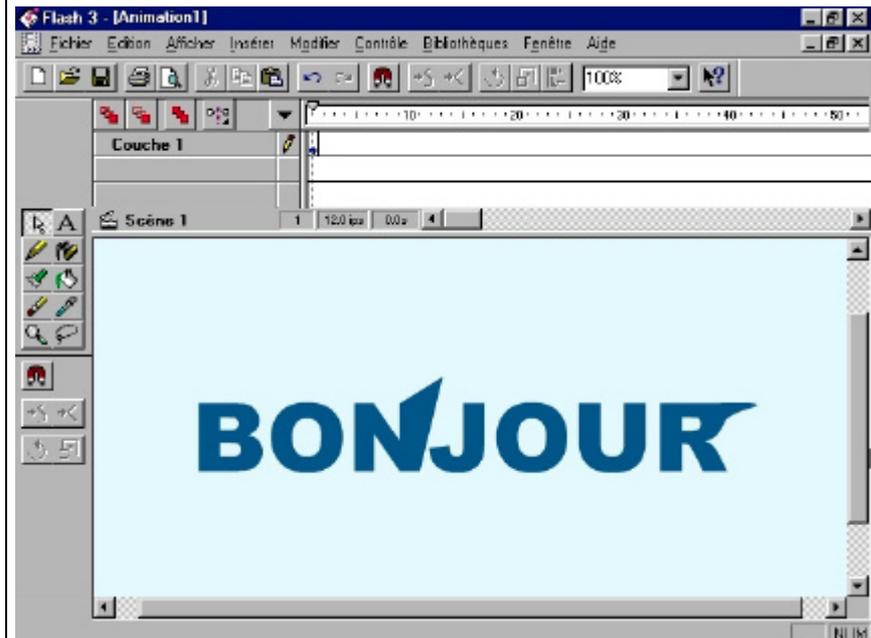
8. Transformer l'aspect de la lettre.



9. Lorsque le pointeur se transforme ainsi



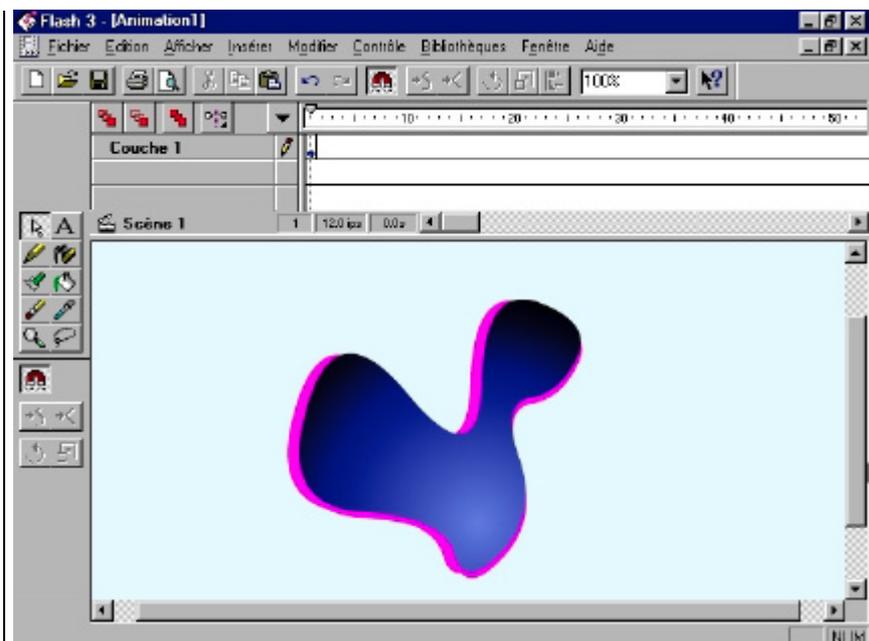
10. Vous pouvez modifier les courbes des lettres.



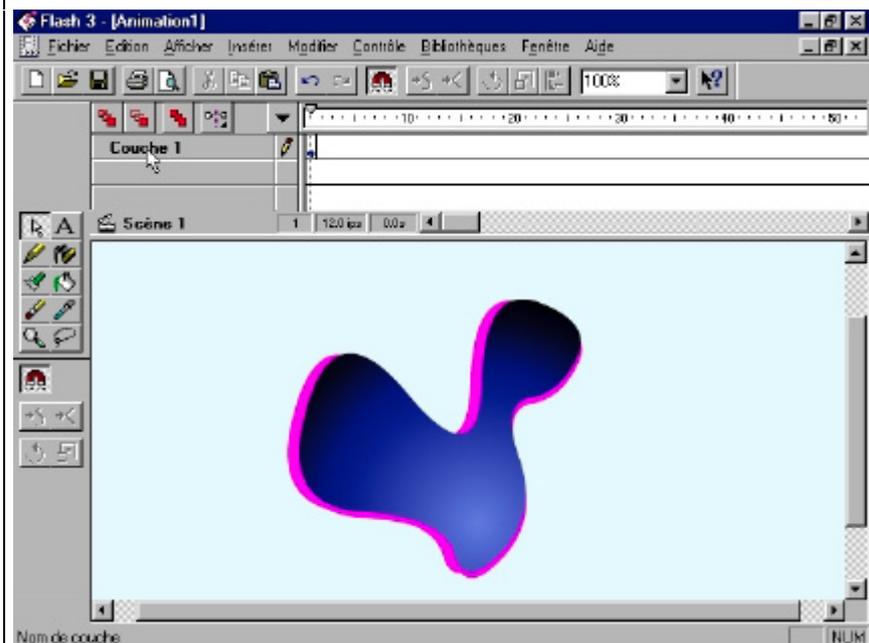
Gérer les couches

Les couches sont des éléments primordiaux dans les animations. Il est donc très important de savoir comment les créer, supprimer, etc.

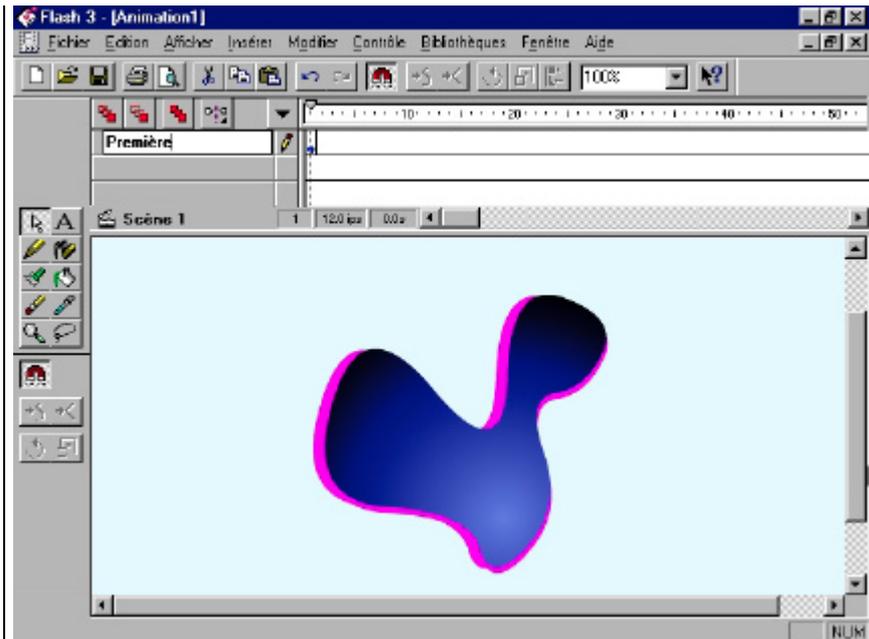
1. Une animation contient toujours une couche, appelée couche 1, par défaut.



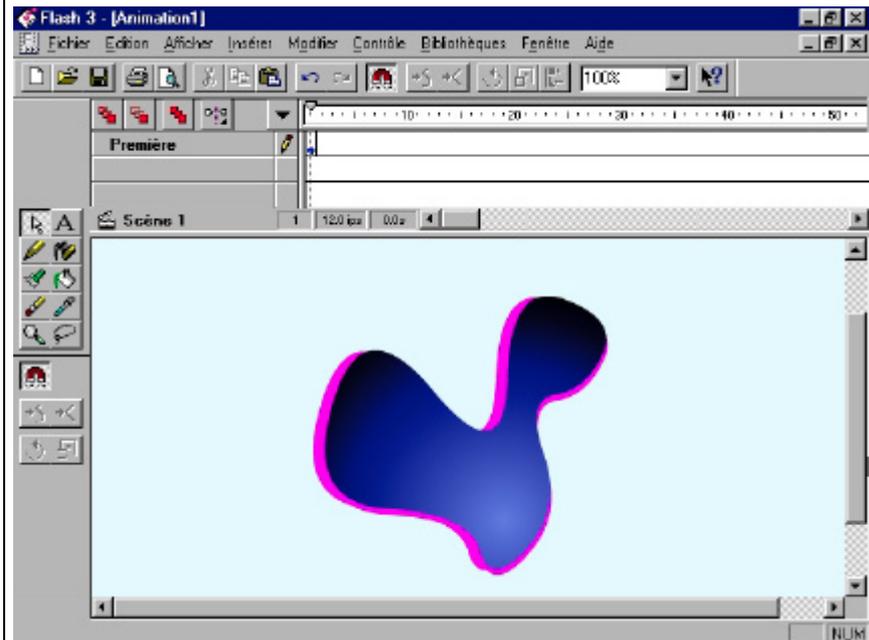
2. Pour renommer celle-ci, double cliquez sur son nom.



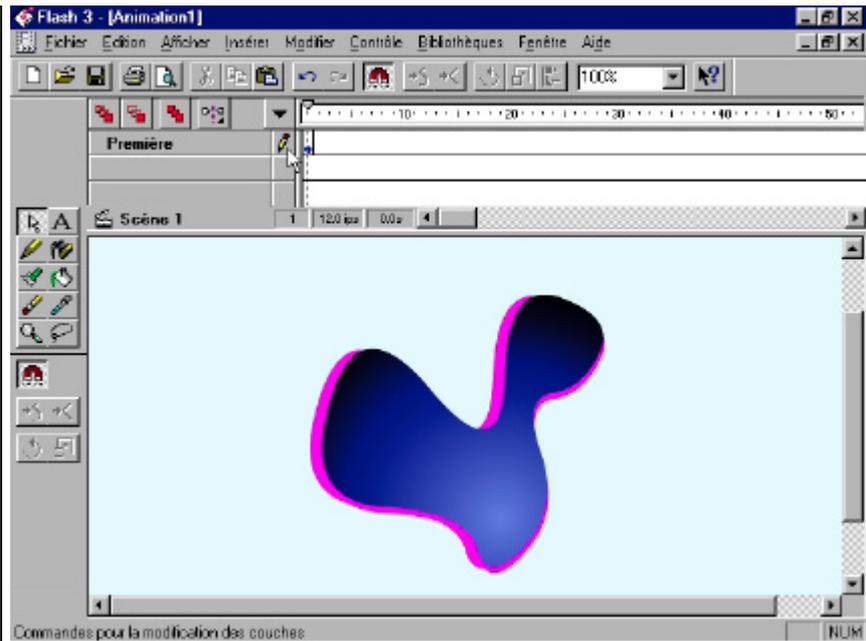
3. Saisissez "Première"



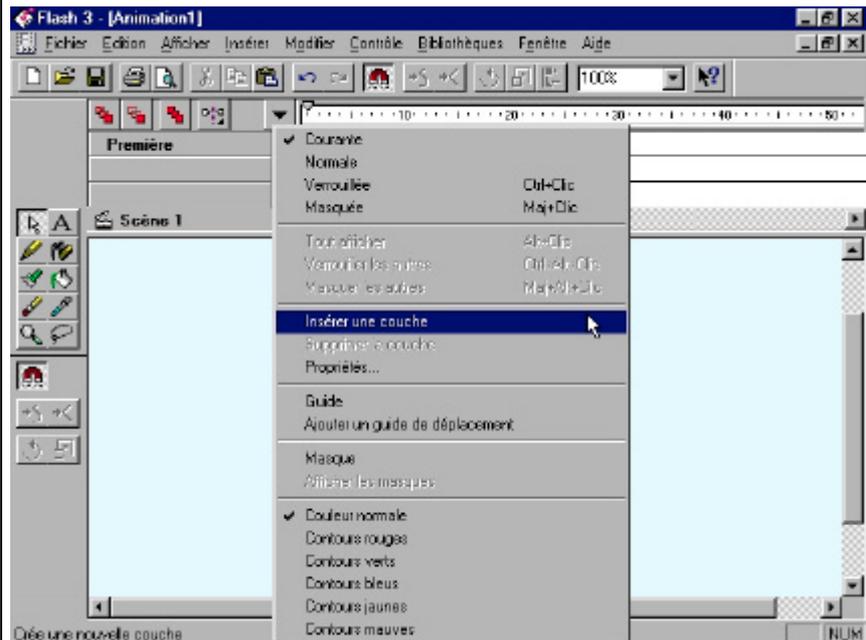
4. Et appuyez sur la touche "Entrée". Le nom de la couche est enregistré.



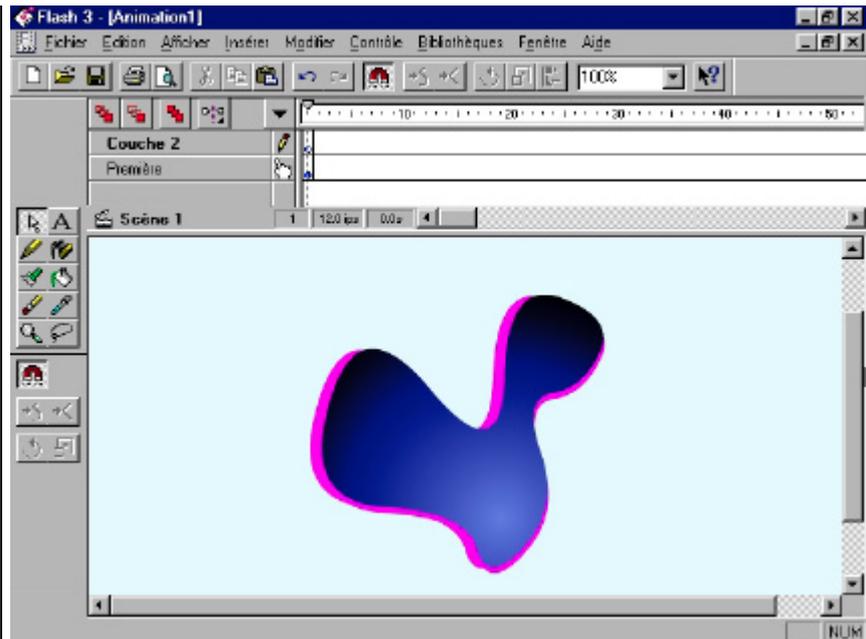
5. Pour insérer une couche, cliquez sur l'icône crayon



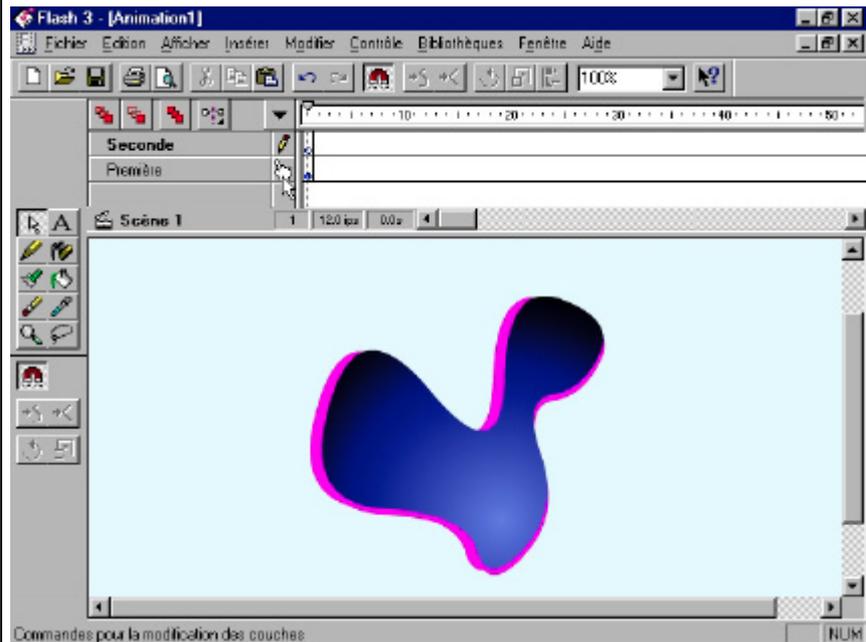
6. Et choisissez dans le menu cette commande.



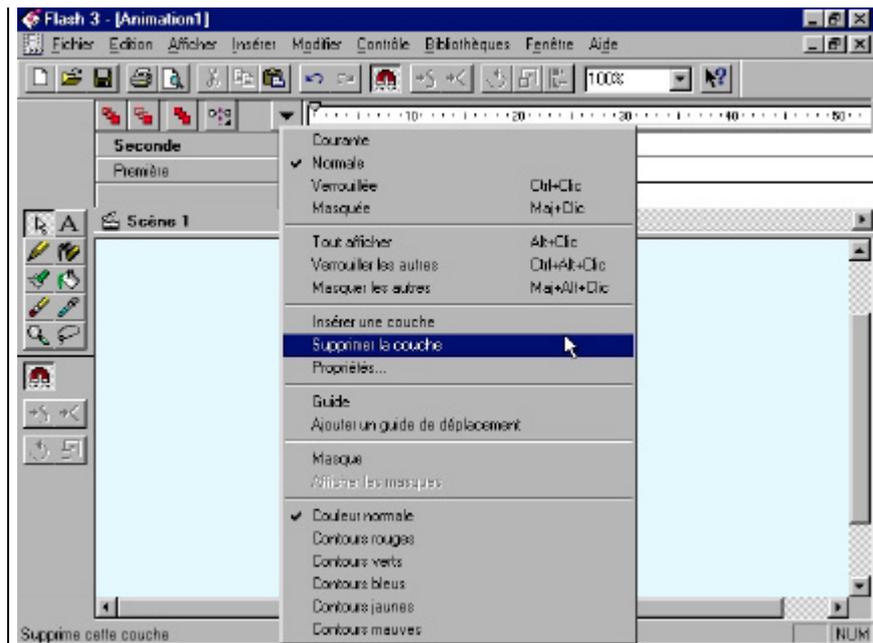
7. La couche 2 est placée au dessus de "Première" et devient courante.



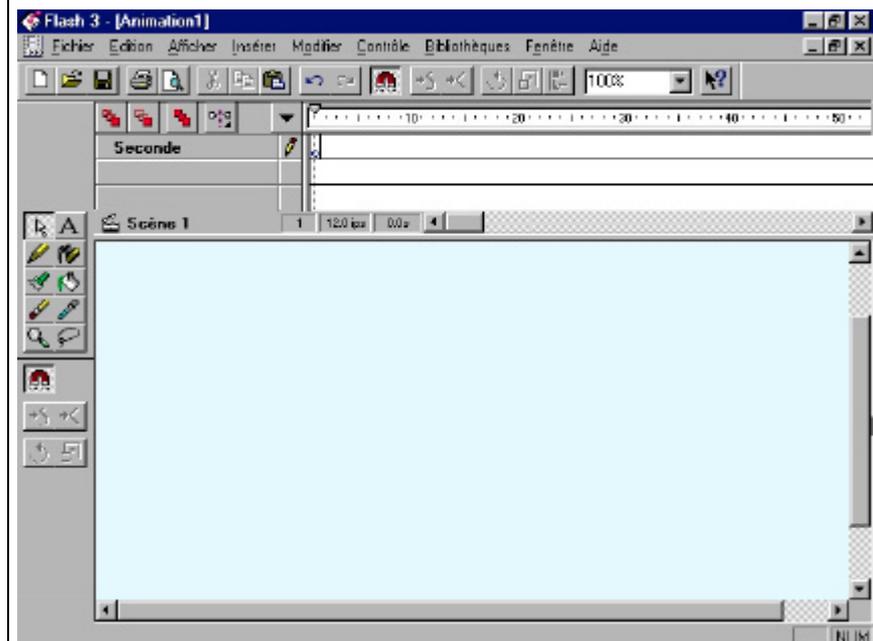
8. Pour supprimer une couche, cliquez sur son icône



9. Et sélectionnez "Supprimer la couche" dans le menu.



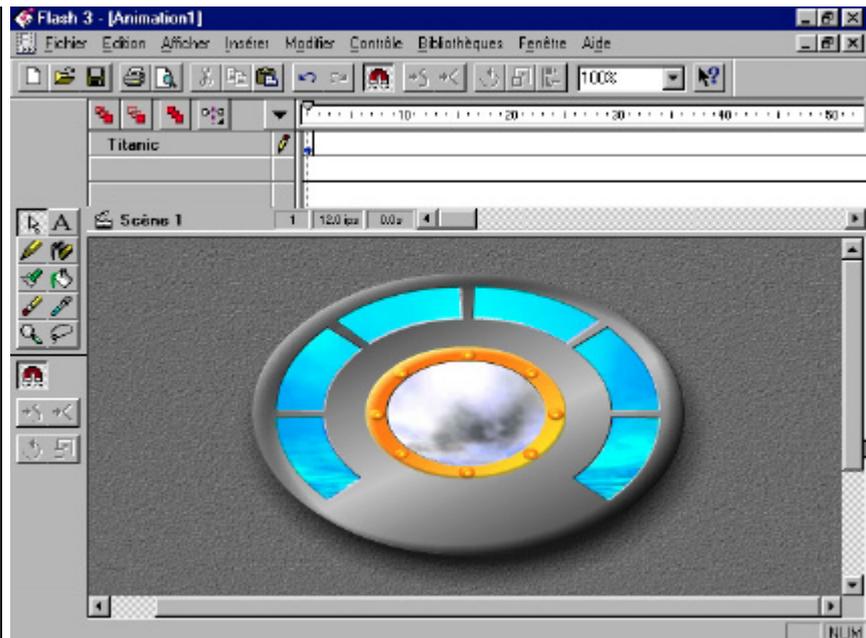
10. La couche disparaît ainsi que l'image qui avait été créée sur celle-ci.



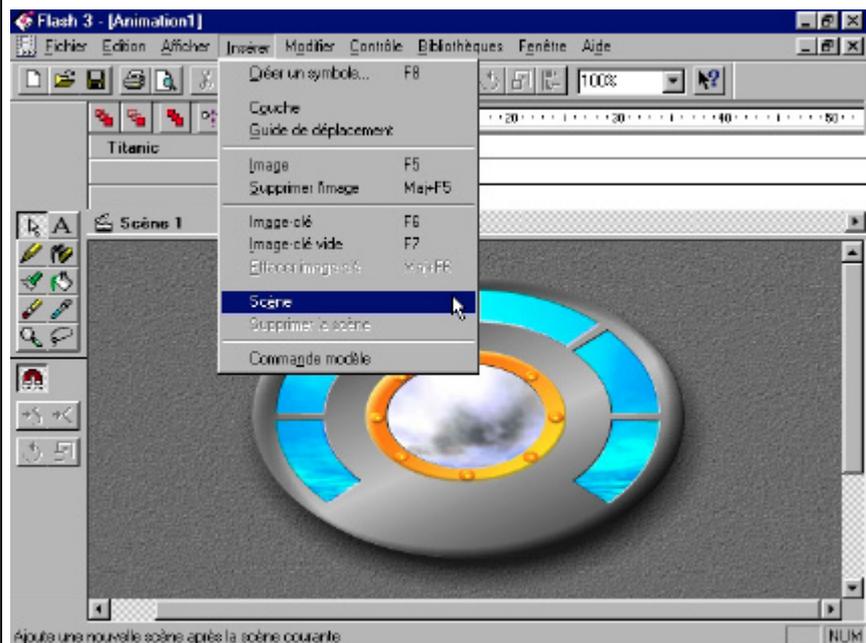
Gérer les scènes

Dans le but d'optimiser l'organisation des tâches ou lorsque des animations comprennent des éléments qui n'ont rien de commun, mieux vaut utiliser plusieurs scènes.

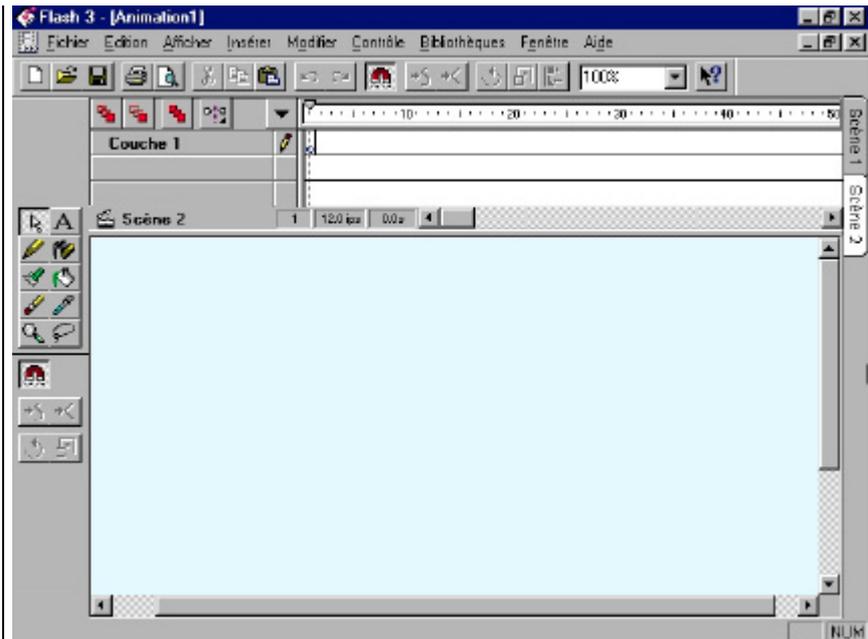
1. Une animation comprend toujours une scène.



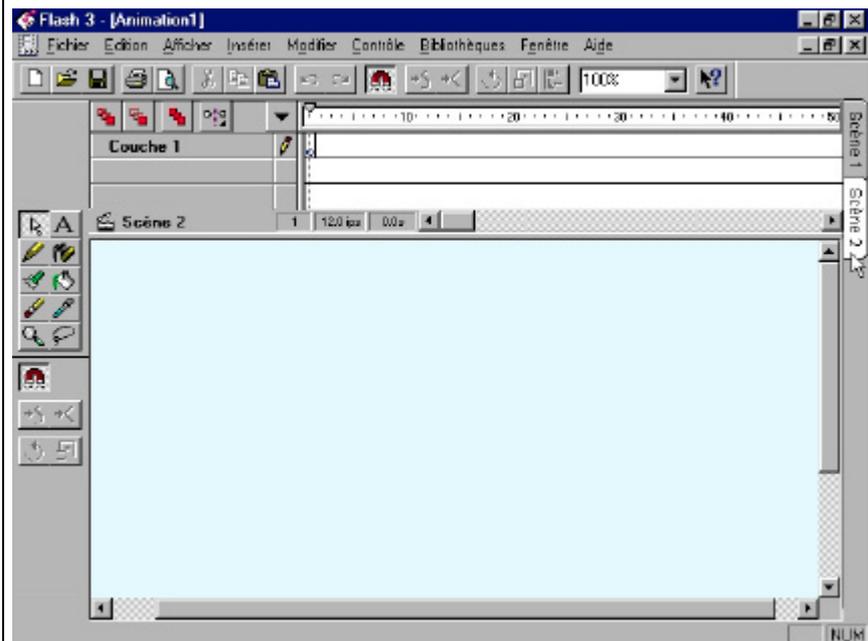
2. Pour en créer une autre, sélectionnez cette commande du menu "Insérer".



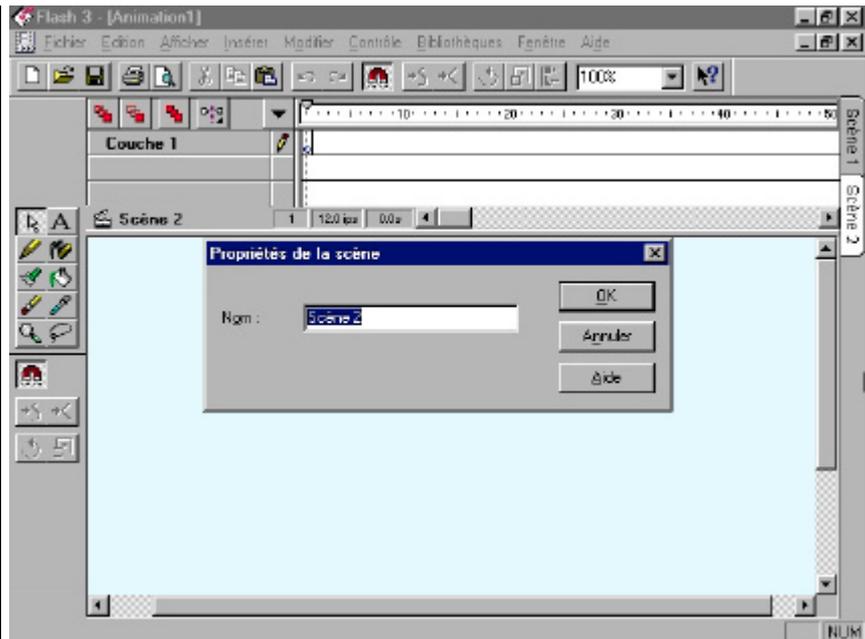
3. La nouvelle scène est immédiatement affichée et des onglets apparaissent à droite de l'écran.



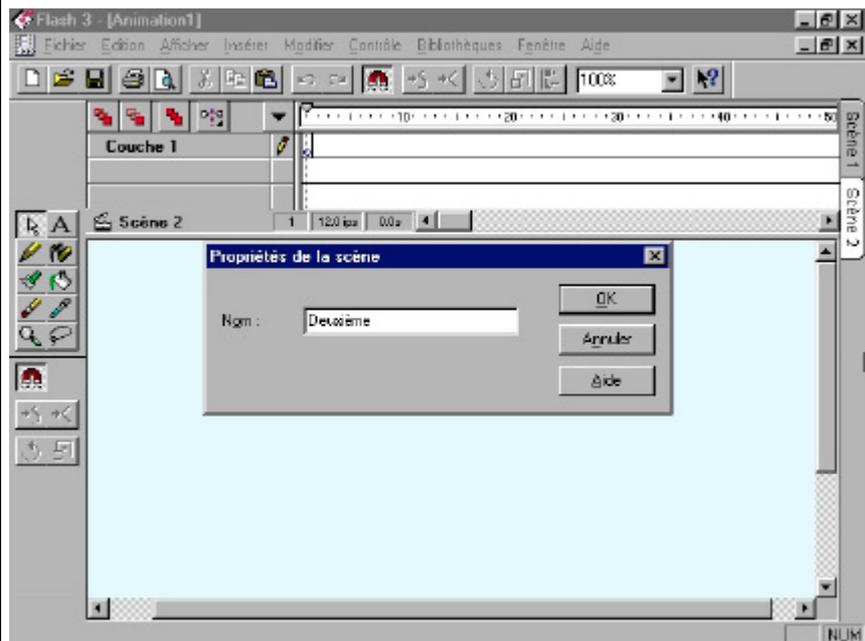
4. Double cliquez sur l'onglet "Scène 2"



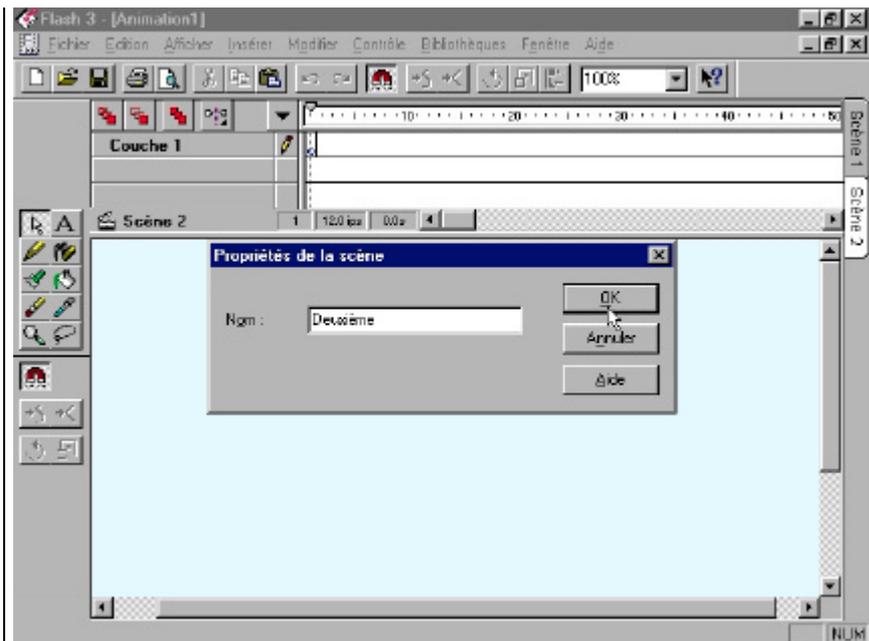
5. Pour afficher la boîte de dialogue "Propriétés de la scène".



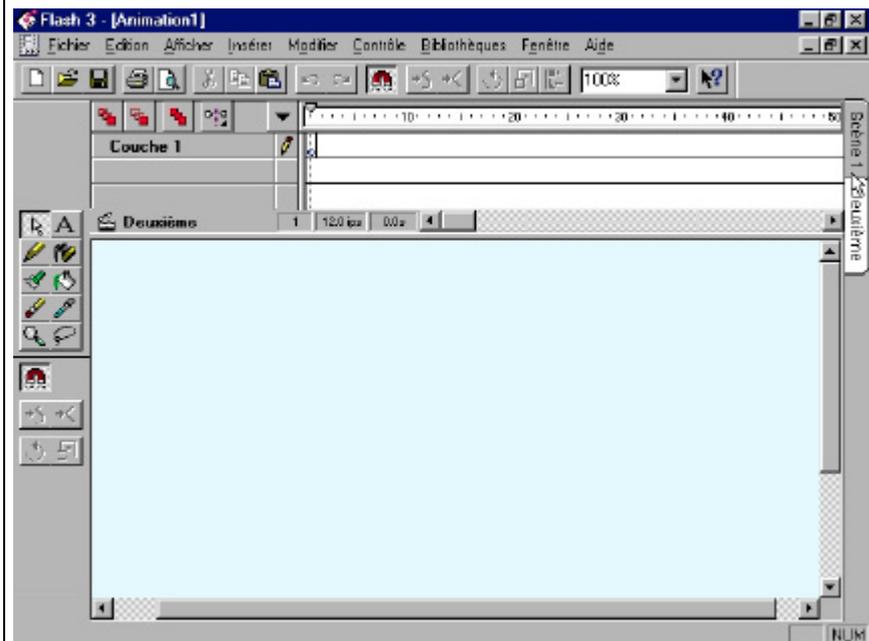
6. Saisissez "Deuxième"



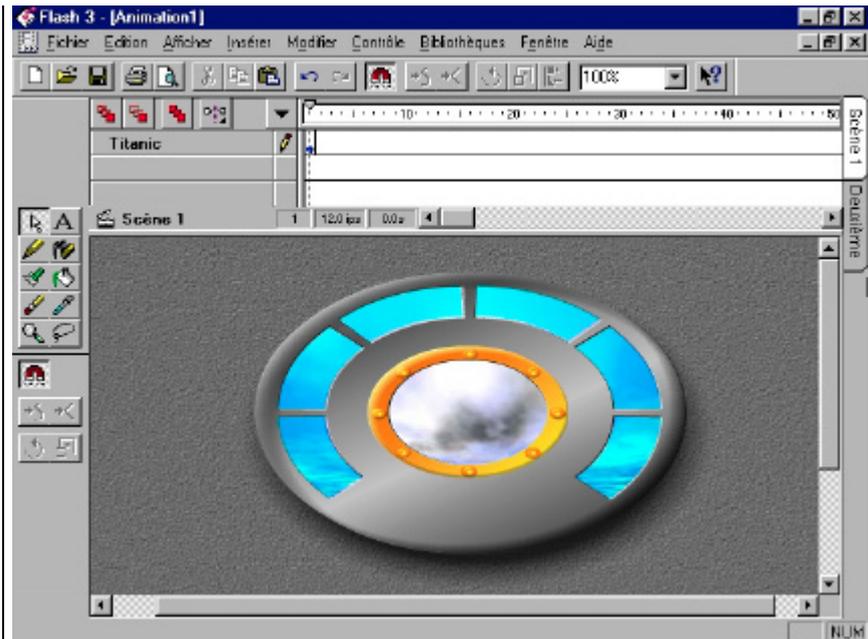
7. Et cliquez sur "OK".



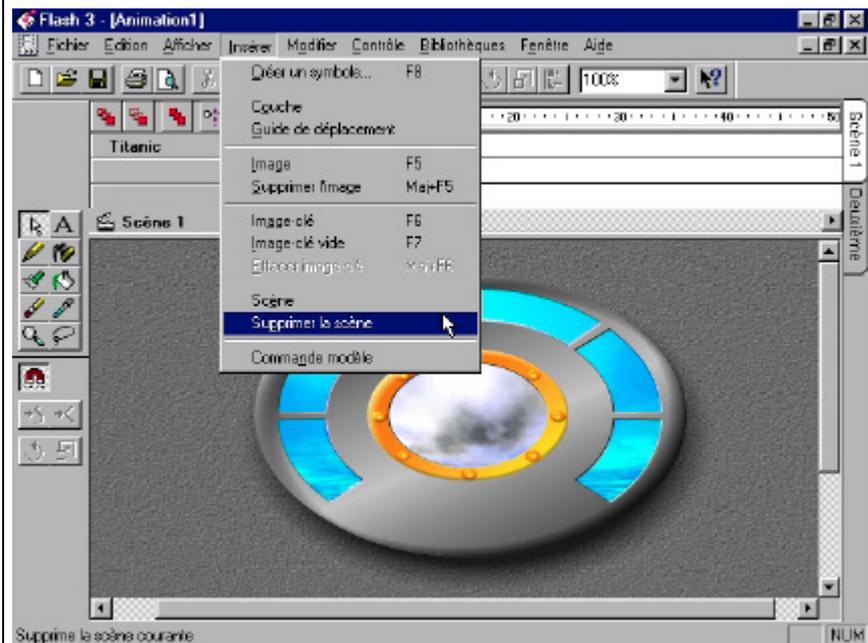
8. Cliquez simplement sur l'onglet "Scène 1"



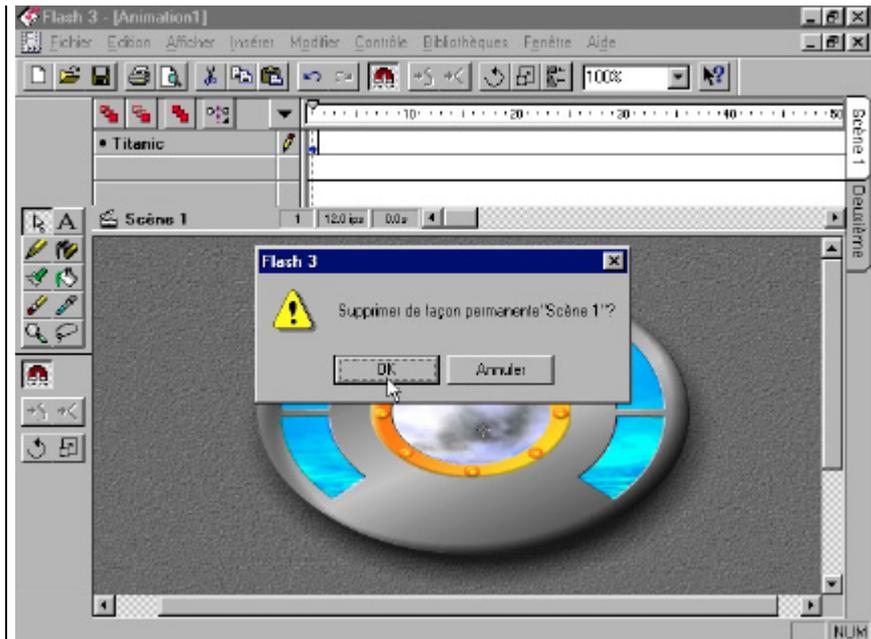
9. Pour revenir à la scène du début.



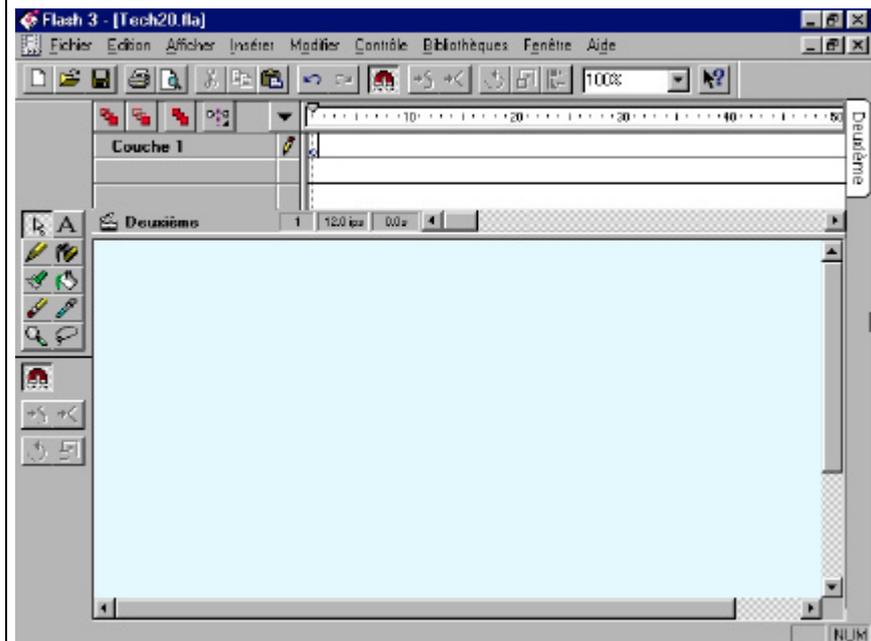
10. Pour supprimer une scène, choisissez la commande "Supprimer la scène"... du menu "Insérer".



11. Flash demande confirmation de la suppression. Cliquez sur "OK".



12. La scène est définitivement supprimée.



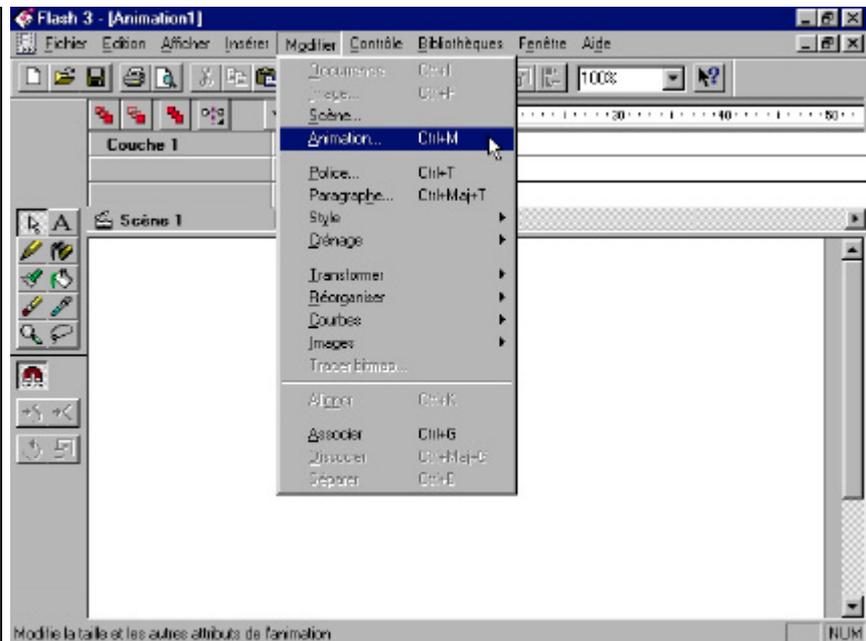
21. **Modifier les paramètres d'une animation**
22. **Créer un symbole**
23. **Modifier un symbole**
24. **Dupliquer un symbole**
25. **Créer et modifier une occurrence de symbole**
26. **Utiliser les Bibliothèques Flash**
27. **Ajouter une bibliothèque au menu "Bibliothèques"**
28. **Utiliser une animation comme bibliothèque**
29. **Enrichir une bibliothèque**
30. **Importer une image**



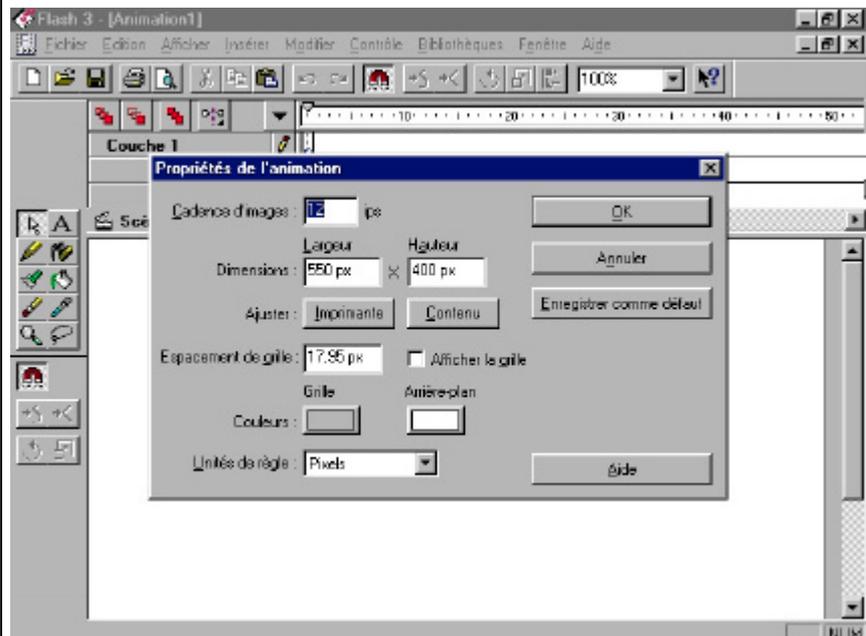
Modifier les paramètres d'une animation

Les paramètres d'une animation peuvent être changés très rapidement.

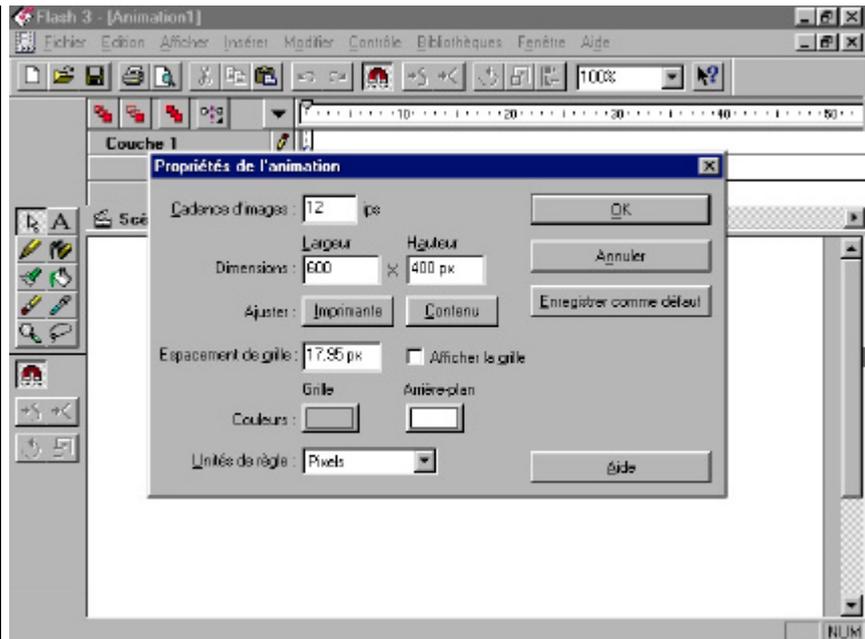
1. Choisissez la commande "Animation..." du menu "Modifier".



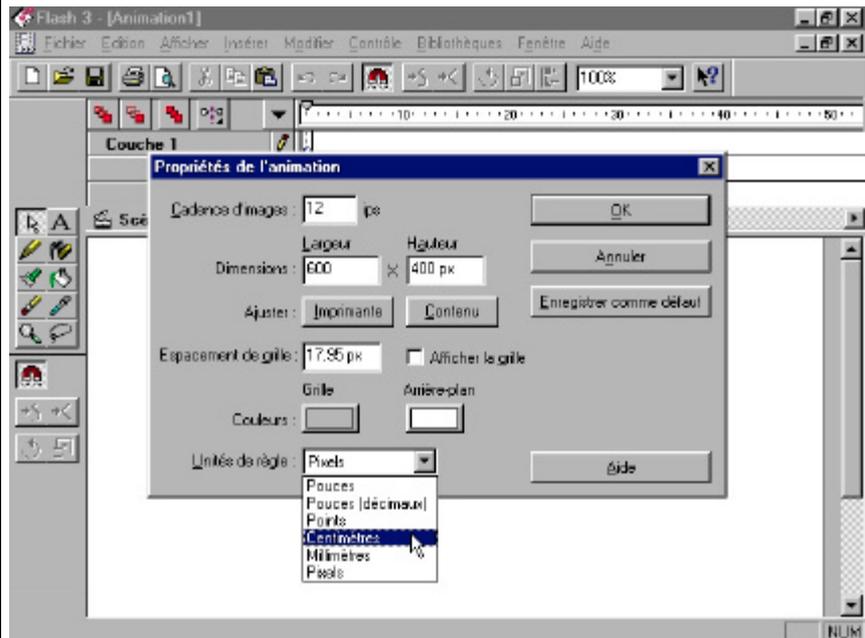
2. La boîte de dialogue qui s'affiche est riche d'options.



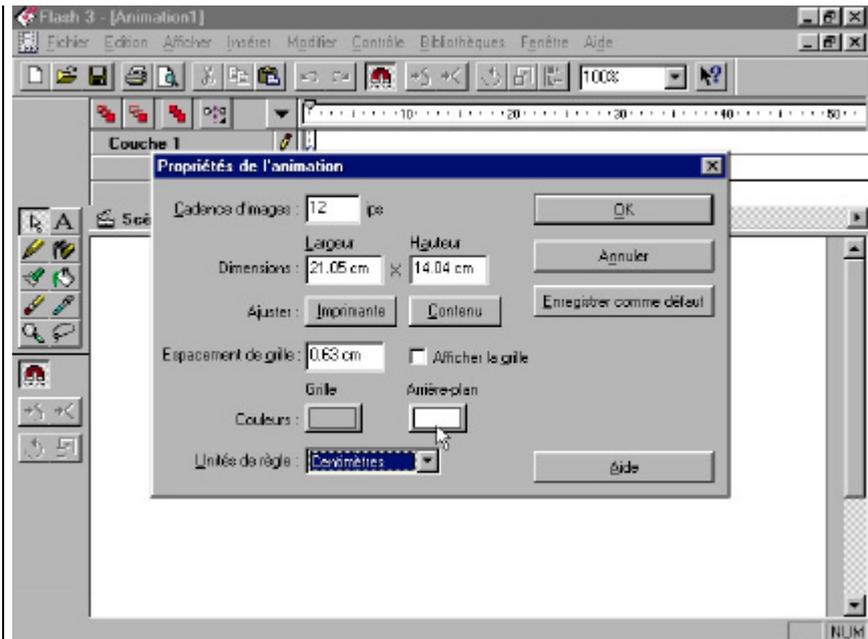
3. Changez les dimensions de l'animation en saisissant dans le champ "Largeur" "600".



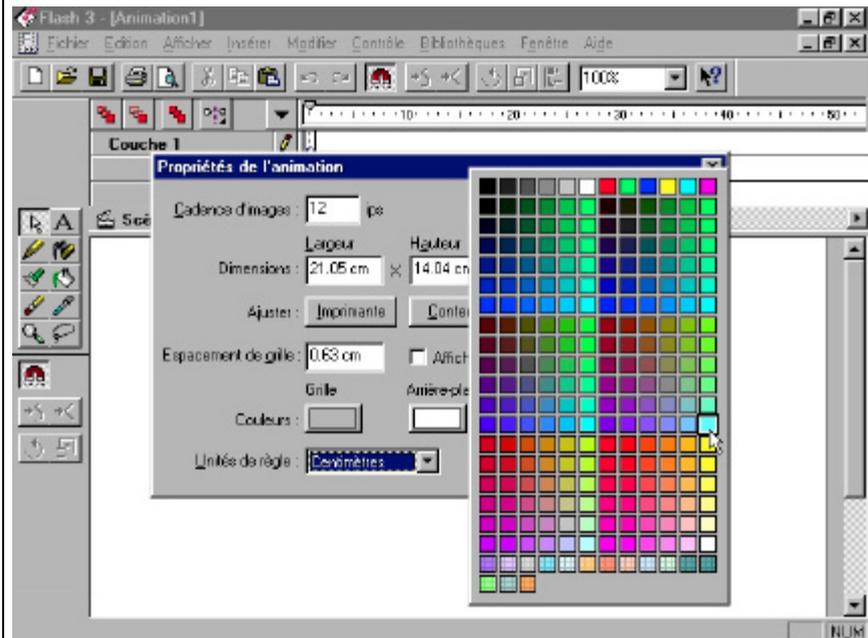
4. Déroulez la liste "Unités de règles" et sélectionnez "Centimètres".



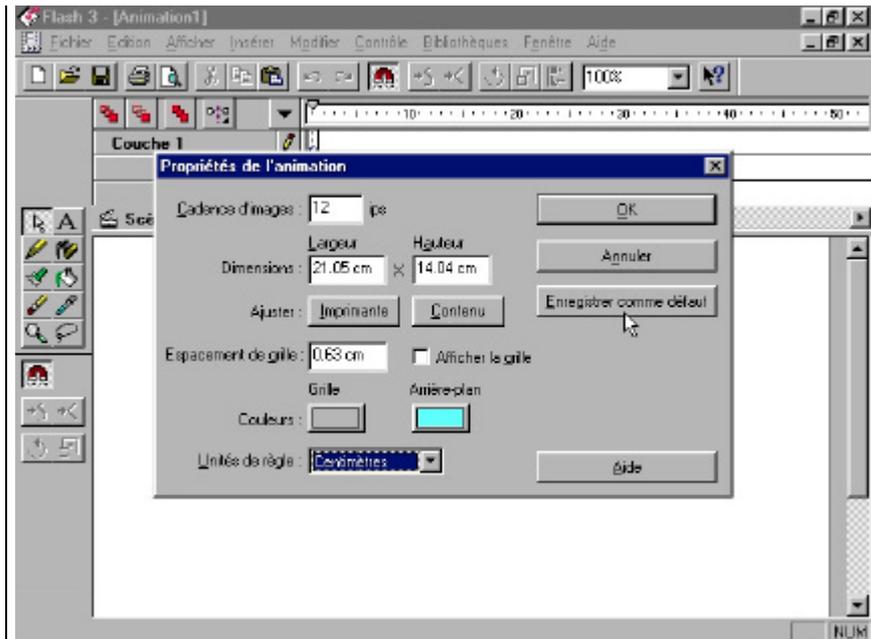
5. Vous voyez dans les champs dimensions que cette modification est immédiatement prise en compte. Cliquez sur le bouton "Arrière-plan"



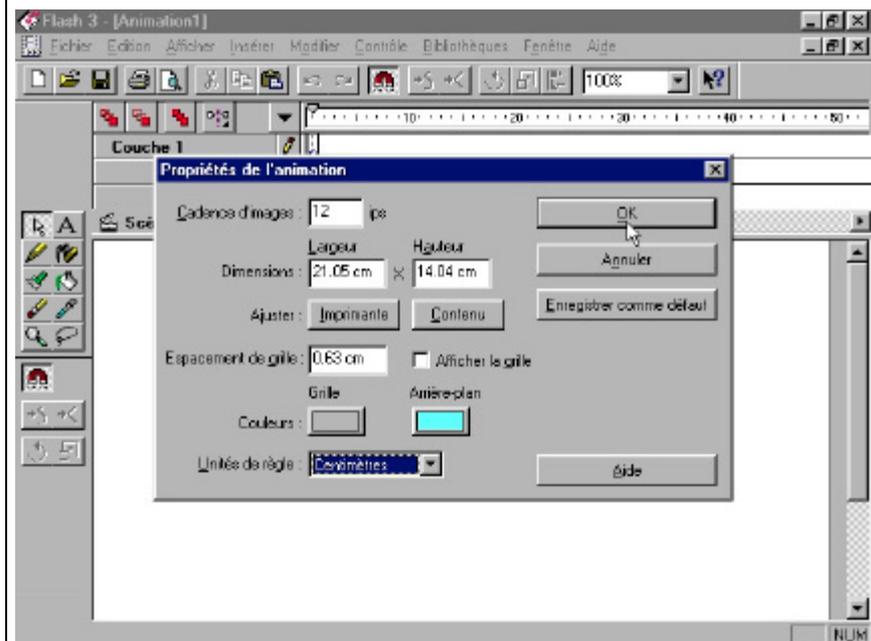
6. Et choisissez sur ce bleu ciel.



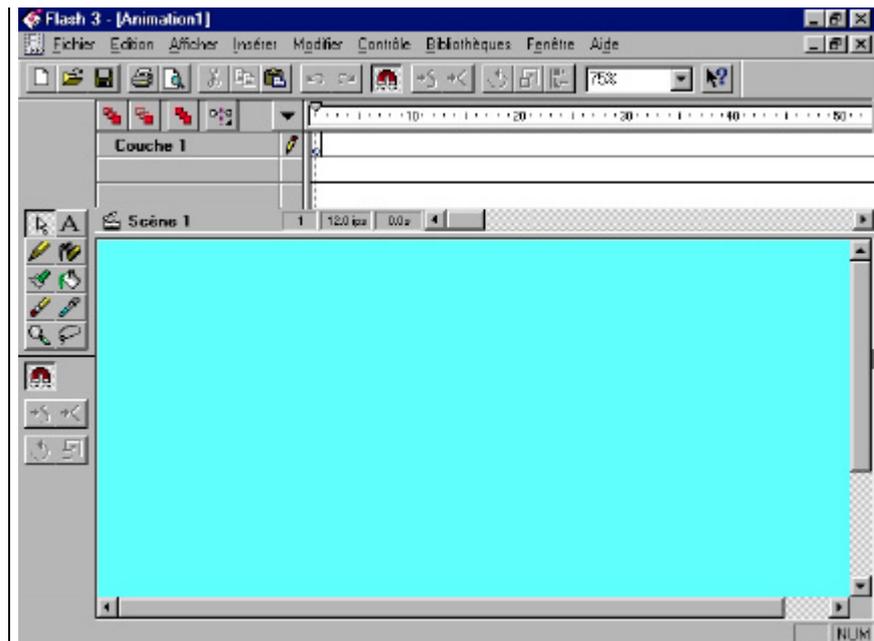
7. Si vous cliquez sur "Enregistrer comme défaut" toute nouvelle animation créée reprendra ces paramètres.



8. Confirmez par "OK".



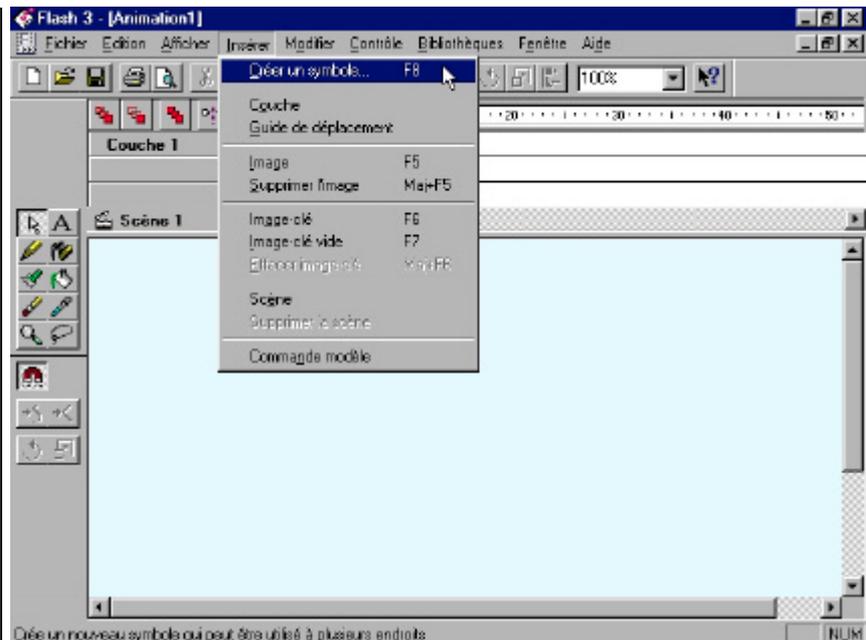
9. La scène est agrandie et son arrière-plan devient bleu ciel.



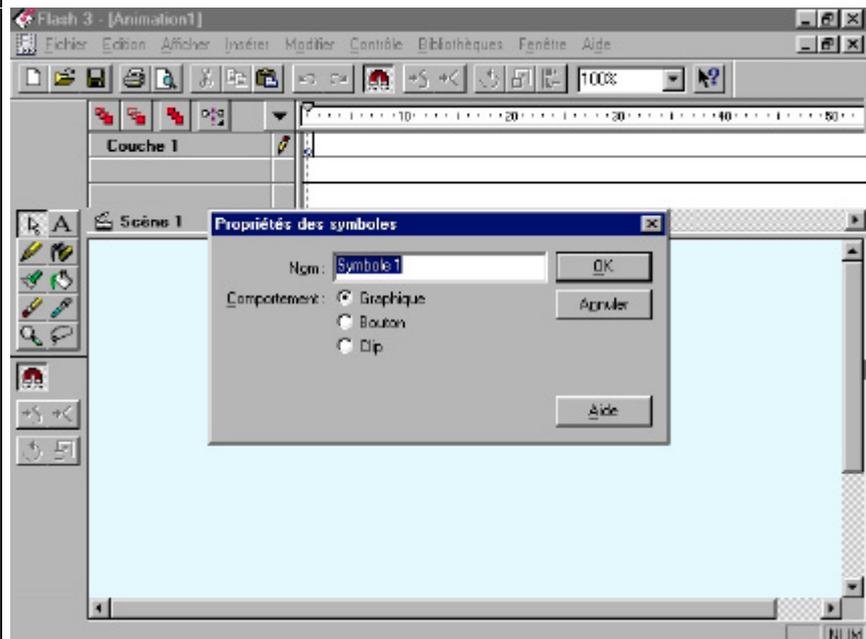
Créer un symbole graphique

Les symboles graphiques sont des éléments graphiques variés qui peuvent être animés.

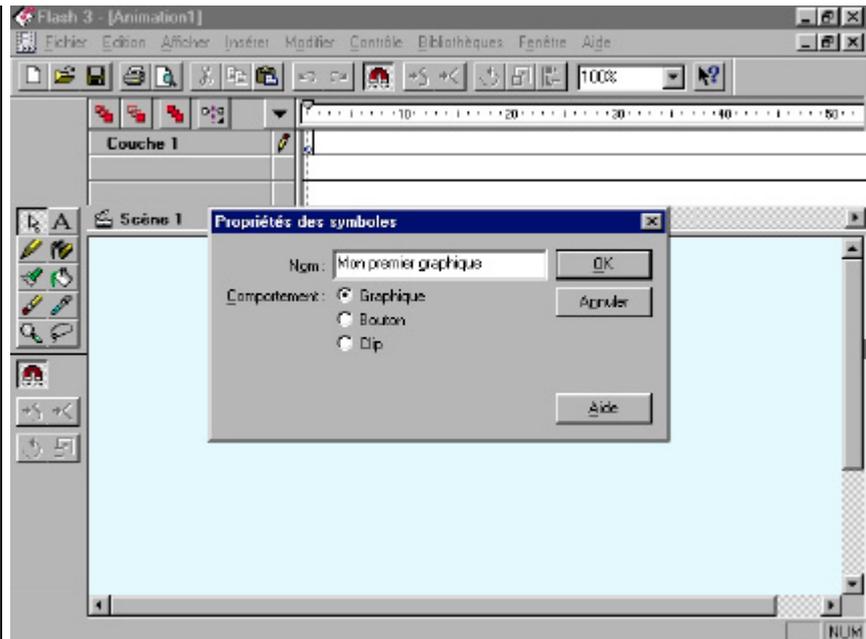
1. Choisissez la commande "Créer un symbole..." du menu "Insérer".



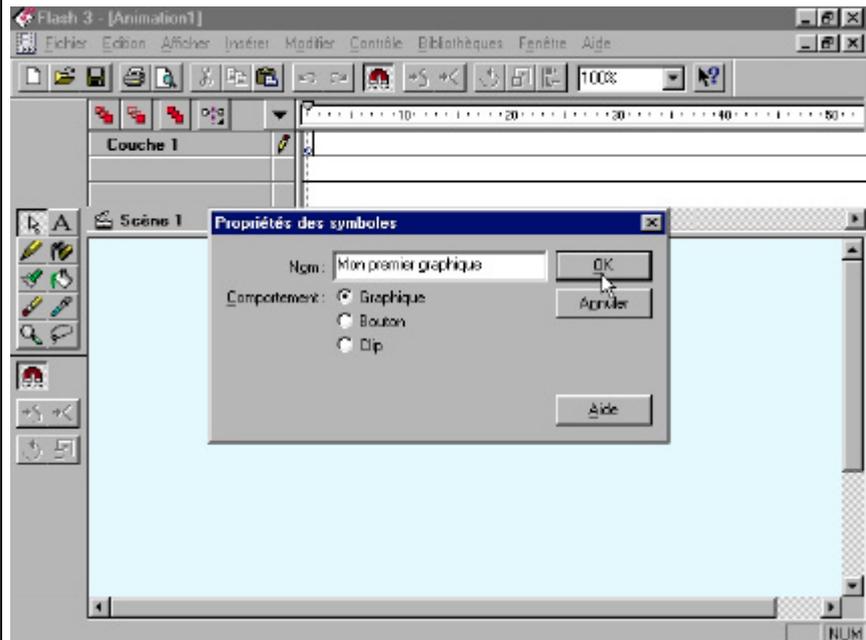
2. La boîte de dialogue "Propriétés des symboles" s'affiche.



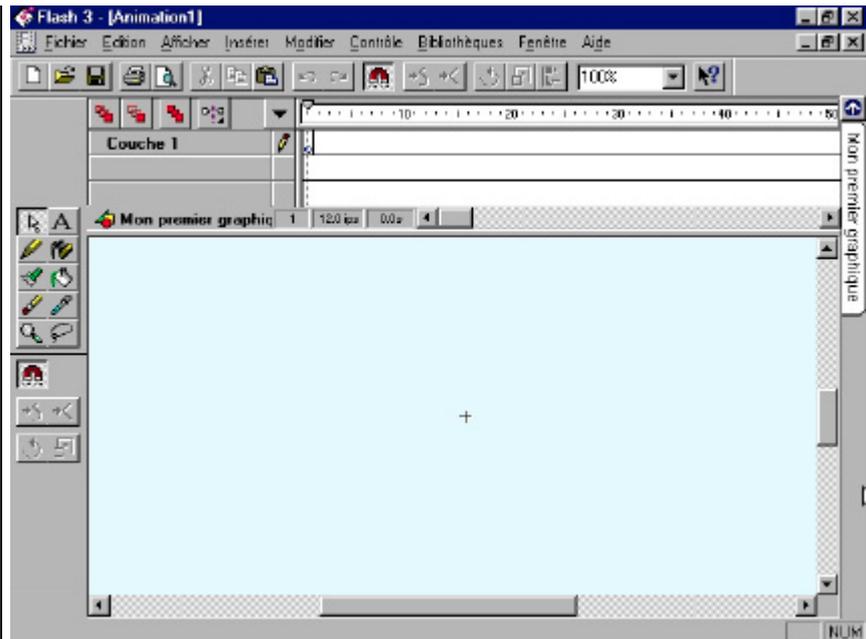
3. Saisissez "Mon premier graphique" dans le champ "Nom".



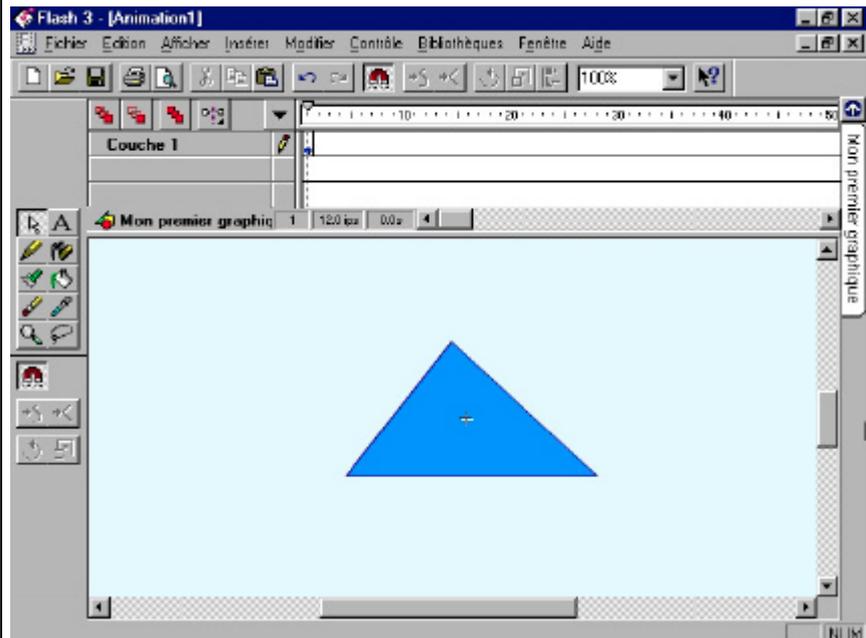
4. Laissée cochée l'option "Comportement" par défaut et cliquez sur "OK".



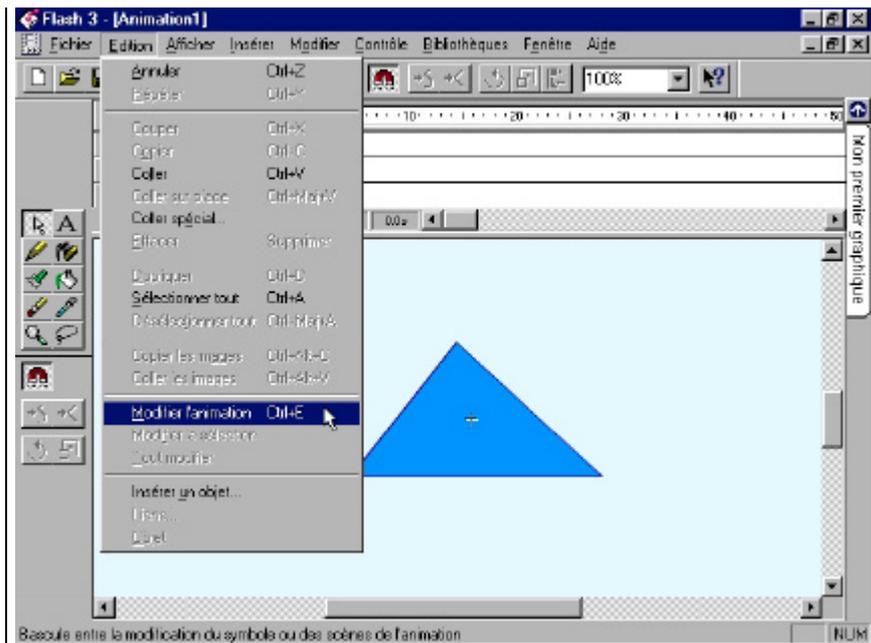
- Flash bascule en mode modification. Vous voyez à droite un onglet portant le nom du symbole.



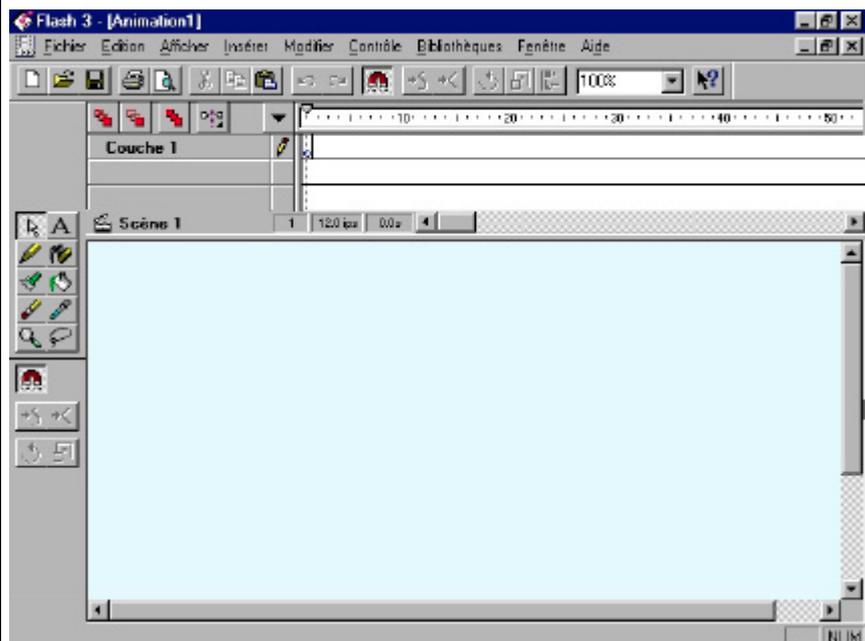
- Dessinez un triangle, par exemple



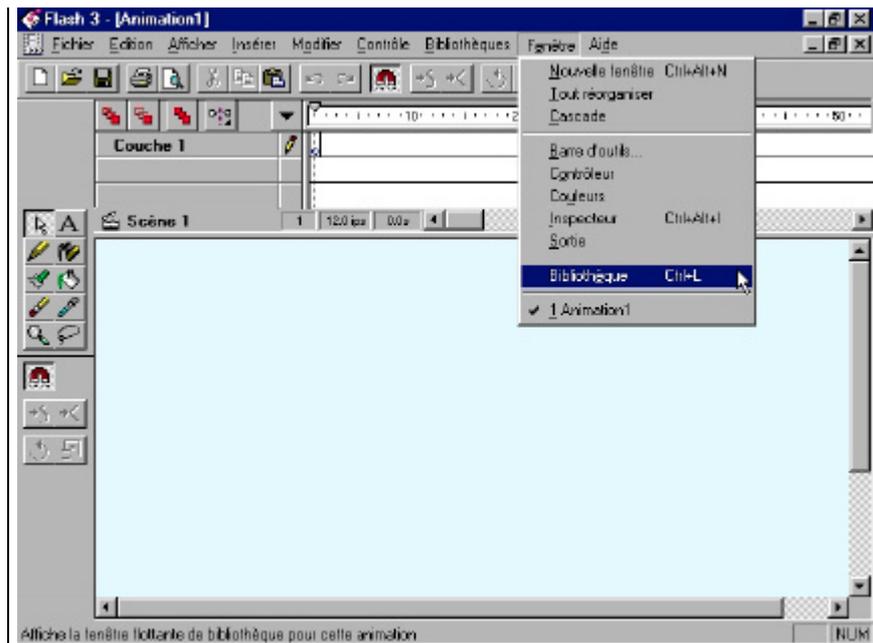
7. Et sélectionnez la commande "Modifier l'animation" du menu "Édition".



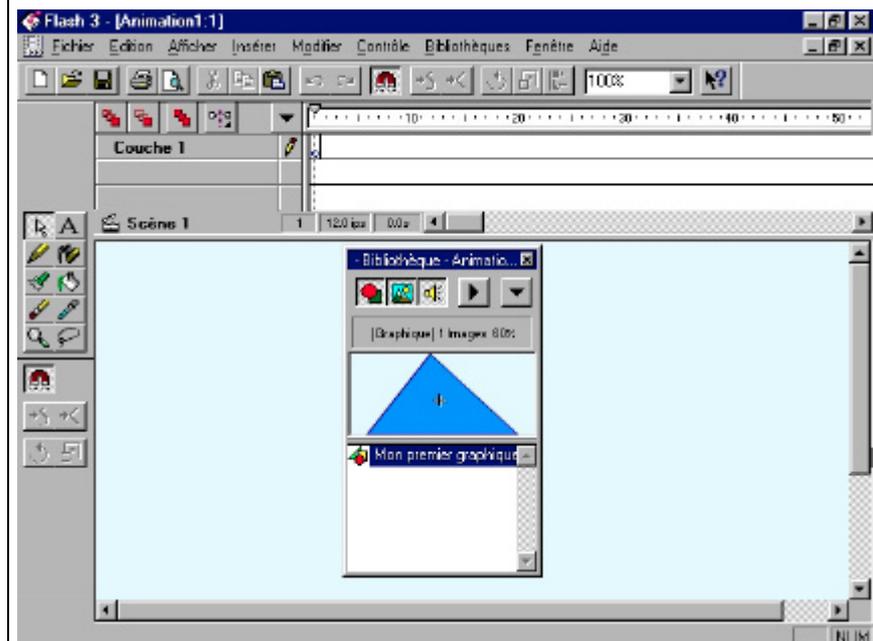
8. Vous revenez à la scène. Votre symbole a disparu !



9. Choisissez la commande "Bibliothèque" du menu "Fenêtre".



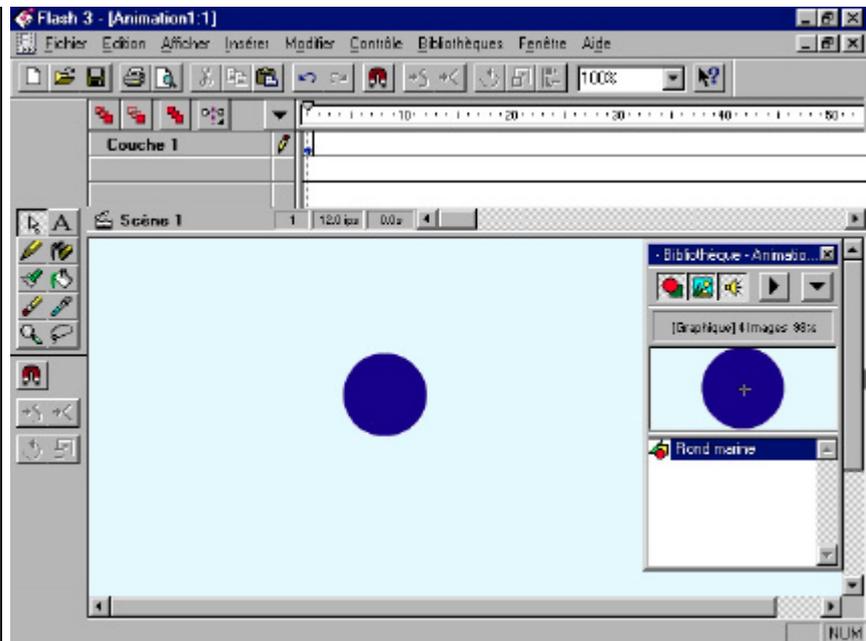
10. Vous retrouvez le symbole dans la bibliothèque de l'animation.



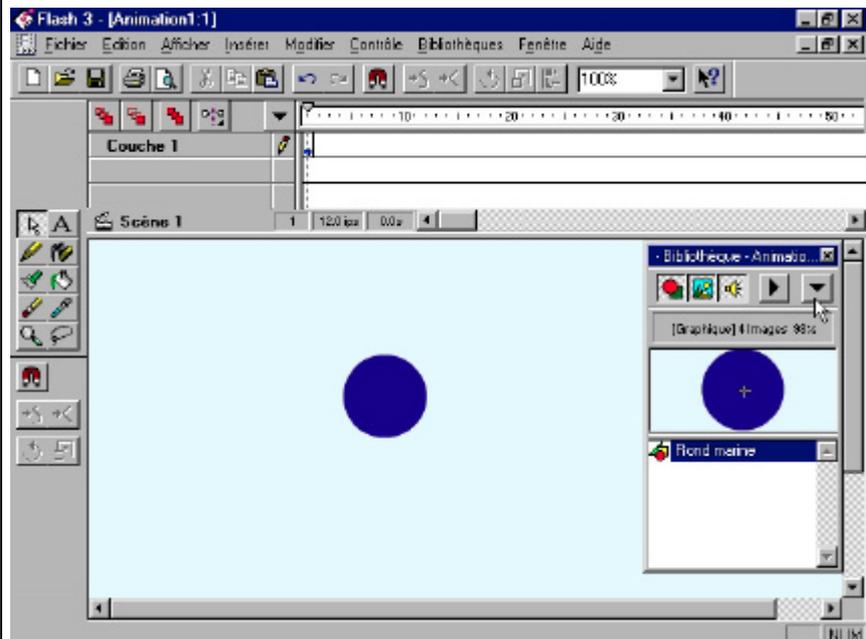
Modifier un symbole

Les symboles peuvent , bien sûr, être modifiés.

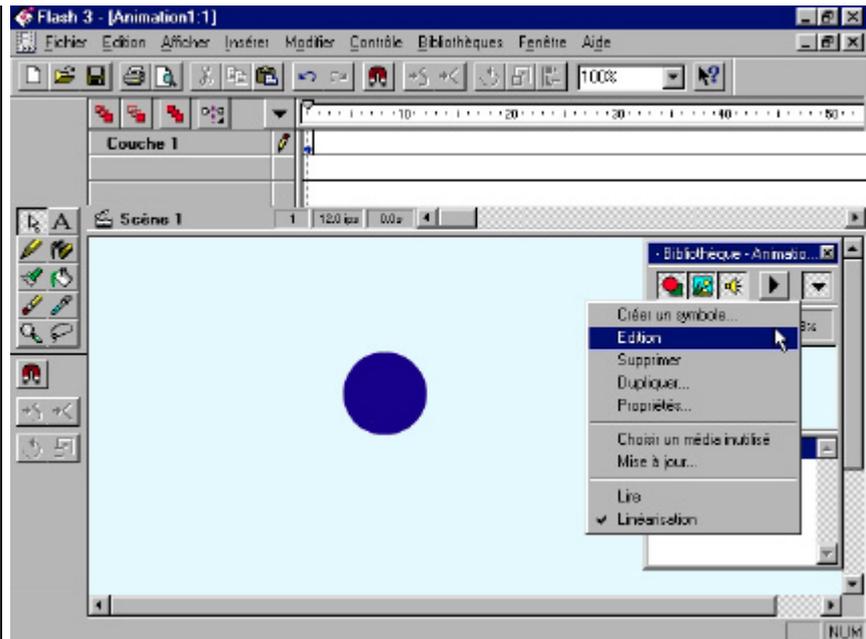
1. La scène de l'animation ouverte comporte un symbole que vous retrouvez dans la bibliothèque de l'animation.



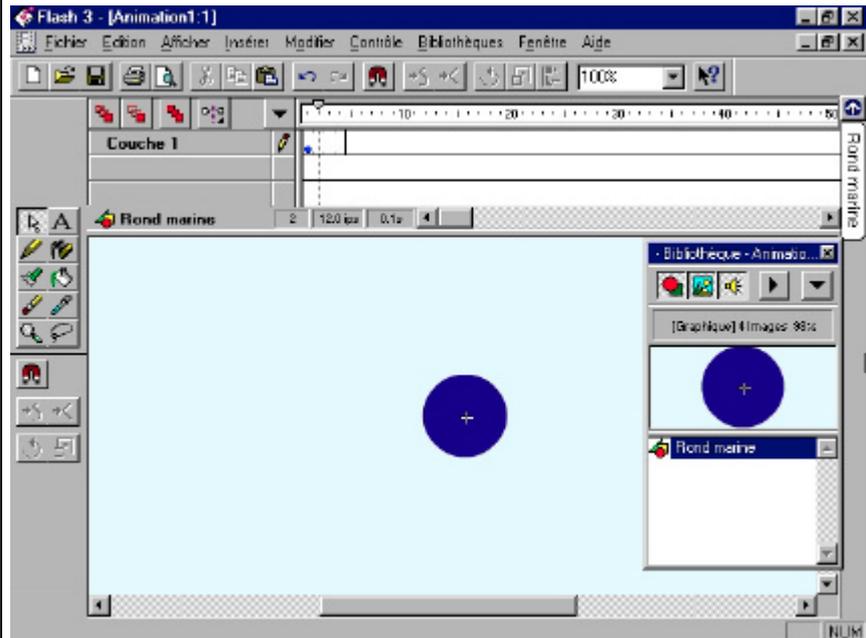
2. Cliquez sur ce bouton



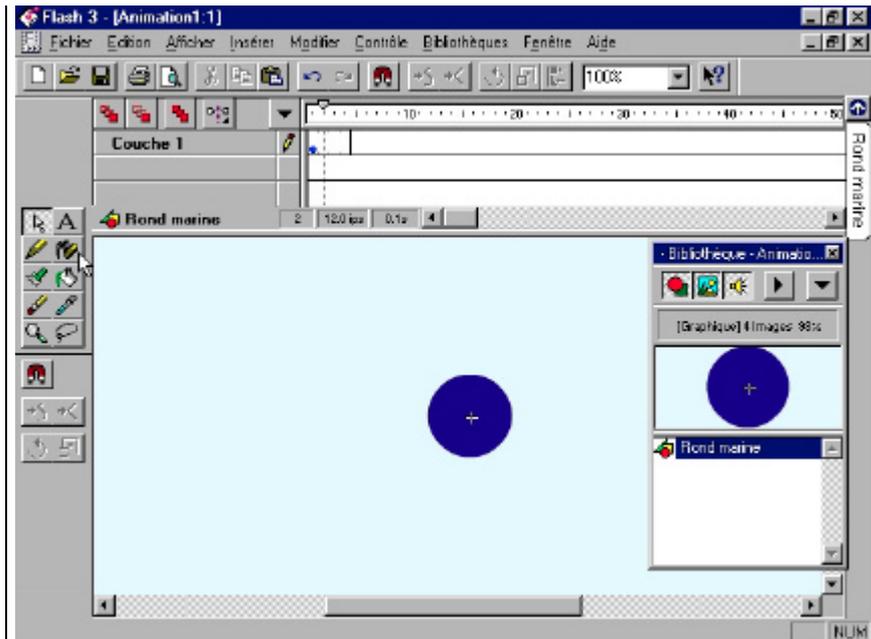
3. Pour dérouler le menu de la bibliothèque et choisir la commande "Édition".



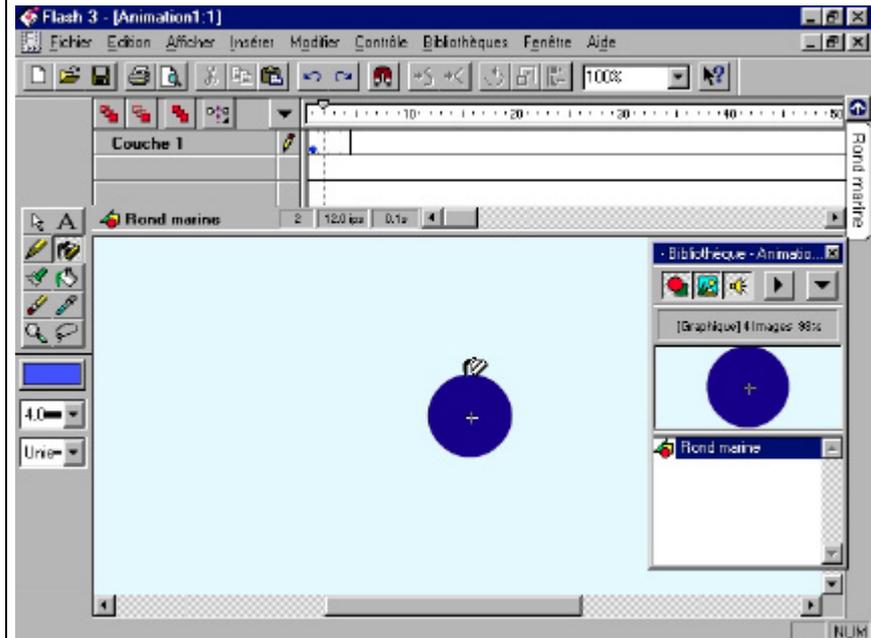
4. Flash bascule en mode modification.



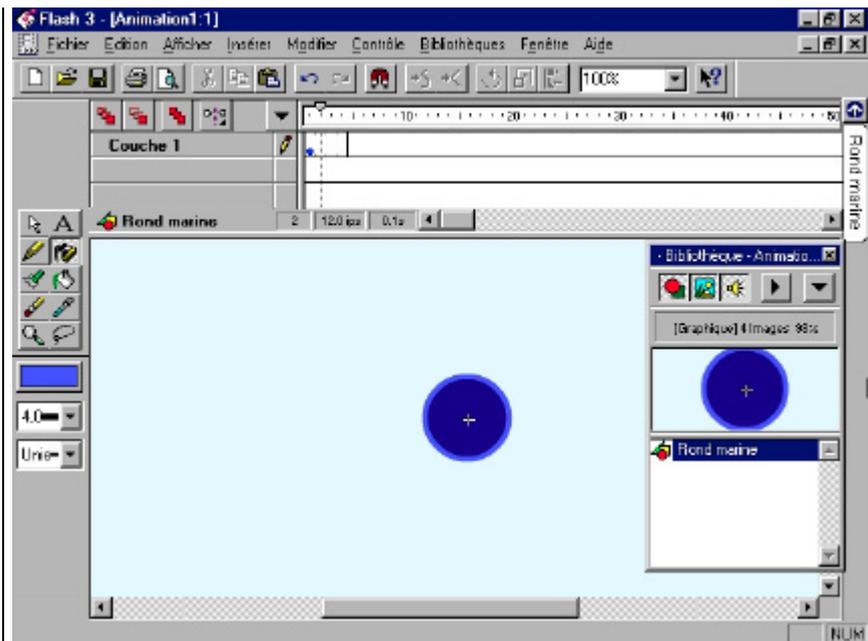
5. Cliquez sur l'outil "Encrier",



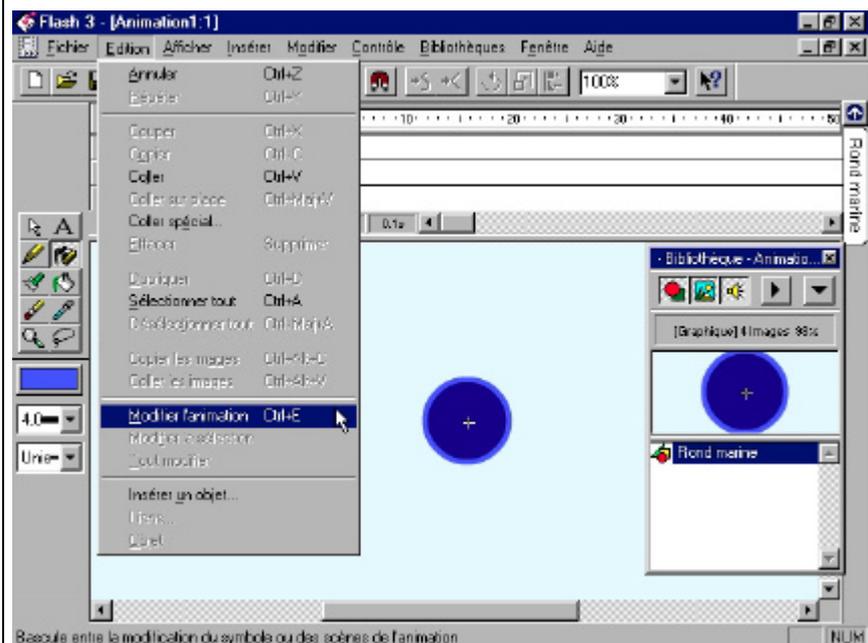
6. Puis sur la bordure du rond.



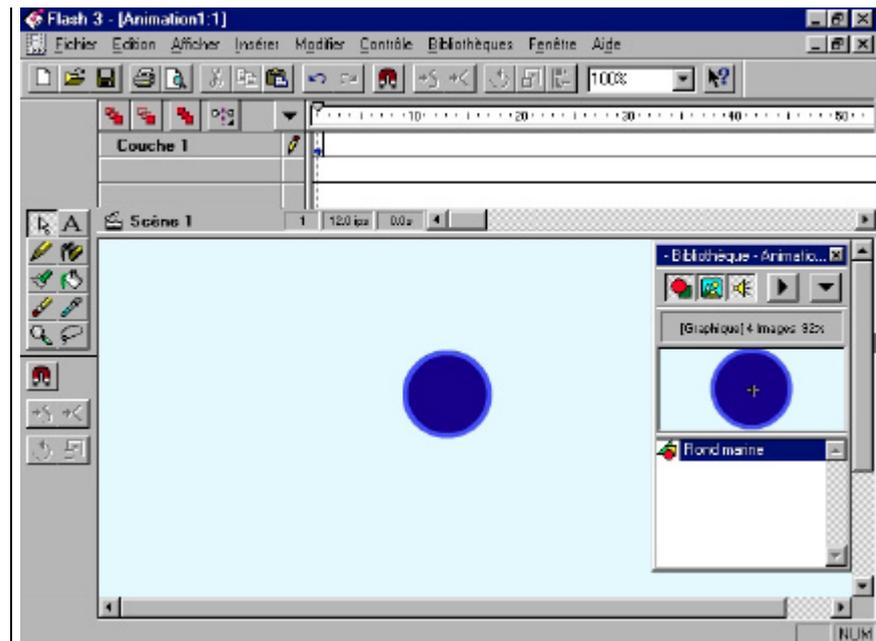
7. Le symbole est modifié.
Vous le voyez également
dans la bibliothèque.



8. Choisissez la commande
"Modifier l'animation" du
menu "Édition".



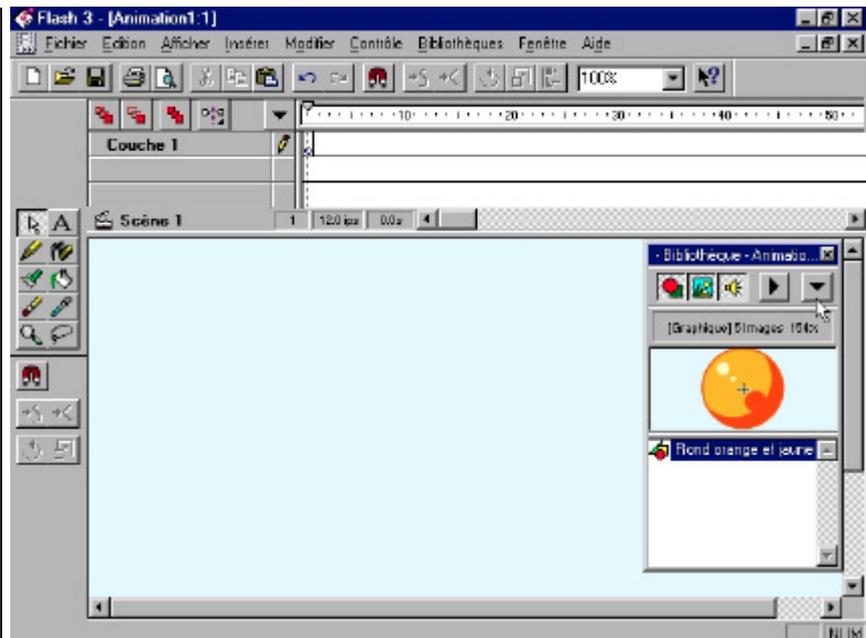
9. Vous revenez à l'animation.



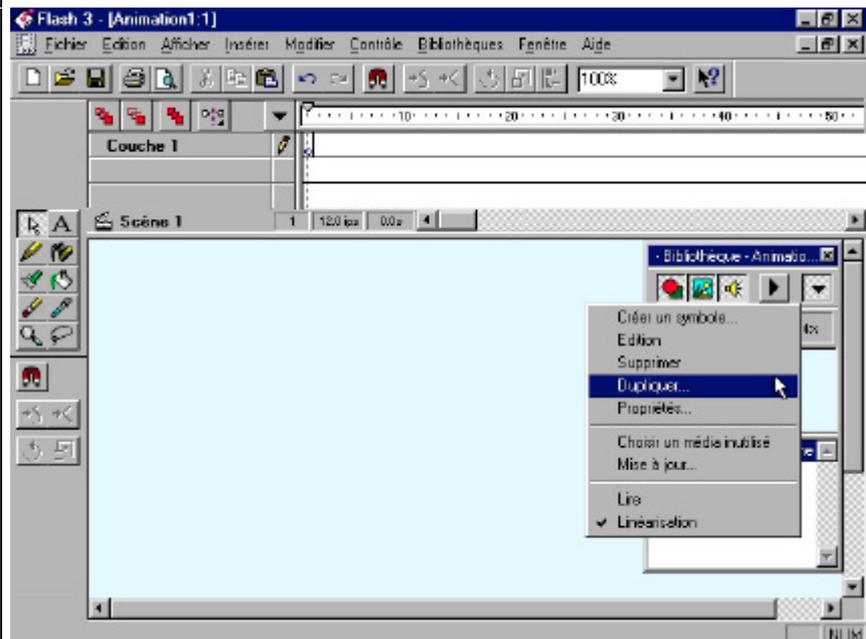
Dupliquer un symbole

Vous allez découvrir que dupliquer un symbole permet de gagner beaucoup de temps car vous pouvez en créer un nouveau en quelques secondes.

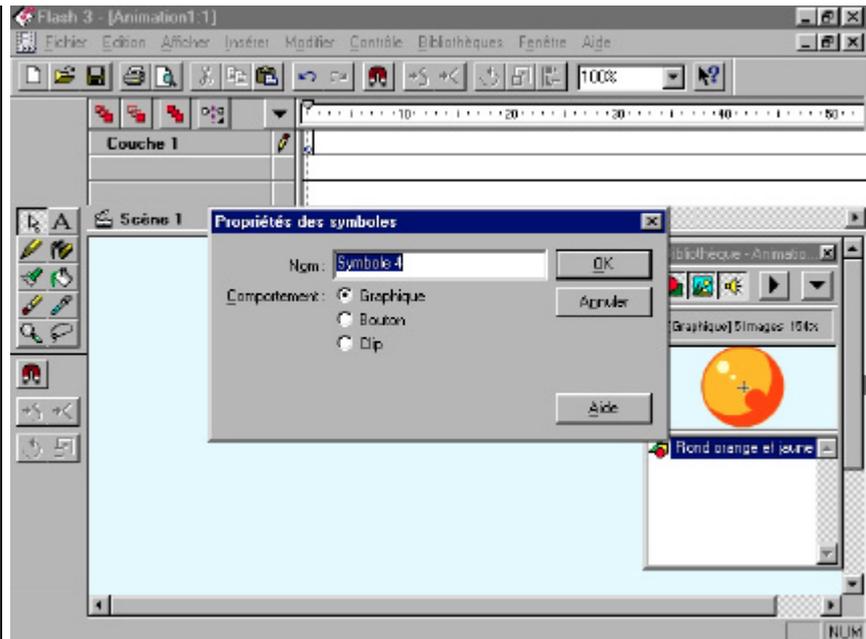
1. Cliquez sur ce bouton de la bibliothèque



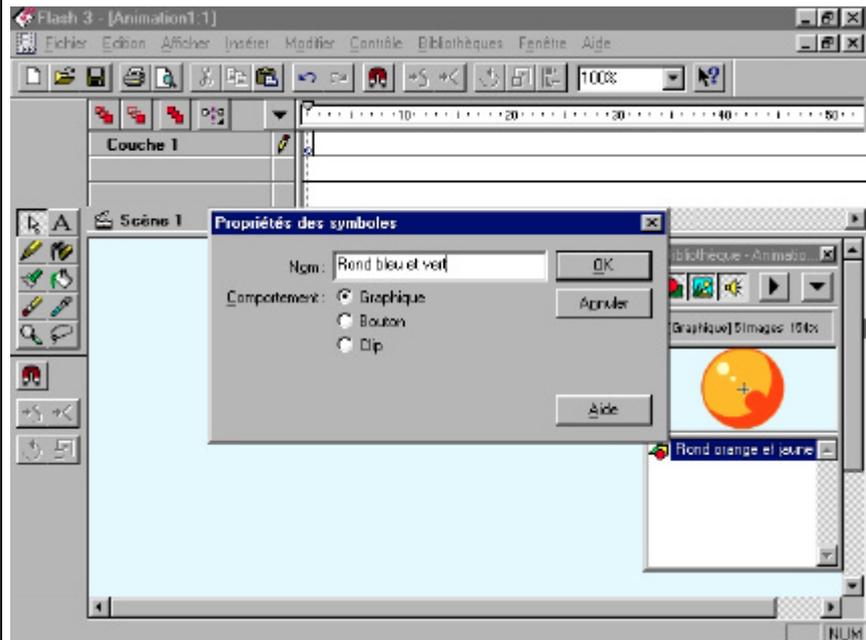
2. Pour dérouler le menu et choisir la commande "Dupliquer...".



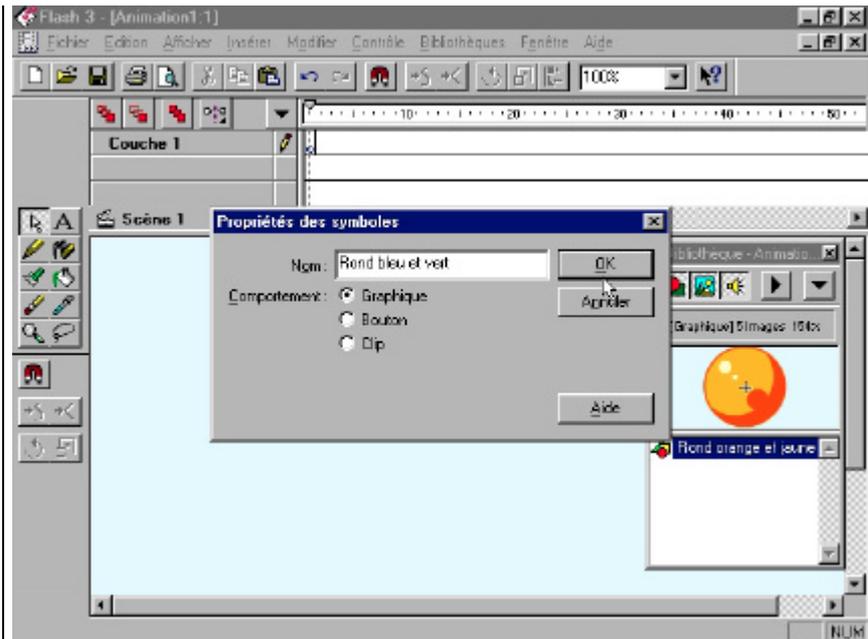
3. La boîte de dialogue "Propriétés des symboles" s'affiche.



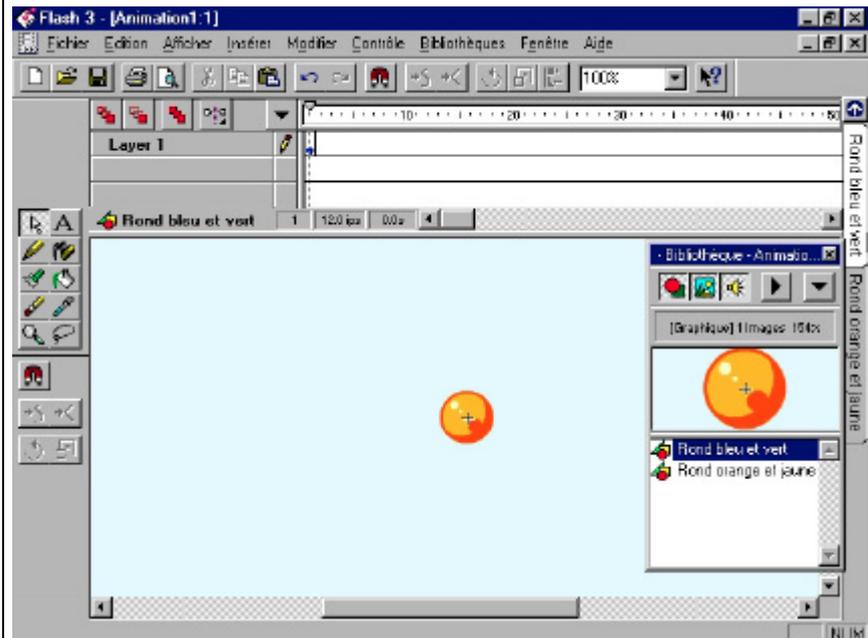
4. Saisissez "Rond bleu et vert"



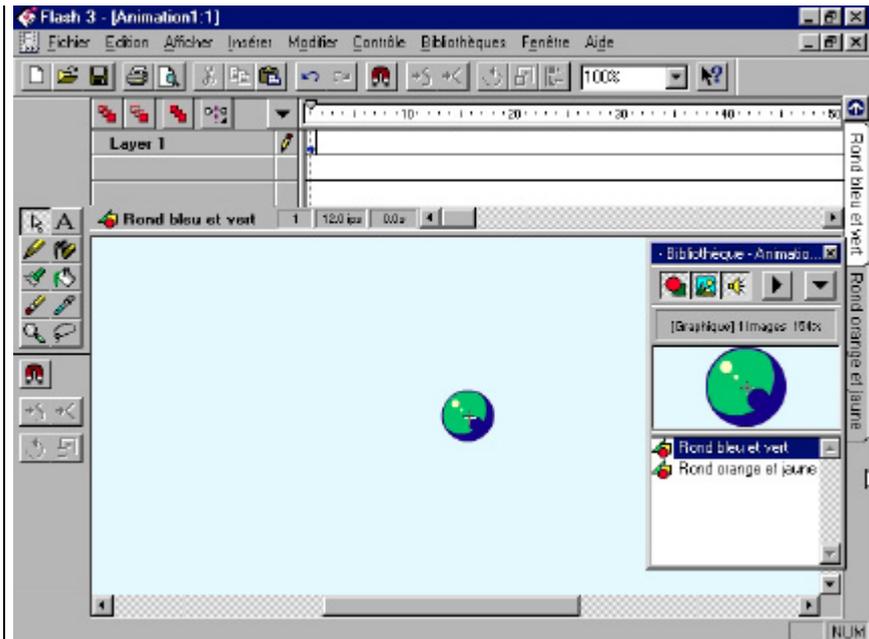
5. Et cliquez sur "OK".



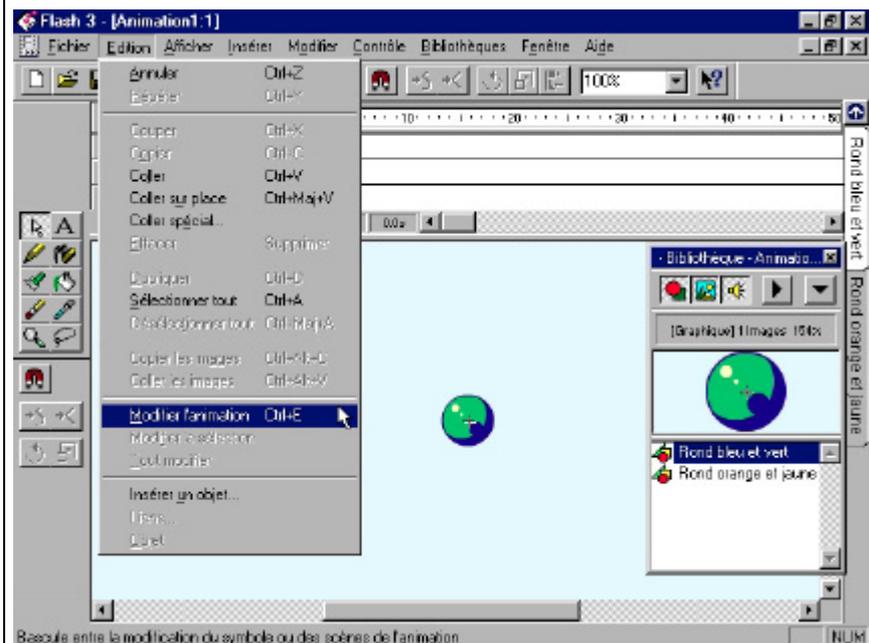
6. Flash bascule en mode modification.



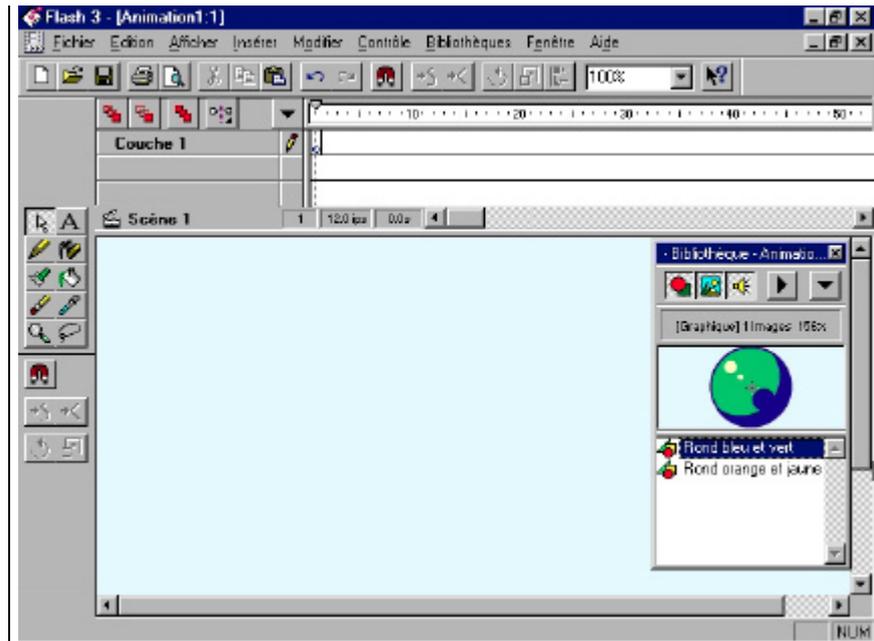
7. Apportez les changements souhaités à l'aide des outils de dessin.



8. Lorsque vous avez terminé, sélectionnez la commande "Modifier l'animation" du menu "Édition".



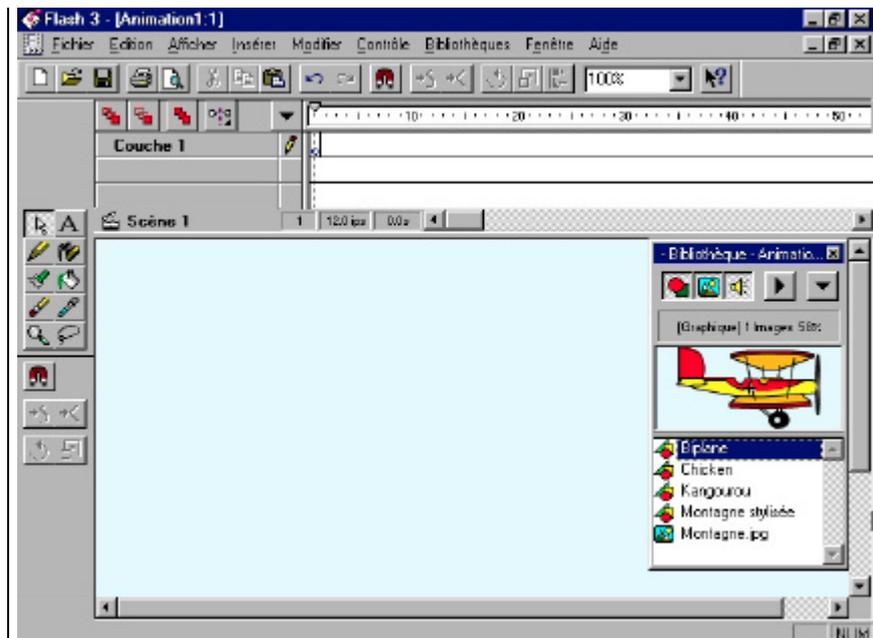
9. Vous revenez à l'animation et disposez des deux symboles.



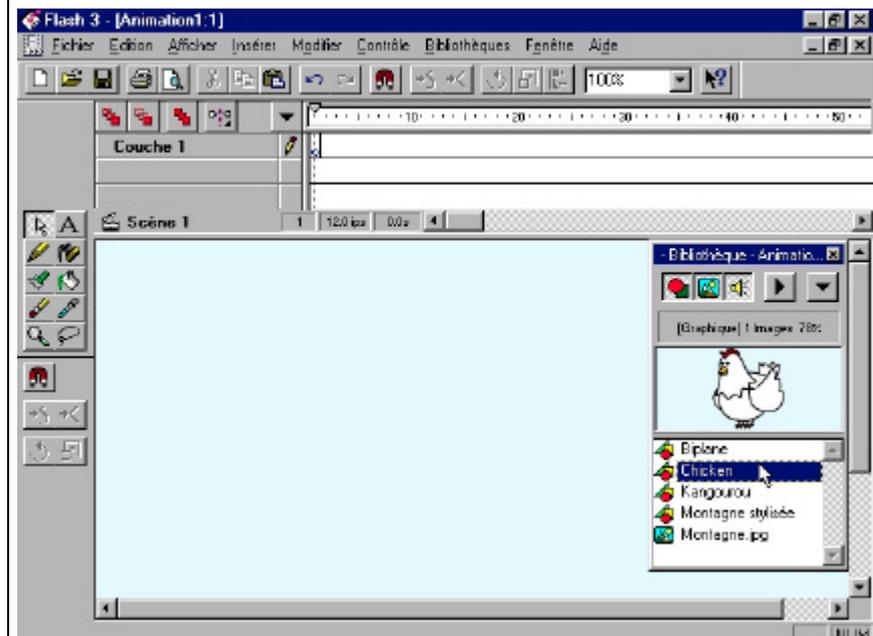
Créer et modifier une occurrence

Une occurrence est en quelque sorte une copie d'un symbole. Vous pouvez placer dans une animation plusieurs occurrences sans modifier la taille de l'animation.

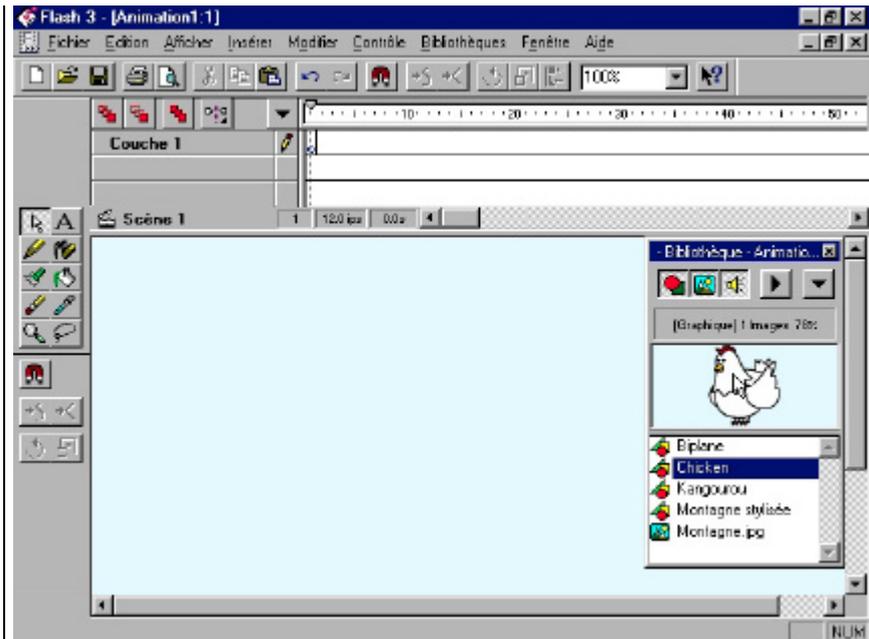
1. Une animation et sa bibliothèque sont ouvertes.



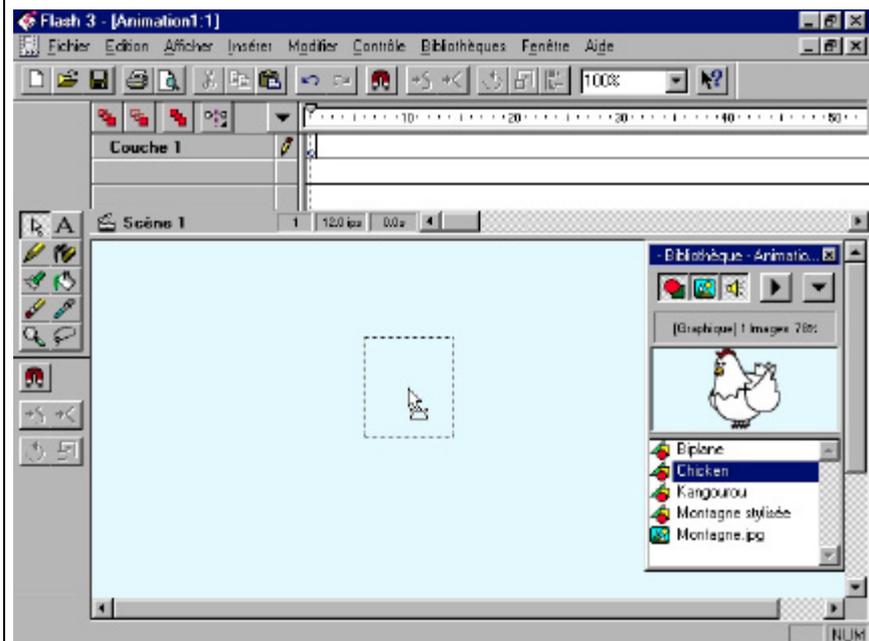
2. Cliquez sur "Chicken" dans la liste de la bibliothèque,



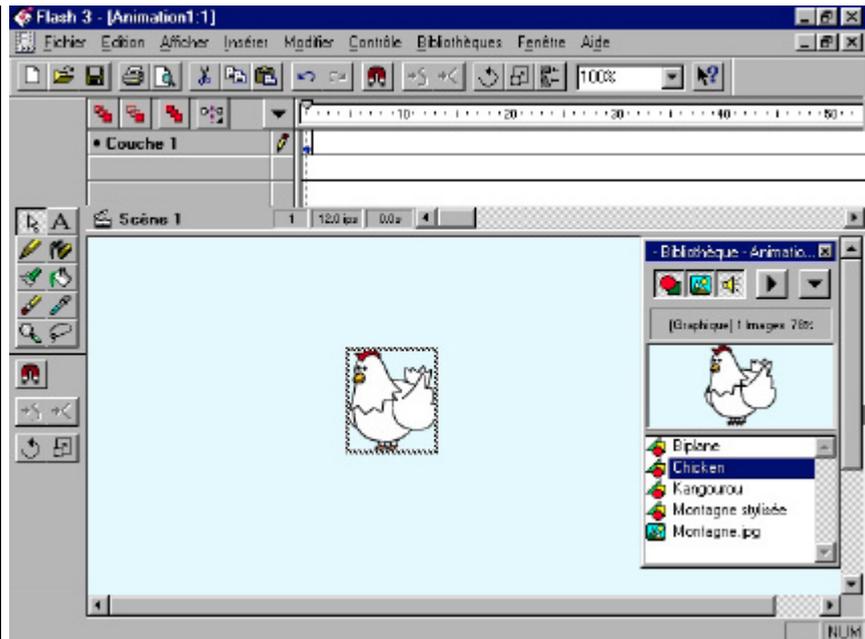
3. Puis sur l'aperçu du symbole.



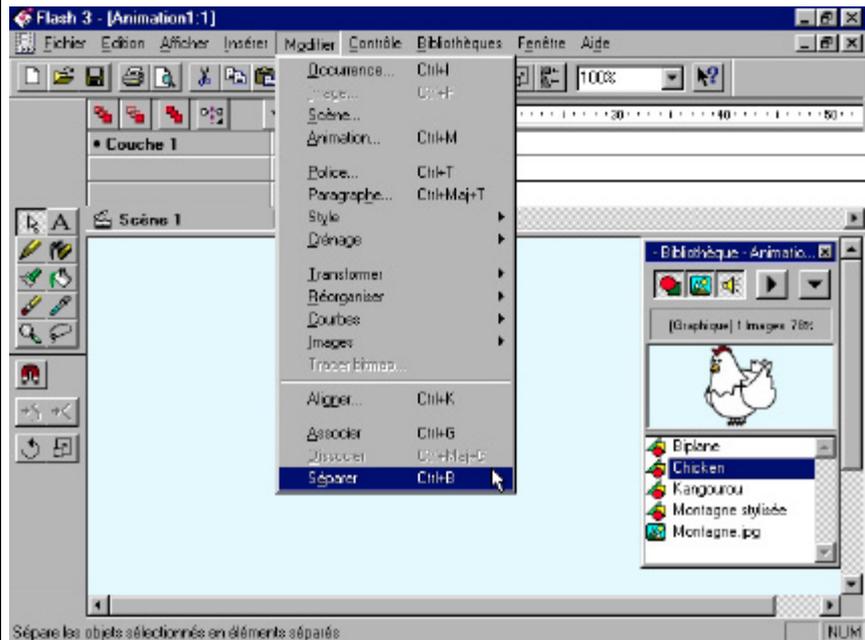
4. Faites-le ensuite glisser vers la scène.



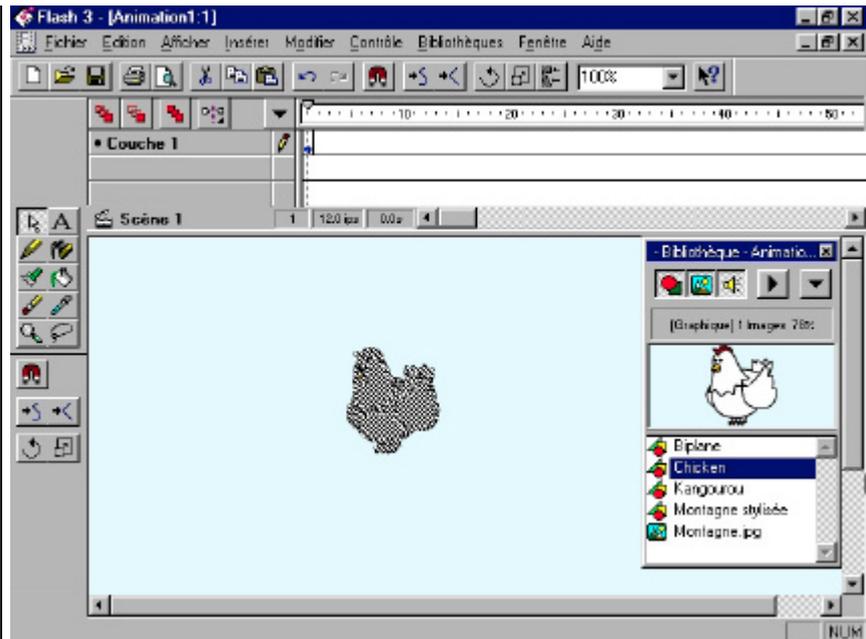
5. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, l'occurrence apparaît sur la scène.



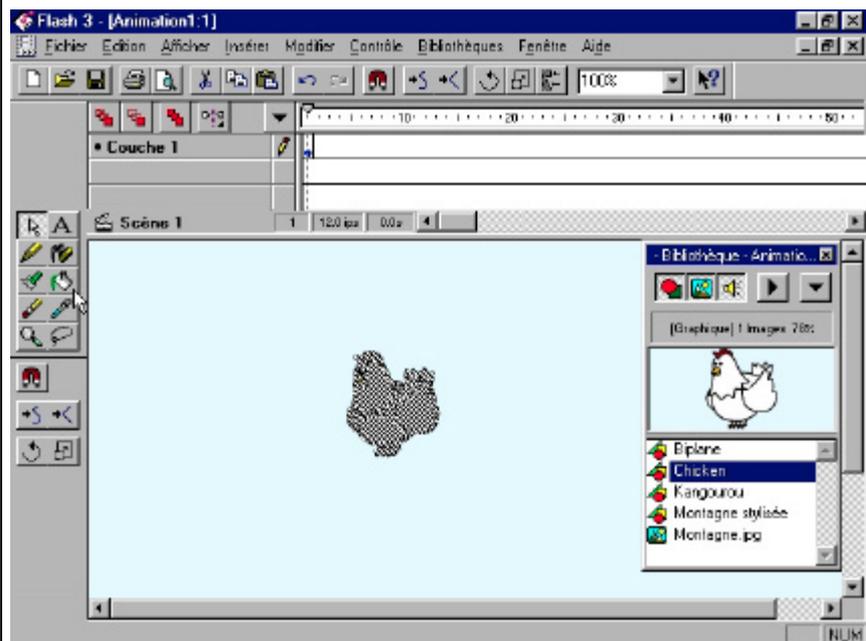
6. Pour modifier cette poule, sélectionnez la commande "Séparer" du menu "Modifier".



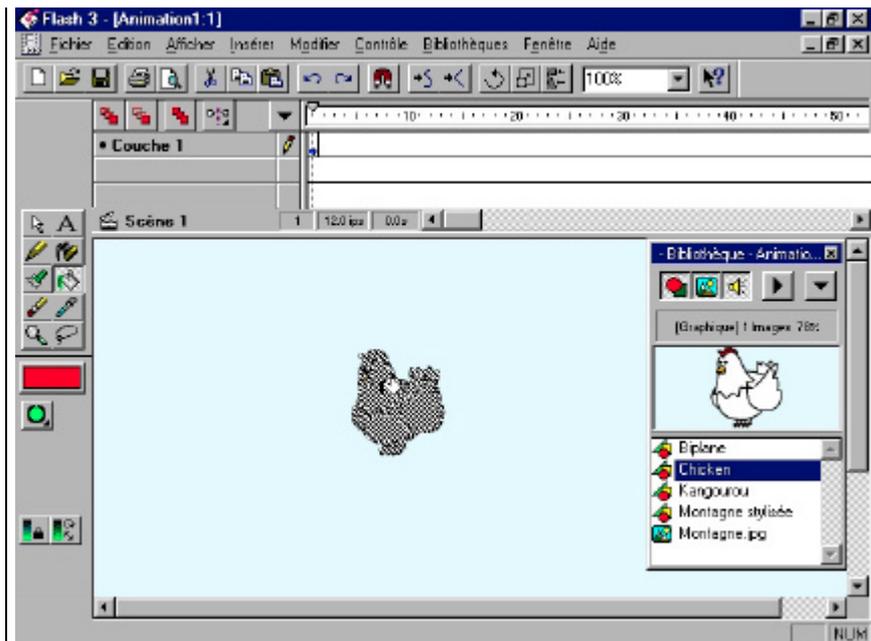
7. La poule est maintenant totalement grisée.



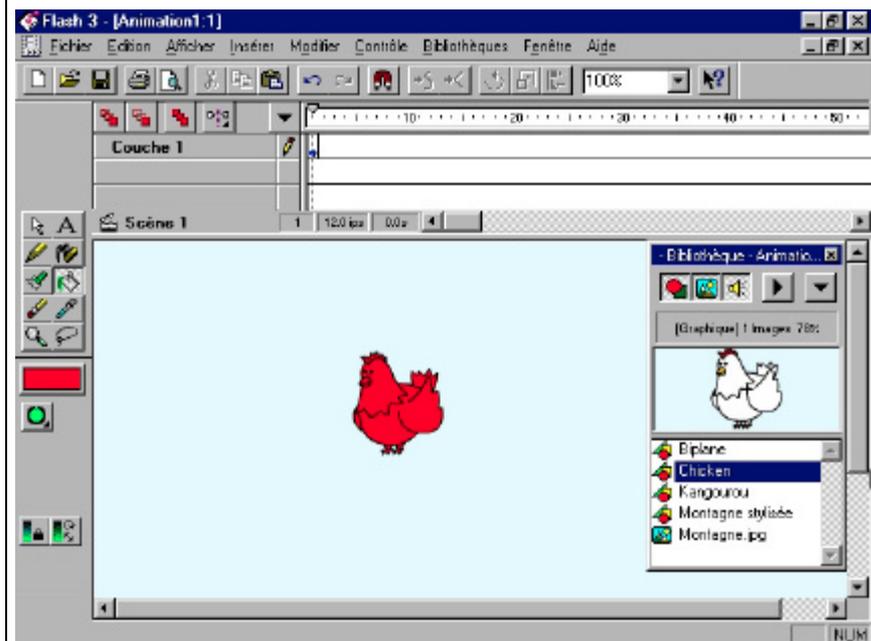
8. Choisissez l'outil de remplissage



9. Et cliquez sur la poule.



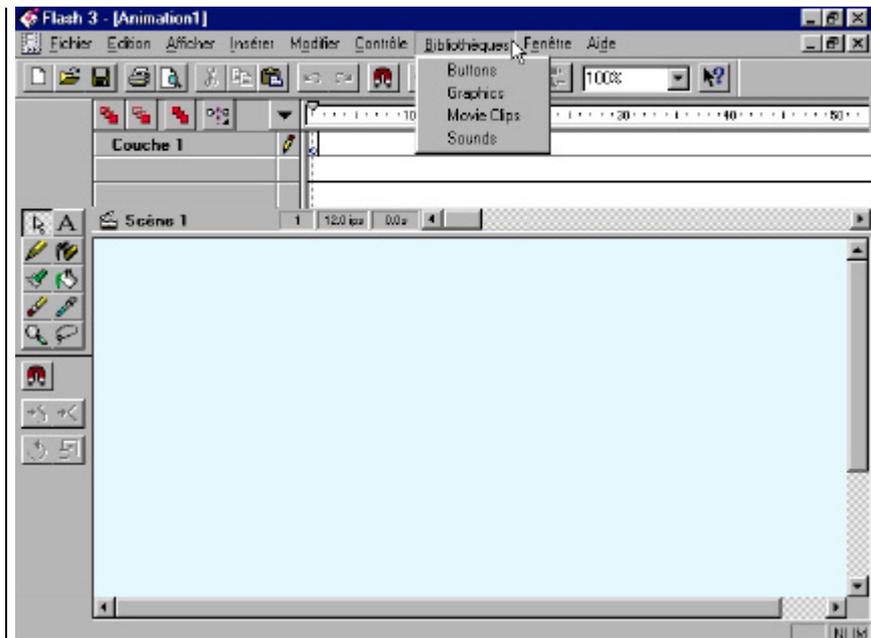
10. Appuyez sur la touche "Echap" pour voir le résultat. L'occurrence du symbole est modifié alors que ce dernier ne l'est pas.



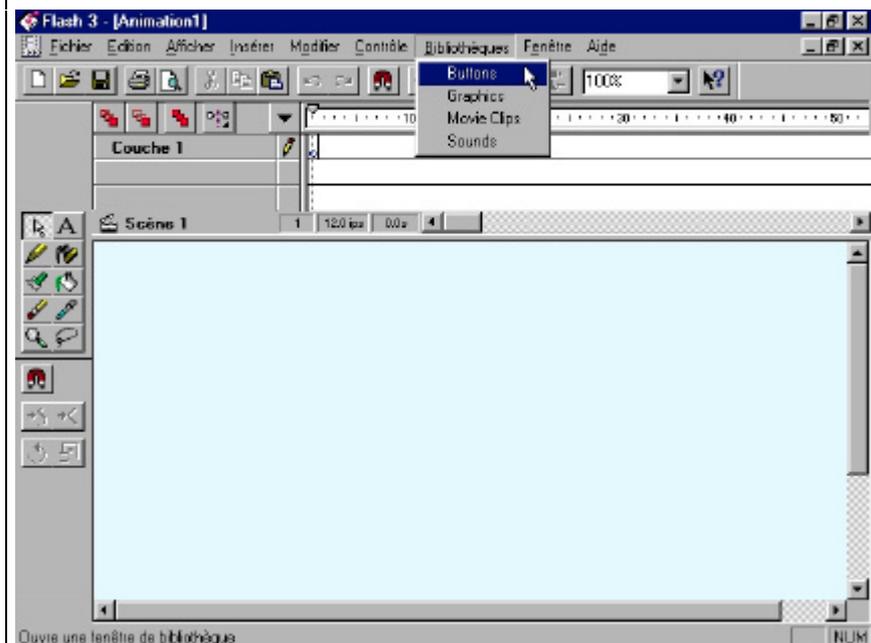
Utiliser les Bibliothèques Flash

Flash dispose de quatre bibliothèques que vous pouvez utiliser pour enrichir rapidement vos animations.

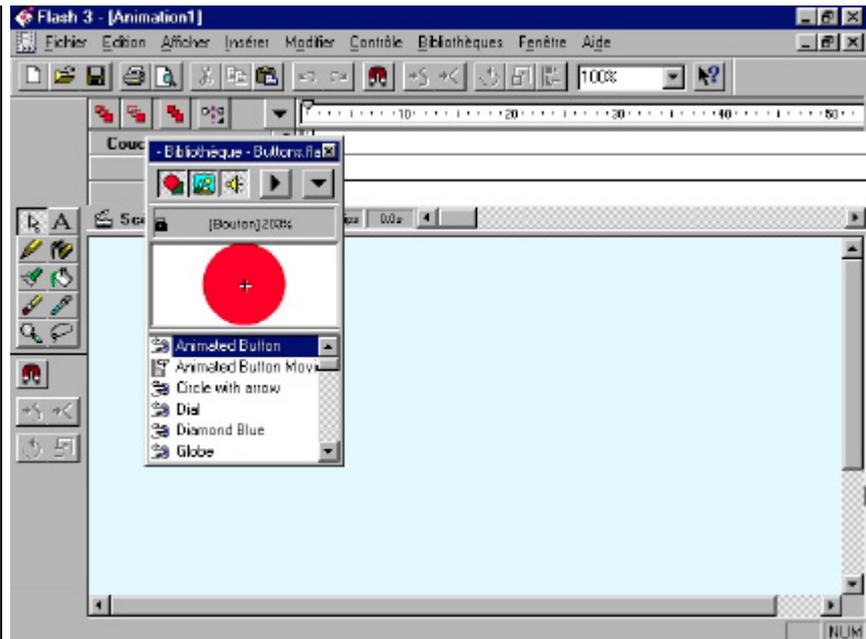
1. Choisissez le menu "Bibliothèques"



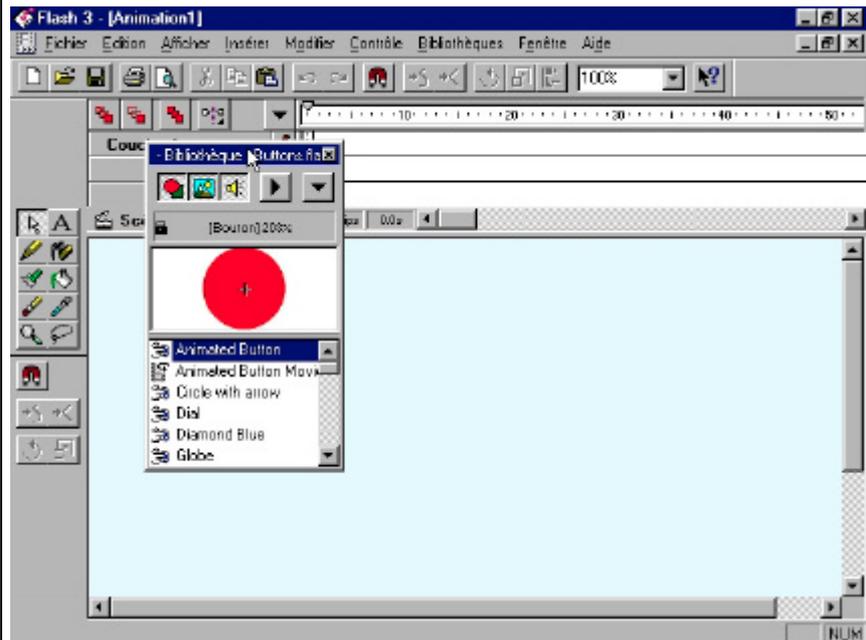
2. Et sélectionnez "Buttons".



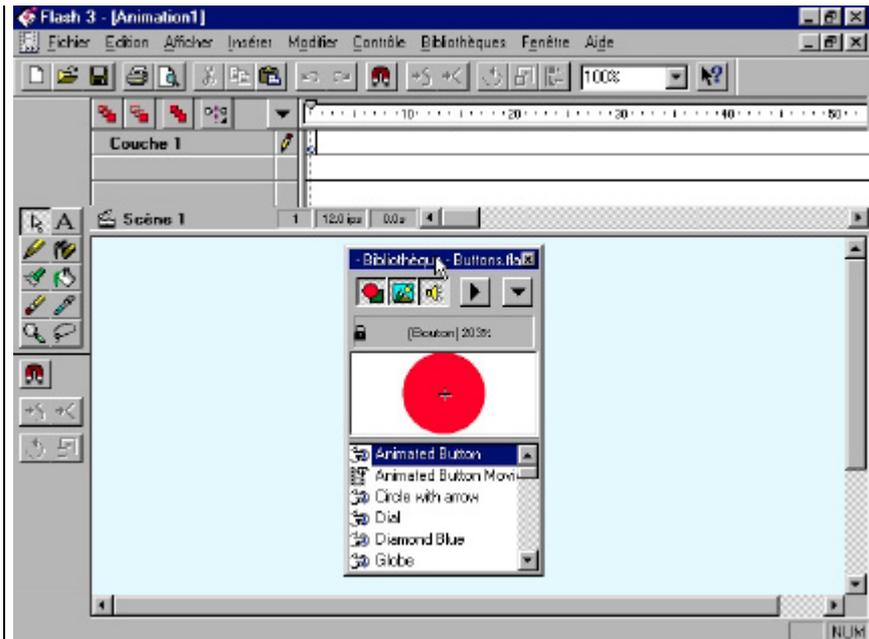
3. La bibliothèque s'affiche.



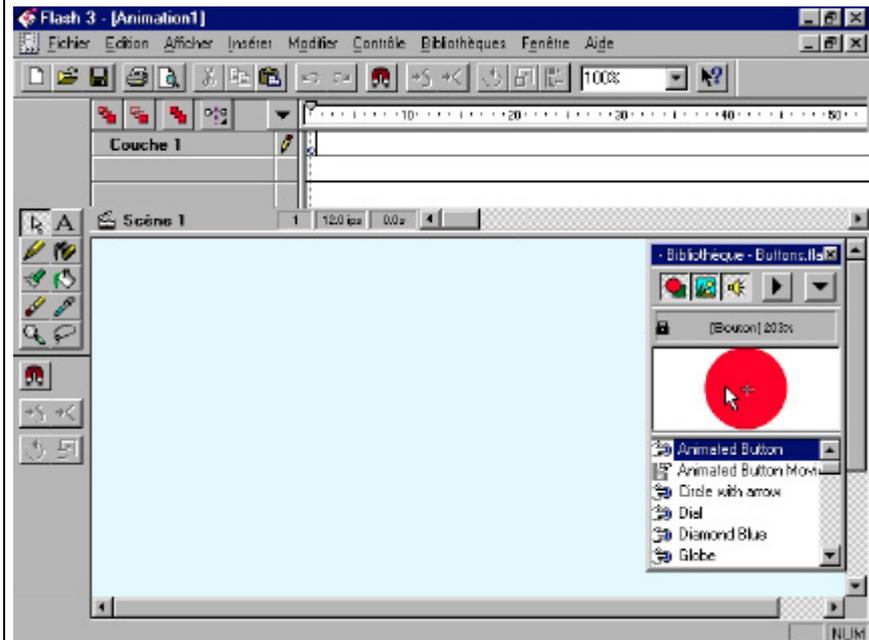
4. Pour disposer d'un espace de travail maximum, cliquez dans la barre de titre



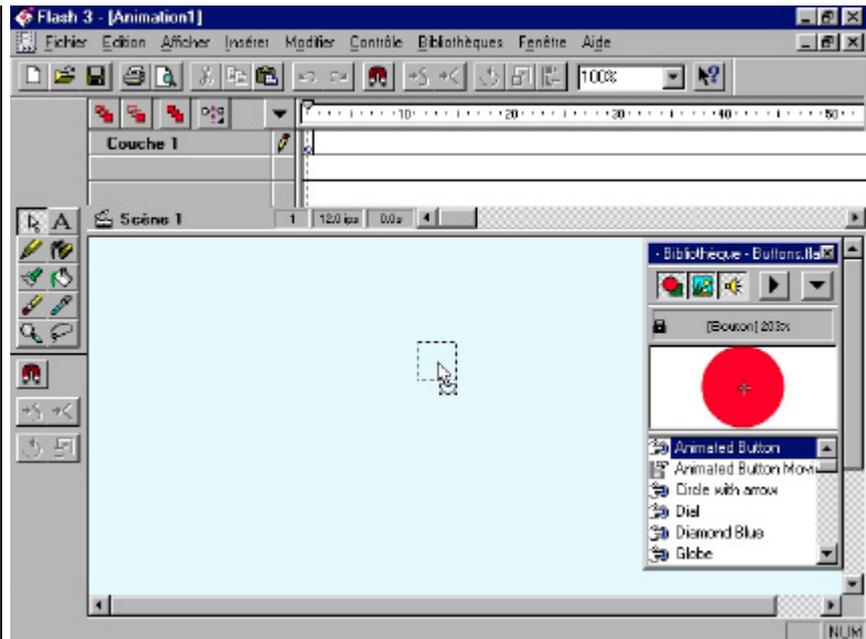
- Et faites glisser la bibliothèque vers la droite.



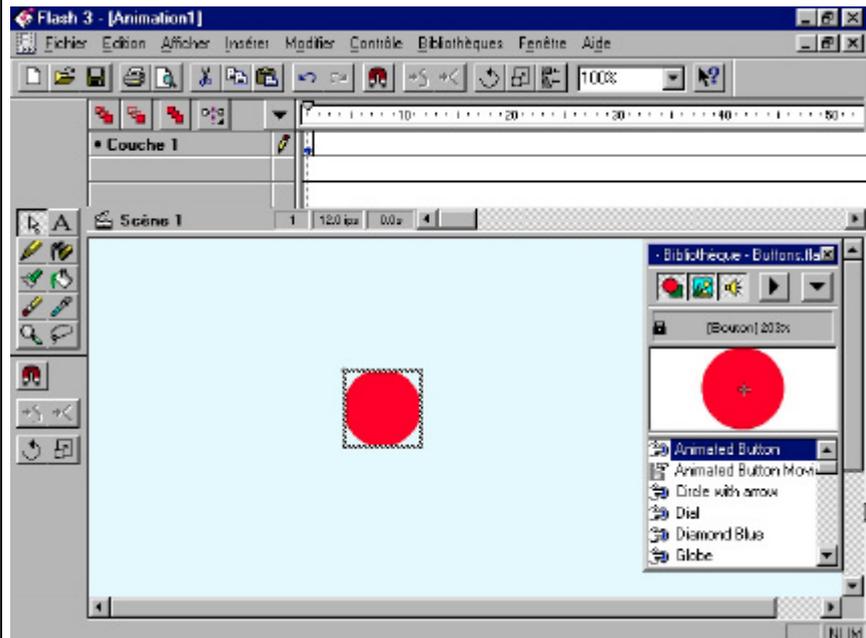
- Pour créer une occurrence du symbole sélectionné, cliquez sur son aperçu



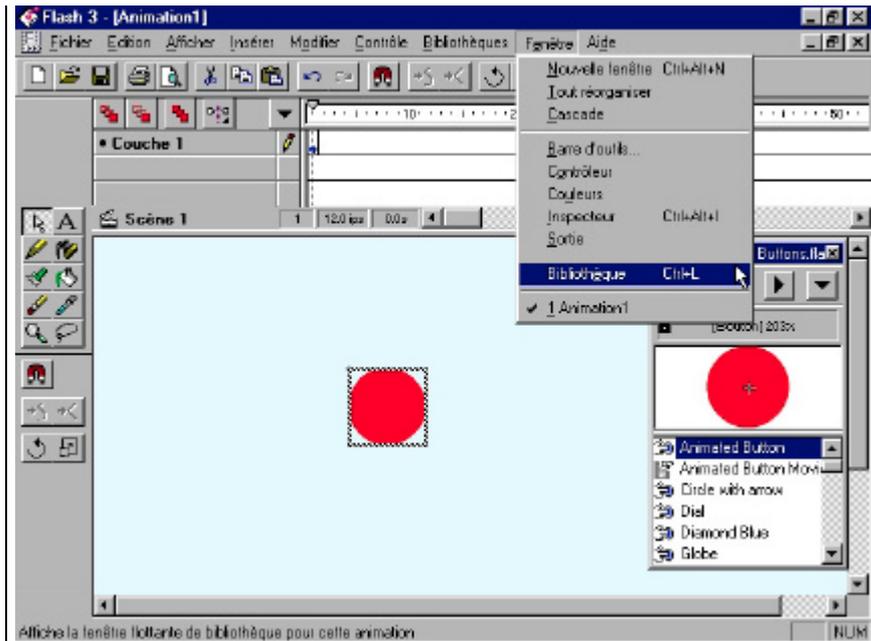
7. Et faites-le glisser vers la scène.



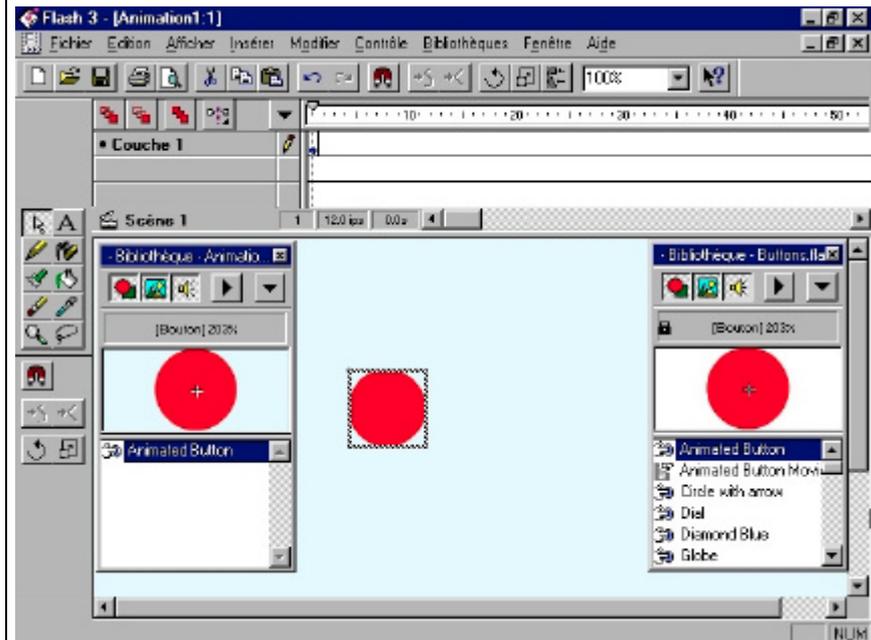
8. L'occurrence est créée.



9. Si vous appelez la commande "Bibliothèque" du menu "Fenêtre"



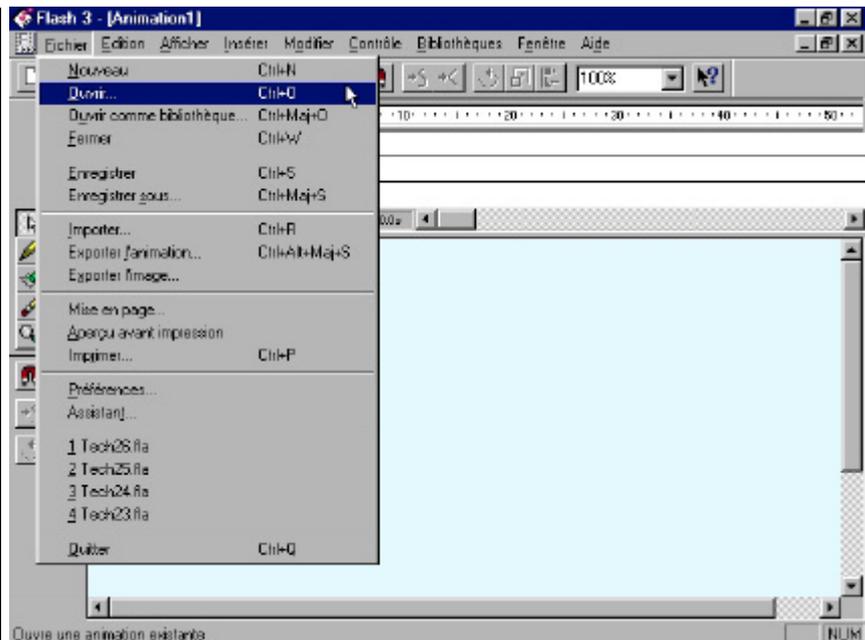
10. Vous constatez que le symbole a été insérée également dans celle-ci.



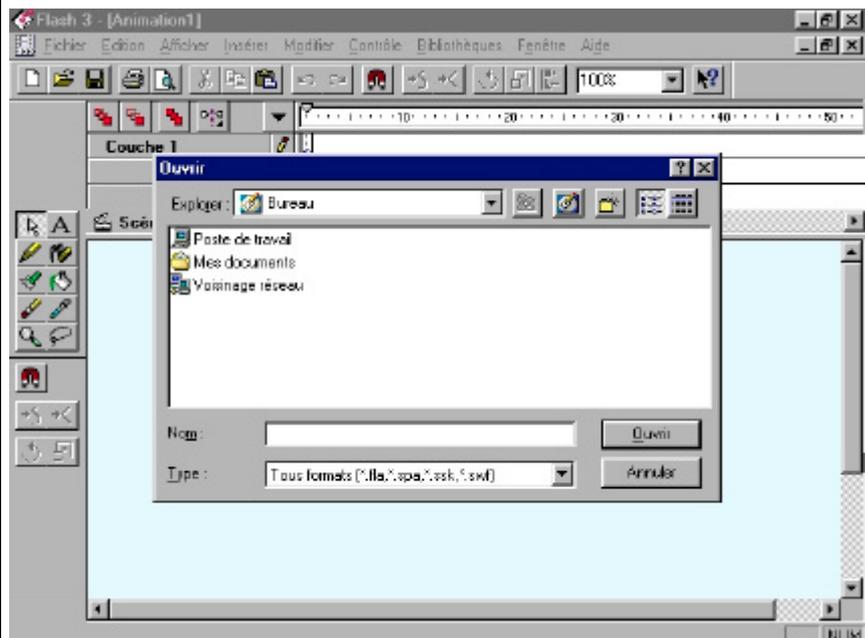
Ajouter une bibliothèque au menu Bibliothèques

Le menu "Bibliothèques" est bien pratique puisqu'on dispose ainsi de symboles très rapidement. Vous pouvez ajouter vos bibliothèques à ce menu très facilement.

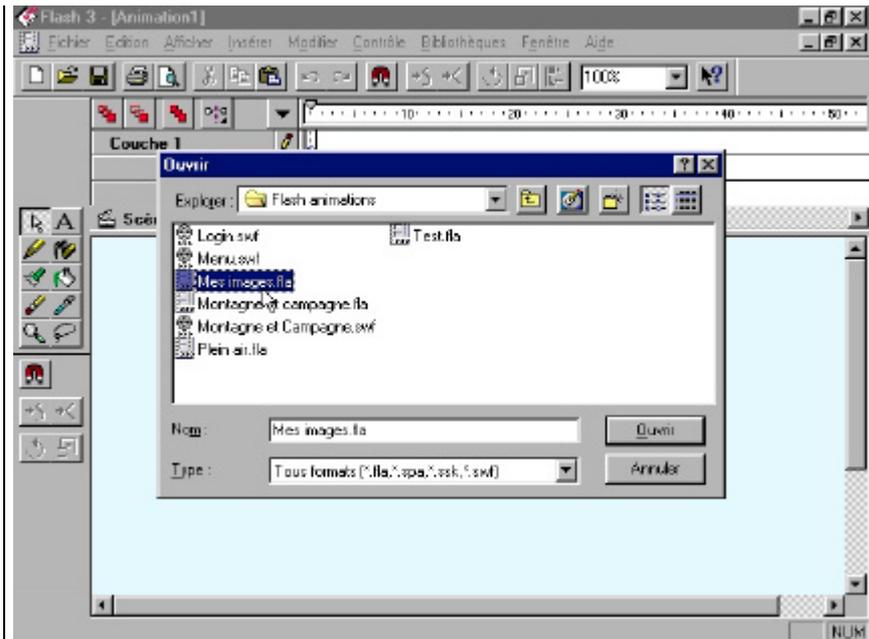
1. Choisissez la commande "Ouvrir" du menu "Fichier".



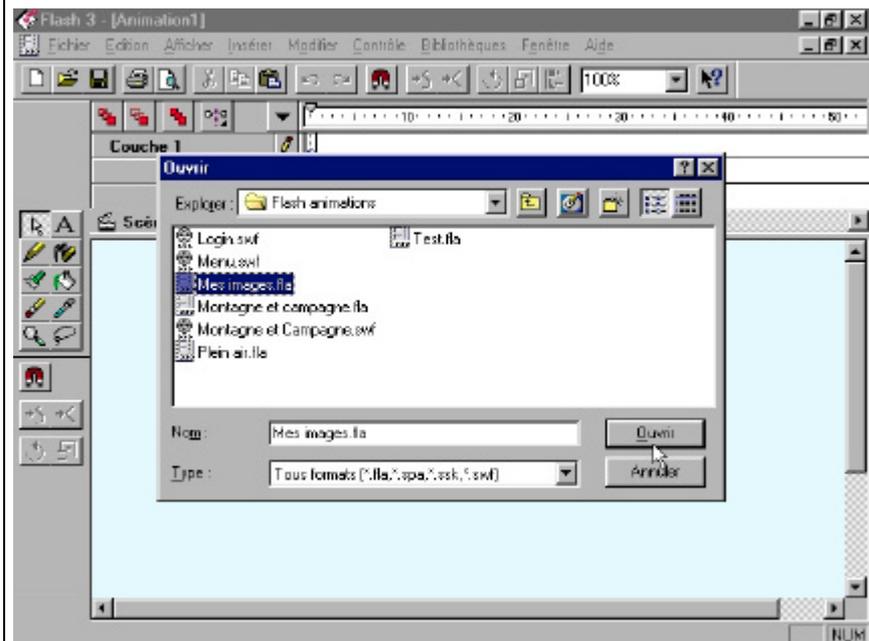
2. Localisez l'emplacement de l'animation



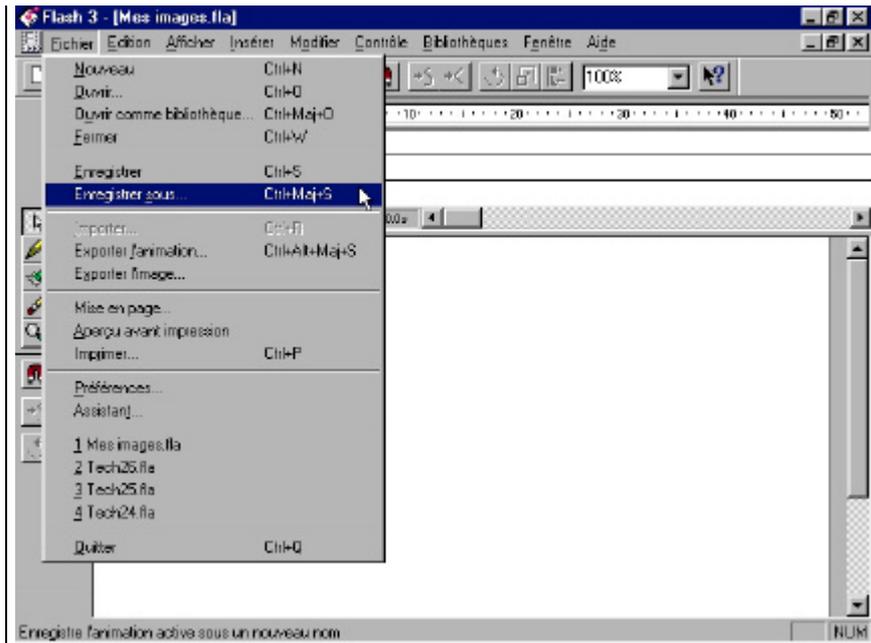
3. Et sélectionnez-la



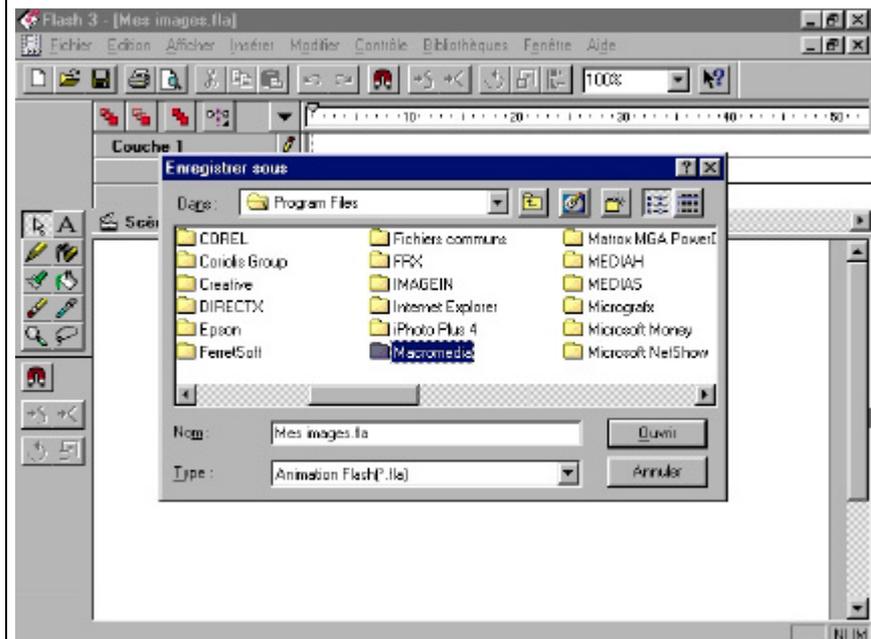
4. Avant de cliquer sur "Ouvrir".



5. Choisissez aussitôt la commande "Enregistrer sous..." du menu "Fichier".



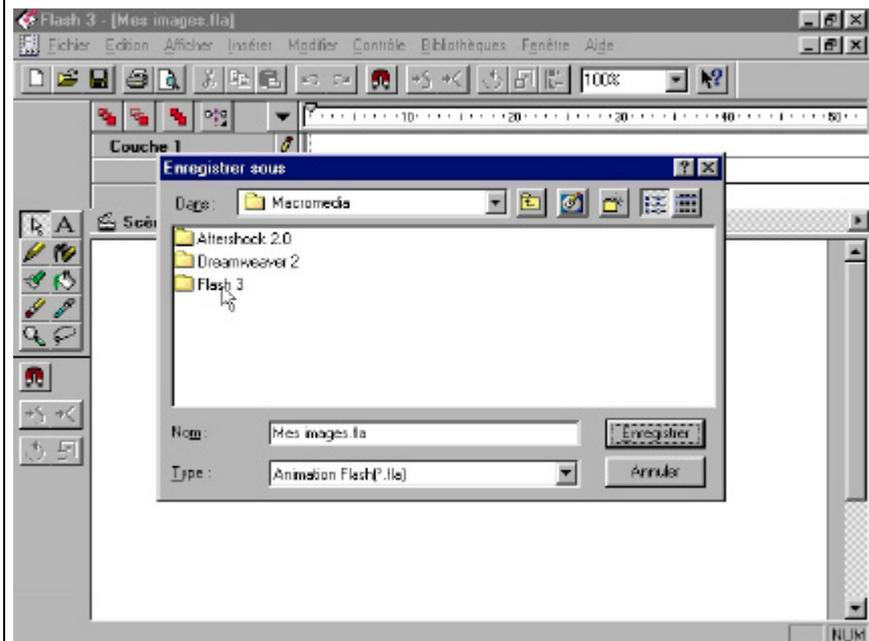
6. Flash propose d'enregistrer l'animation dans son répertoire d'origine. Recherchez l'emplacement du dossier "Macromedia"



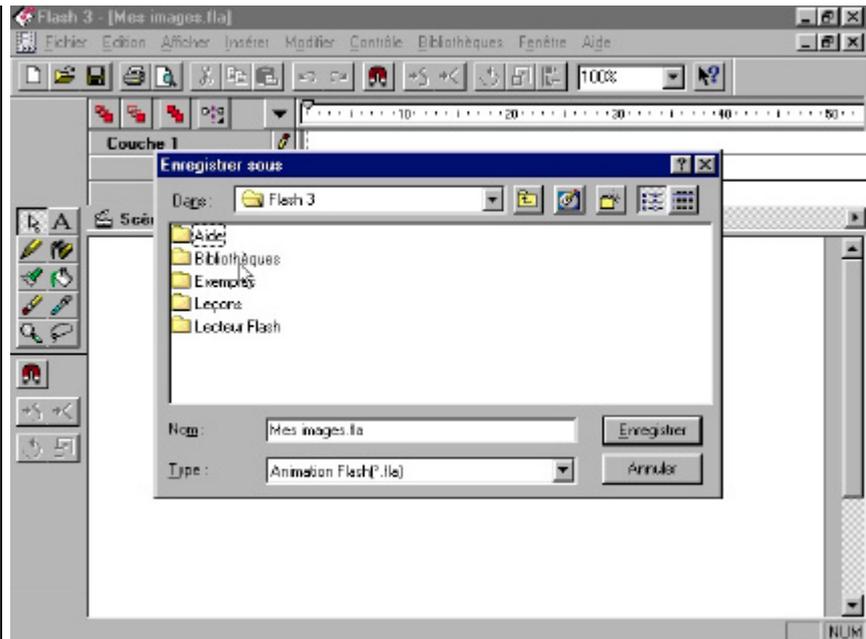
7. Et cliquez sur "Ouvrir".



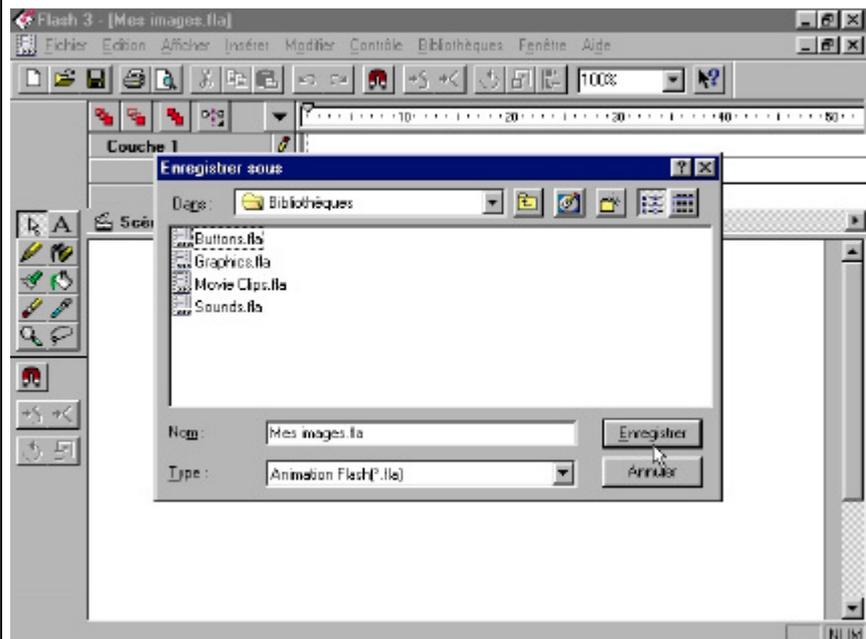
8. Double cliquez sur le dossier "Flash 3",



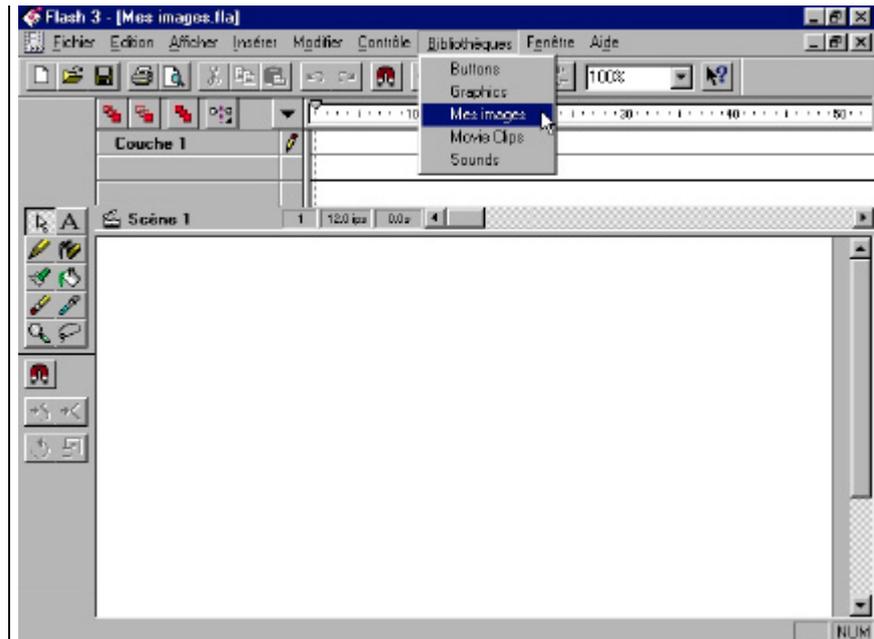
9. Puis sur "Bibliothèques"



10. Et cliquez sur "Enregistrer".



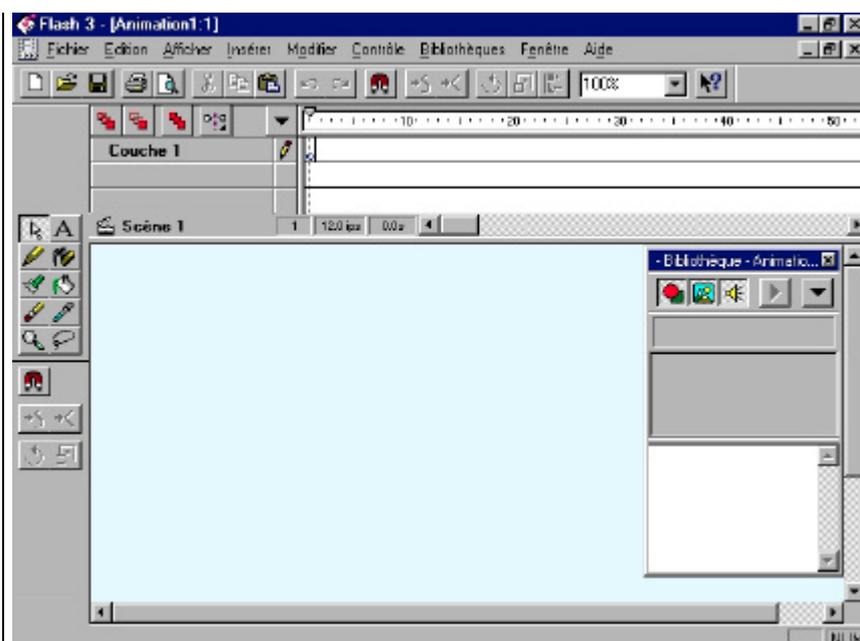
11. Lorsque vous sélectionnez le menu "Bibliothèques", vous voyez que "Mes images" est immédiatement disponible.



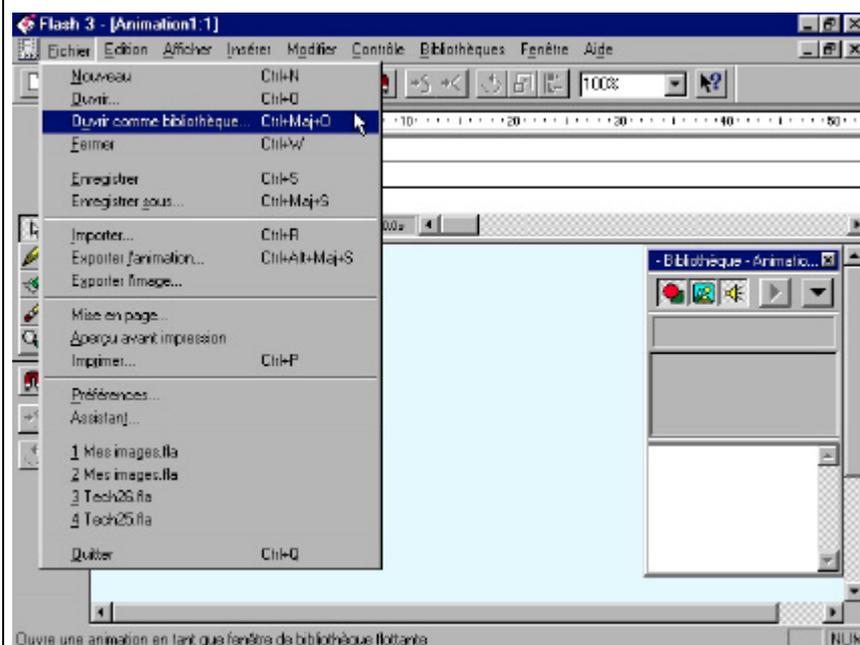
Utiliser une animation comme bibliothèque

Toute animation peut servir de bibliothèque. Vous imaginez tout de suite quelles perspectives cela ouvre.

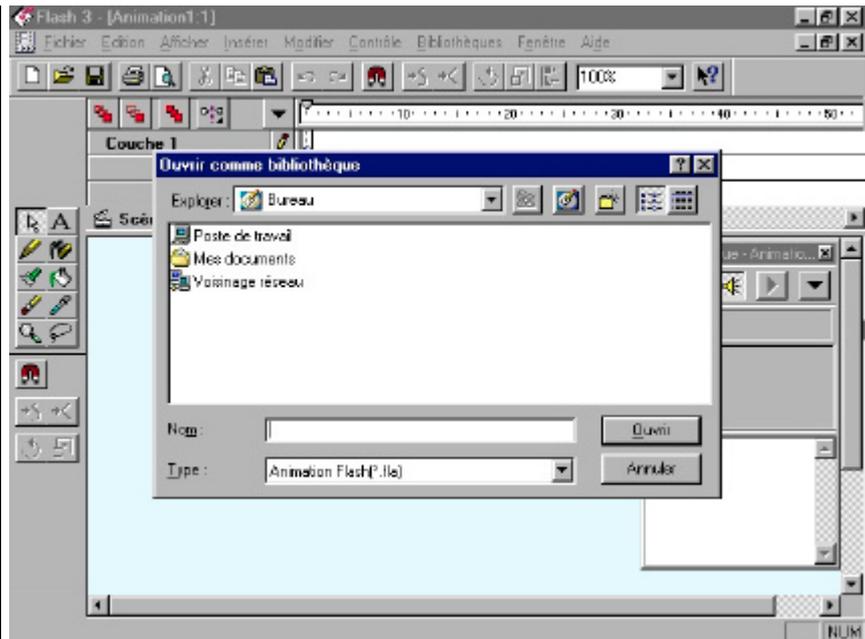
1. Une nouvelle animation est ouverte. Sa bibliothèque est vide.



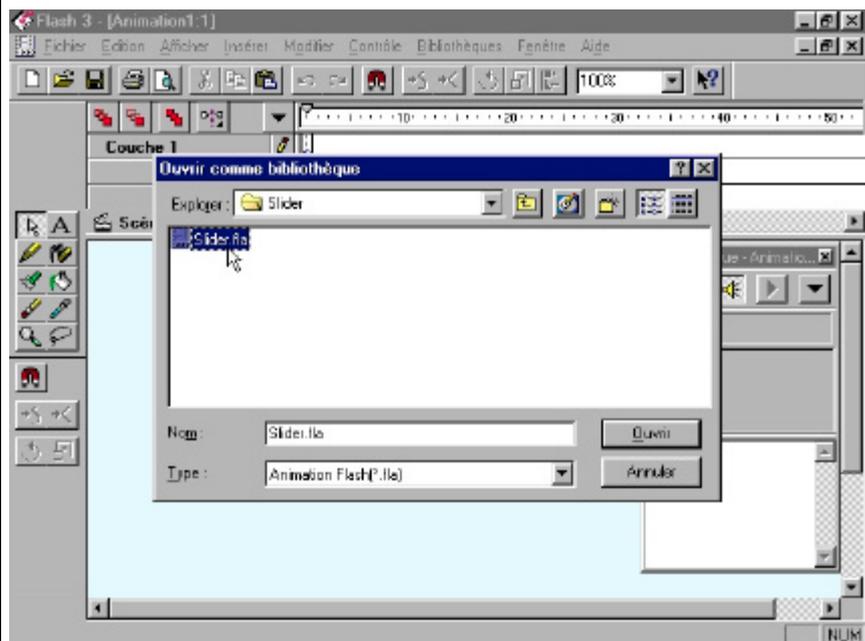
2. Choisissez la commande "Ouvrir comme bibliothèque..." du menu "Fichier".



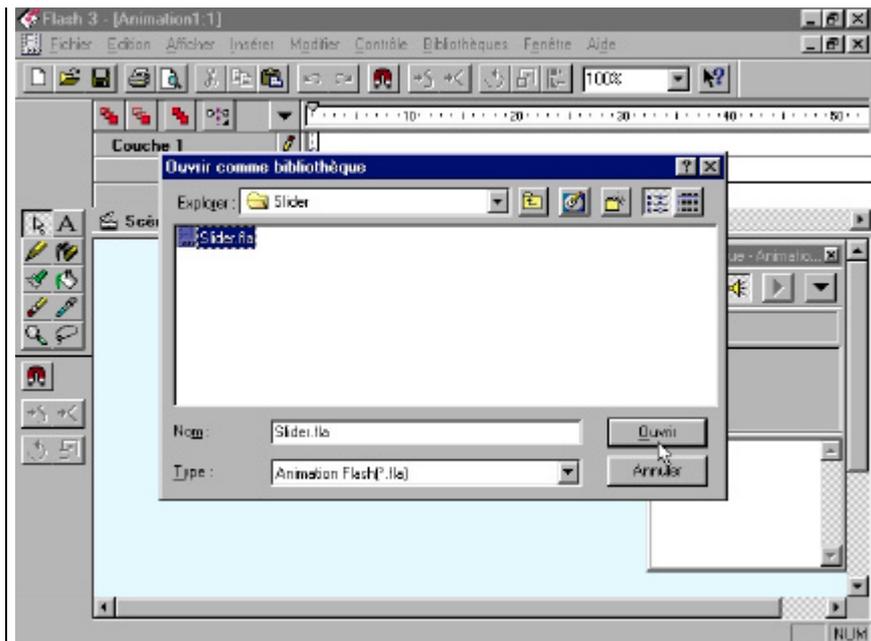
3. Localisez l'emplacement de l'animation



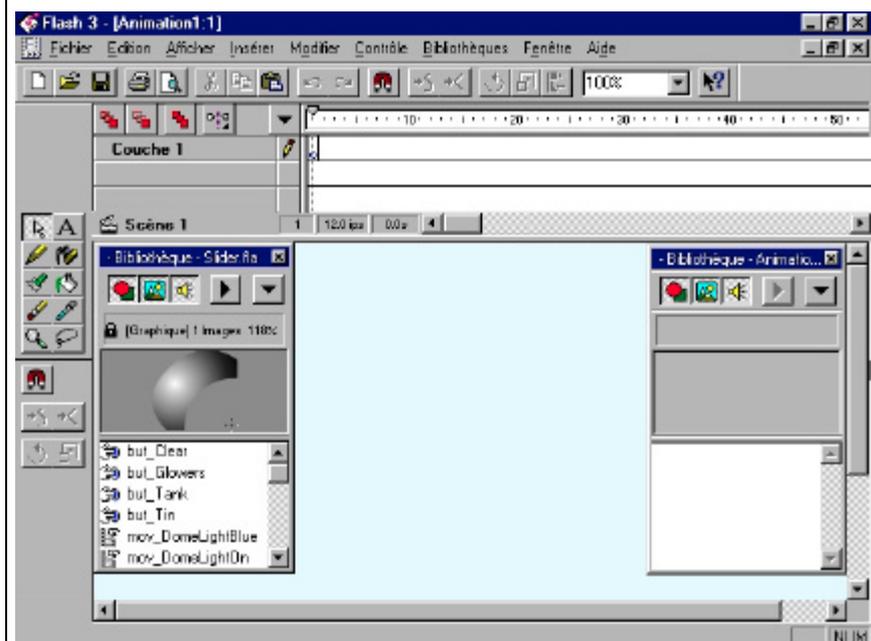
4. Et sélectionnez-la,



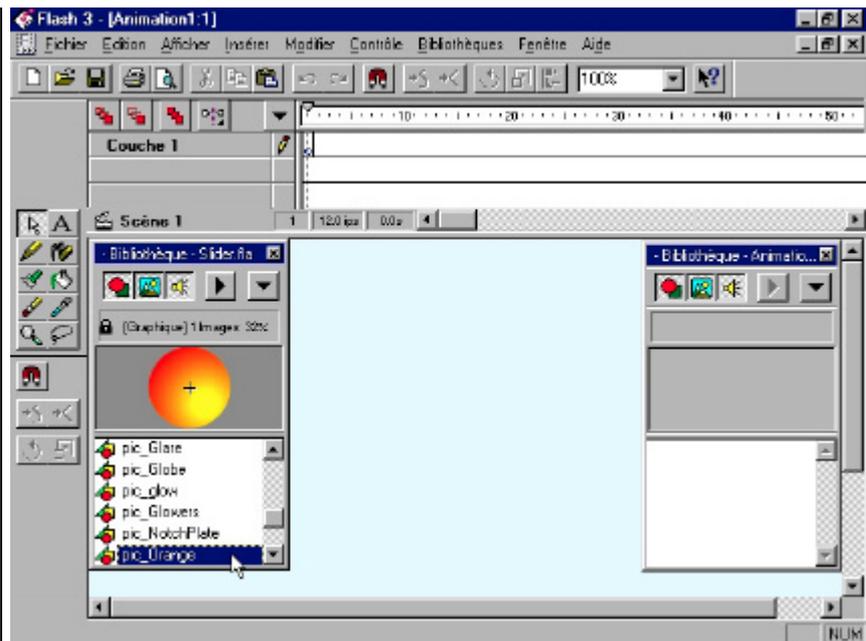
5. Avant de cliquer sur "Ouvrir".



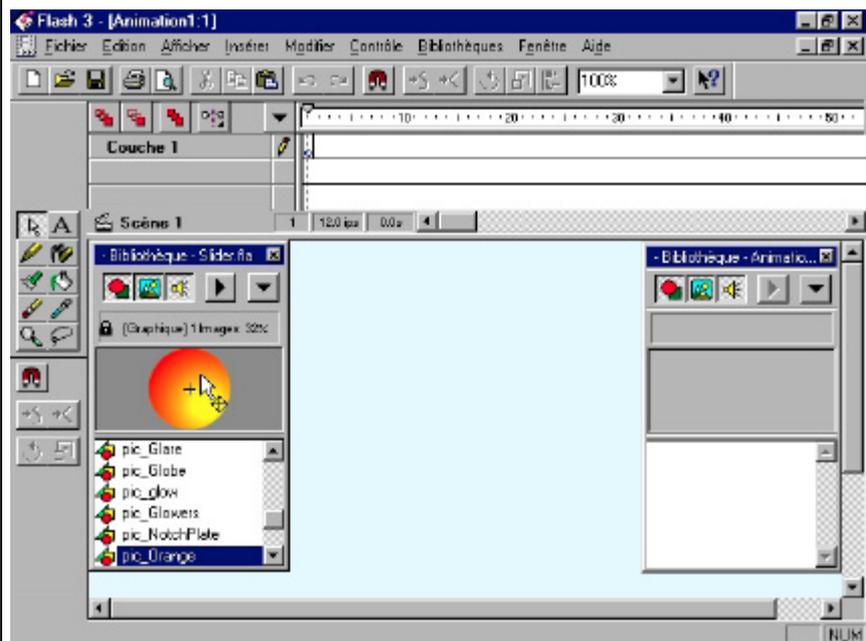
6. La bibliothèque de l'animation s'affiche.



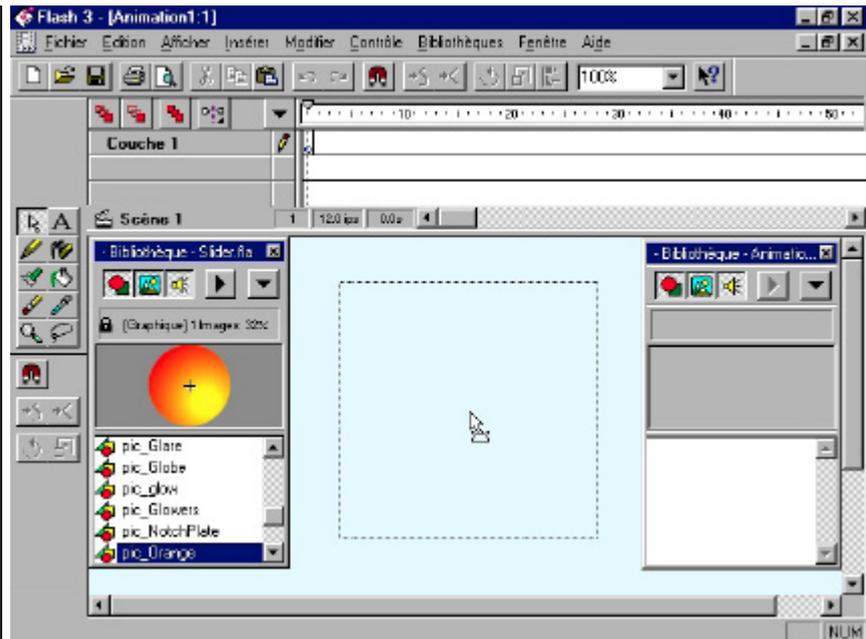
7. Sélectionnez un symbole.



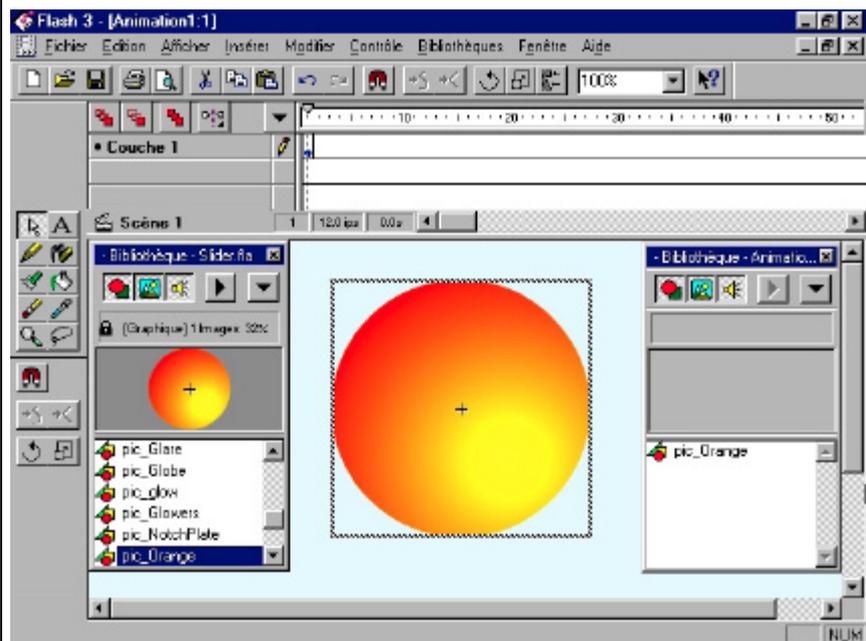
8. Cliquez ensuite sur son aperçu



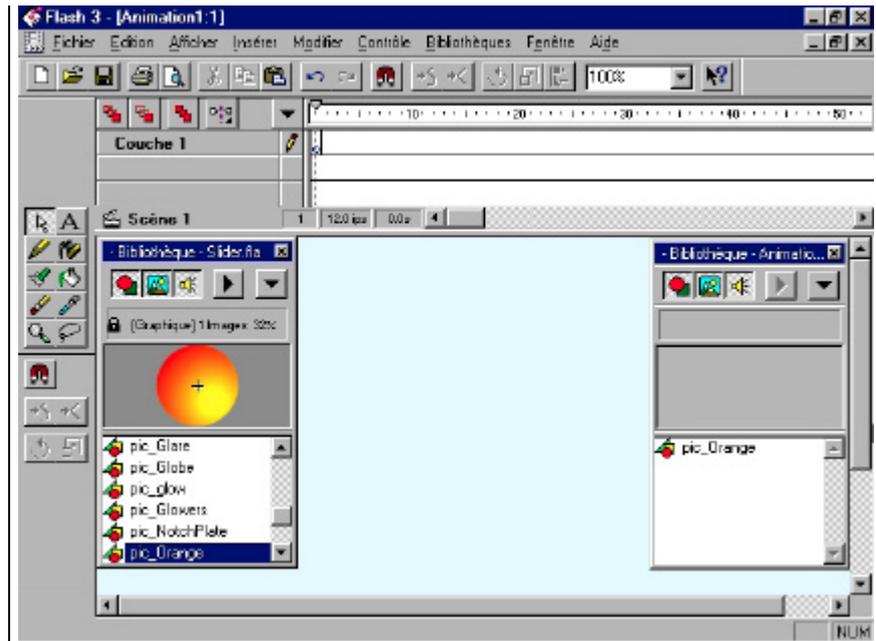
9. Et faites le glisser vers la scène.



10. Le symbole apparaît immédiatement dans la bibliothèque de l'animation ouverte.



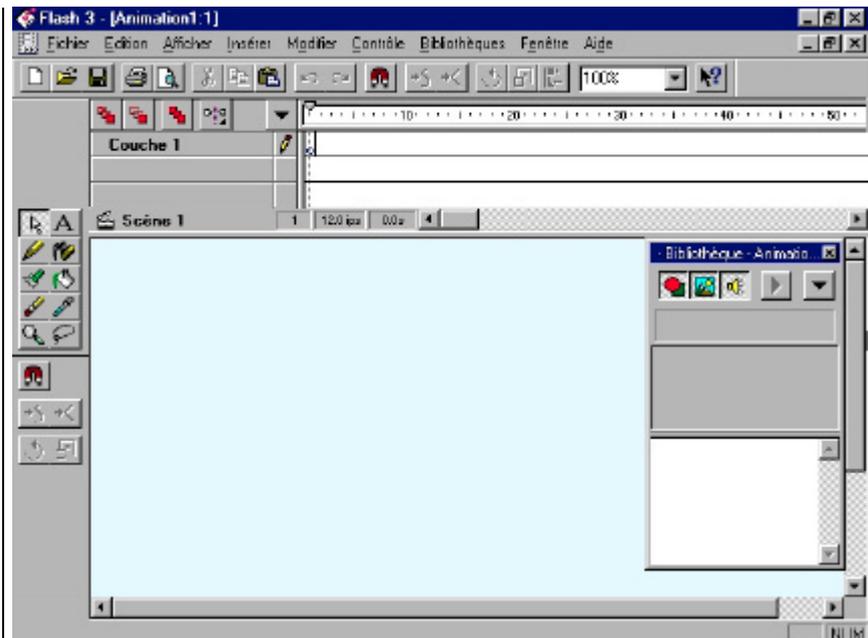
11. Il y reste, même si vous supprimez l'occurrence.



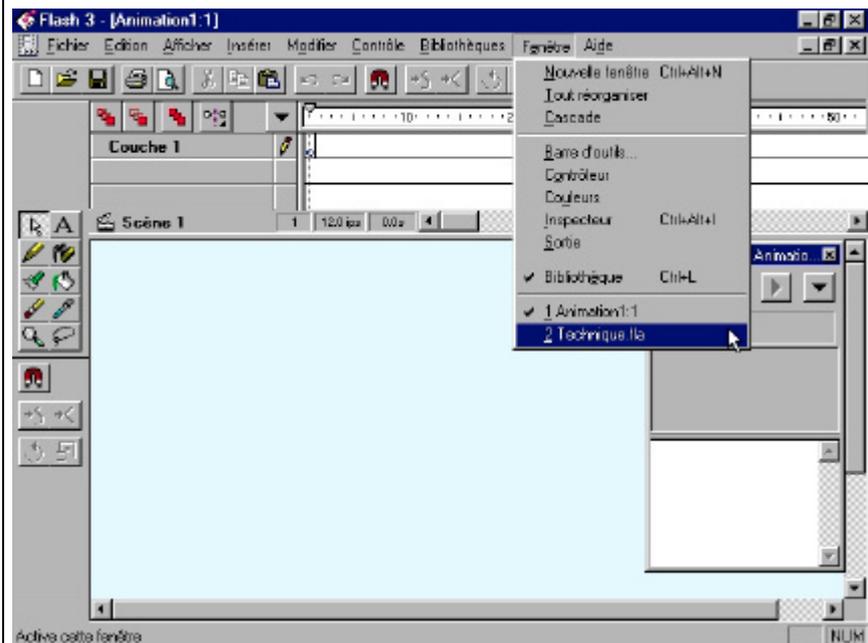
Enrichir une bibliothèque

Vous pouvez très rapidement enrichir une bibliothèque de symboles provenant d'une animation ouverte.

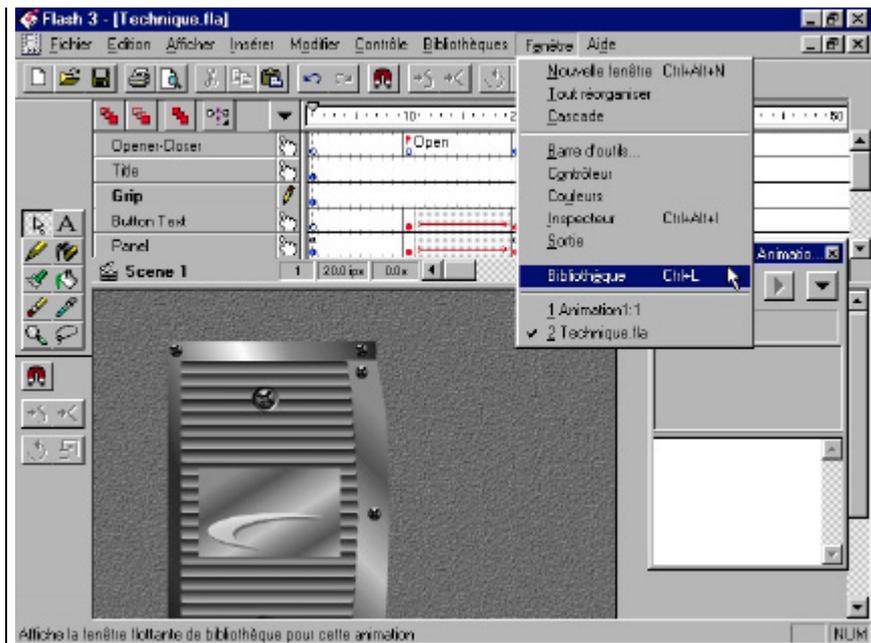
1. Une nouvelle animation est ouverte et sa bibliothèque est vide.



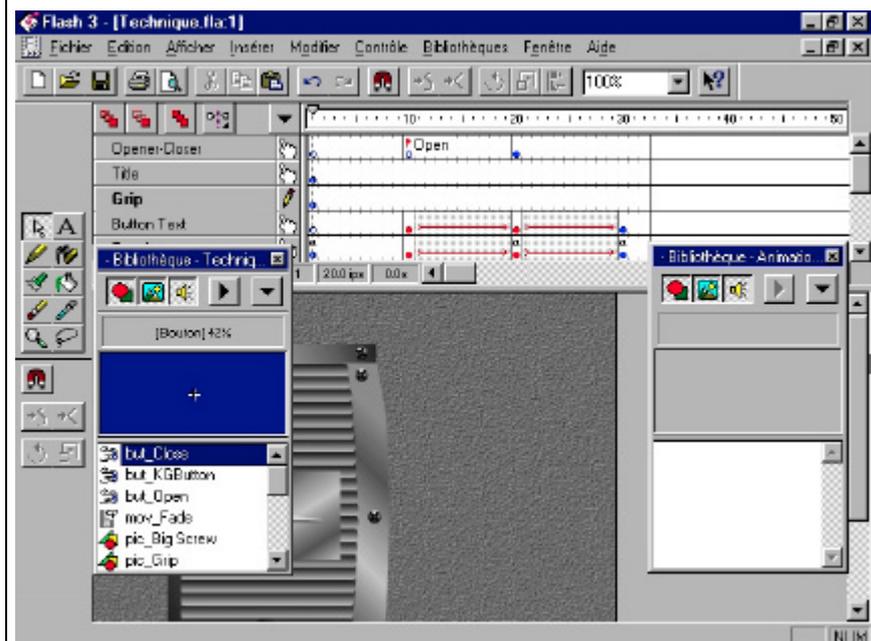
2. Sélectionnez le menu "Fenêtre" et l'animation "Technique".



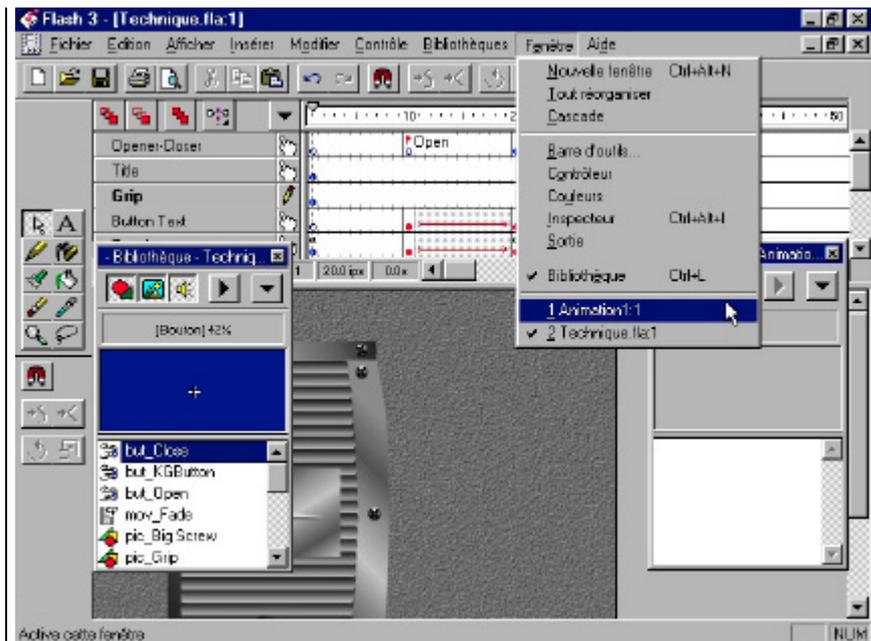
3. Appelez la commande "Bibliothèque" du menu "Fenêtre".



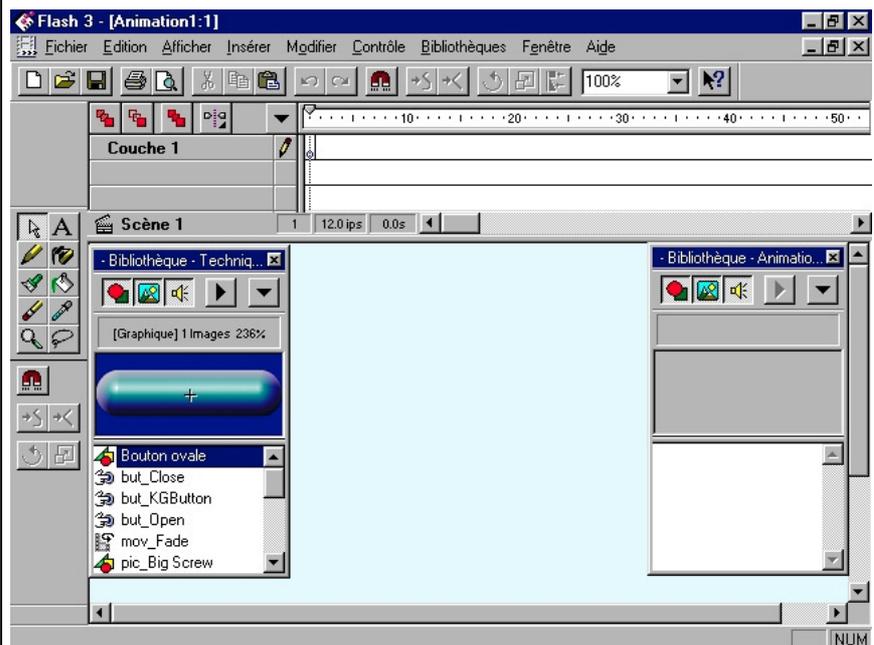
4. La bibliothèque de l'animation "Technique" s'ouvre.



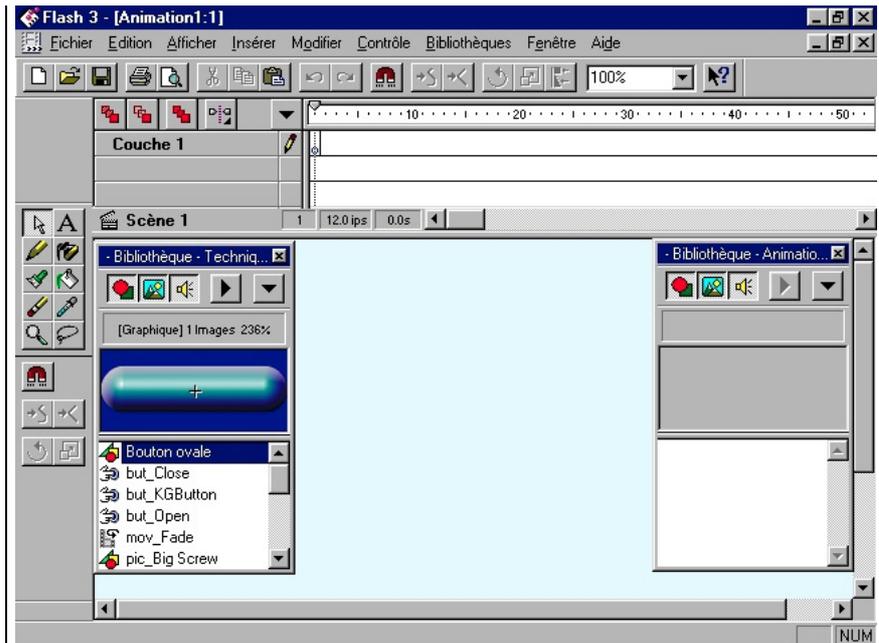
5. Sélectionnez le menu "Fenêtre" et l'animation 1.



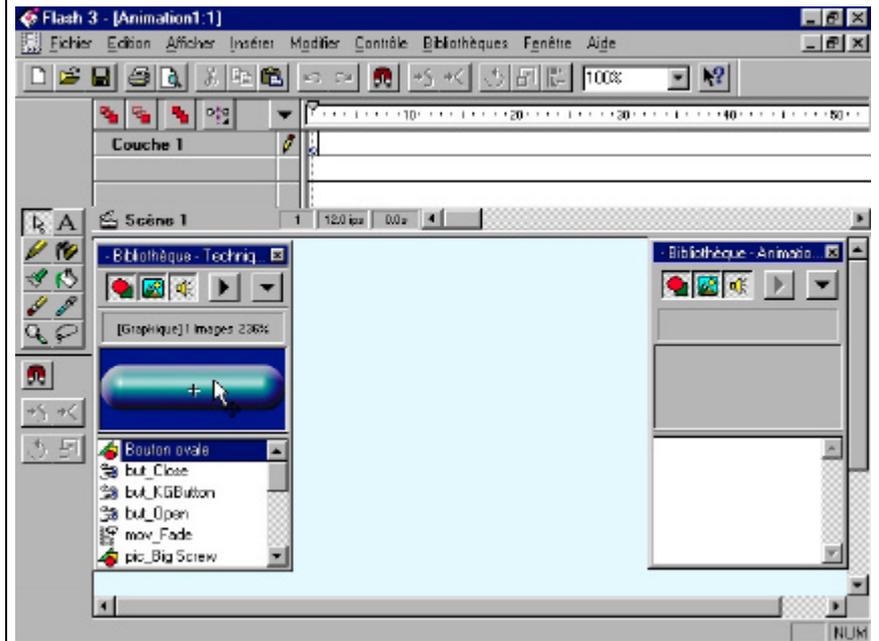
6. Vous disposez de deux bibliothèques.



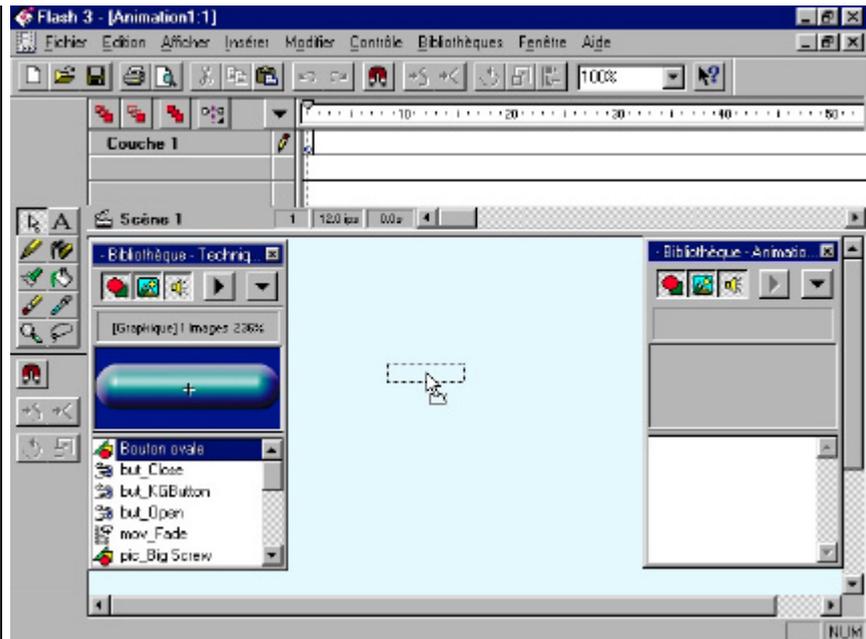
7. Le symbole "Bouton ovale" est sélectionné.



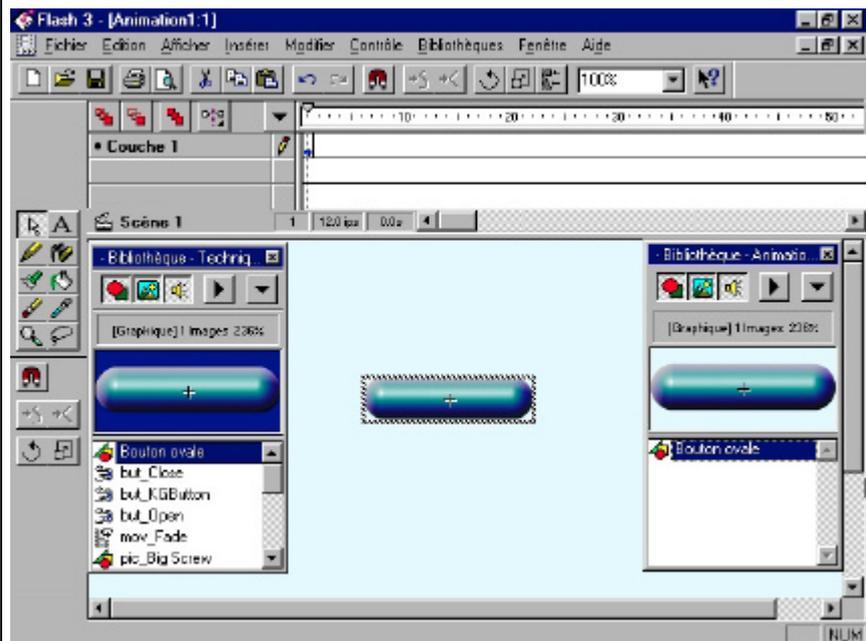
8. Cliquez sur son aperçu.



9. Et faites-le glisser vers la scène.



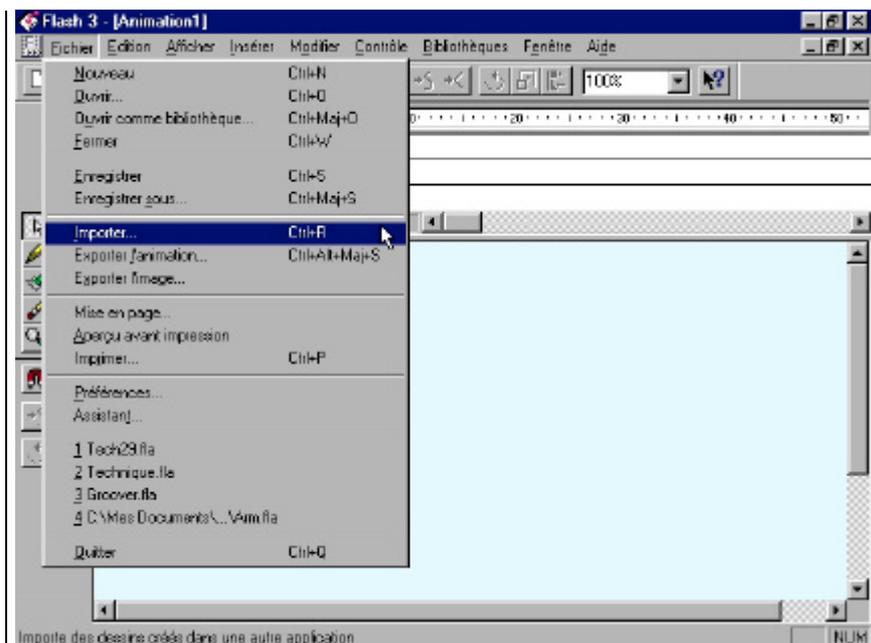
10. Le bouton est disponible sur la scène et intégré à l'animation 1.



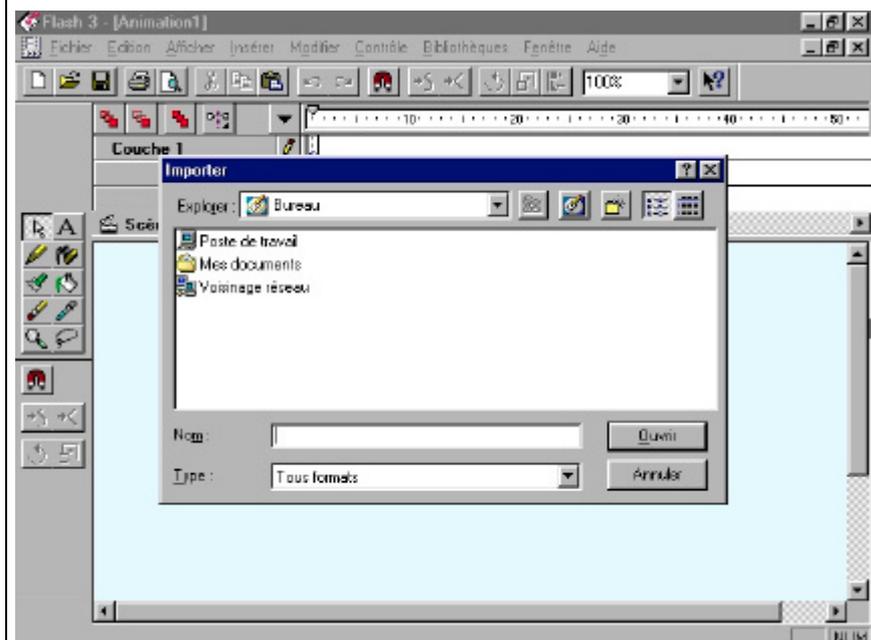
Importer des images

Les outils de Flash sont puissants mais vous pouvez, en sus, importer des images pour agrémenter vos animations de graphiques créés dans d'autres applications.

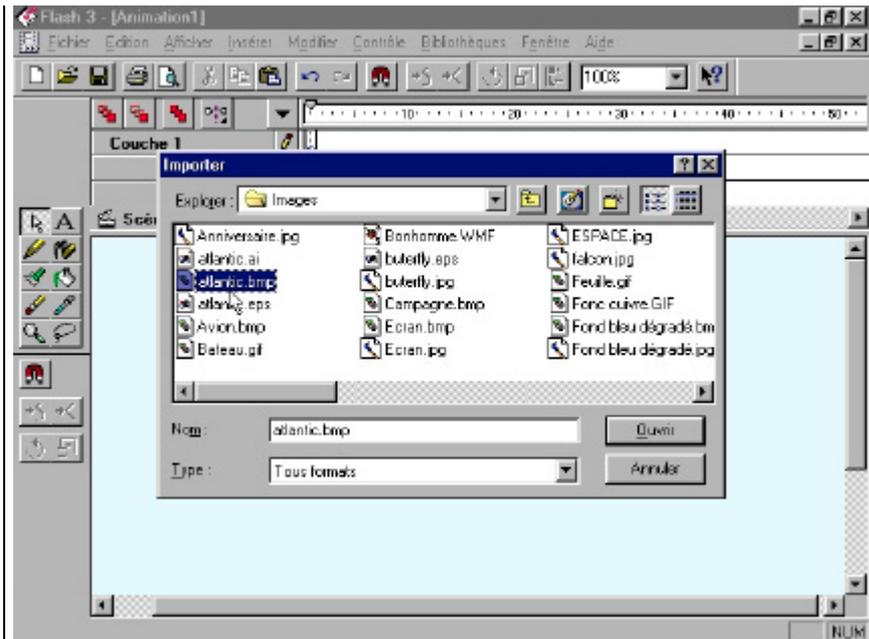
1. Une nouvelle animation est ouverte. Choisissez la commande "Importer..." du menu "Fichier".



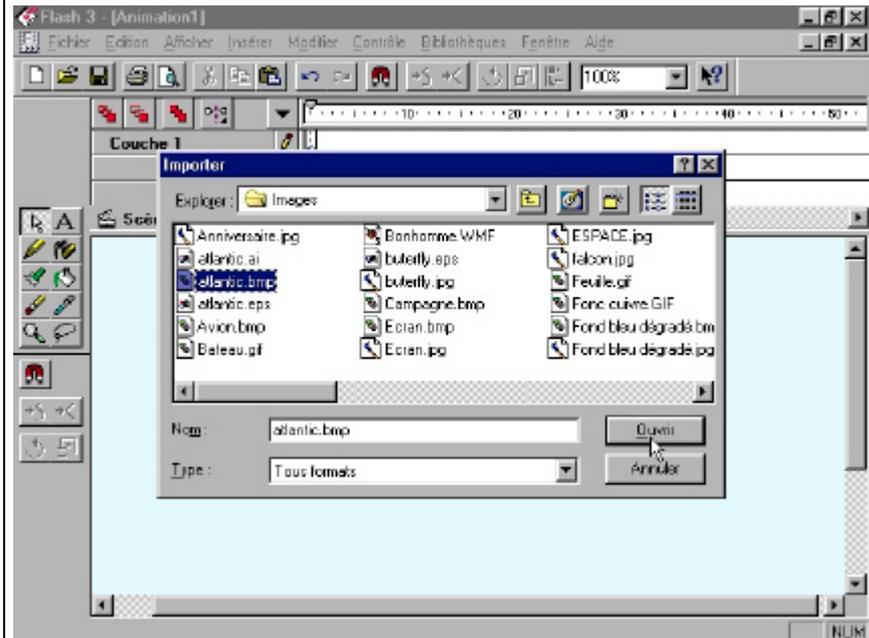
2. La boîte de dialogue "Importer" s'affiche. Localisez le fichier



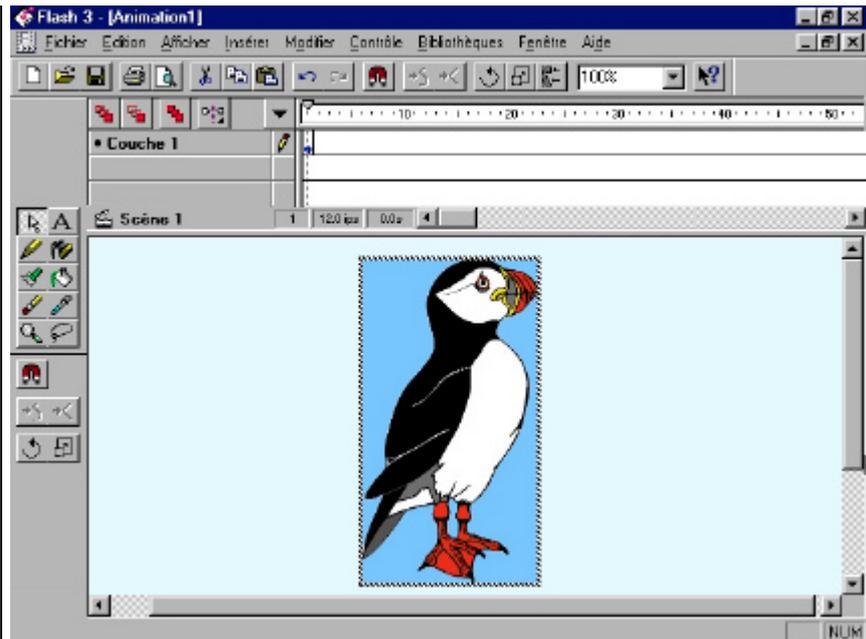
3. Et sélectionnez-le.



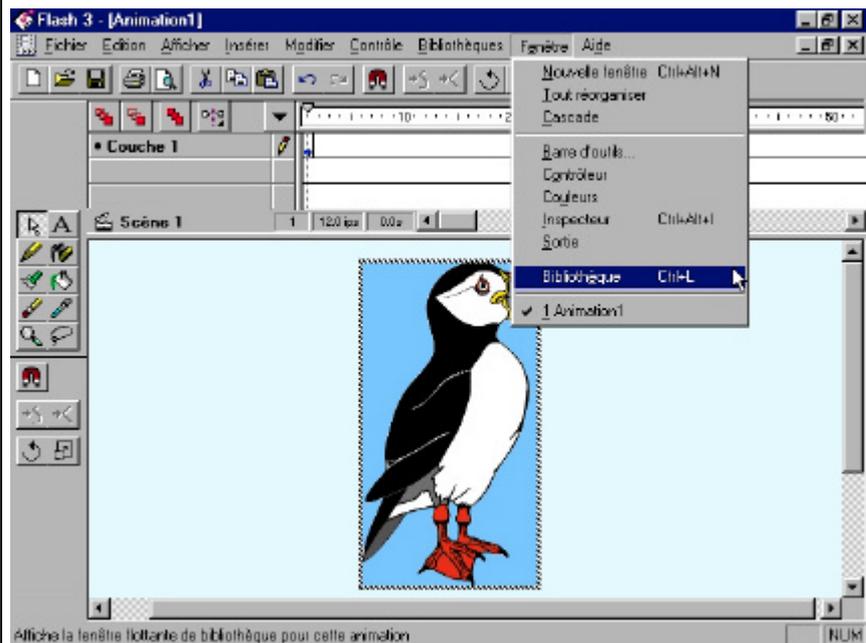
4. Cliquez ensuite sur "Ouvrir".



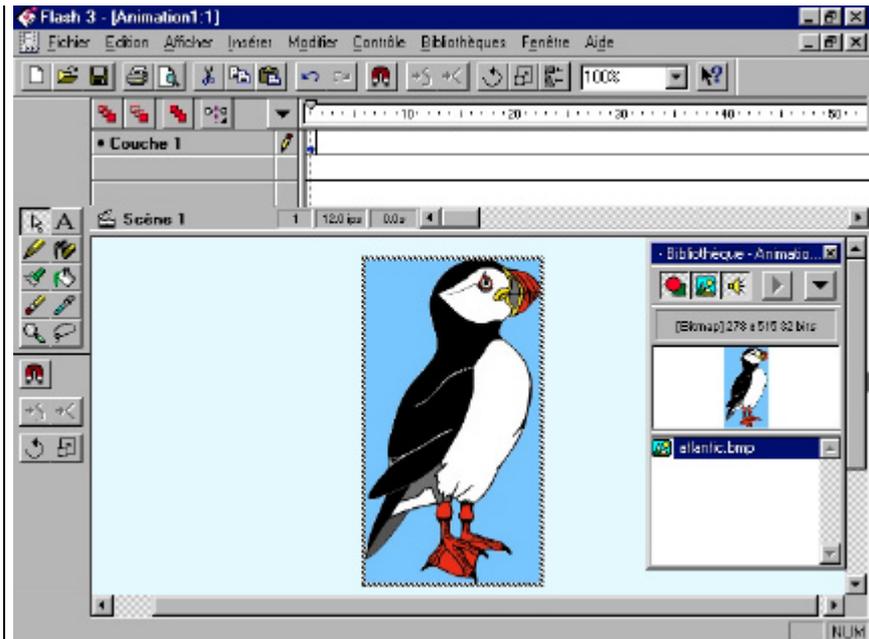
5. L'image apparaît sur la scène.



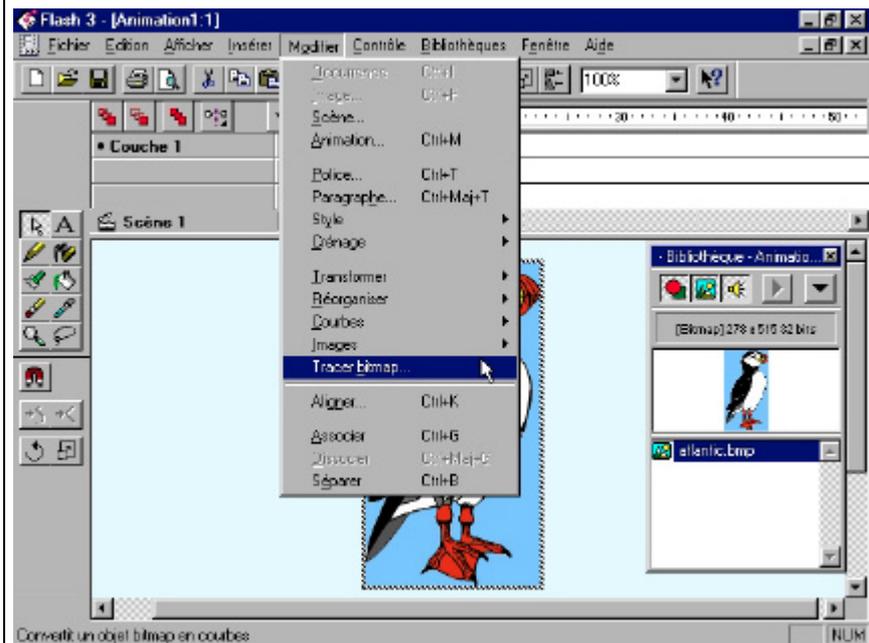
6. Sélectionnez la commande "Bibliothèque" du menu "Fenêtre".



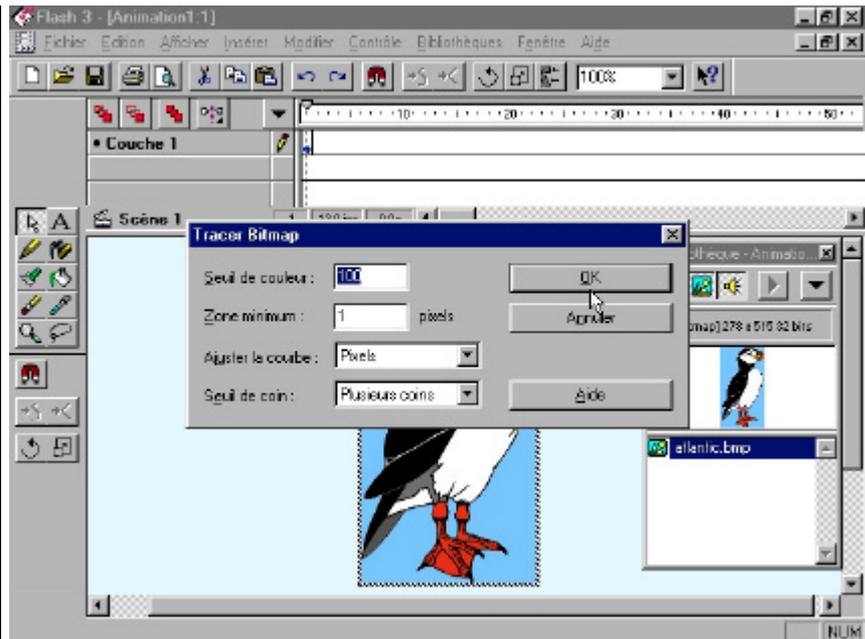
7. Vous constatez que l'image a été automatiquement intégrée à la bibliothèque de l'animation.



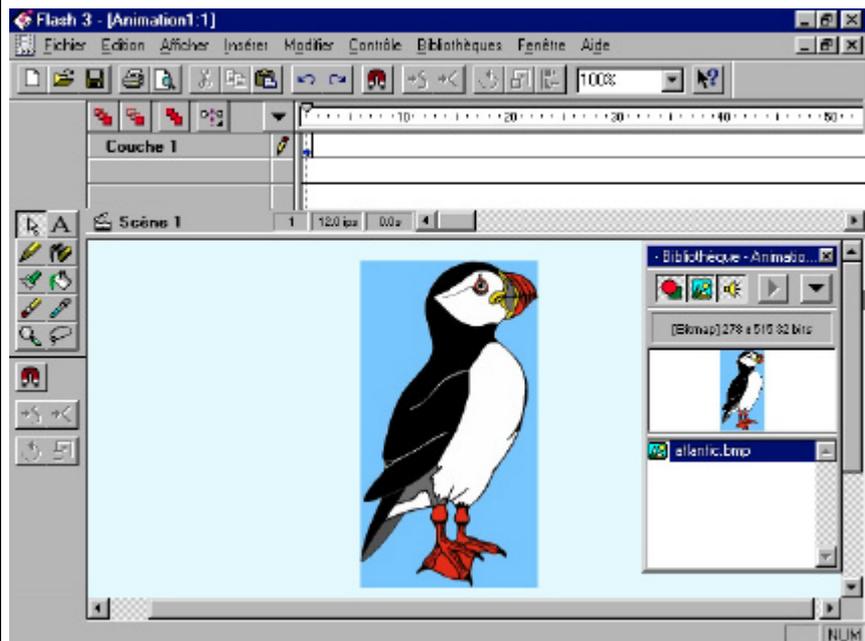
8. Pour pouvoir la convertir en dessin vectoriel choisissez la commande "Tracer bitmap..." du menu "Modifier".



9. Acceptez les options par défaut de la boîte de dialogue qui s'affiche et cliquez sur "OK".



10. Appuyez sur la touche "Echap". Vous voyez que le dessin vectoriel est très fidèle à l'original.



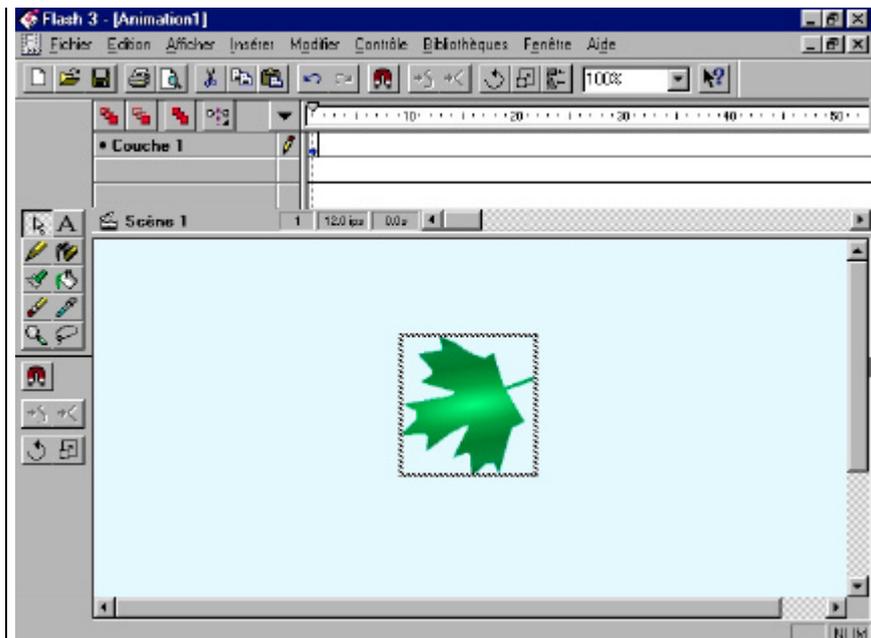
31. **Utiliser un bitmap comme couleur de remplissage**
32. **Exporter un dessin vectoriel**
33. **Animation image par image**
34. **Interpolation de déplacement simple**
35. **Interpolation par effet de couleur**
36. **Interpolation de formes**
37. **Interpolation avec guide de déplacement**
38. **Utiliser une couche de guide**
39. **Créer une couche de masque**
40. **Créer un symbole animé**



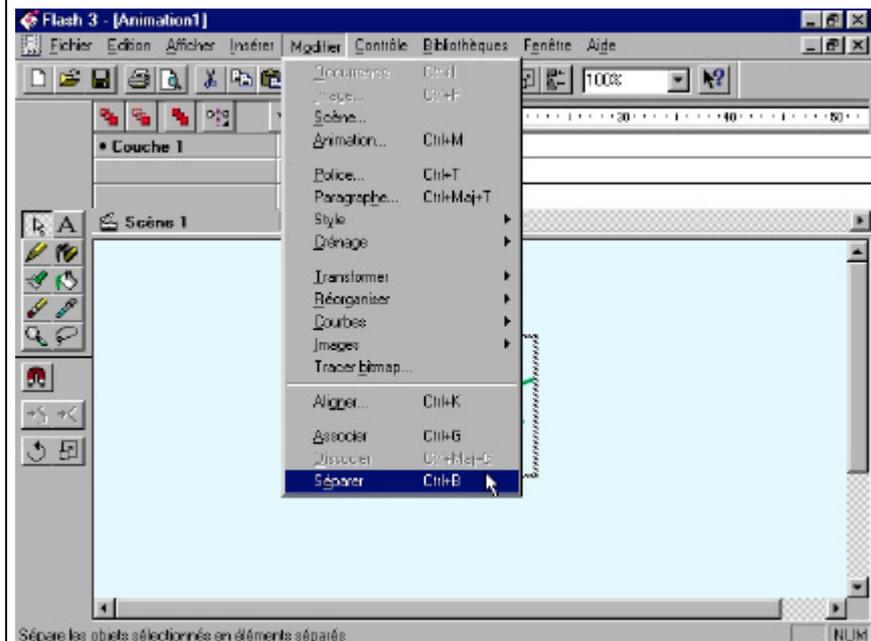
Utiliser un bitmap comme couleur de remplissage

Utiliser un bitmap comme couleur de remplissage offre beaucoup d'attrait. Vous pouvez créer des formes avec Flash et les enrichir avec vos images.

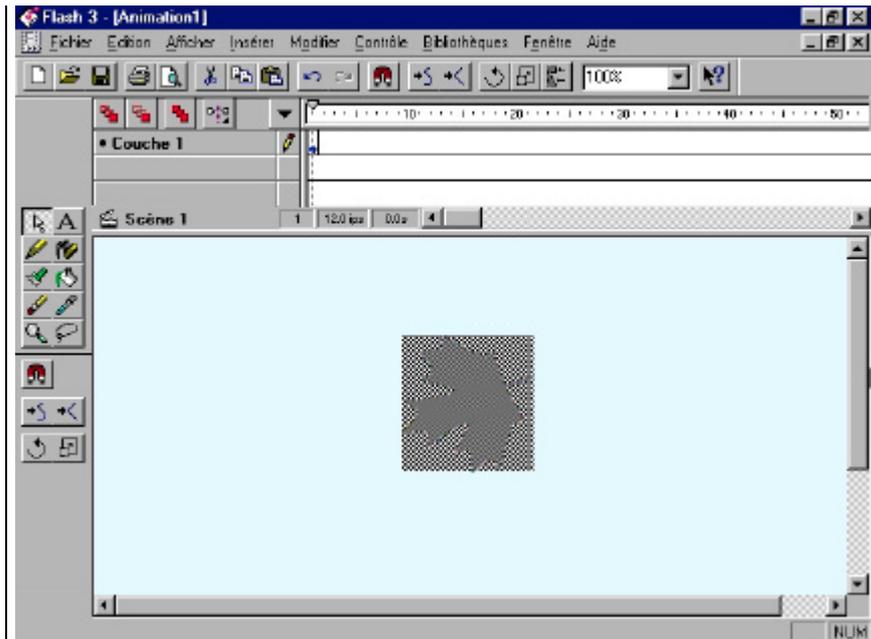
1. Une image a été importée. Elle est sélectionnée.



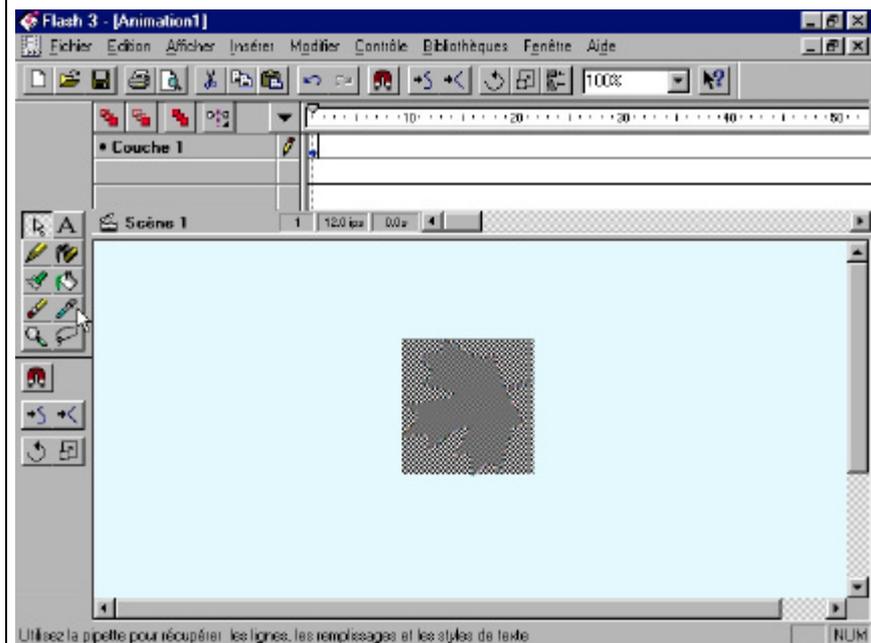
2. Choisissez la commande "Séparer" du menu "Modifier".



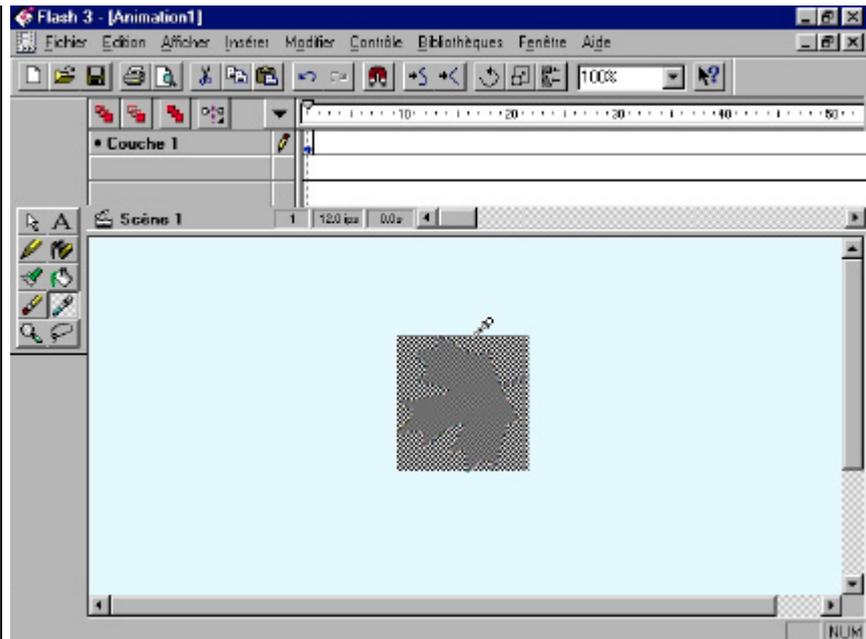
3. L'image est alors totalement grisée.



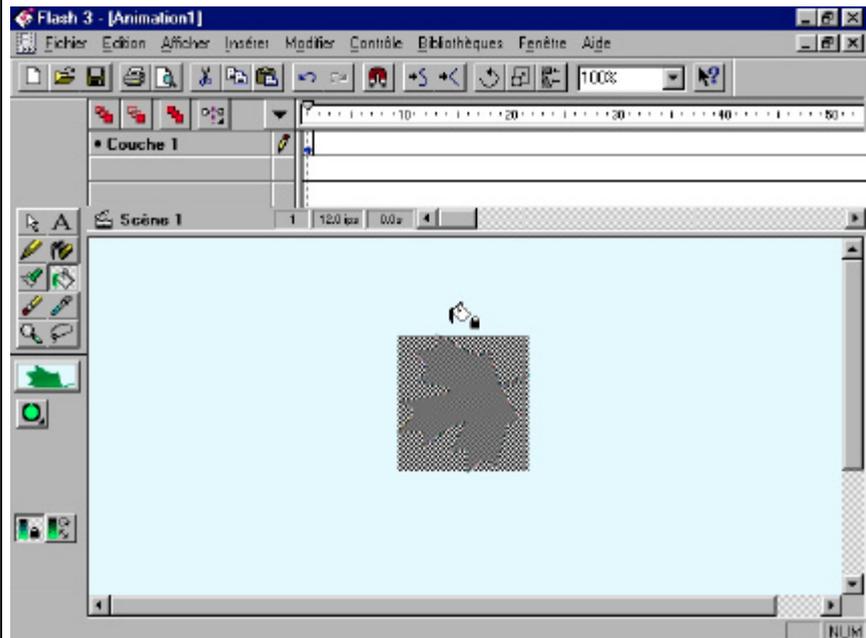
4. Sélectionnez l'outil "Pipette"



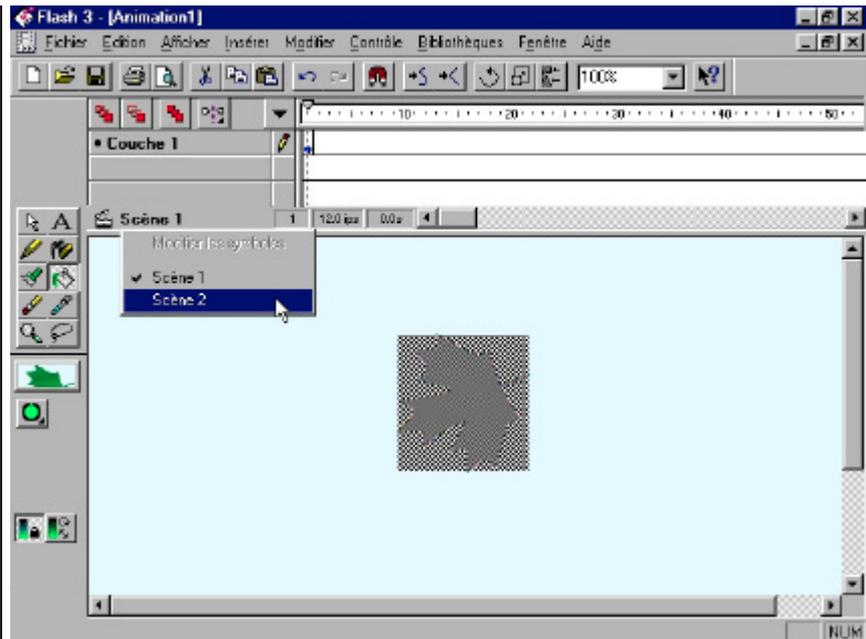
5. Et cliquez sur le dessin.



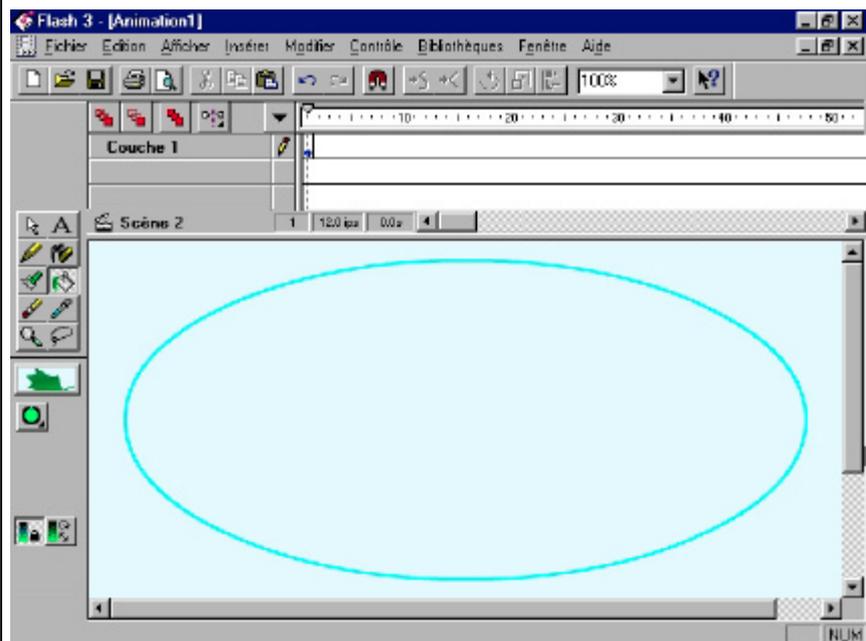
6. Flash substitue l'outil de remplissage à la "Pipette" et le pointeur se transforme en pot de peinture. Le cadenas montre que le remplissage est verrouillé.



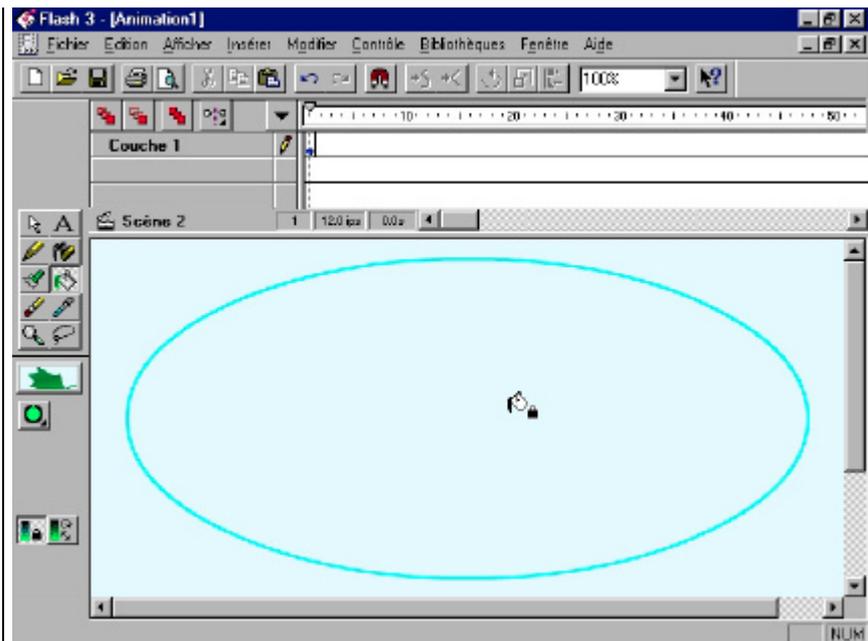
7. Cliquez sur "Scène 1" et choisissez "Scène 2"



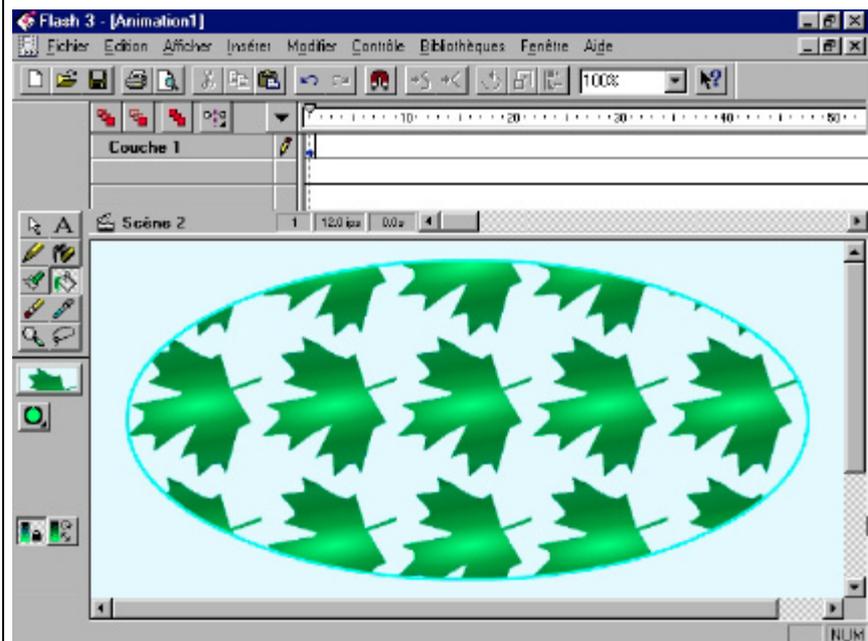
8. Pour accéder à celle-ci où une ellipse a été dessinée.



9. Lorsque vous cliquez à l'intérieur,



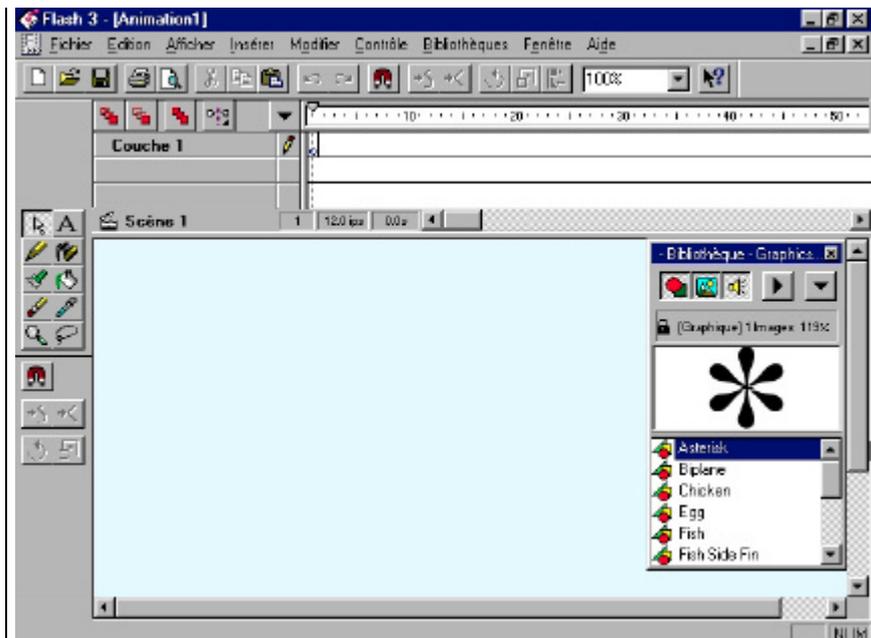
10. Le bitmap remplit alors l'ellipse.



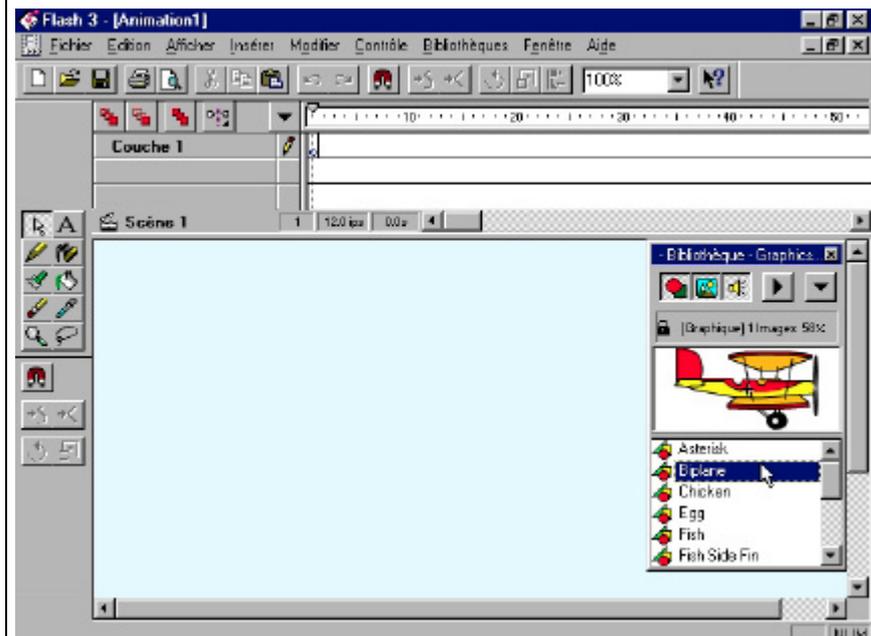
Exporter un dessin vectoriel

Les dessins créés avec Flash peuvent aussi être employés dans d'autres applications.

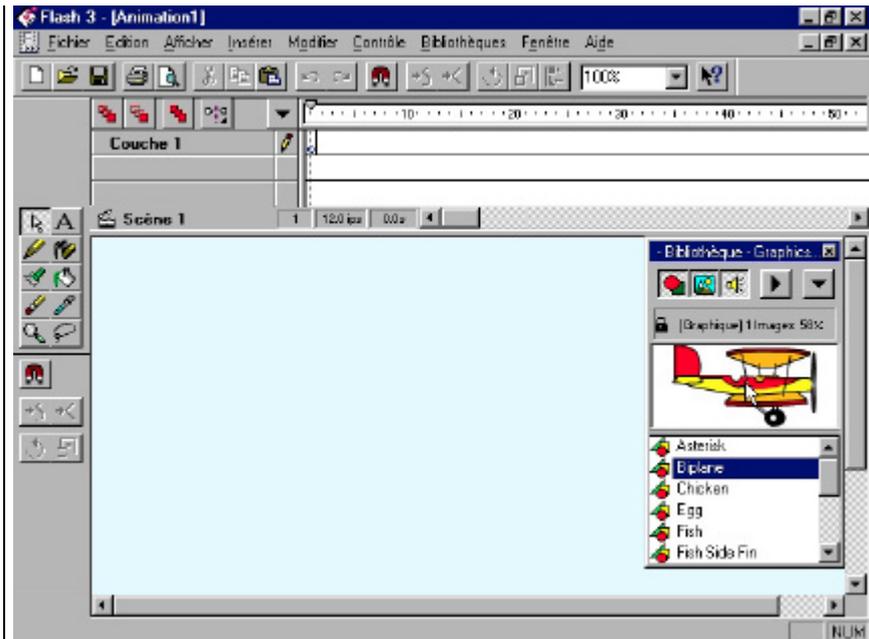
1. La bibliothèque "Graphics" est ouverte.



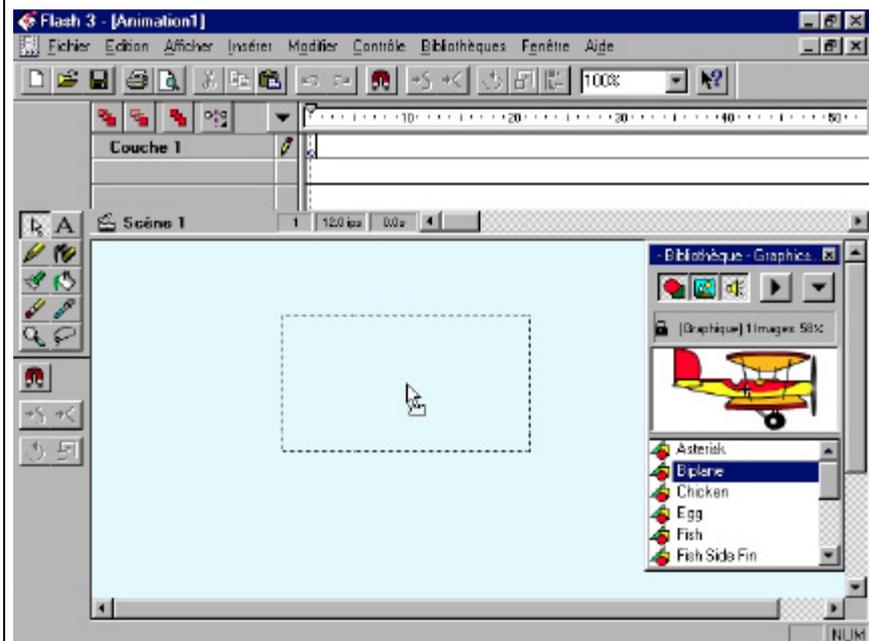
2. Cliquez sur le symbole "Biplane",



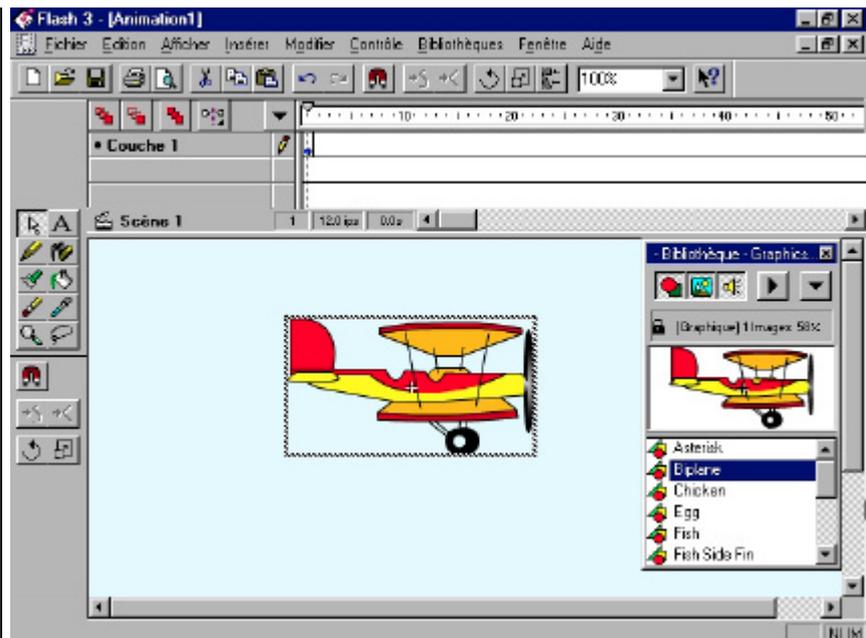
3. Puis sur son aperçu



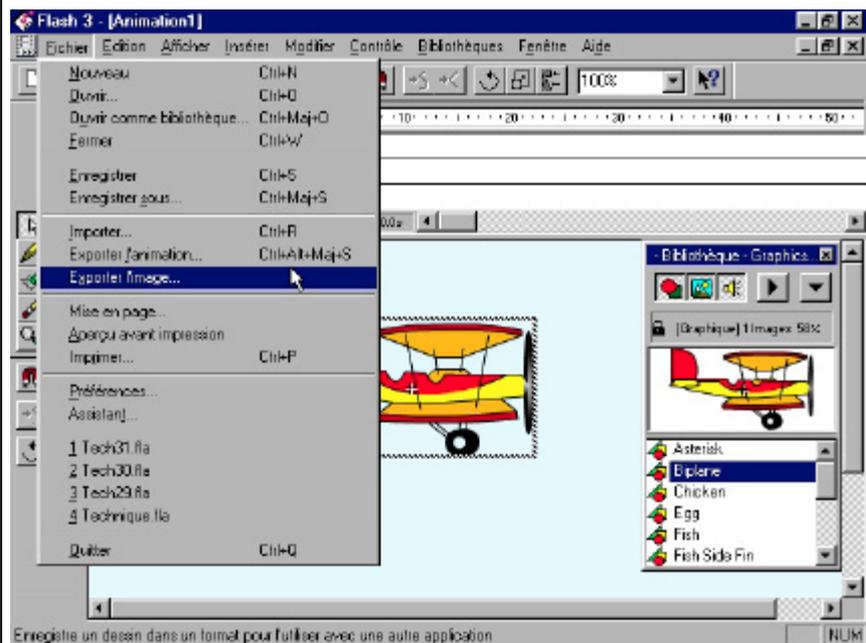
4. Et faites-le glisser vers la scène.



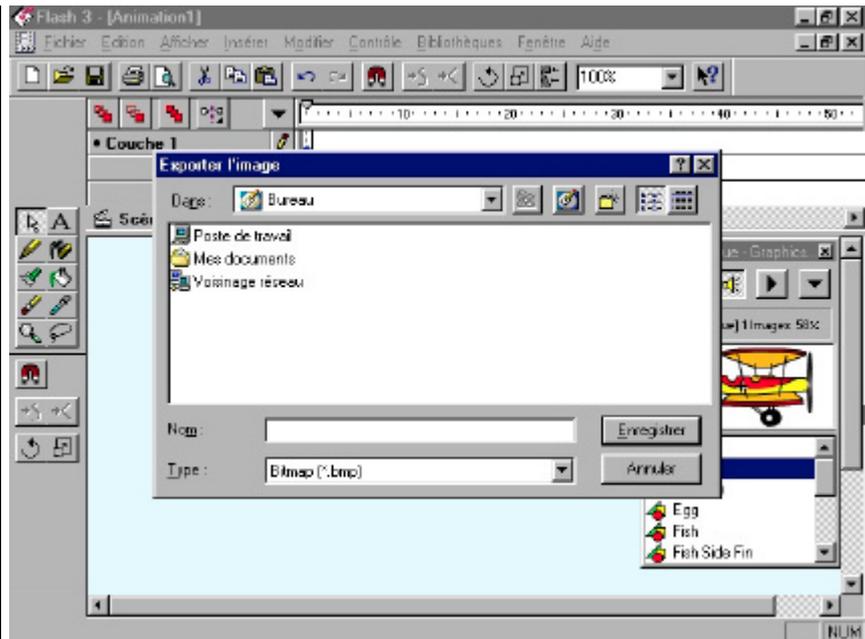
5. L'avion est placé sur la scène et est sélectionné.



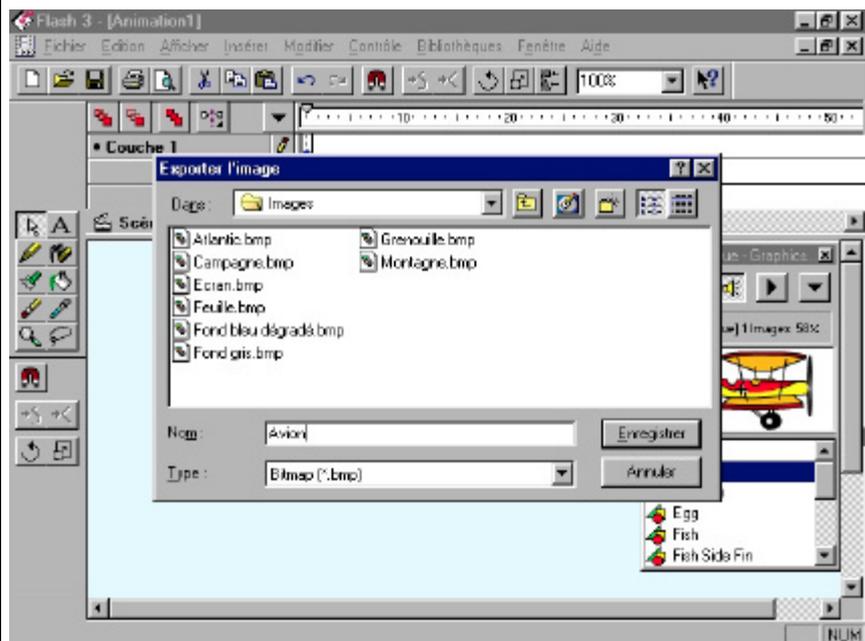
6. Choisissez la commande "Exporter l'image..." du menu "Fichier".



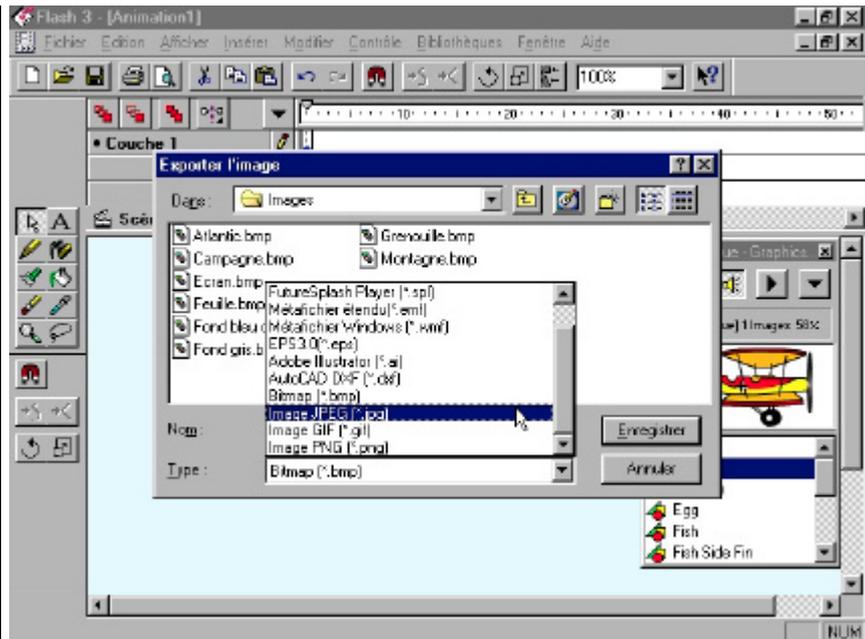
- Localisez l'emplacement où vous voulez exporter l'image.



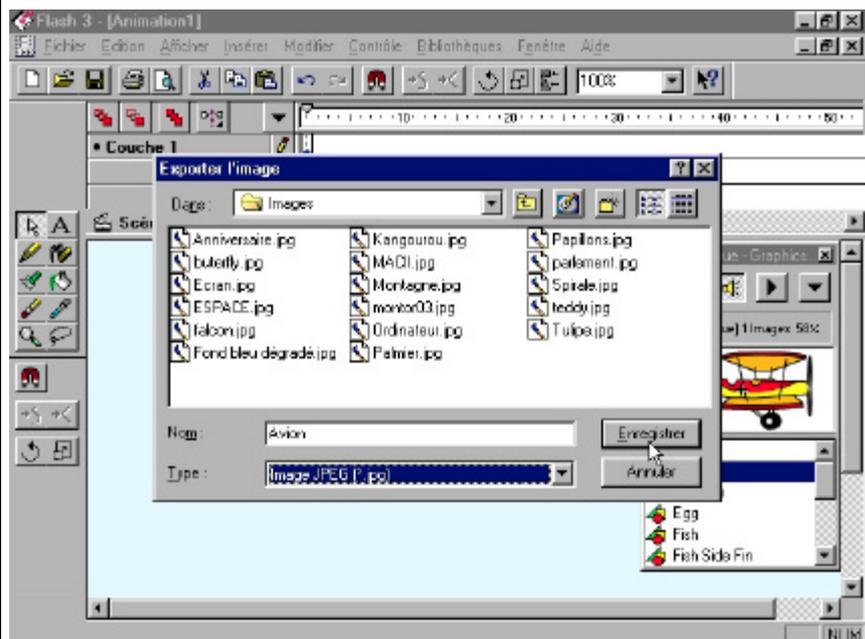
- Saisissez ensuite "Avion" dans le champ "Nom:"



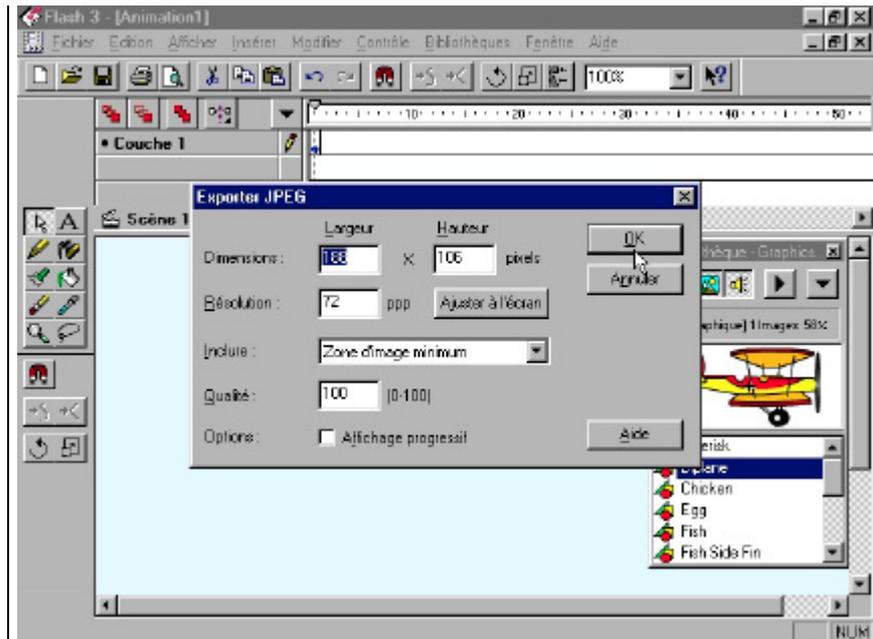
9. Et déroulez la liste "Type" pour choisir le format "Image JPEG".



10. Cliquez, enfin, sur le bouton "Enregistrer".



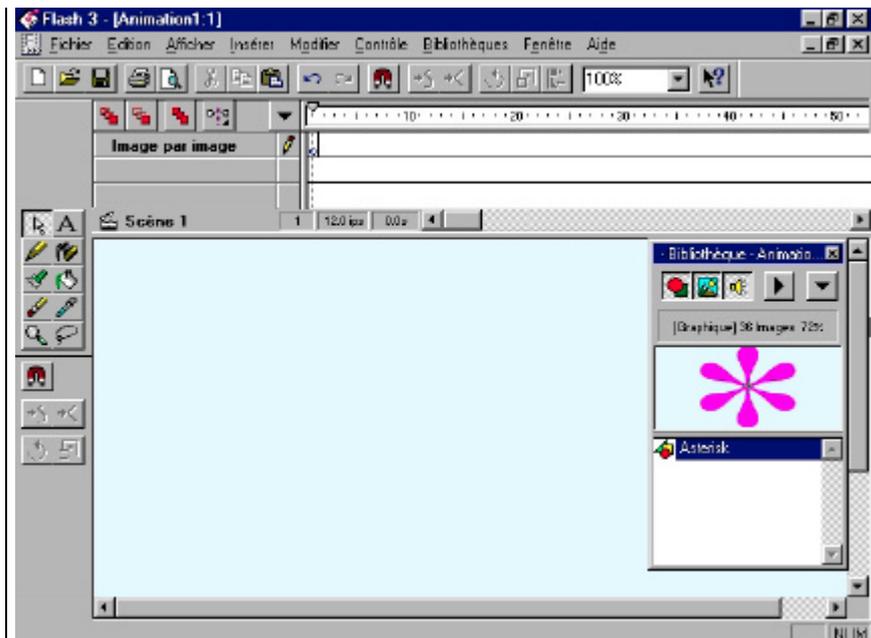
11. Acceptez les options par défaut de la boîte de dialogue "Exporter JPEG" en confirmant par "OK". L'image est exportée.



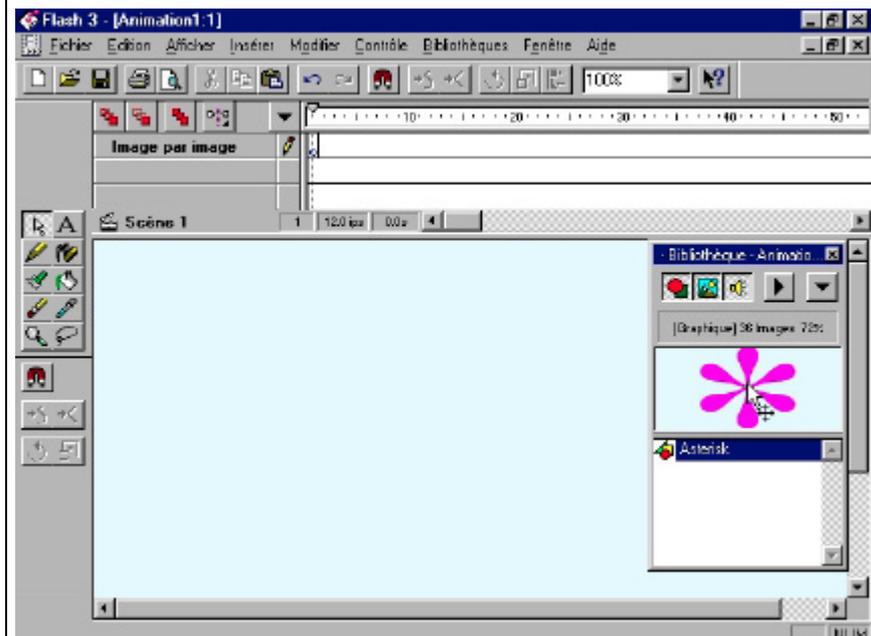
Animation image par image

Flash permet de créer différents types d'animation. Une animation image par image est constituée d'images qui sont modifiées unes à unes.

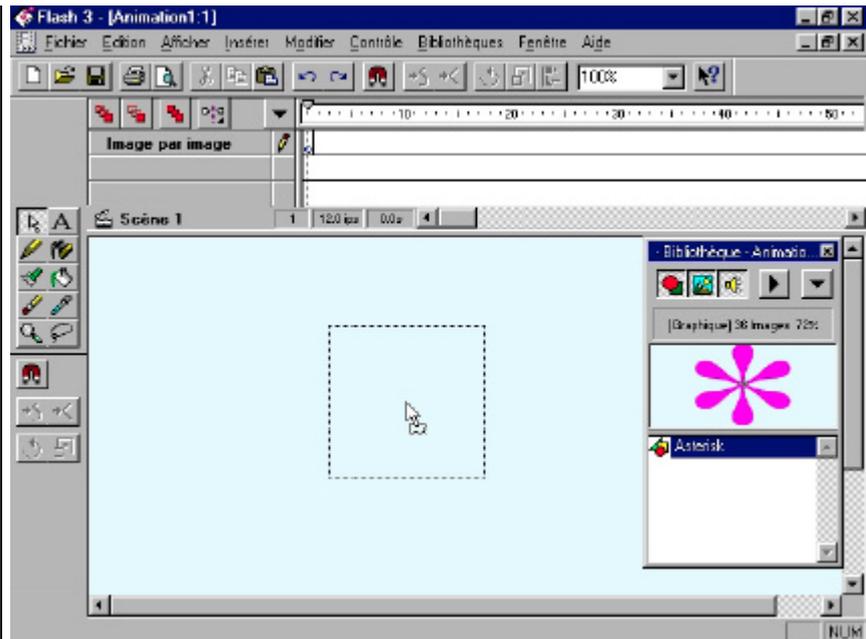
1. Une animation et sa bibliothèque sont ouvertes. La couche "Image par image" est courante.



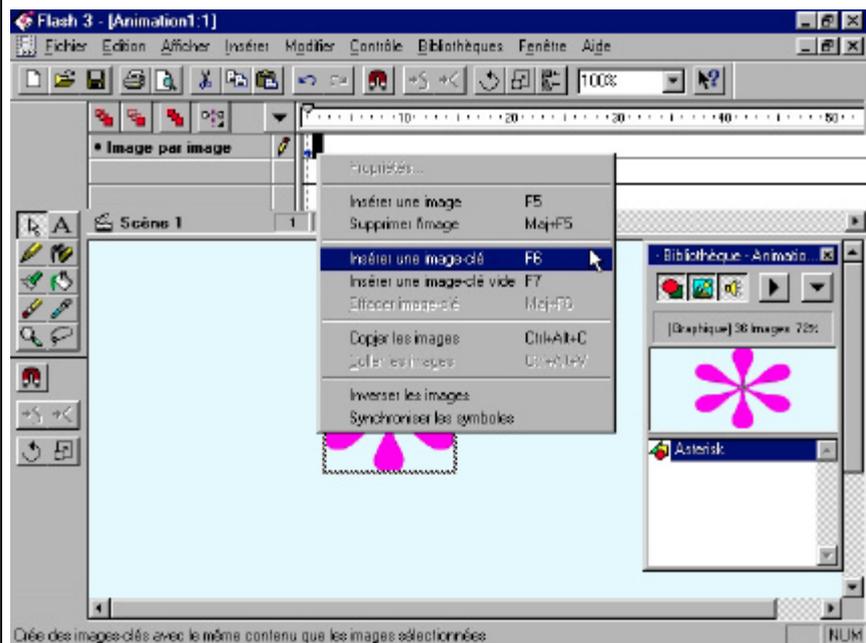
2. Cliquez sur l'aperçu du symbole "Asterisk"



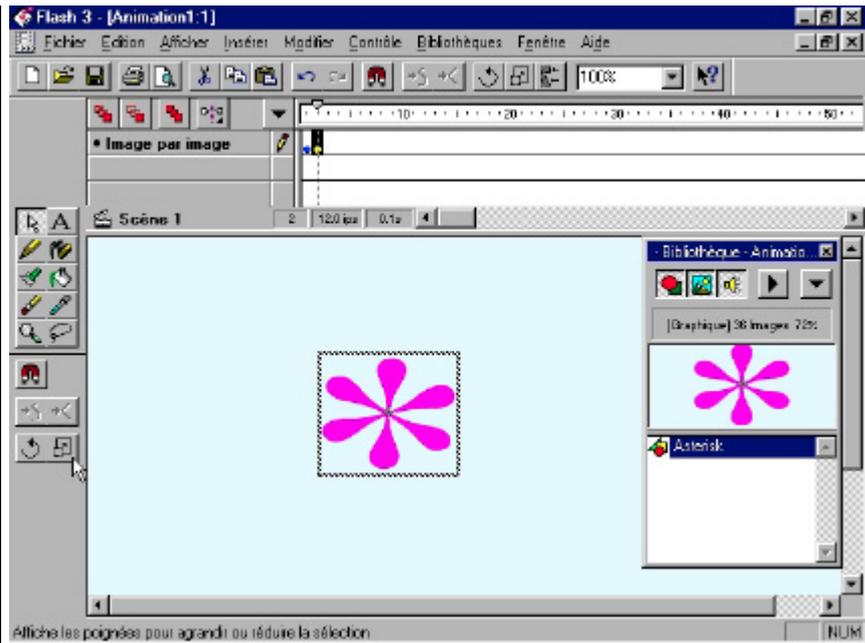
3. Et faites-le glisser vers la scène.



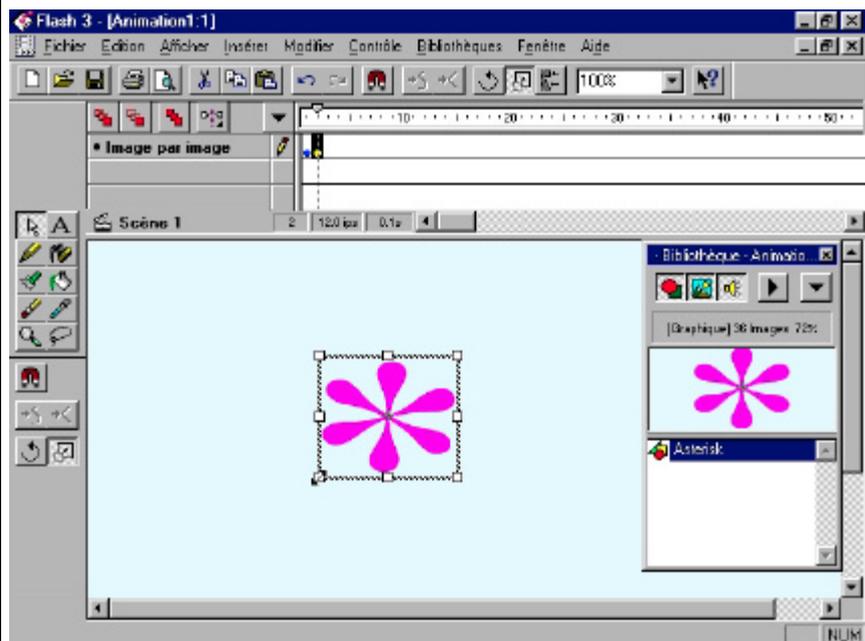
4. Faites un clic droit sur l'image 2 et choisissez "Insérer une image-clé".



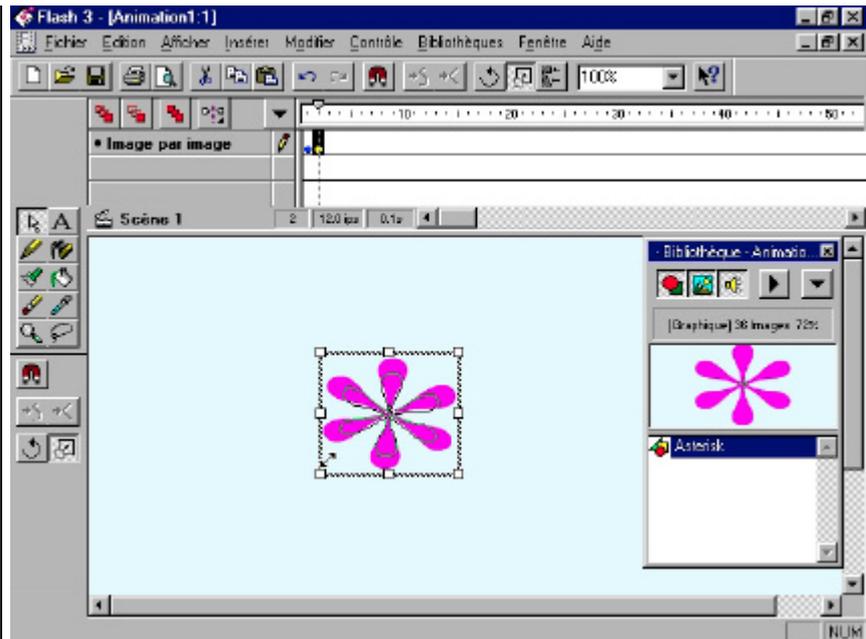
5. Sélectionnez ensuite sur l'option "Redimensionner" du modificateur de la "Flèche".



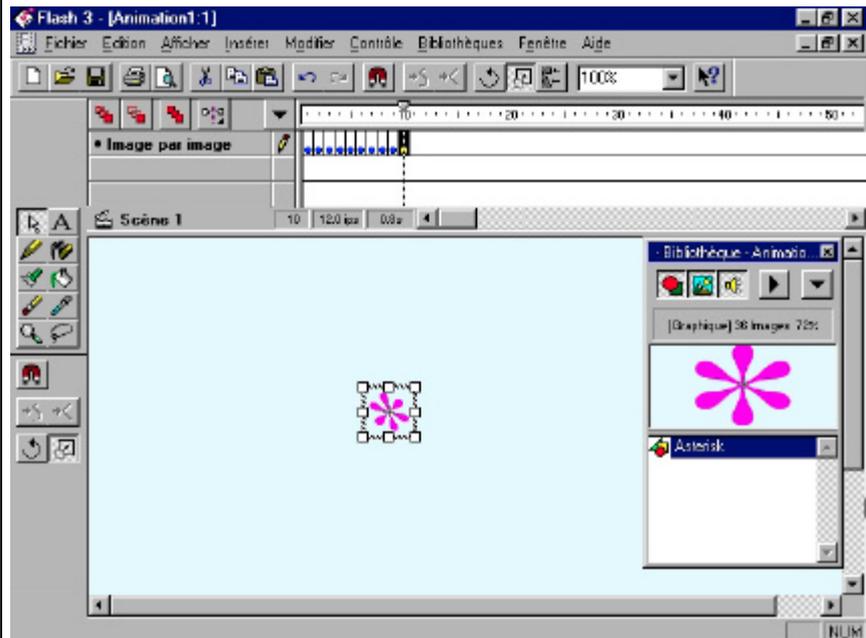
6. Cliquez sur cette poignée



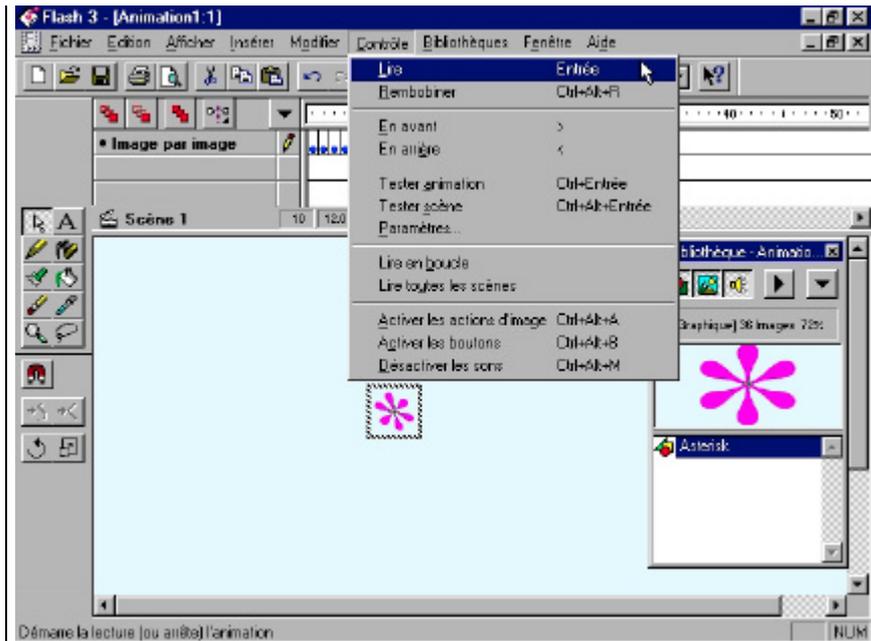
7. Et faites glisser la souris vers le haut.



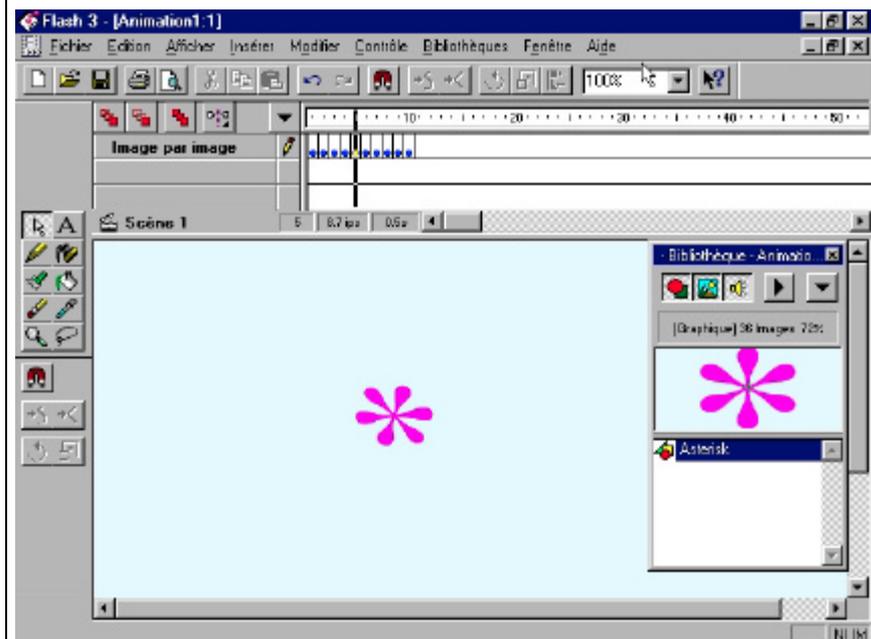
8. Procédez de la même façon pour les images suivantes en diminuant à chaque fois la taille de l'image. A l'image 10 l'occurrence est minuscule.



9. L'animation est terminée. Pour voir le résultat, choisissez la commande "Lire" du menu "Contrôle".



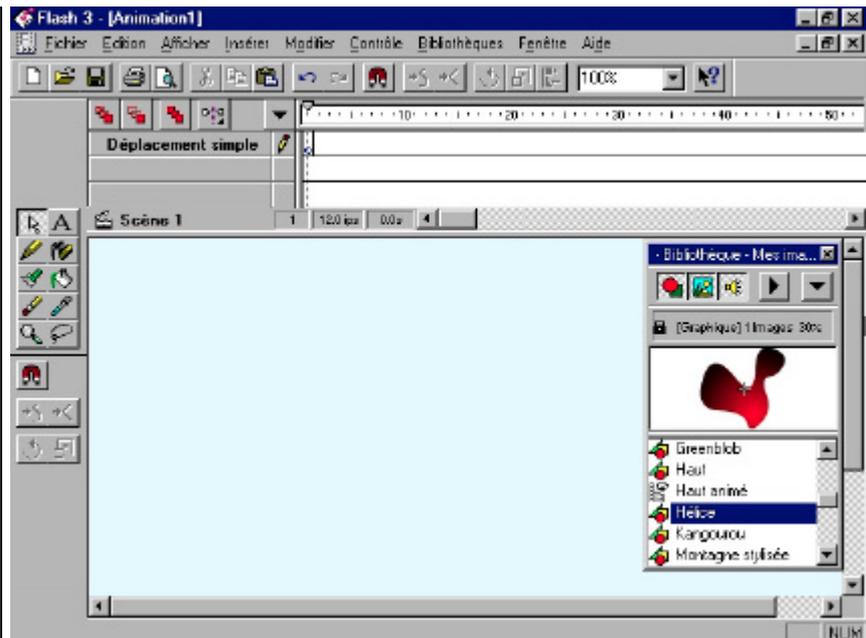
10. La taille de l'image diminue progressivement. Vous pouvez suivre le déroulement de l'animation dans l'échelle temporelle.



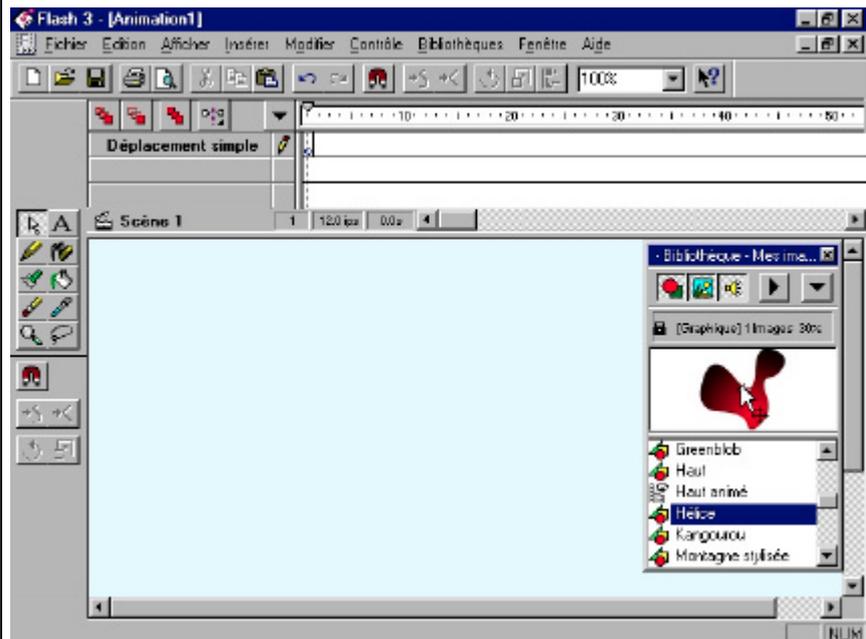
Interpolation de déplacement simple

L'interpolation de déplacement permet de modifier des groupes ou des occurrences de symboles entre des points définis. Flash se charge de créer les étapes intermédiaires.

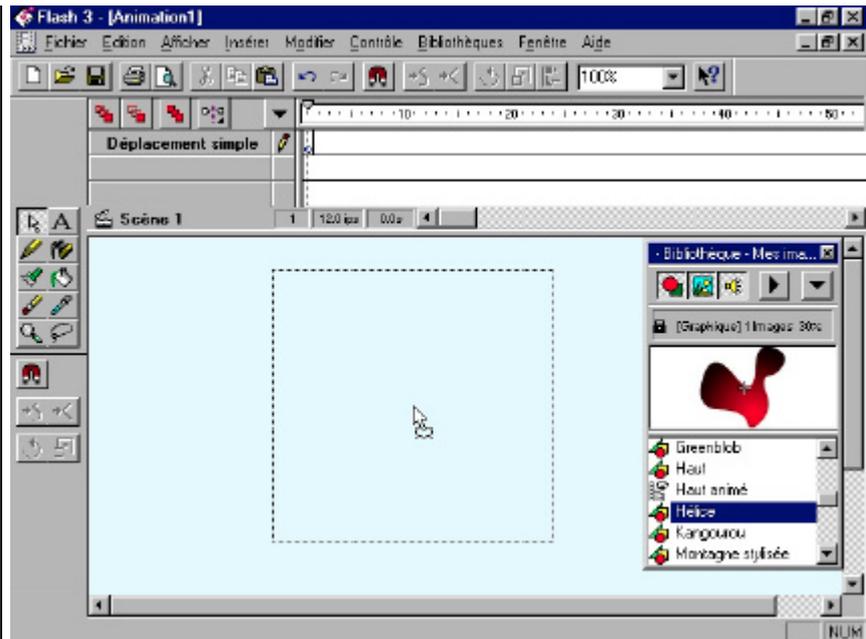
1. Une animation est ouverte ainsi que la bibliothèque "Mes images" du menu "Bibliothèques". Le symbole "Hélice" est sélectionné.



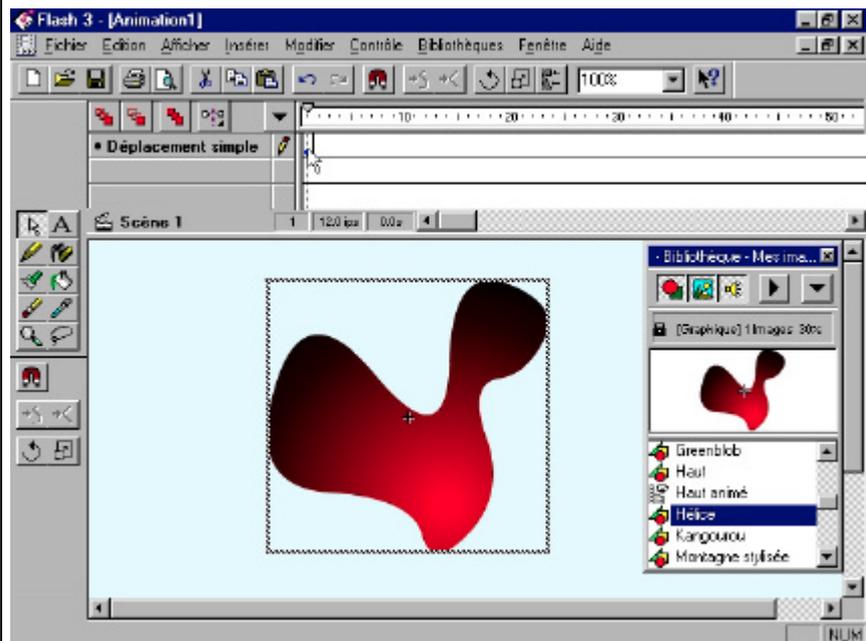
2. Cliquez sur l'aperçu du symbole



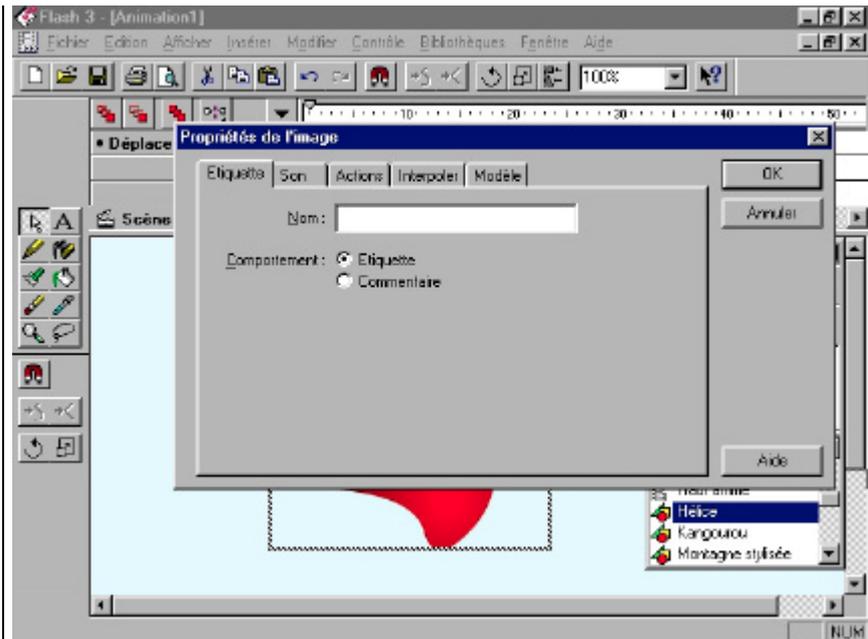
3. Et faites-le glisser vers la scène.



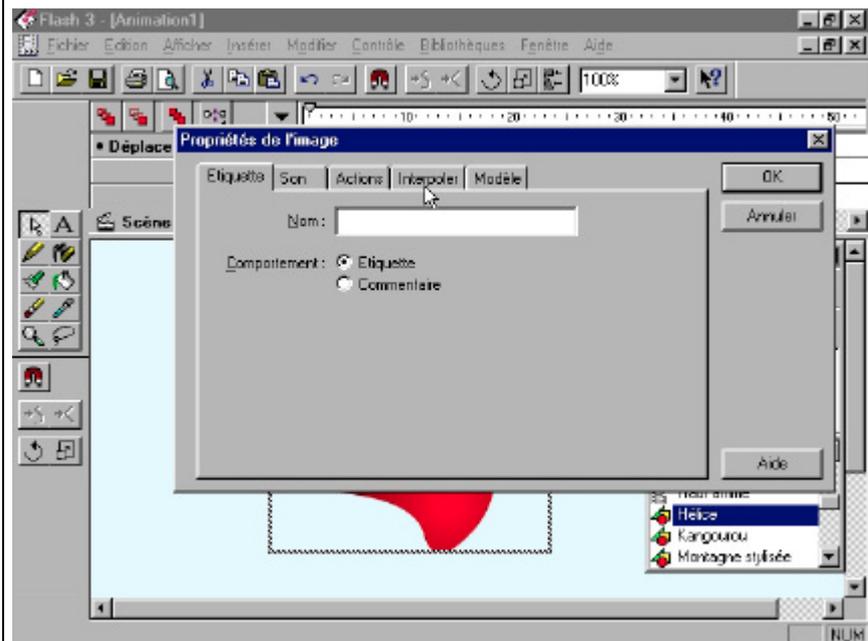
4. Double cliquez sur cette image-clé



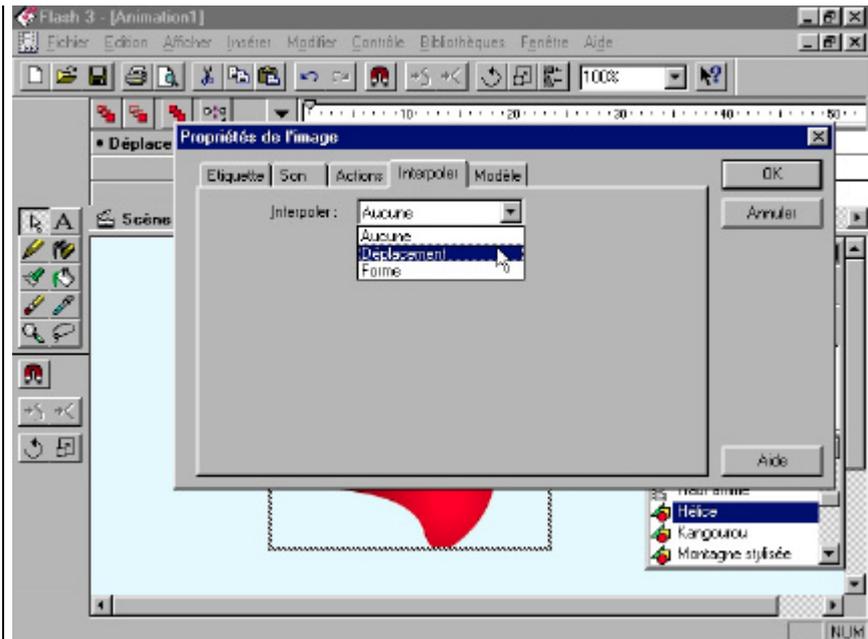
5. Pour ouvrir la boîte de dialogue "Propriétés de l'image".



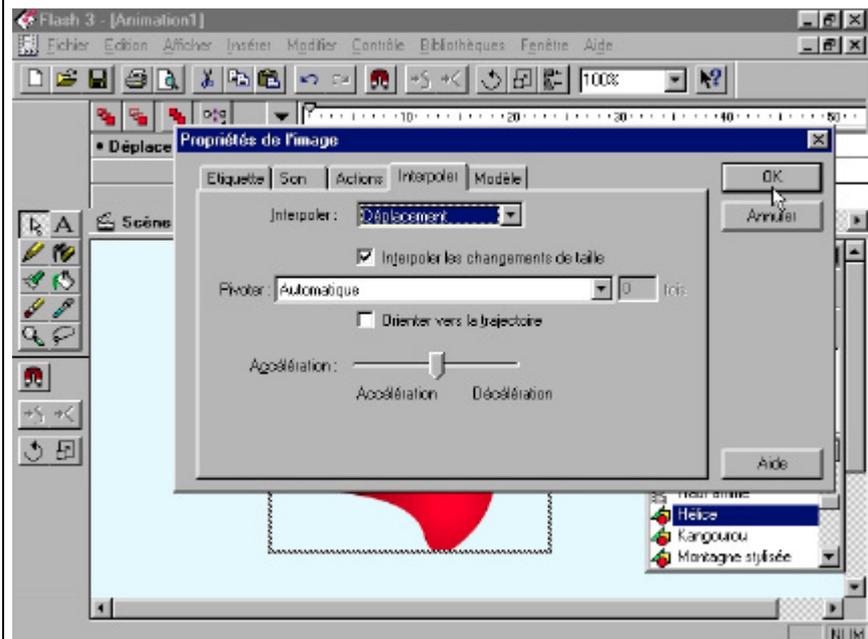
6. Cliquez sur l'onglet "Interpoler".



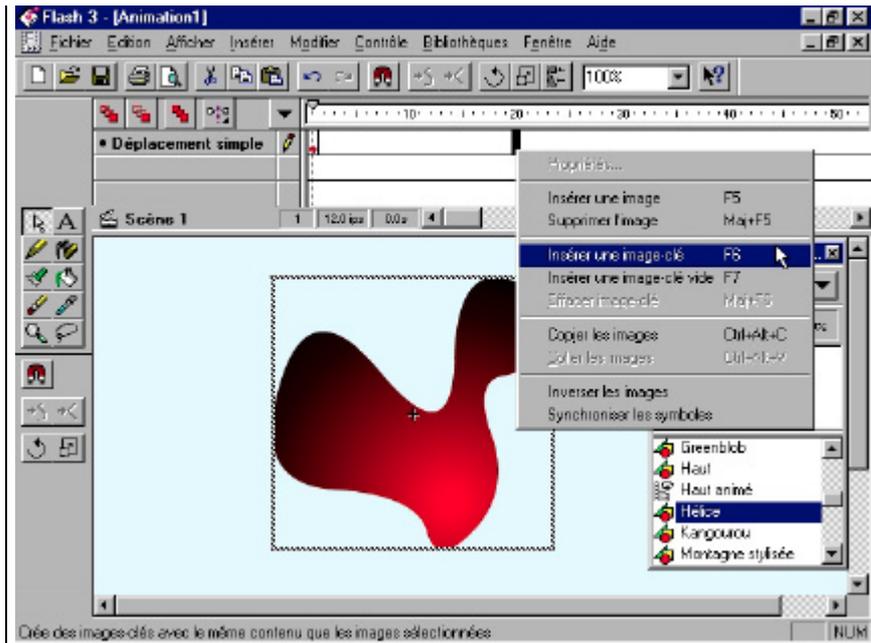
7. Déroulez ensuite cette liste et sélectionnez "Déplacement".



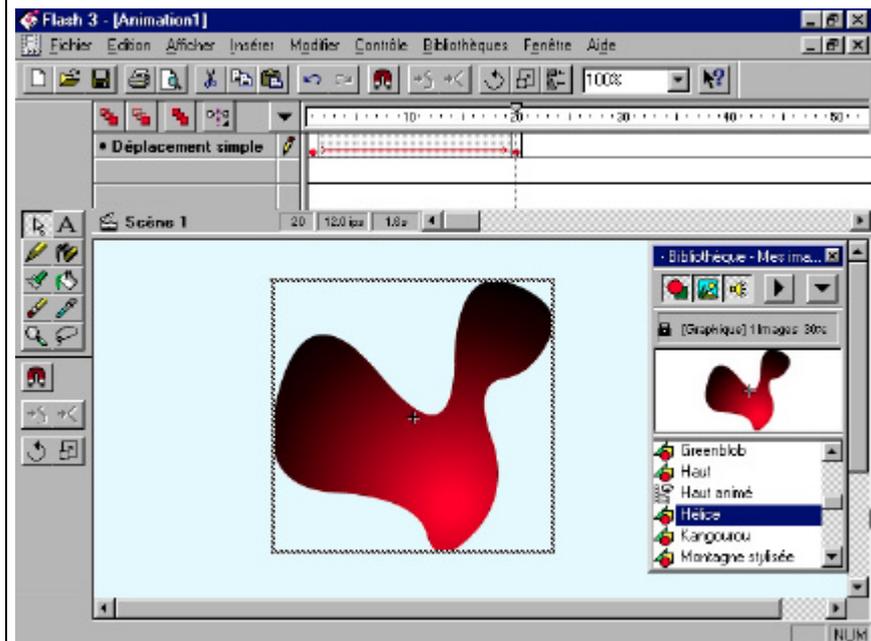
8. Acceptez les options par défaut des paramètres qui apparaissent alors en confirmant par "OK".



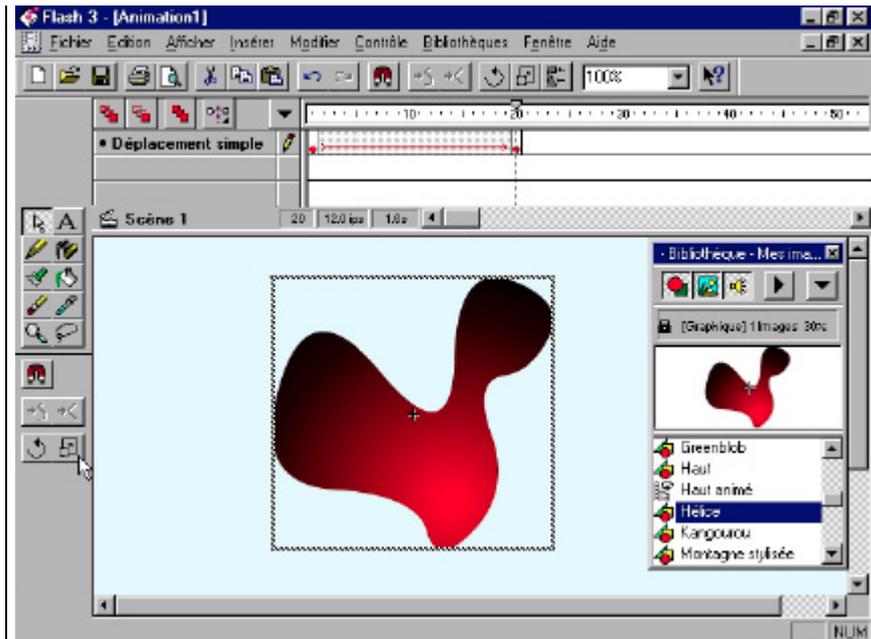
9. Faites un clic droit sur l'image 20 de la couche "Déplacement simple" et choisissez cette commande.



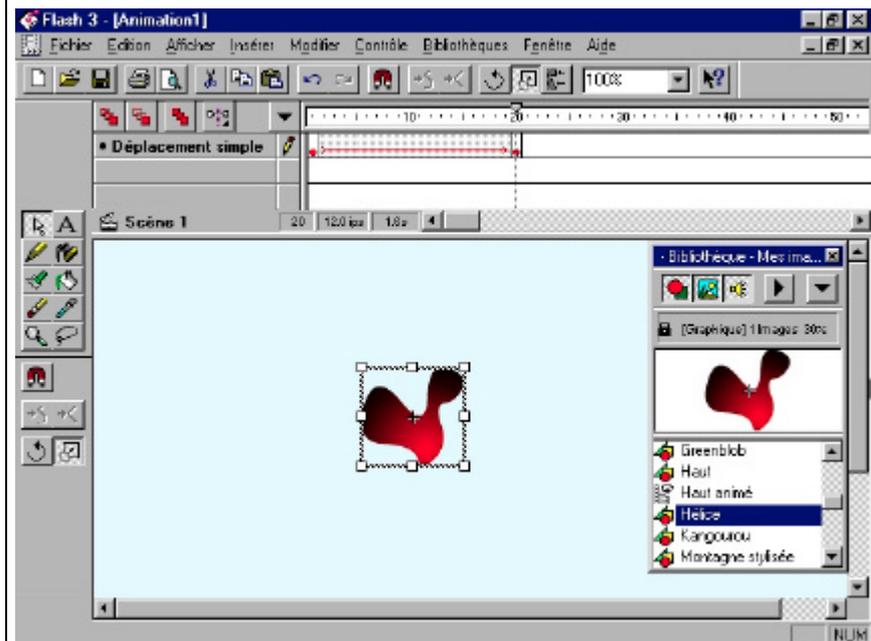
10. Une flèche rouge relie les deux images clés de la couche.



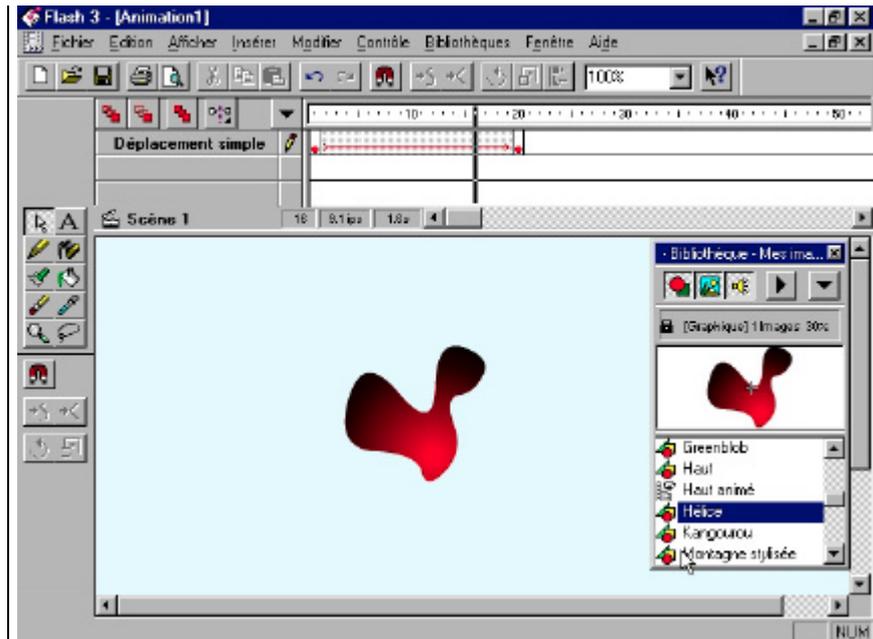
11. Activez l'option "Redimensionner" du modificateur de la "Flèche"



12. Pour diminuer la taille de l'image.



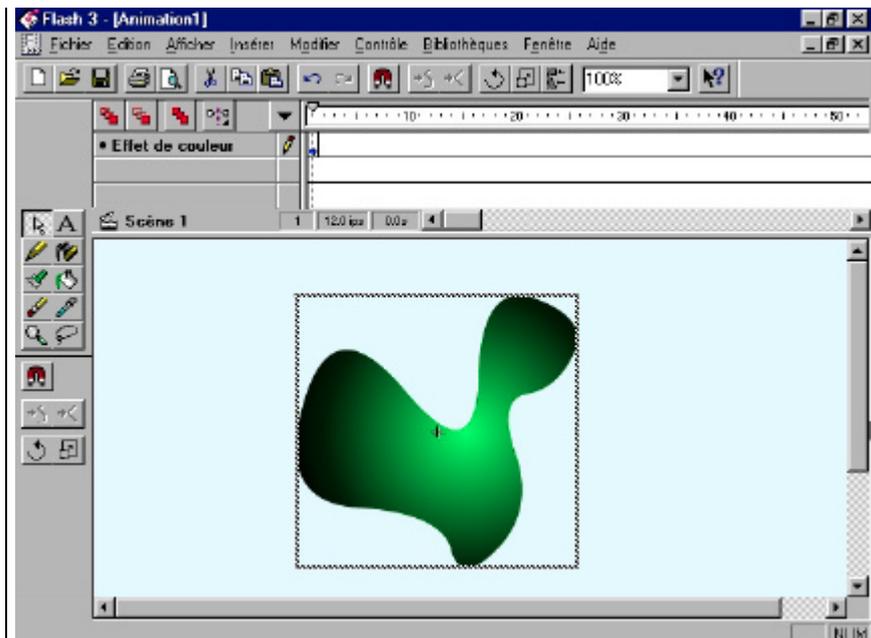
13. Pour jouer l'animation, appuyez sur la touche "Entrée" : l'hélice devient régulièrement de plus en plus petite.



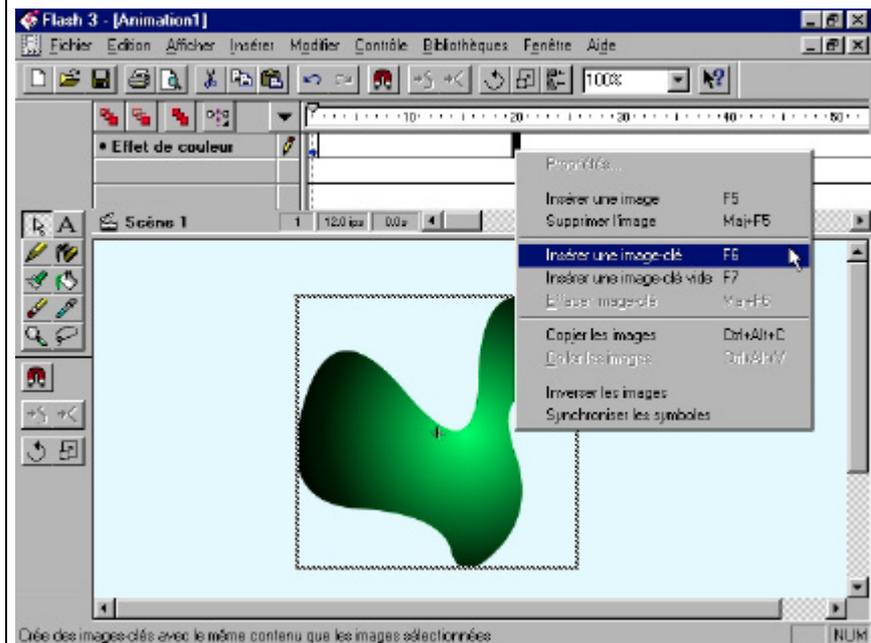
Interpolation par effet de couleur

L'interpolation par effet de couleur permet de créer de superbes illusions sur les symboles.

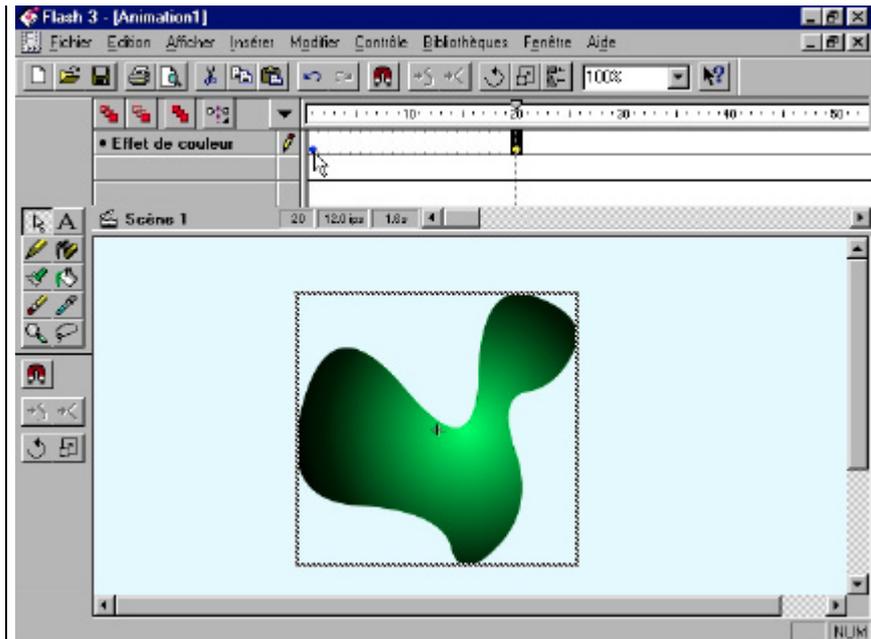
1. Une animation est ouverte. Une occurrence de symbole vient d'être placée sur la scène.



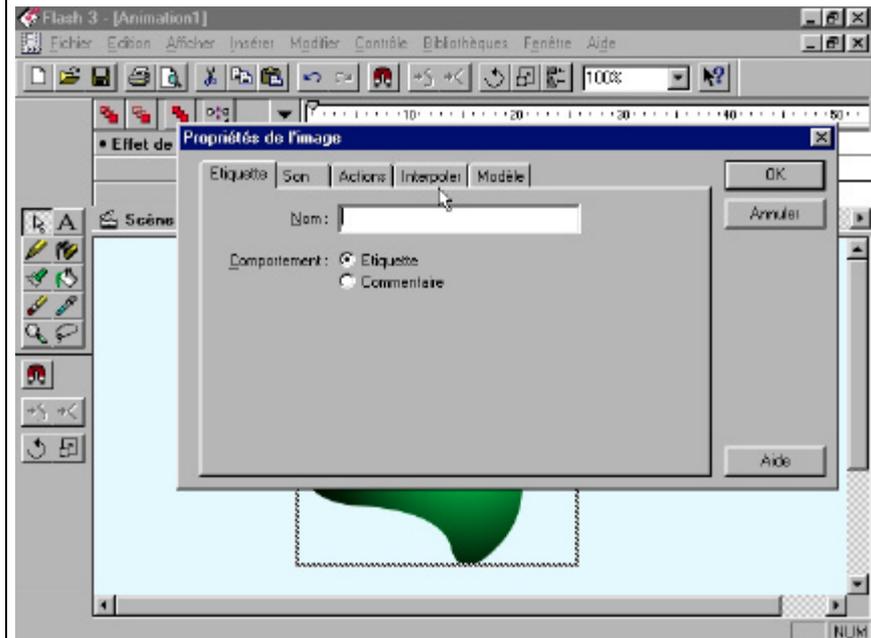
2. Cliquez sur l'image 20 de la couche et choisissez "Insérer une image-clé".



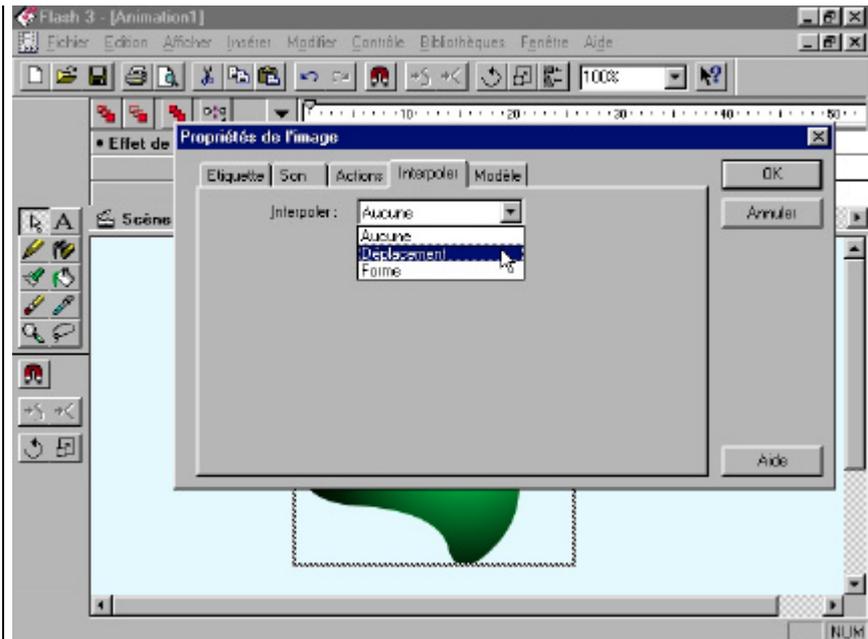
3. Double cliquez sur l'image-clé 1.



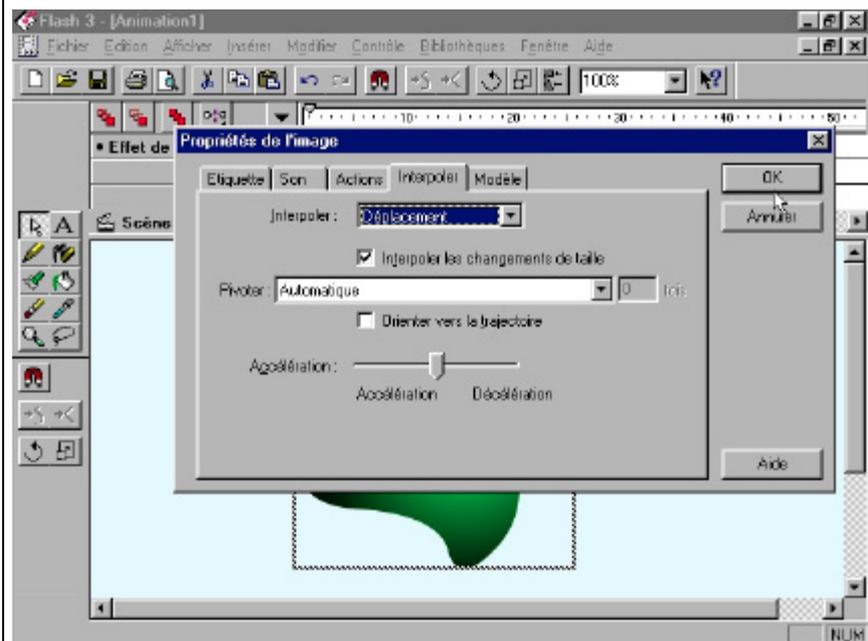
4. La boîte de dialogue "Propriétés de l'image" s'affiche. Cliquez sur l'onglet "Interpoler".



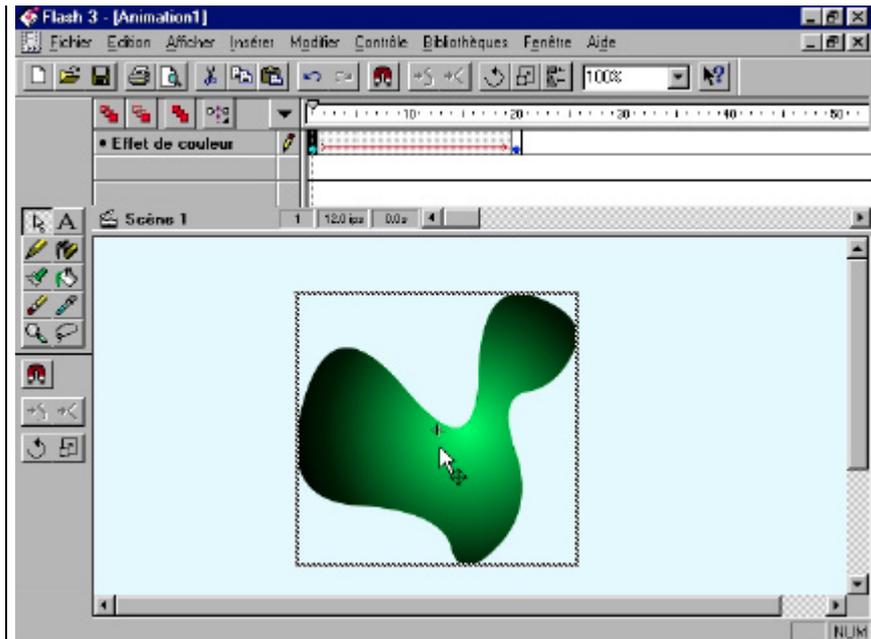
5. Déroulez cette liste et sélectionnez "Déplacement"



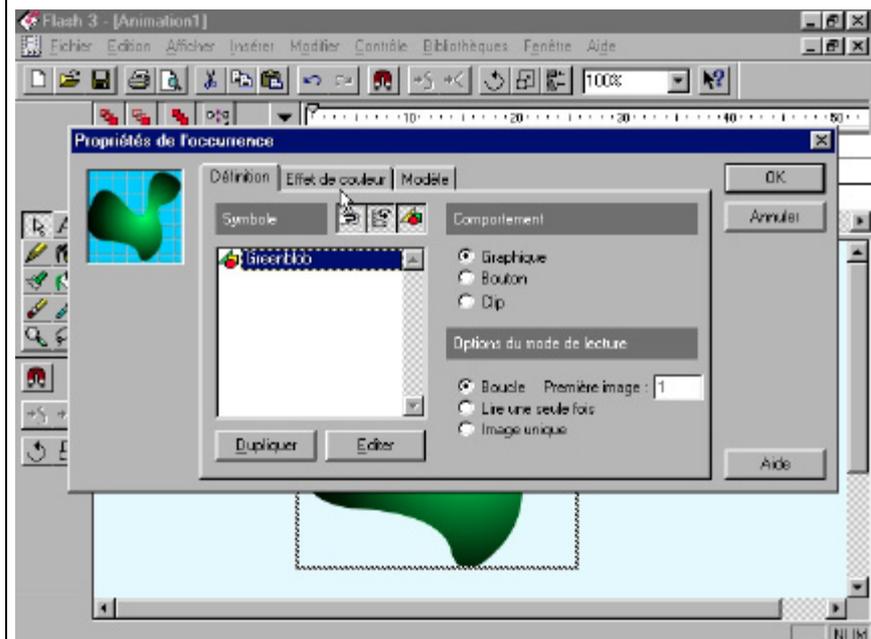
6. Avant de confirmer par "OK".



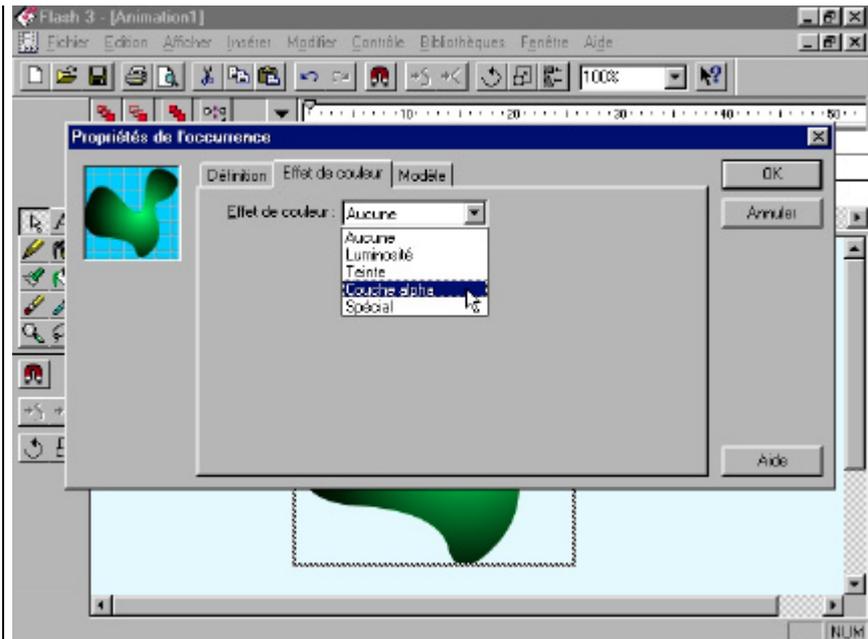
7. Double cliquez sur l'occurrence du symbole



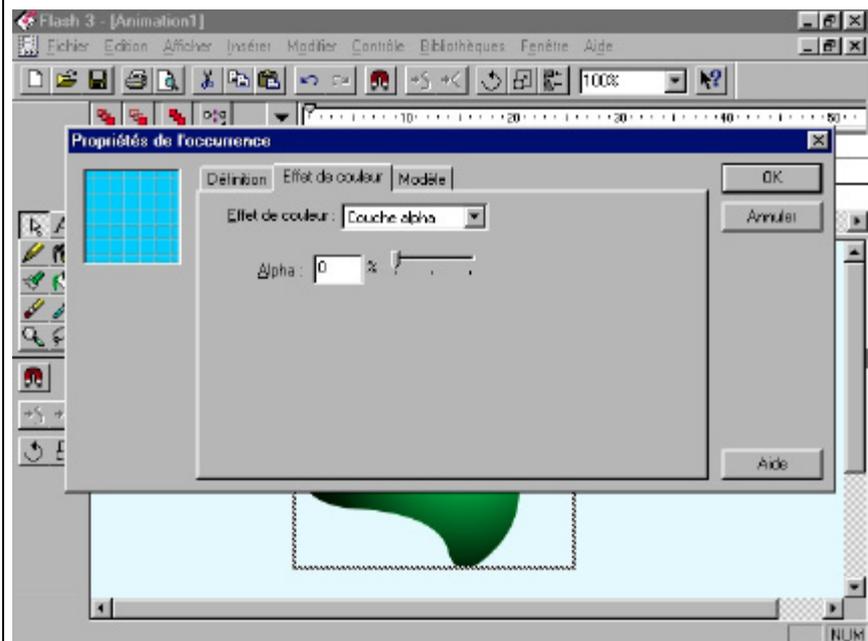
8. Pour afficher les "Propriétés de l'occurrence". Cliquez sur l'onglet "Effet de couleur".



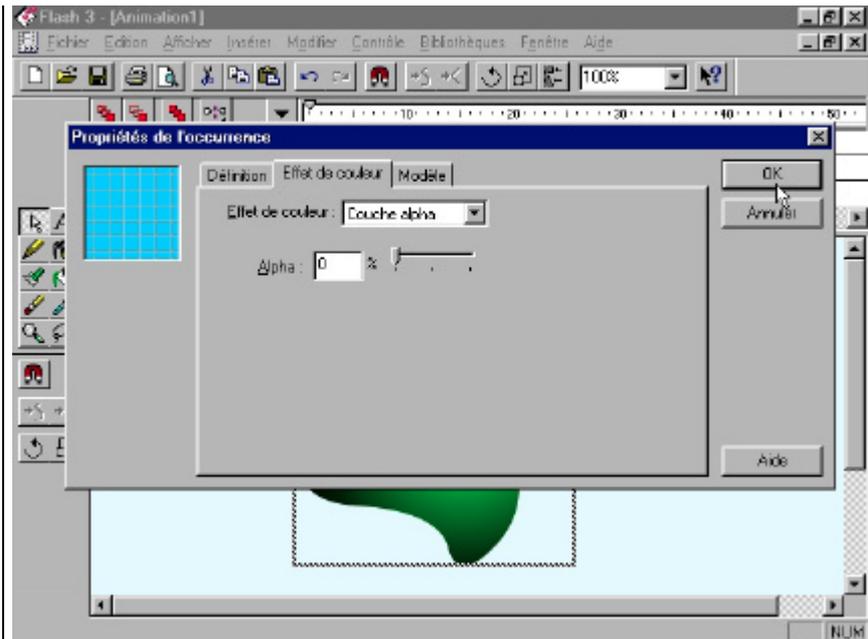
9. Déroulez cette liste et choisissez "couche Alpha".



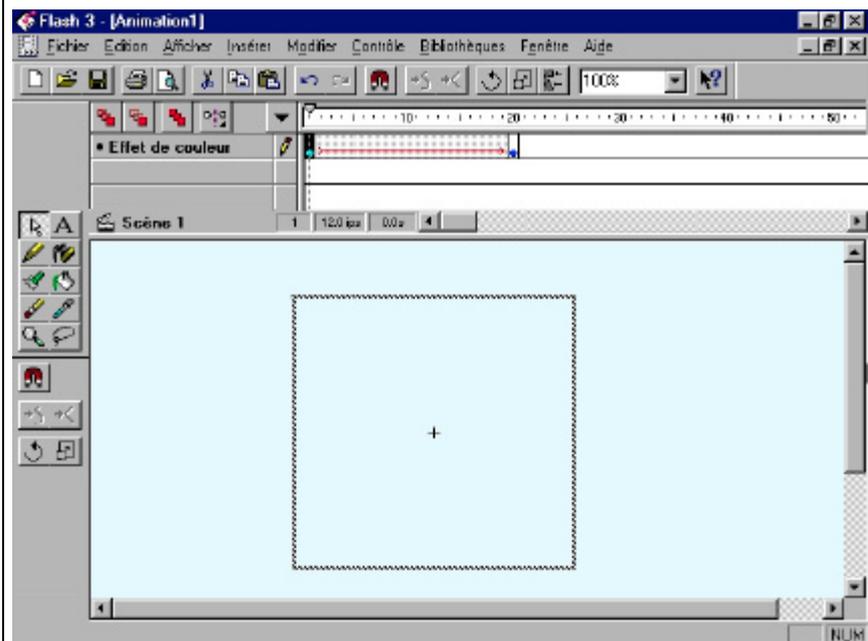
10. Saisissez "0" dans le champ "Alpha :". L'image disparaît de la fenêtre d'aperçu.



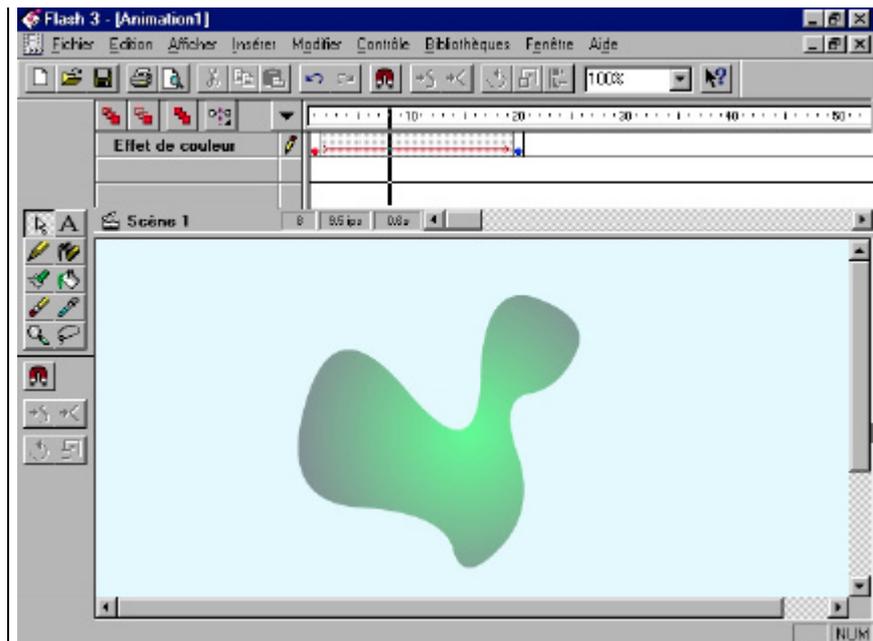
11. Cliquez sur "OK".



12. L'occurrence a également disparu de la scène.



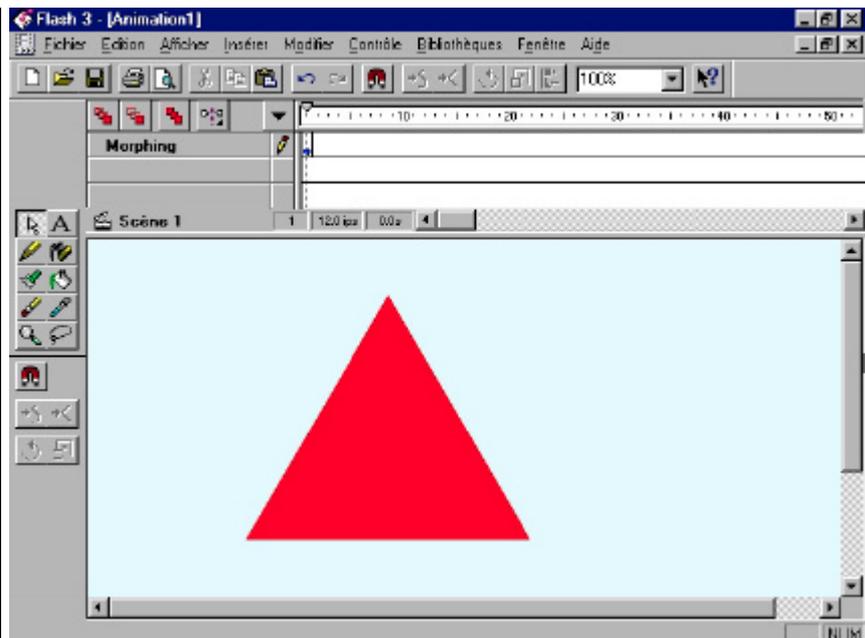
13. Mais lorsque vous appuyez sur "Entrée" pour jouer l'animation elle reparait progressivement.



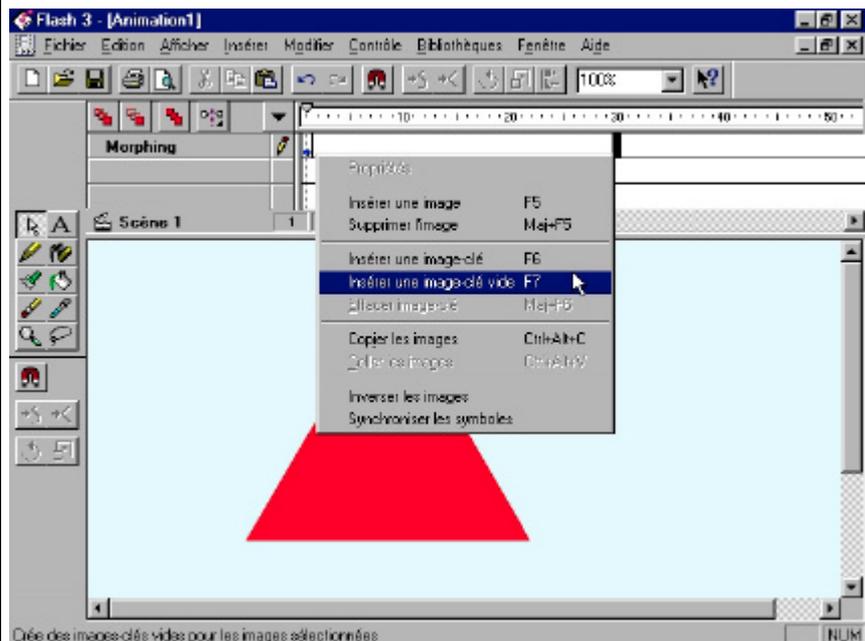
Interpolation de formes

Ce type d'interpolation crée un effet de morphing et permet aux formes de se fondre dans de nouvelles. Les objets et symboles ne peuvent pas être employés.

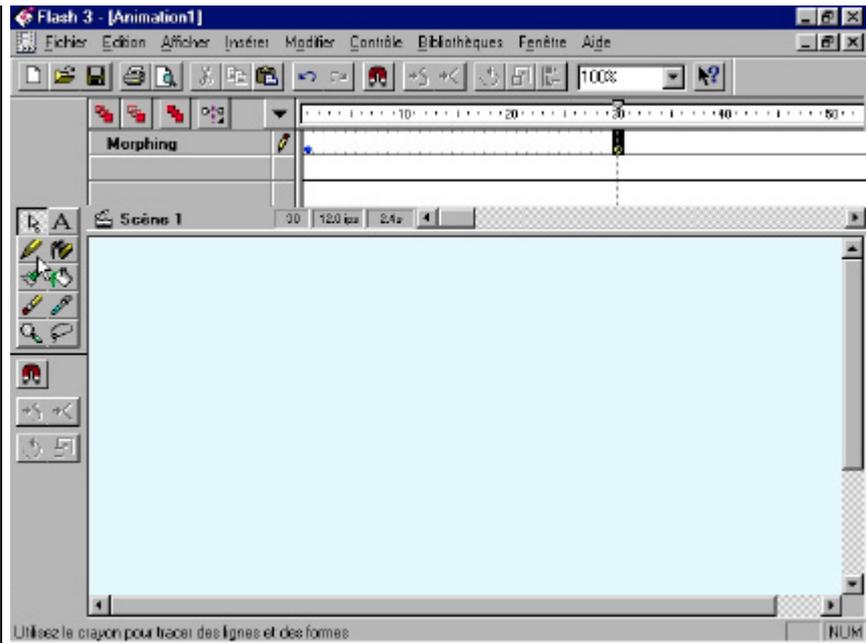
1. Une animation est ouverte et un triangle rouge a été dessiné sur l'image-clé 1.



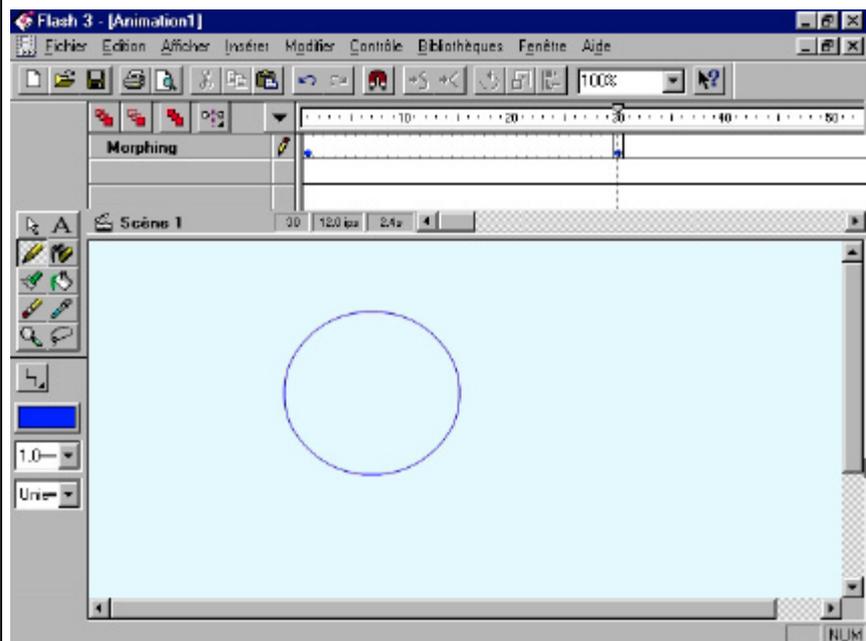
2. Faites un clic droit sur l'image 30 de la couche et sélectionnez "Insérer une image-clé vide".



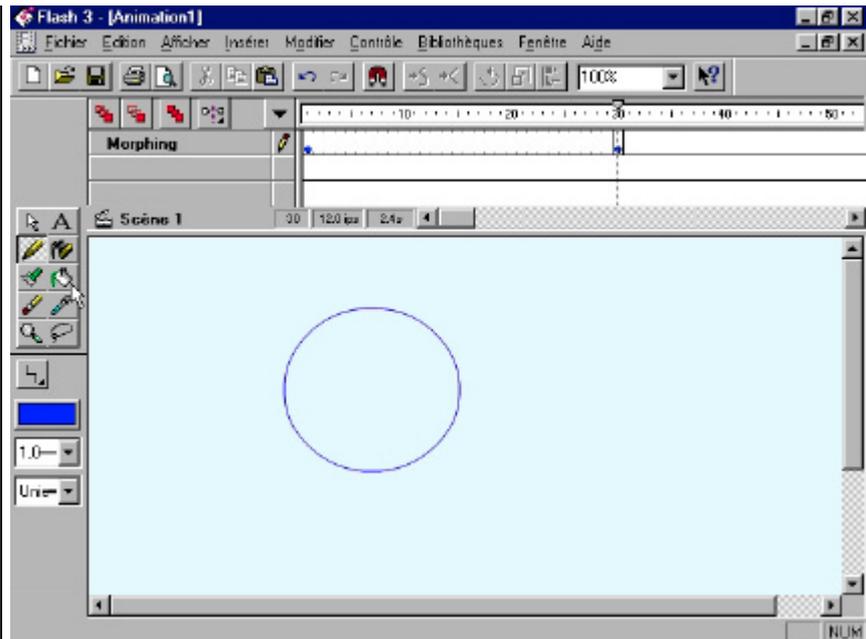
3. La scène est vierge. Vous pouvez dessiner une ellipse. Sélectionnez le "Crayon"



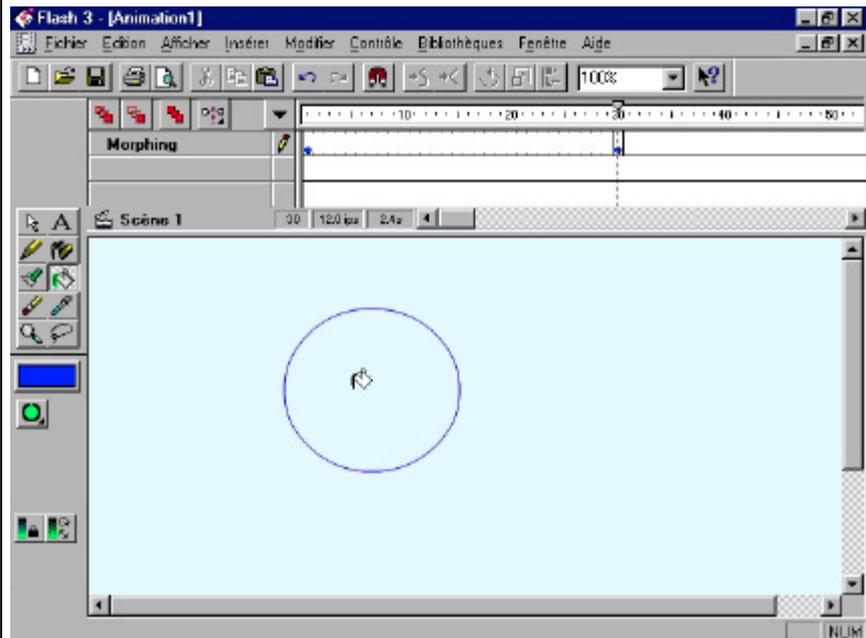
4. Et tracez un rond.



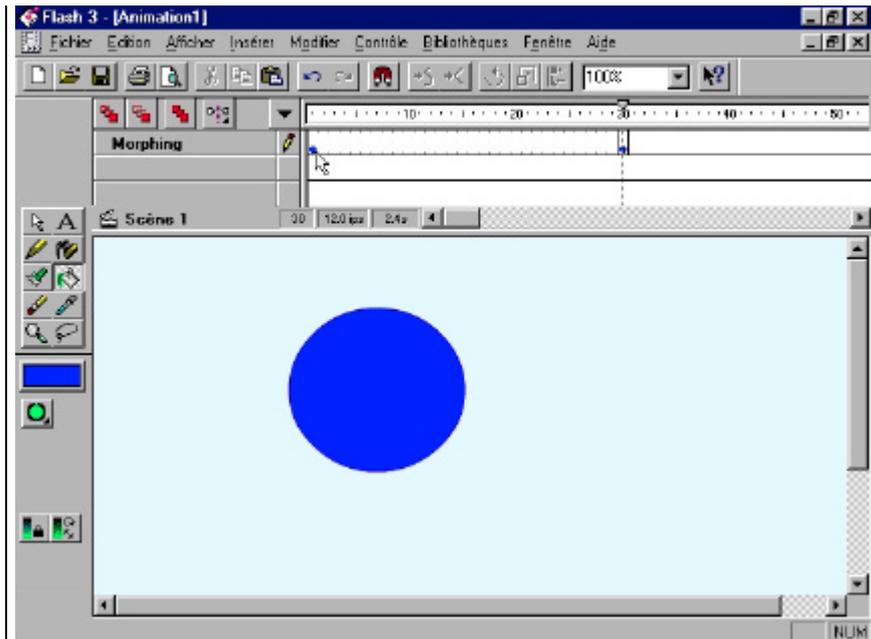
5. Choisissez ensuite l'outil de remplissage



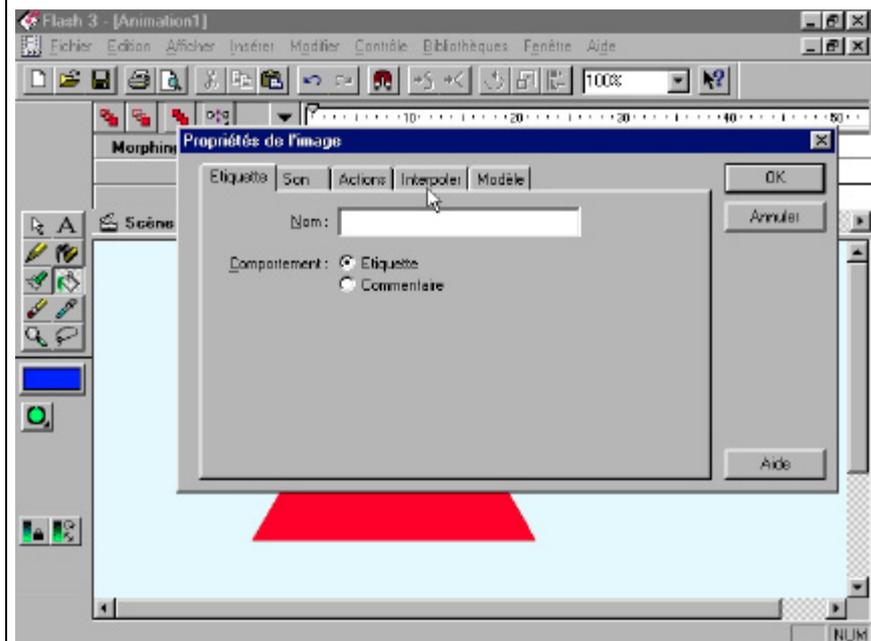
6. Et cliquez au milieu du rond.



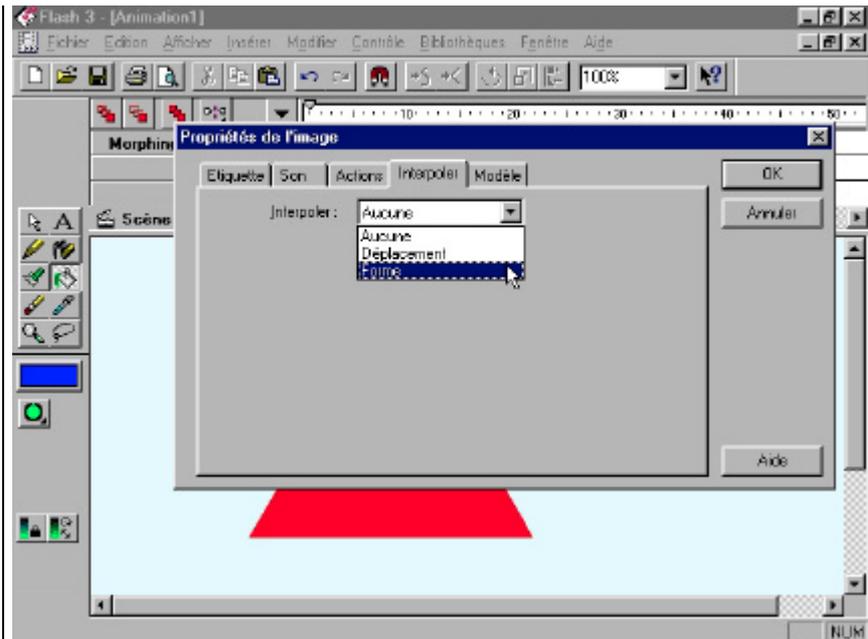
7. Double cliquez sur la première image-clé.



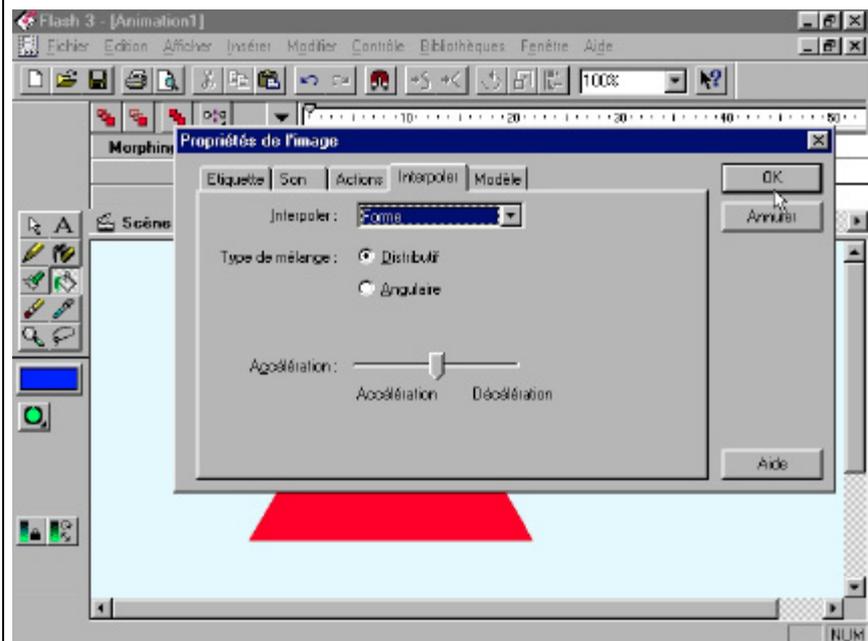
8. Dans la boîte de dialogue "Propriétés de l'image" cliquez sur l'onglet "Interpoler".



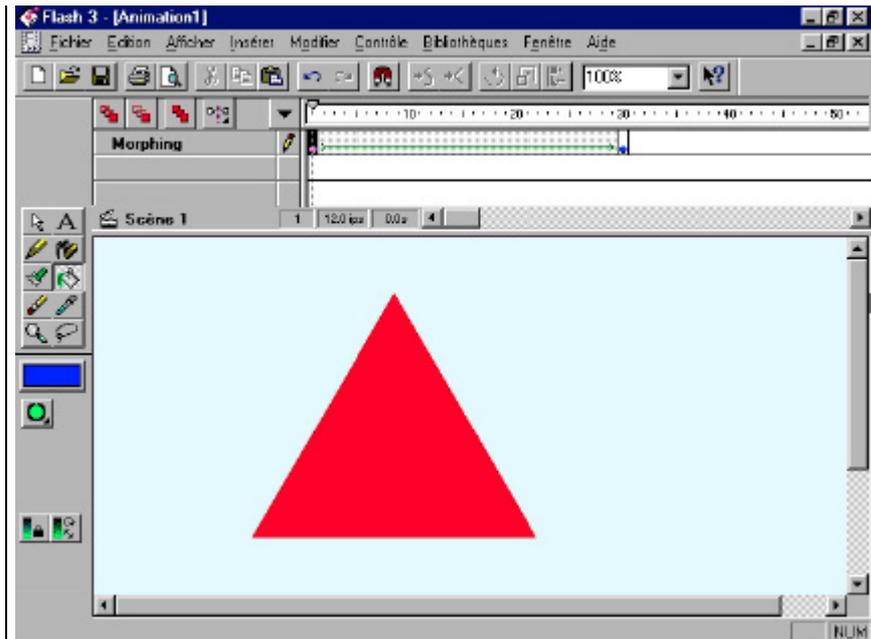
9. Déroulez cette liste et choisissez "Forme".



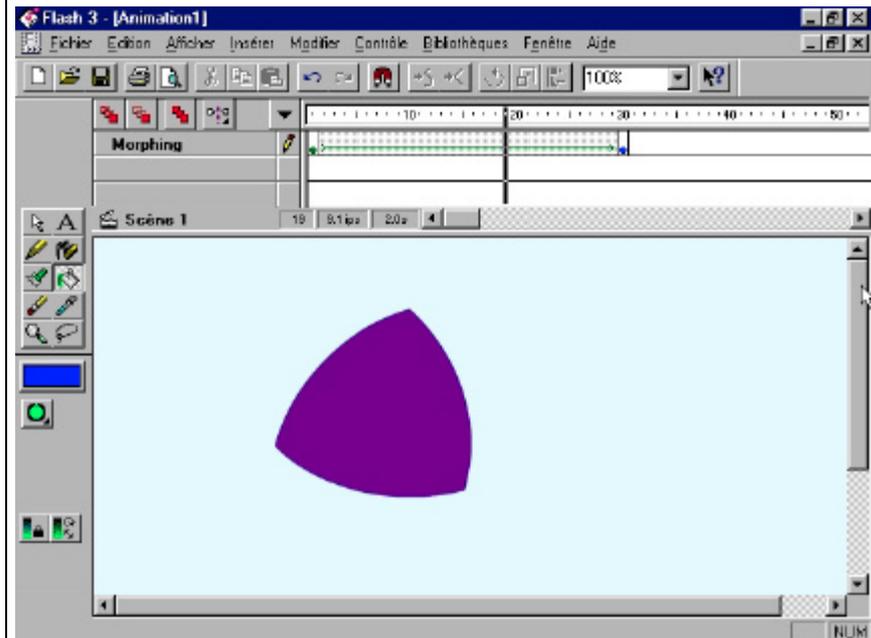
10. Acceptez les options par défaut qui s'affiche et cliquez sur "OK".



11. Une flèche verte relie maintenant les deux images-clé.



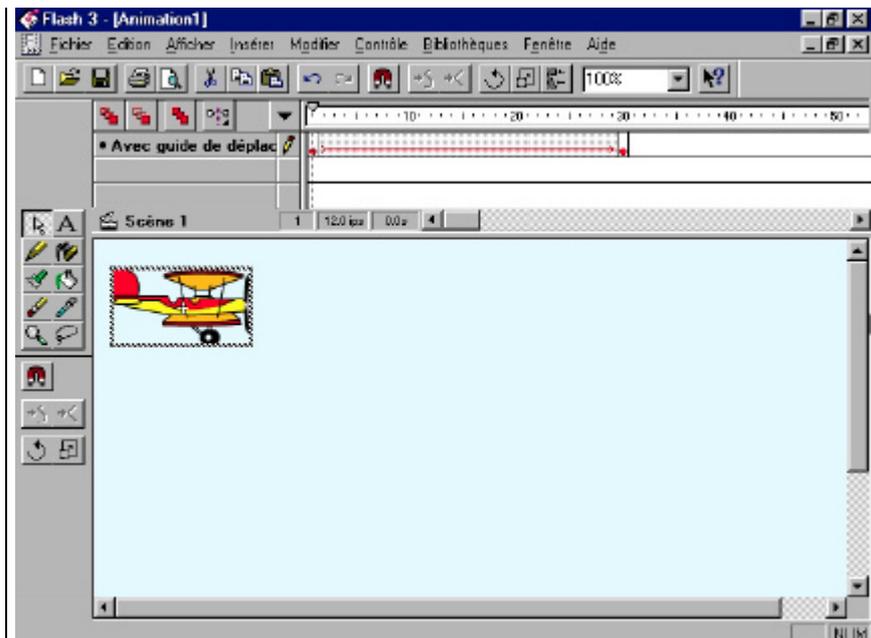
12. Lorsque vous appuyez sur "Entrée" pour jouer l'animation vous voyez le triangle se transformer progressivement en rond bleu.



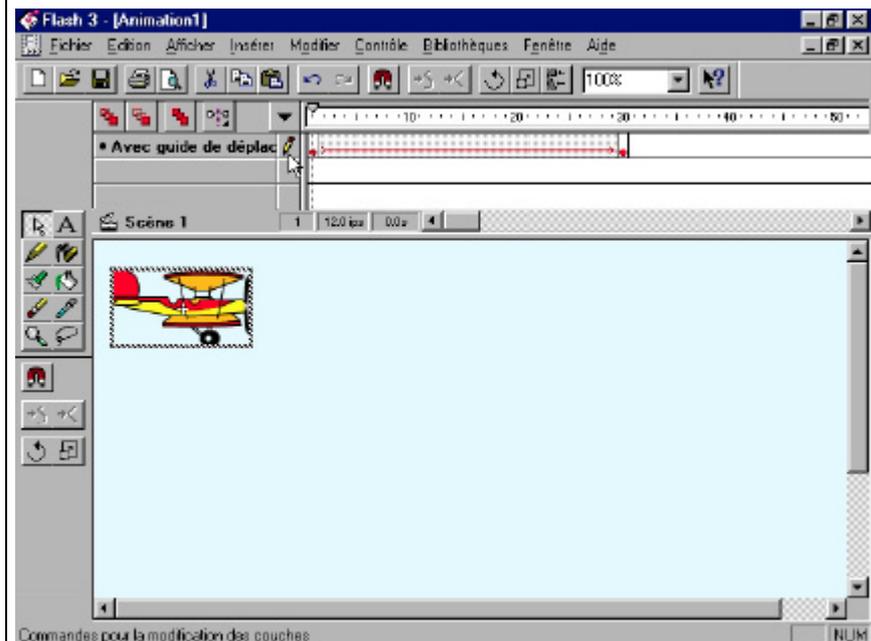
Interpolation avec guide de déplacement

Ce type d'interpolation permet à un groupe ou à l'occurrence d'un symbole de suivre une trajectoire que vous dessinez.

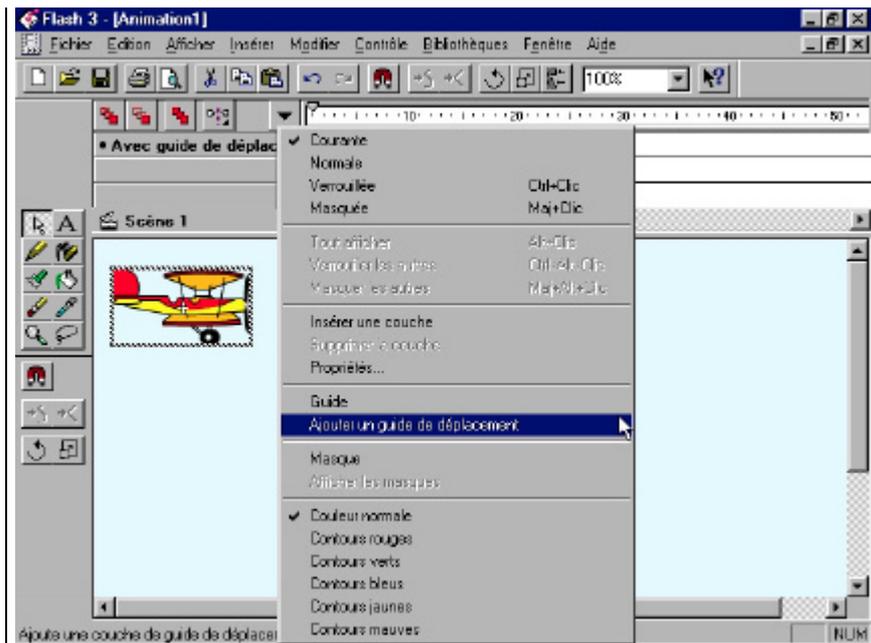
1. Une animation est ouverte. Une interpolation de déplacement simple a été créée sur la seule couche existante.



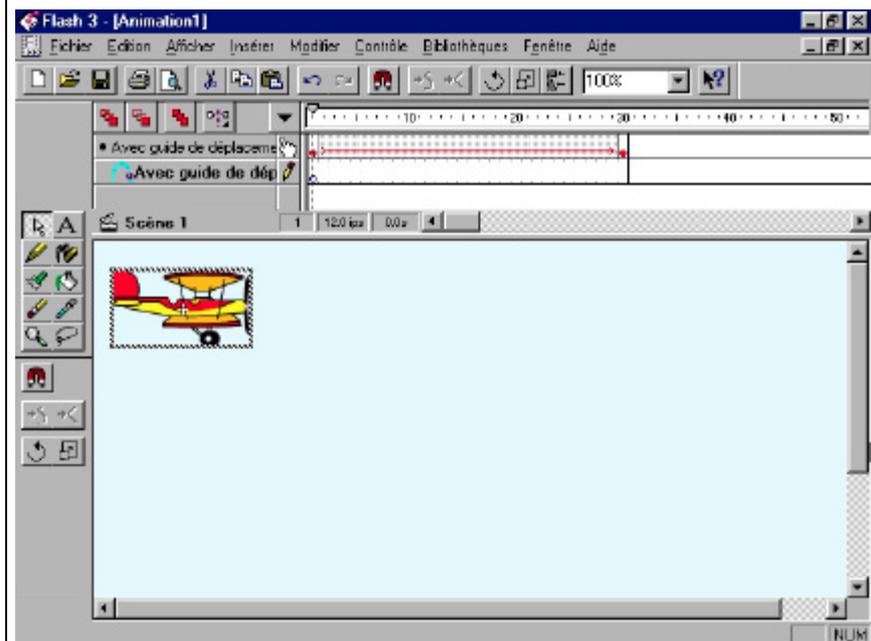
2. Cliquez sur l'icône de la couche



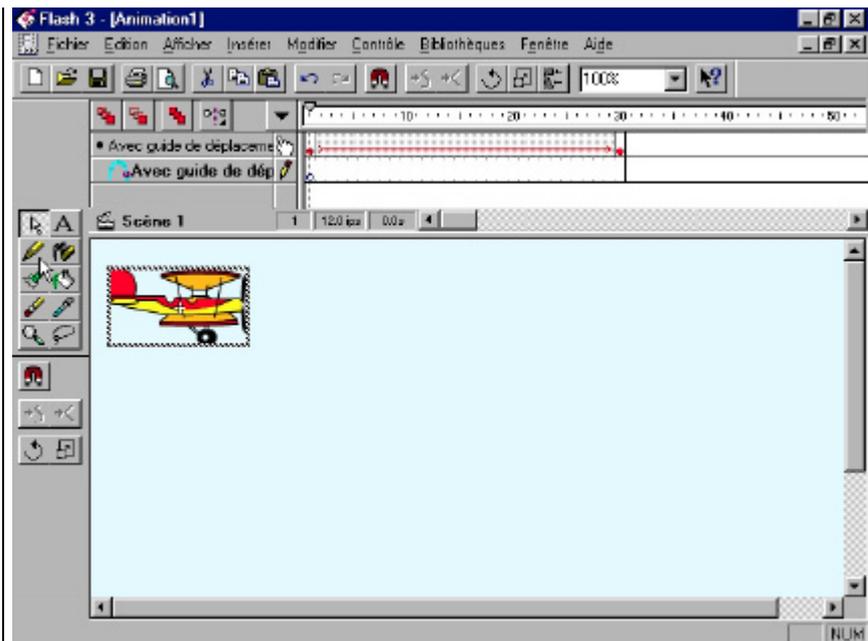
3. Et choisissez cette commande.



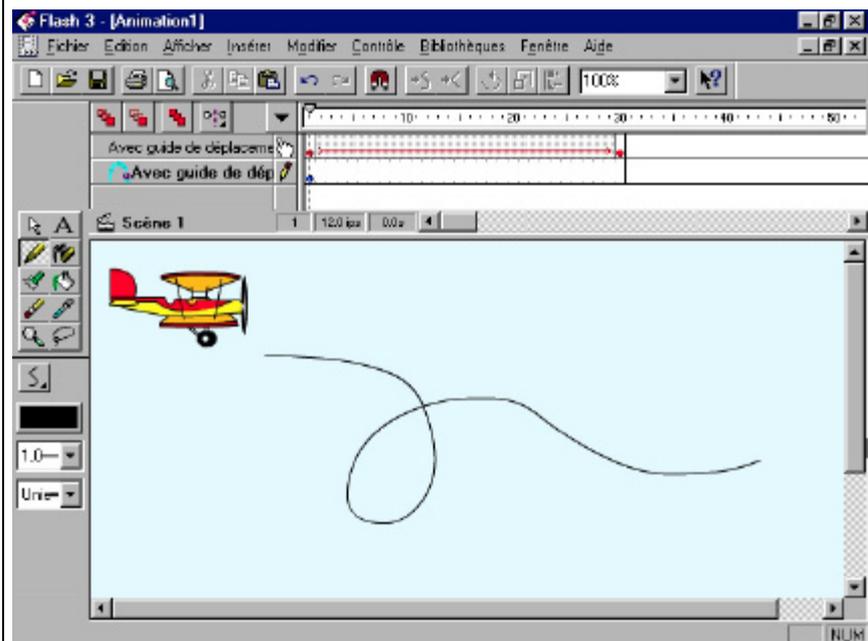
4. Une nouvelle couche apparaît, repérée par une icône bleue. Elle est courante.



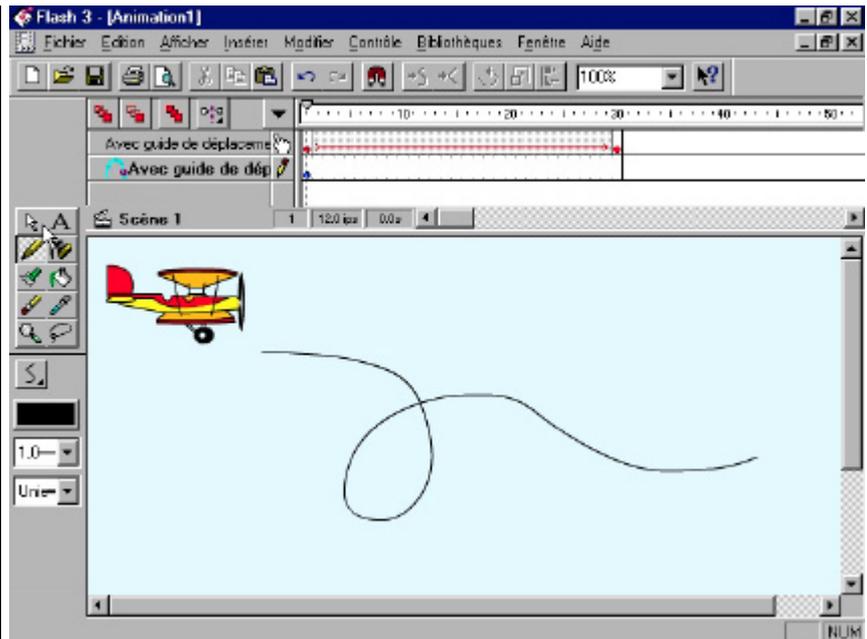
5. Sélectionnez le crayon



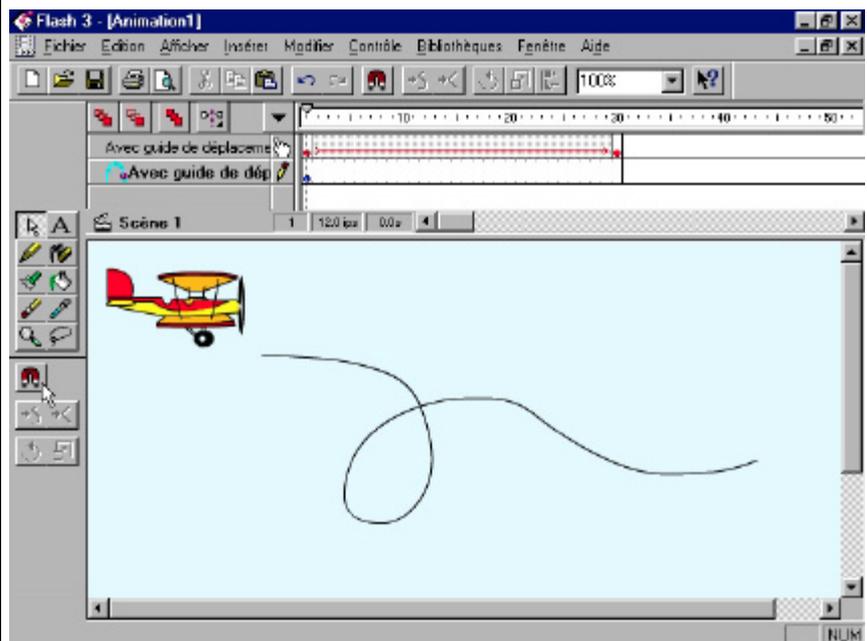
6. Et dessinez une trajectoire.



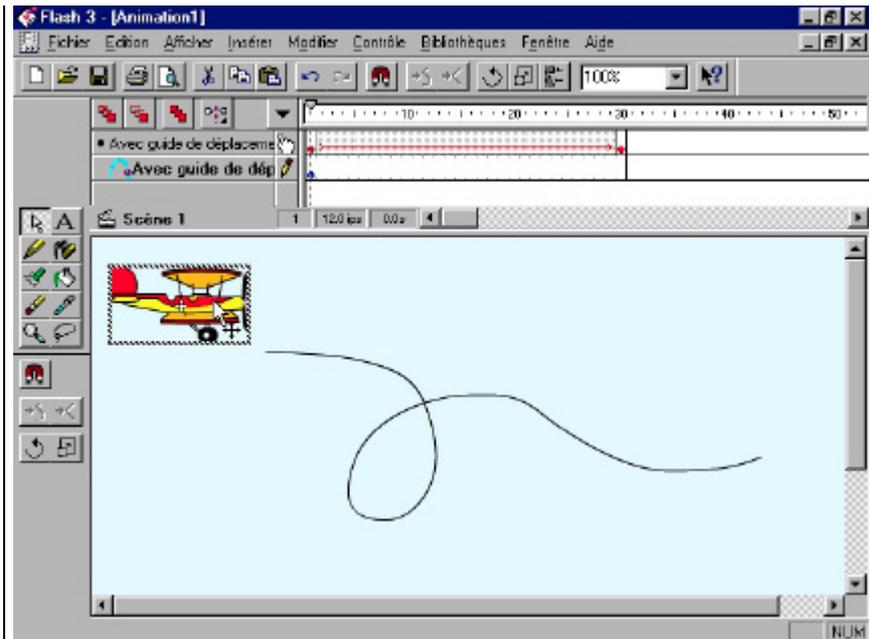
7. Sélectionnez la "Flèche"



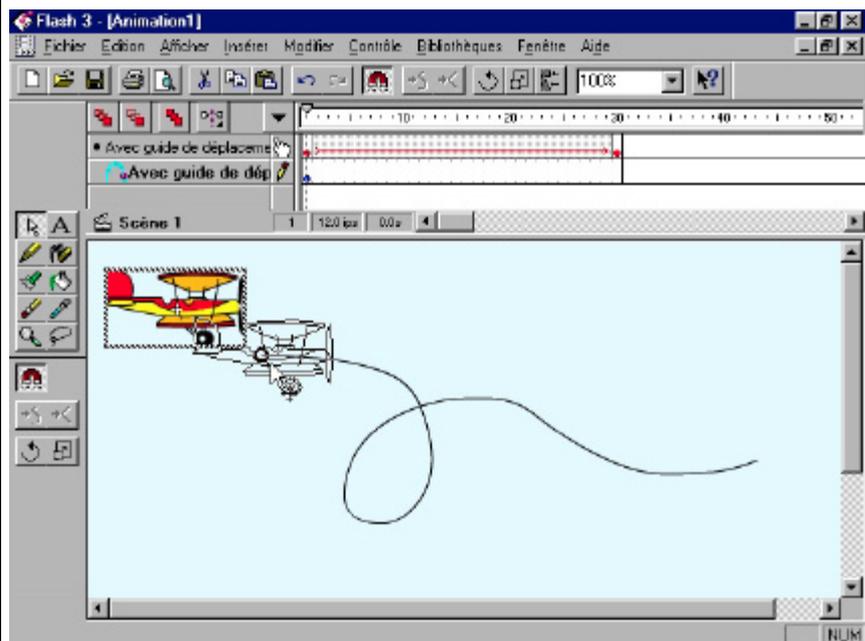
8. Et la l'option "Adhérence".



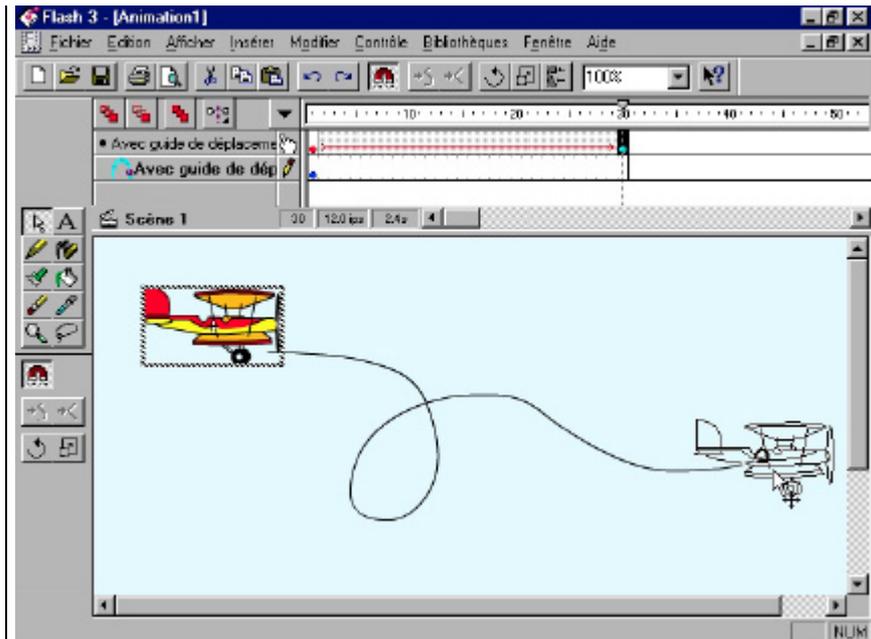
9. Cliquez sur l'avion



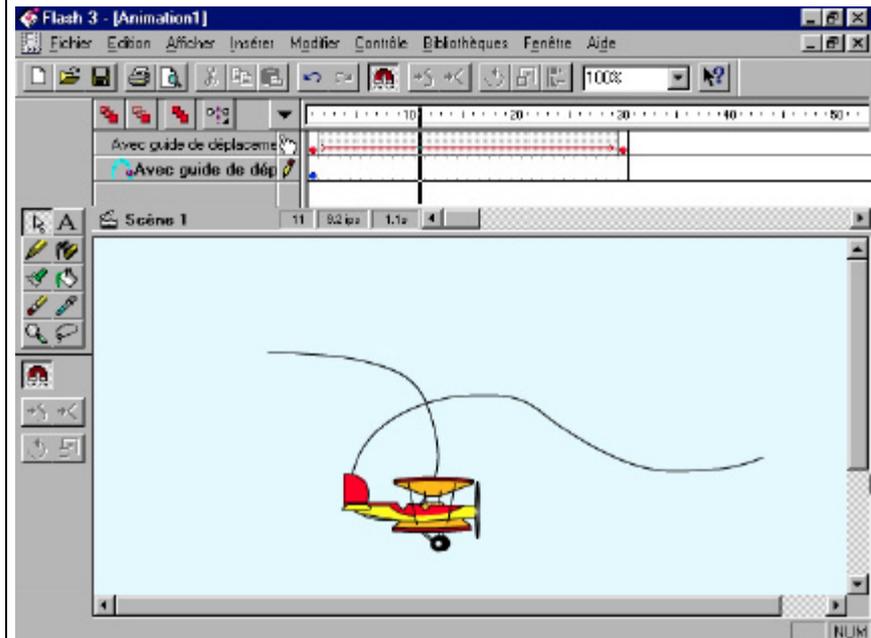
10. Et faites-le glisser vers le début de la trajectoire jusqu'à ce son point central coïncide avec celui-ci. Un cercle noir le signale.



11. Faites la même chose pour l'image 30.



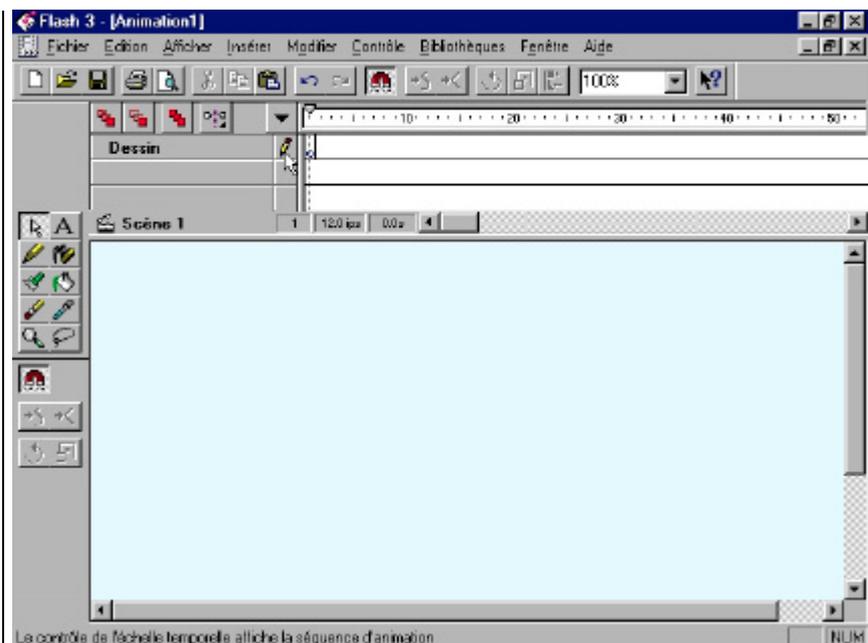
12. Lorsque vous appuyez sur la touche "Entrée" pour jouer l'animation, l'avion suit la trajectoire prévue.



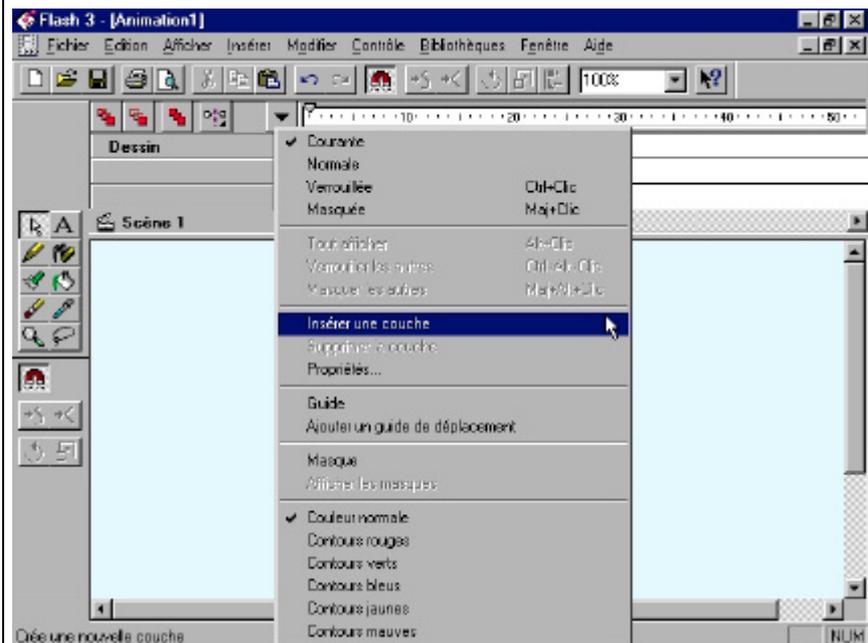
Utiliser une couche de guide

Une couche de guide est très utile pour dessiner ou aligner visuellement des objets sur les couches actives.

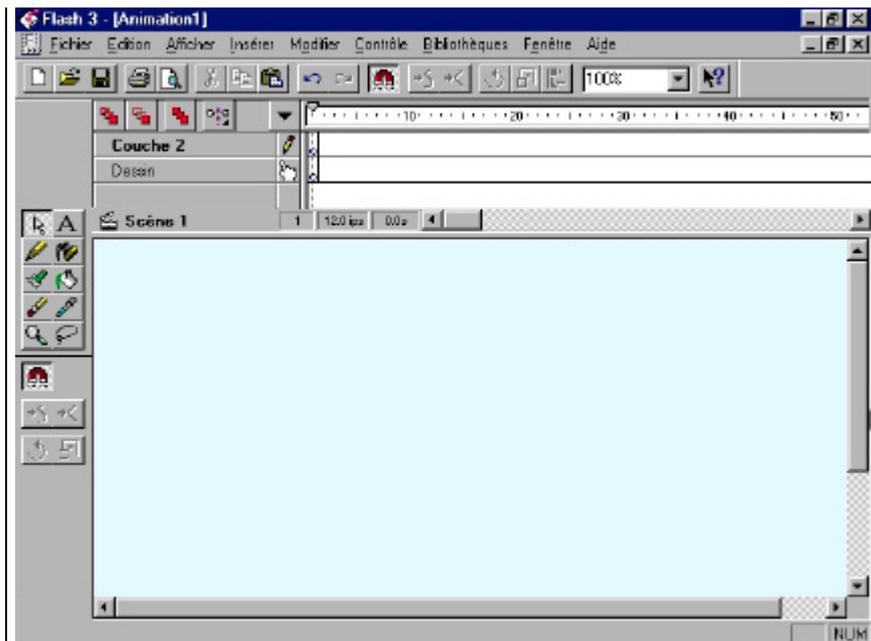
1. Cliquez sur l'icône de la couche "Dessin"



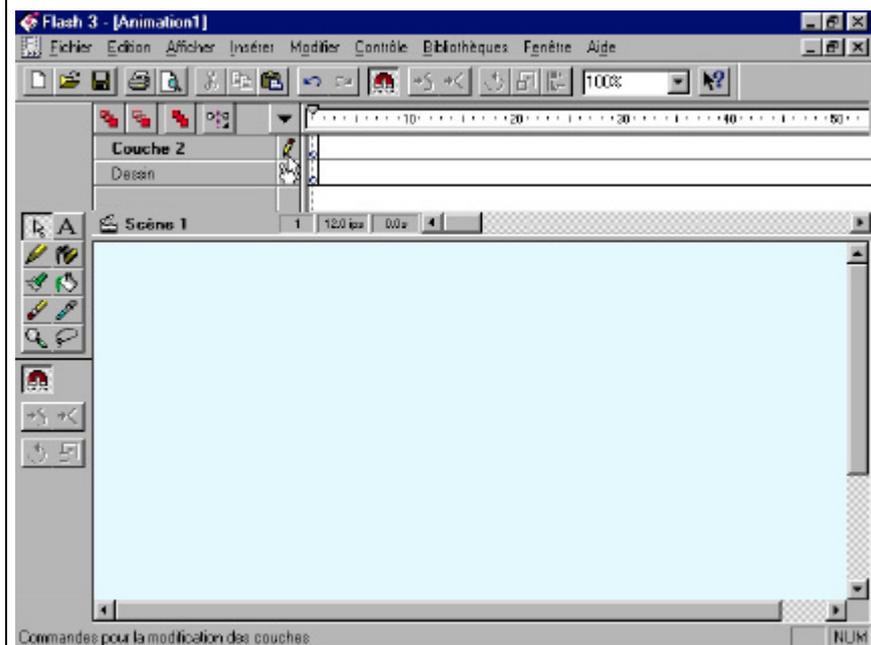
2. Et choisissez "Insérer une couche."



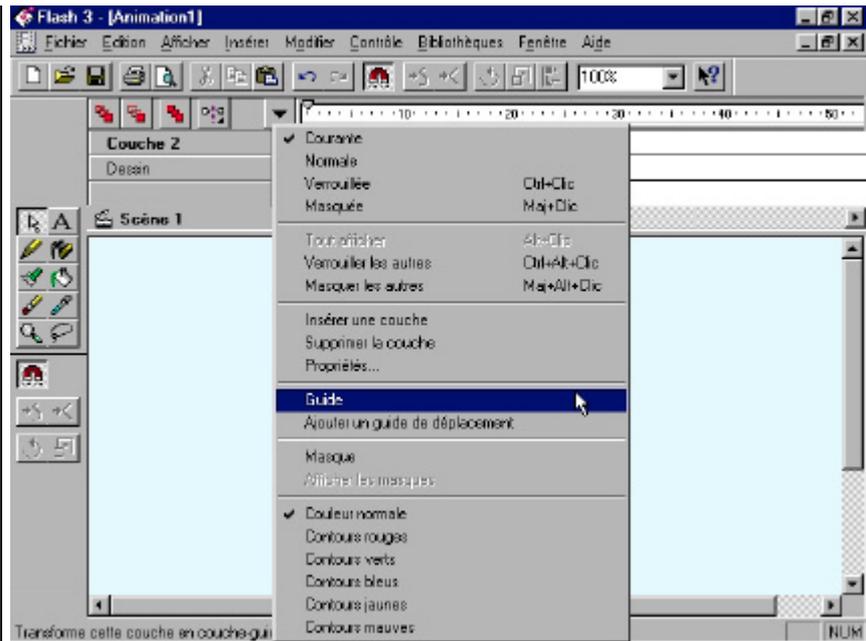
3. La nouvelle couche devient la couche courante.



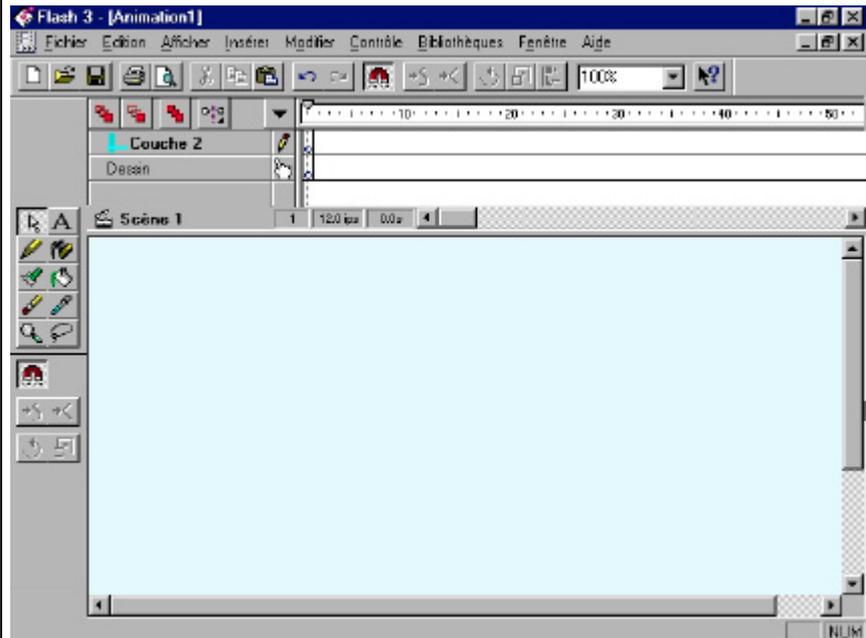
4. Cliquez sur son icône



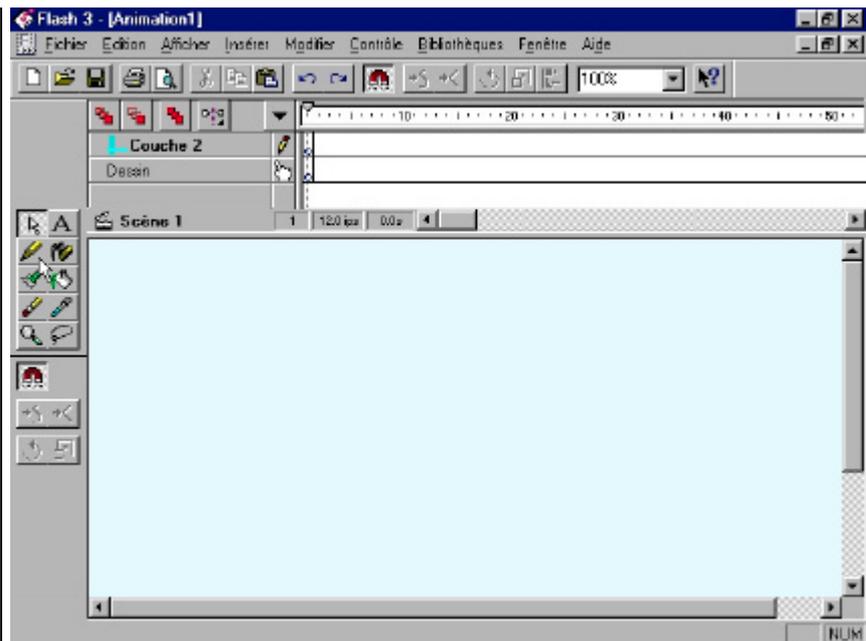
5. Et sélectionnez "Guide".



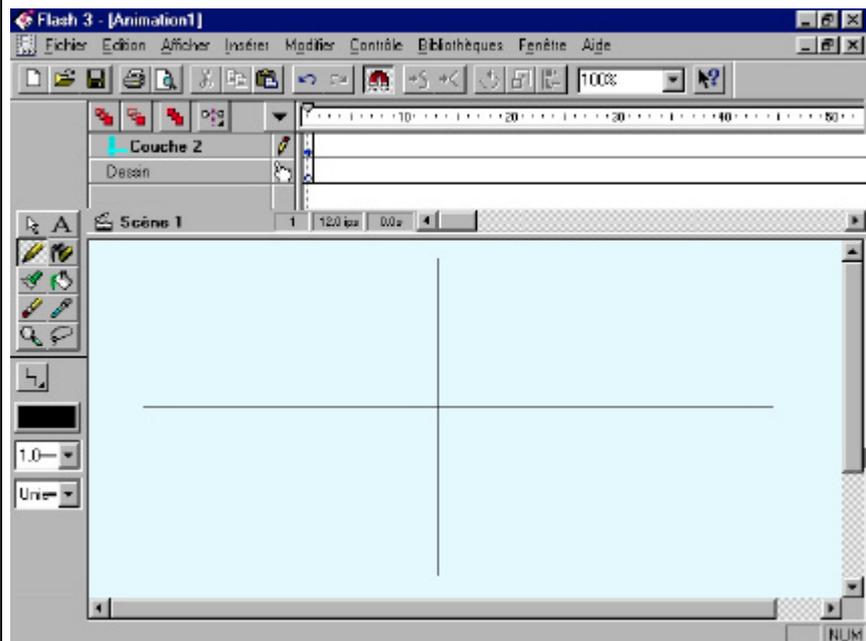
6. La couche de guide est signalée par une icône en T.



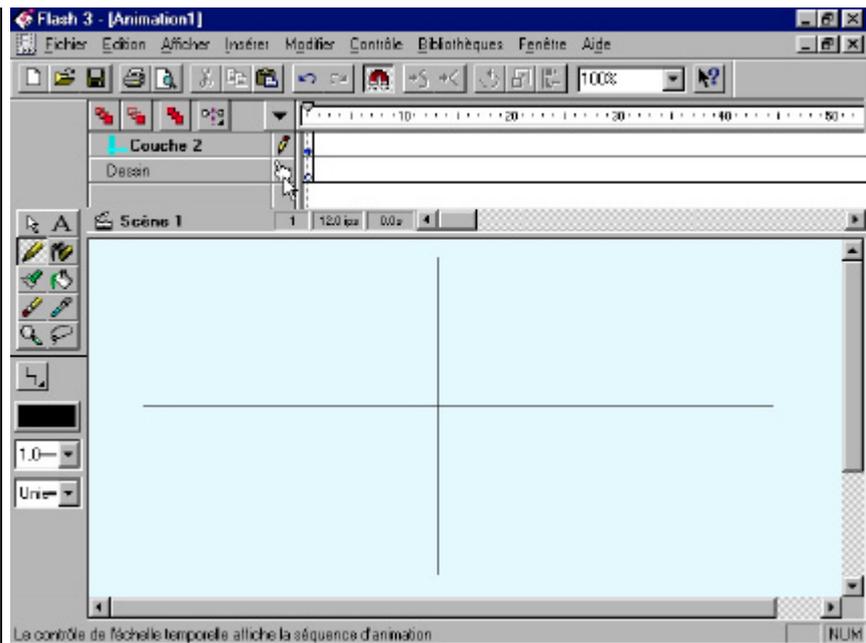
7. Cliquez sur le "Crayon"



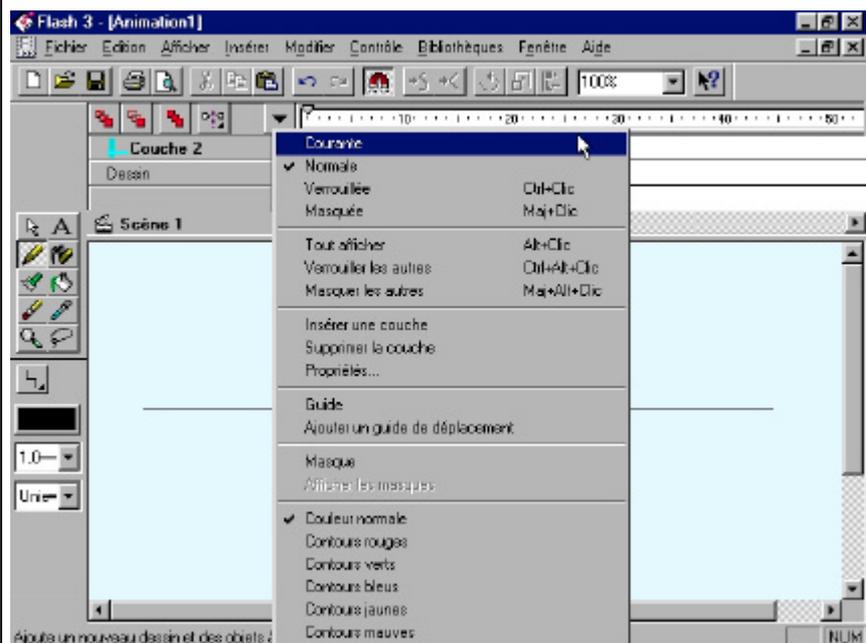
8. Et dessinez deux repères.



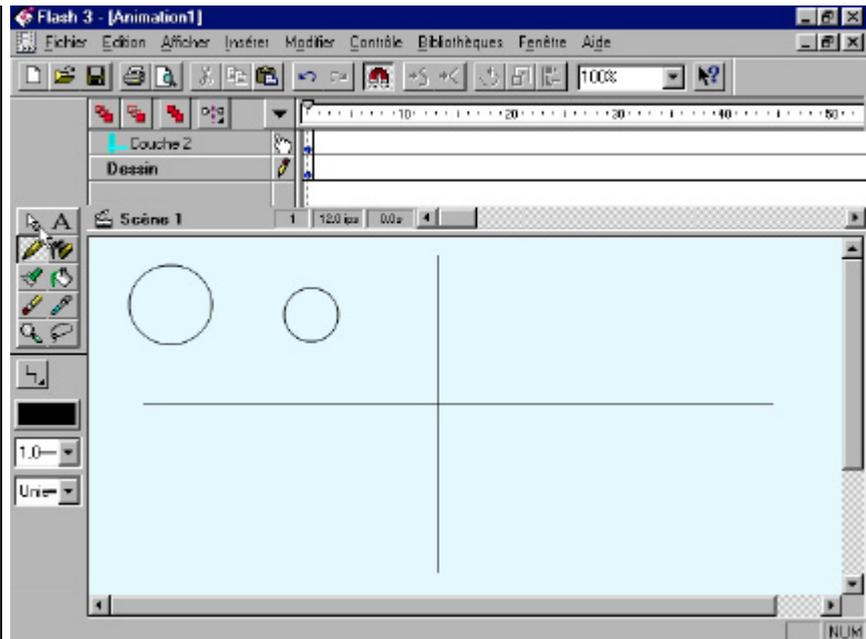
9. Cliquez sur l'icône de la couche "Dessin"



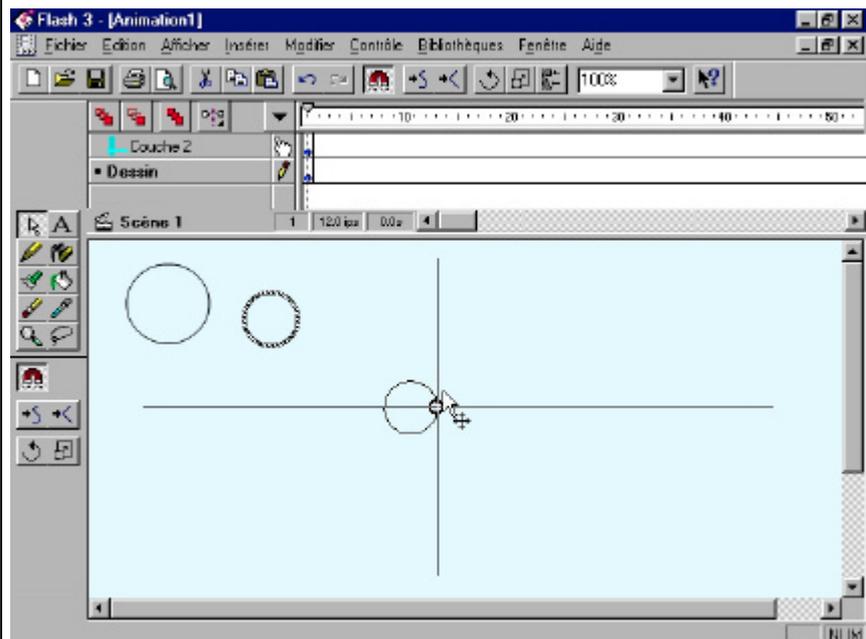
10. Pour sélectionner "Courante".



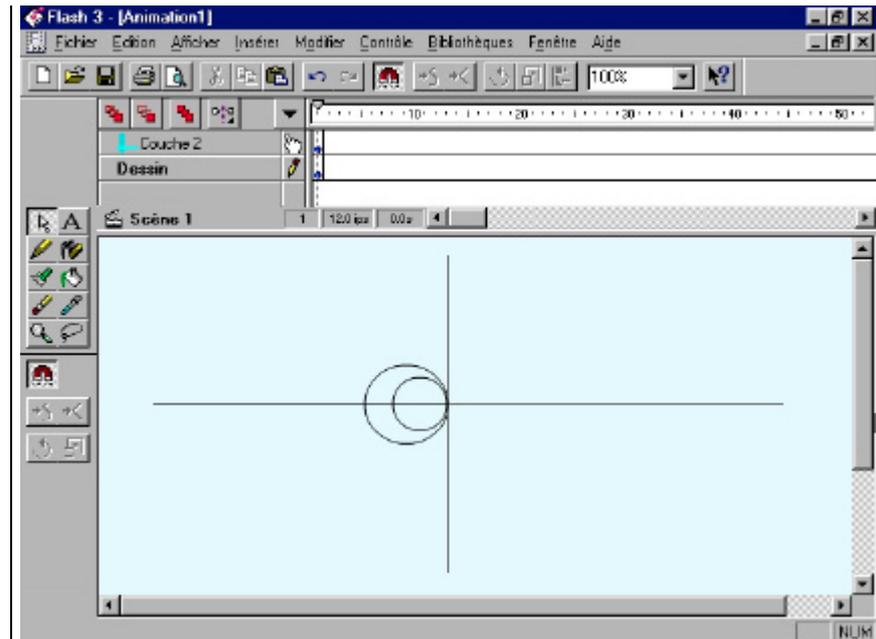
11. Dessinez deux ellipses et
taille différente et
sélectionnez ensuite la
"Flèche".



12. Cliquez sur le premier
cercle et faites-le glisser
ainsi.



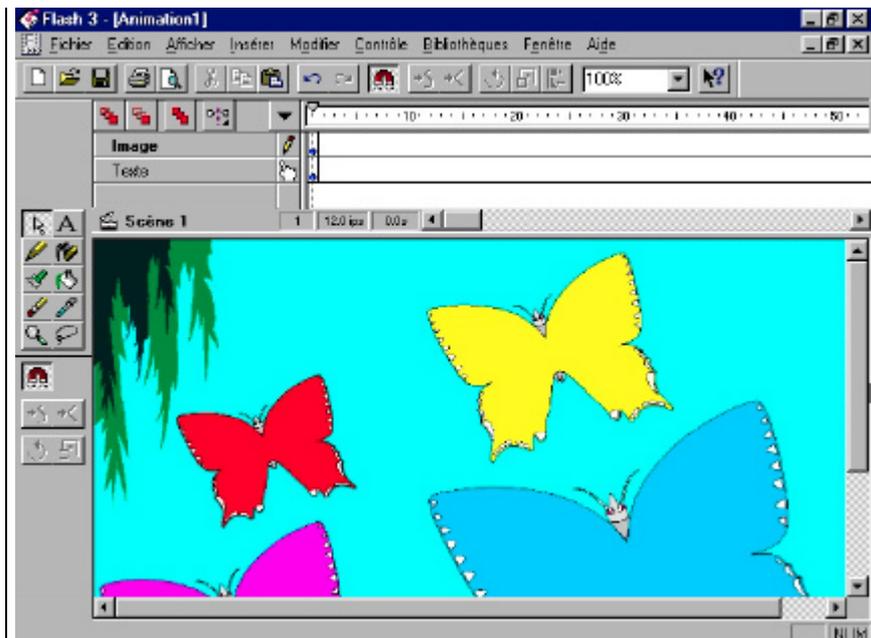
13. Faites la même chose pour le second. Vous pouvez parfaitement centrer les ellipses par rapport au repère de guide.



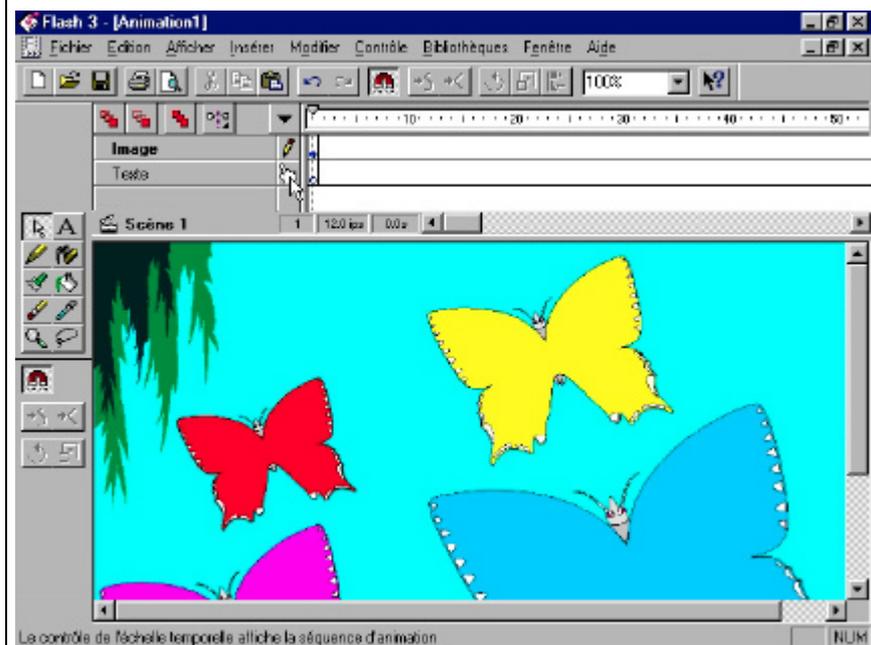
Créer une couche de masque

Une couche de masque est utilisée pour cacher ou afficher des éléments appartenant à deux couches différentes.

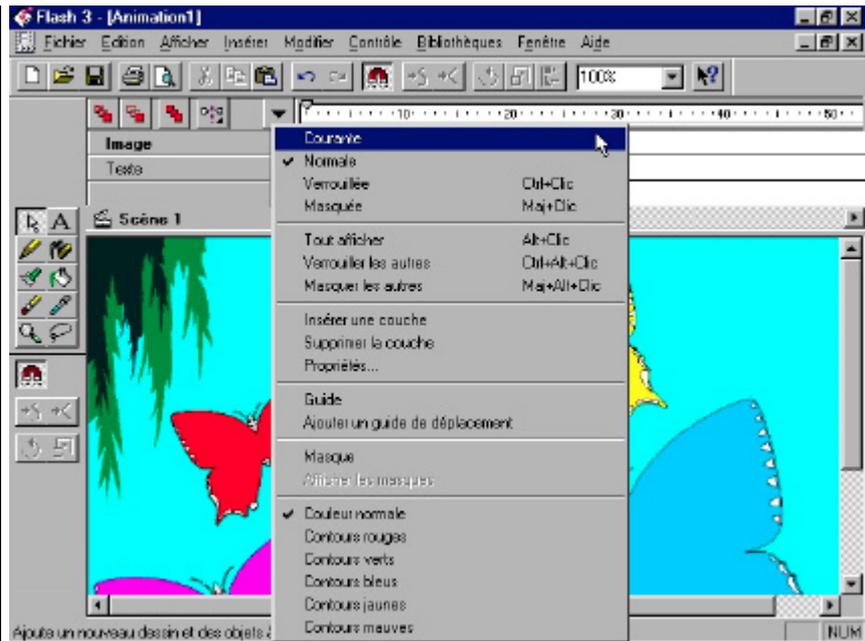
1. Une animation est ouverte. Elle comporte deux couches.



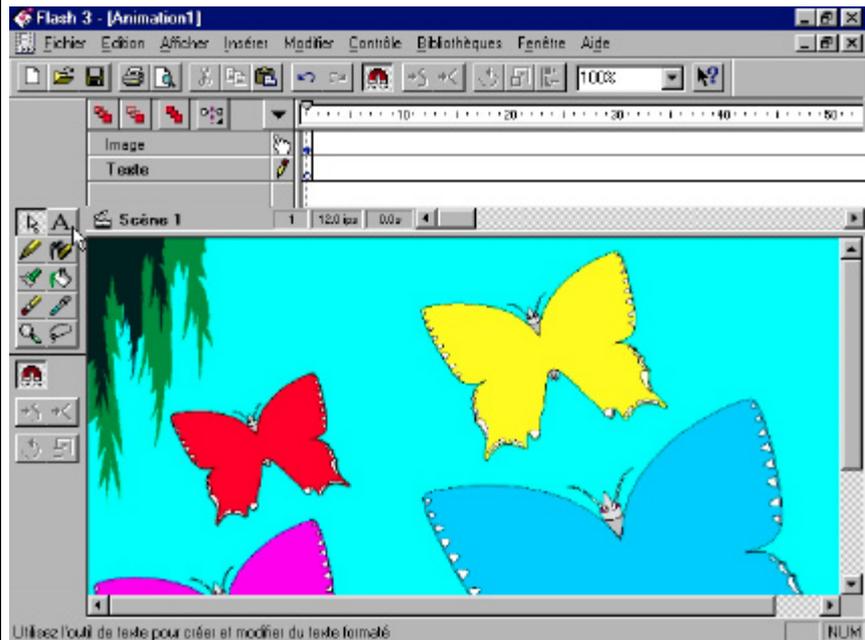
2. Cliquez sur l'icône de la couche "Texte"



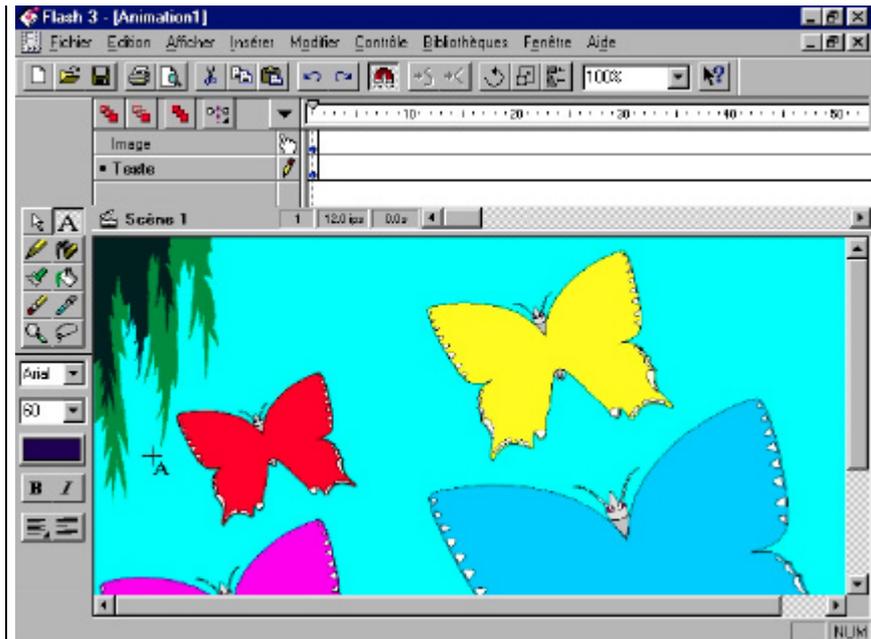
3. Et choisissez "Courante".



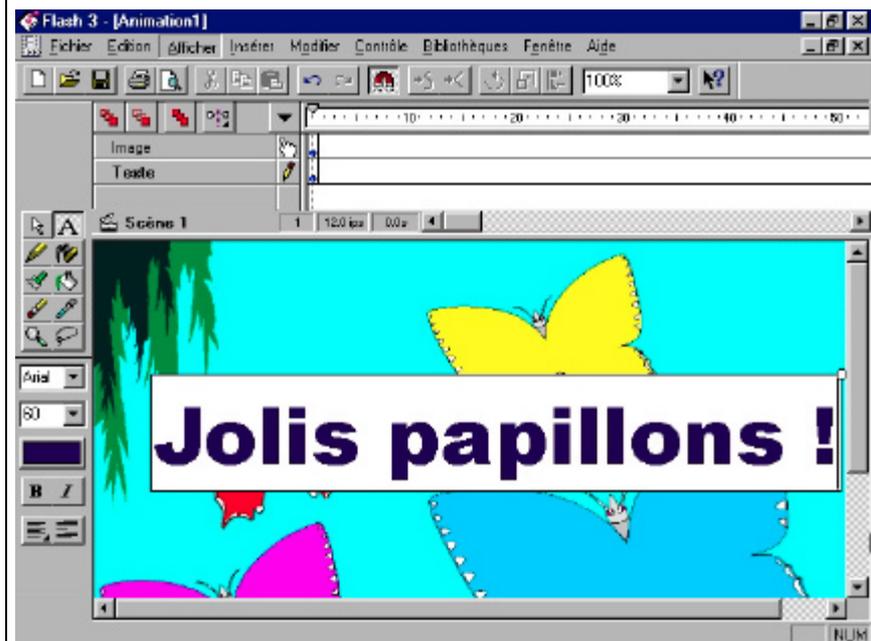
4. Cliquez ensuite sur l'outil "Texte"



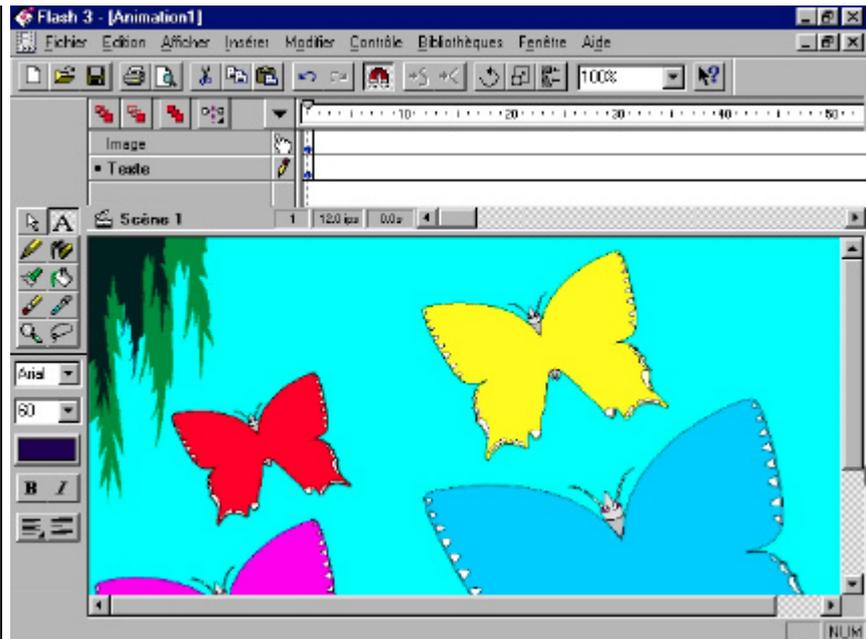
5. Puis sur la scène, à l'endroit où vous désirez commencer la saisie.



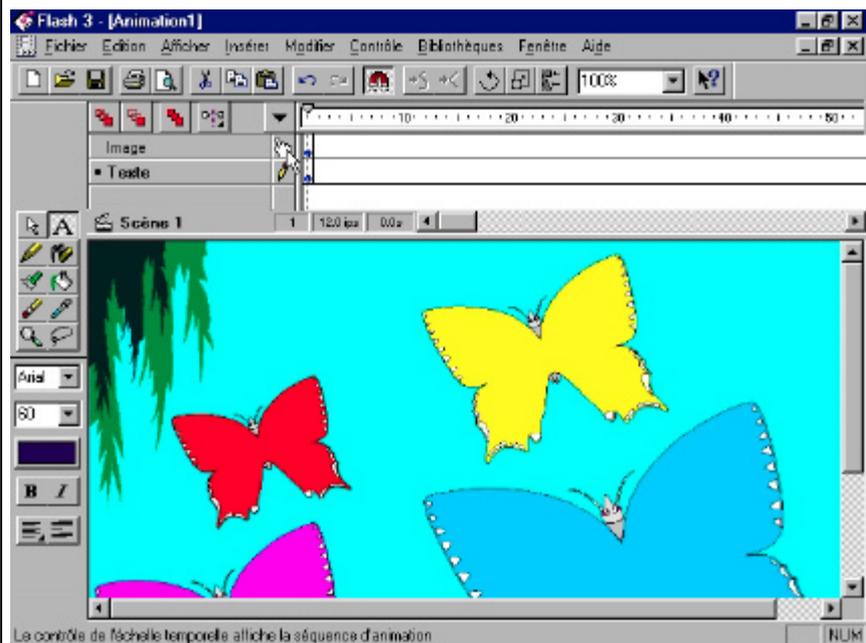
6. Tapez quelques mots



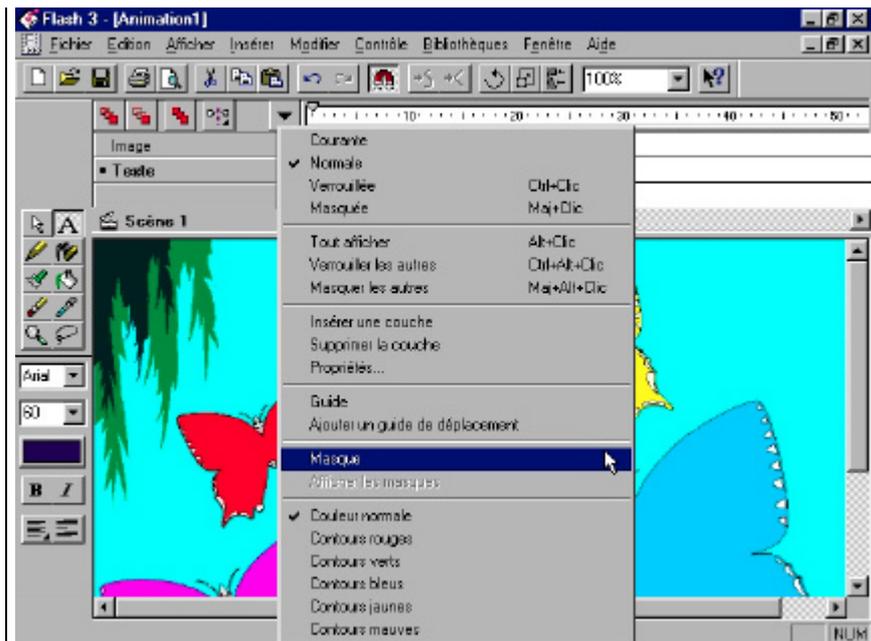
- Et appuyez sur la touche "Echap". Le texte disparaît.



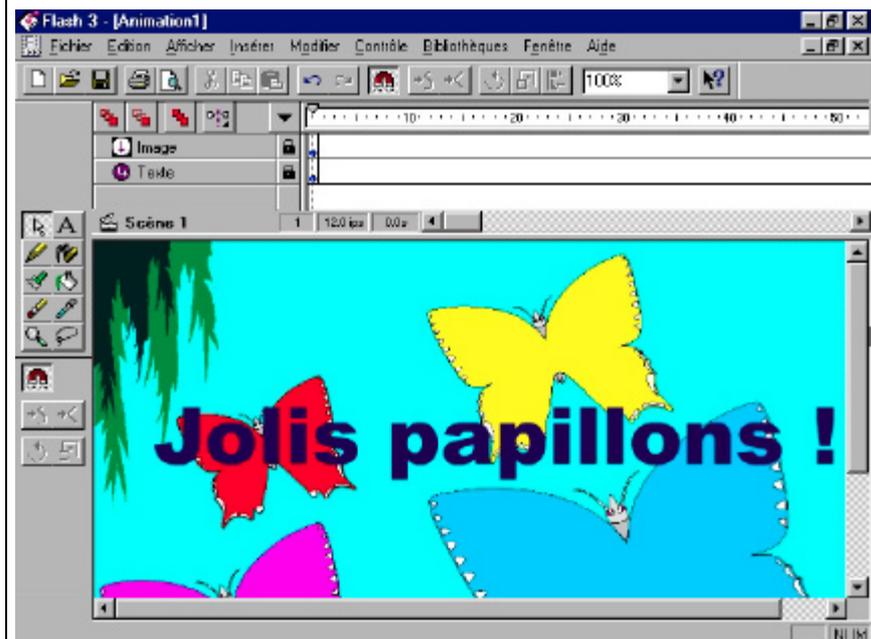
- Cliquez sur l'icône de la couche "Image"



9. Pour sélectionner "Masque".



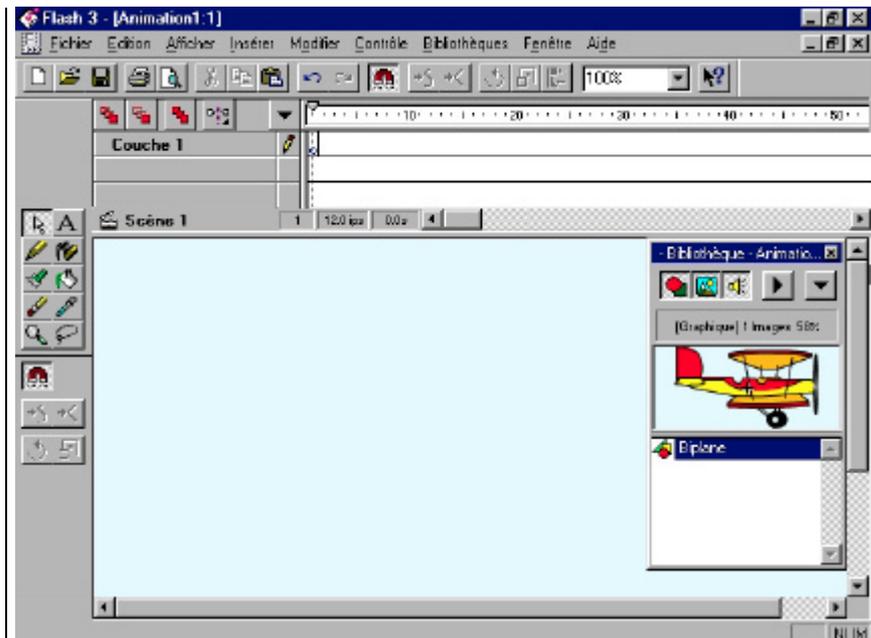
10. Le texte masque alors partiellement l'image. Vous remarquez également que des icônes signalent qu'un masque a été appliqué.



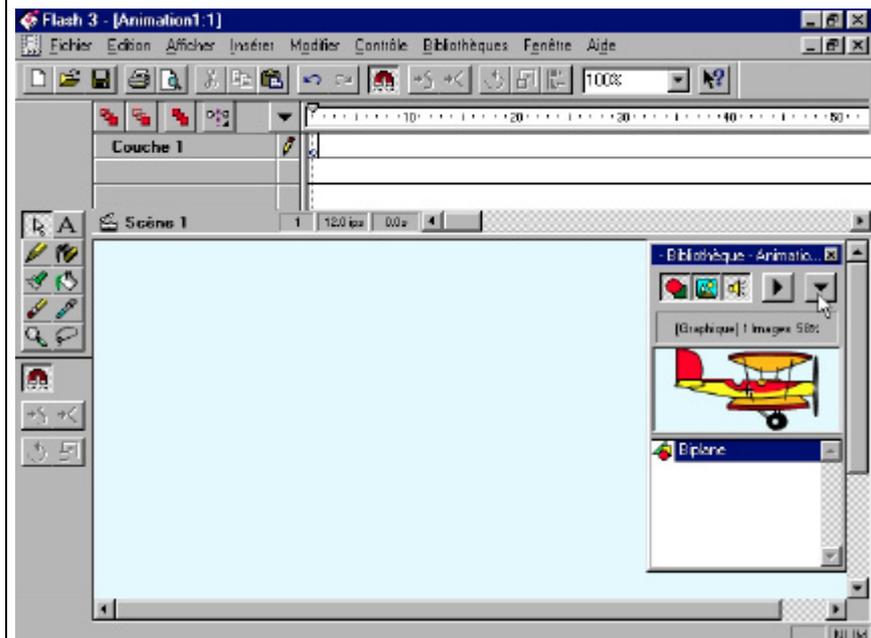
Créer un symbole animé

Un symbole animé n'est rien d'autre qu'un graphique pour lequel une animation a été définie.

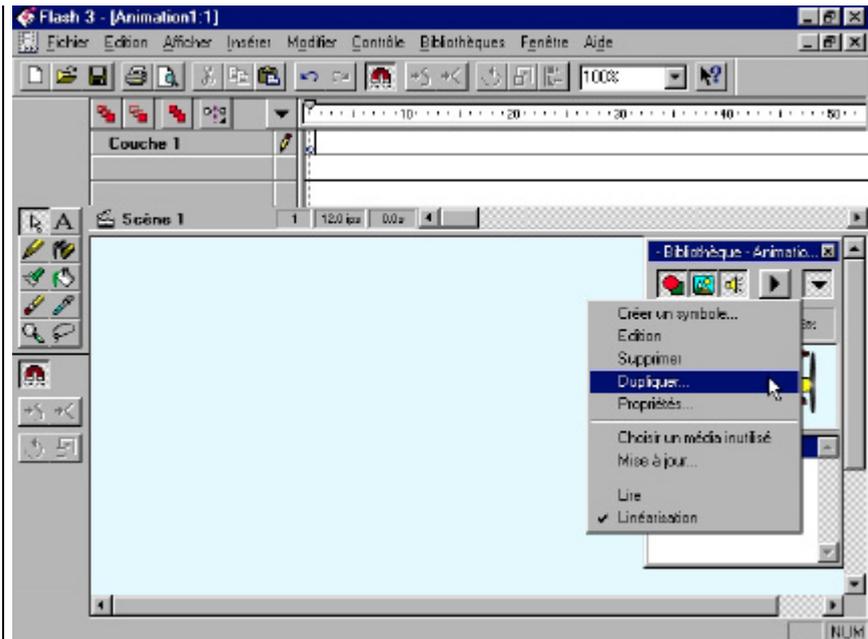
1. Une animation et sa bibliothèque sont ouvertes.



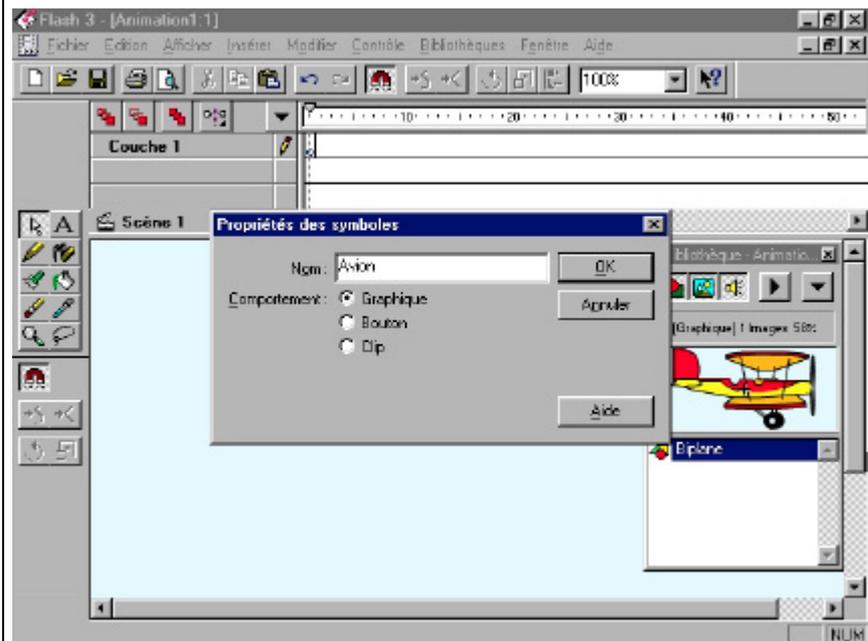
2. Cliquez sur ce bouton



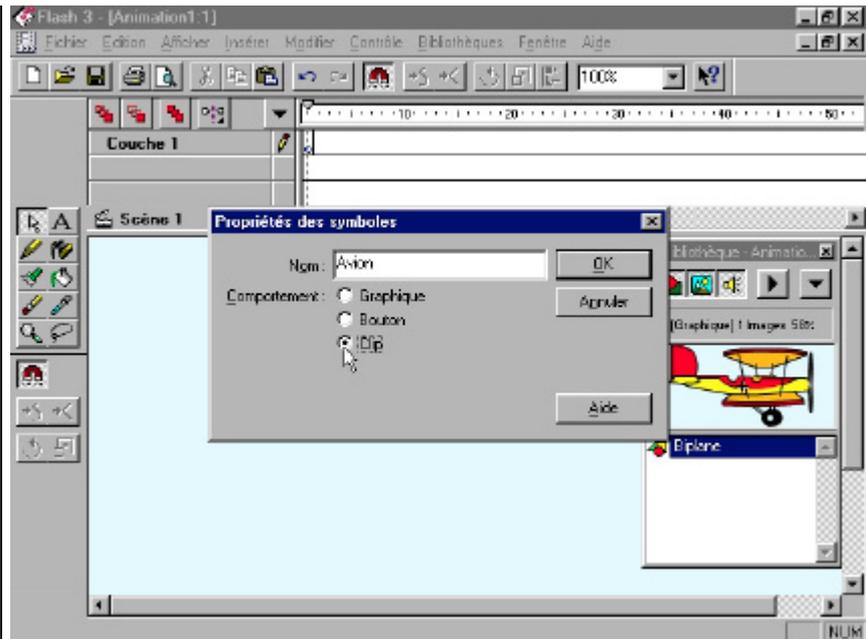
3. Et choisissez la commande "Dupliquer...".



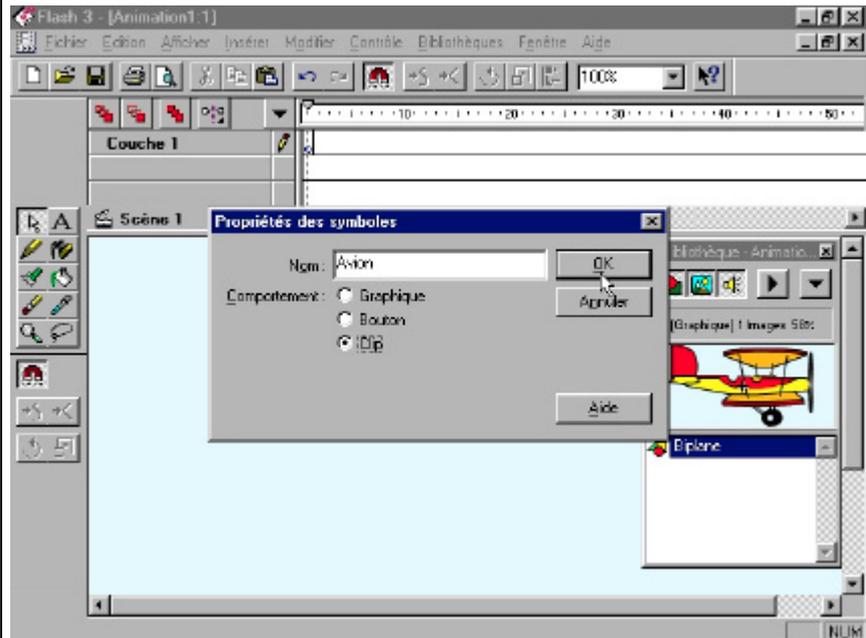
4. Dans la boîte de dialogue "Propriétés des symboles", saisissez "Avion".



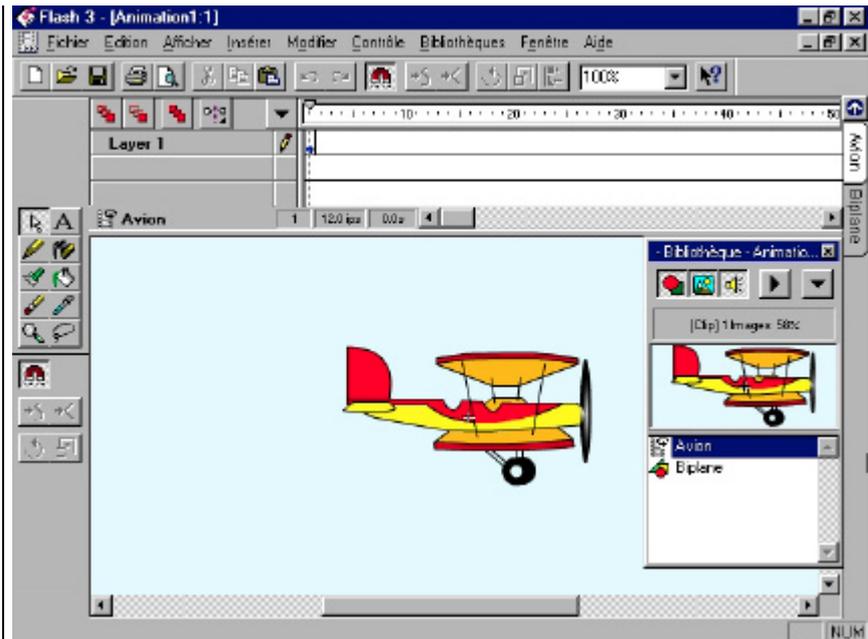
5. Et cochez la case "Clip"



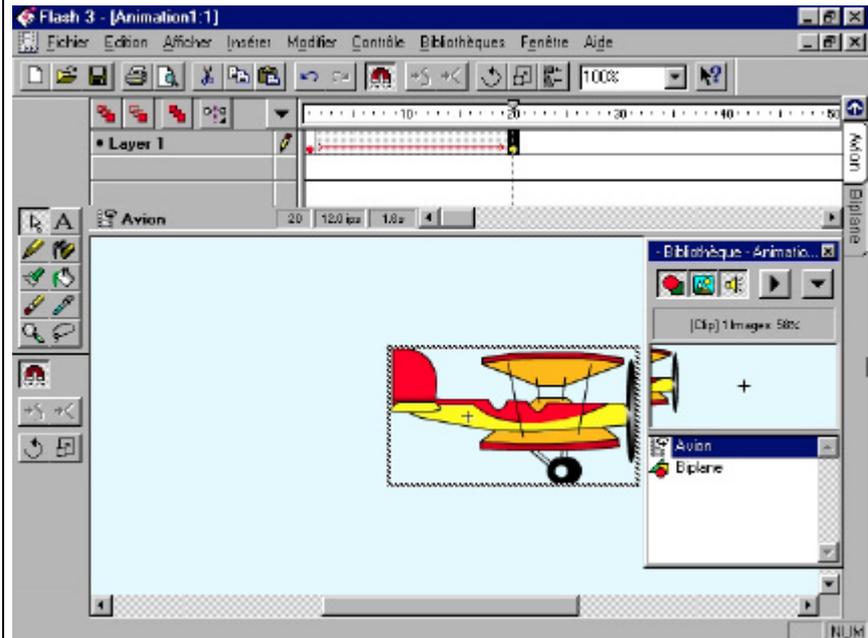
6. Avant de confirmer par "OK".



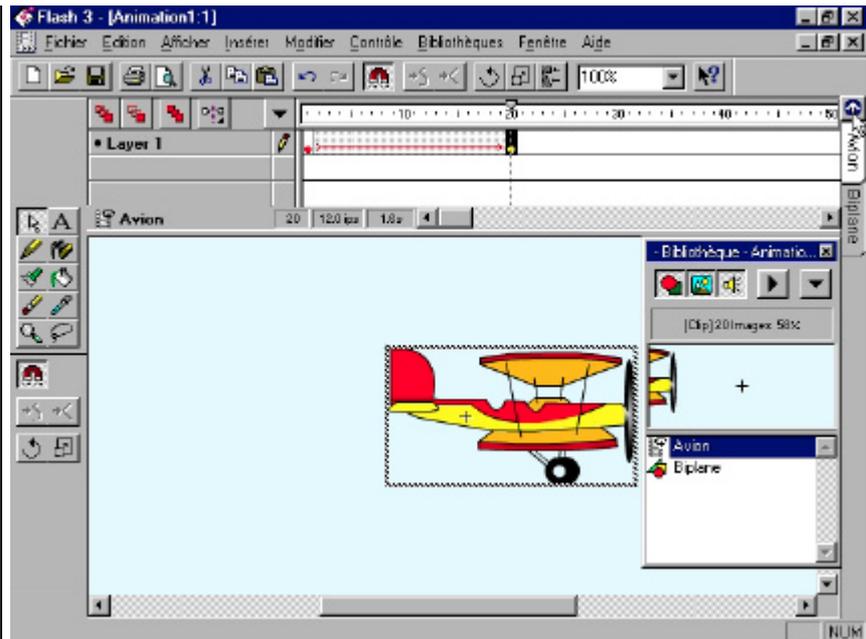
- Flash bascule en mode modification.



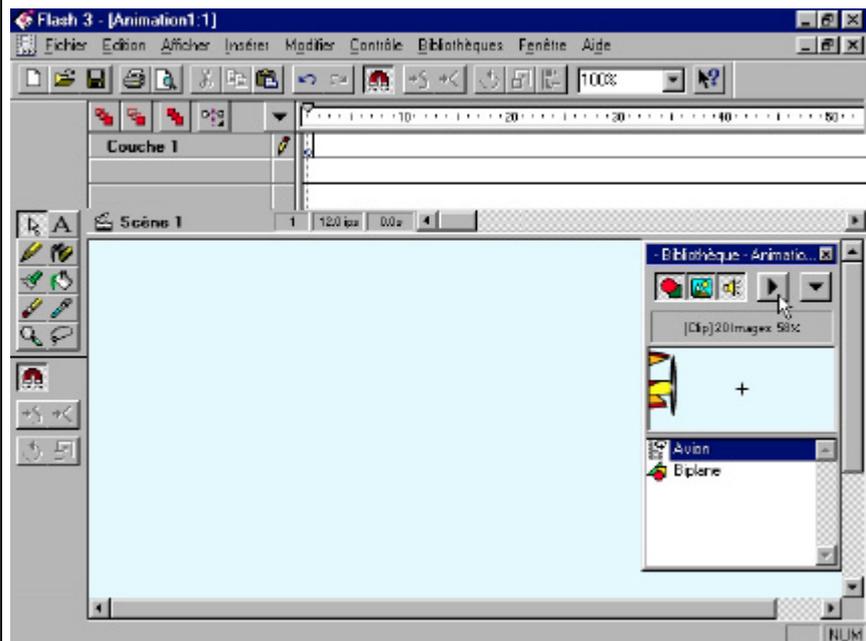
- Créez une interpolation de déplacement simple



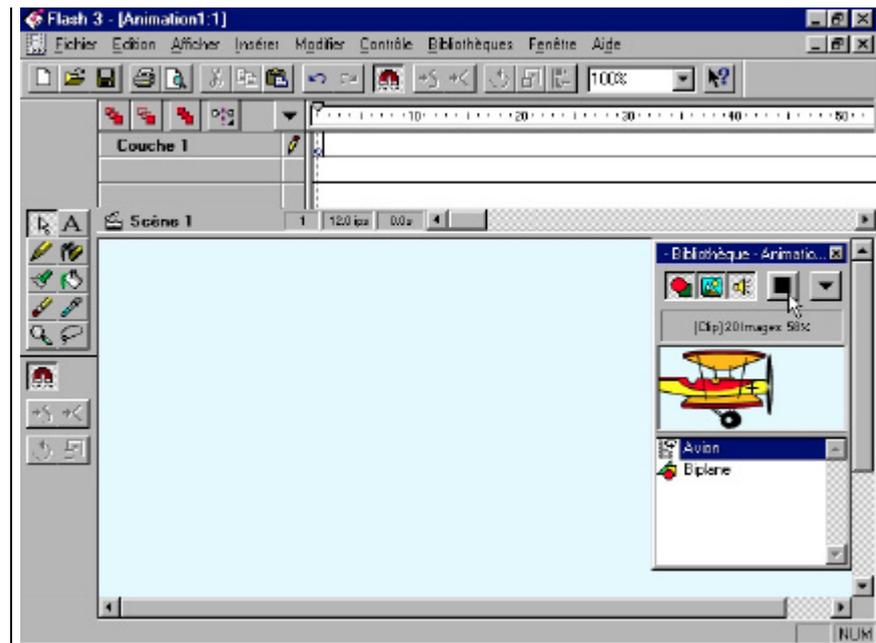
9. Et cliquez sur ce bouton pour revenir à l'animation.



10. Cliquez sur ce bouton



11. Pour voir le symbole s'animer.



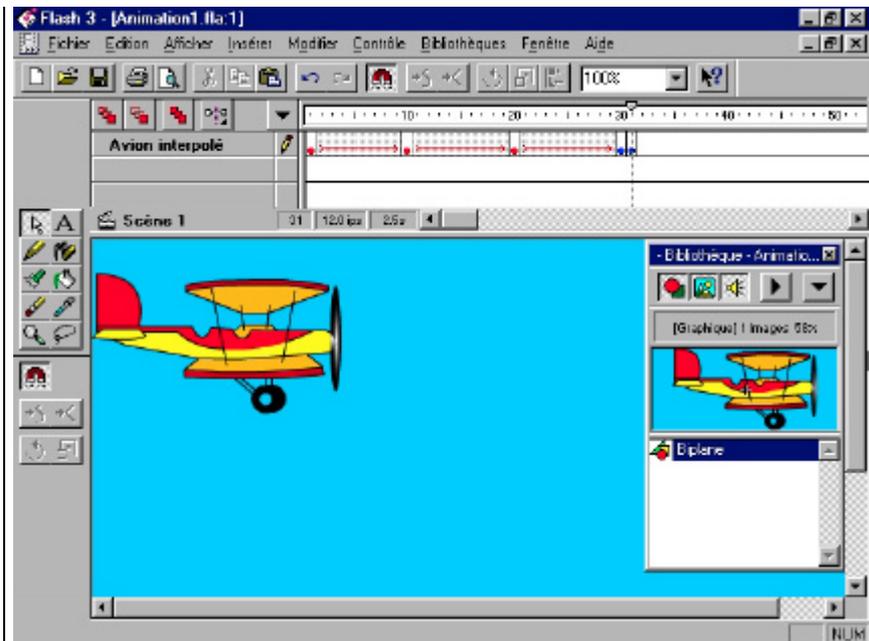
41. **Importer un son**
42. **Modifier un son**
43. **Synchroniser un son à une animation**
44. **Assigner une action à un bouton**
45. **Assigner une action à une image**
46. **Attacher des sons à un bouton**
47. **Tester une animation**
48. **Exporter une animation**
49. **Créer un fichier exécutable**
50. **Créer une page HTML avec Aftershock**



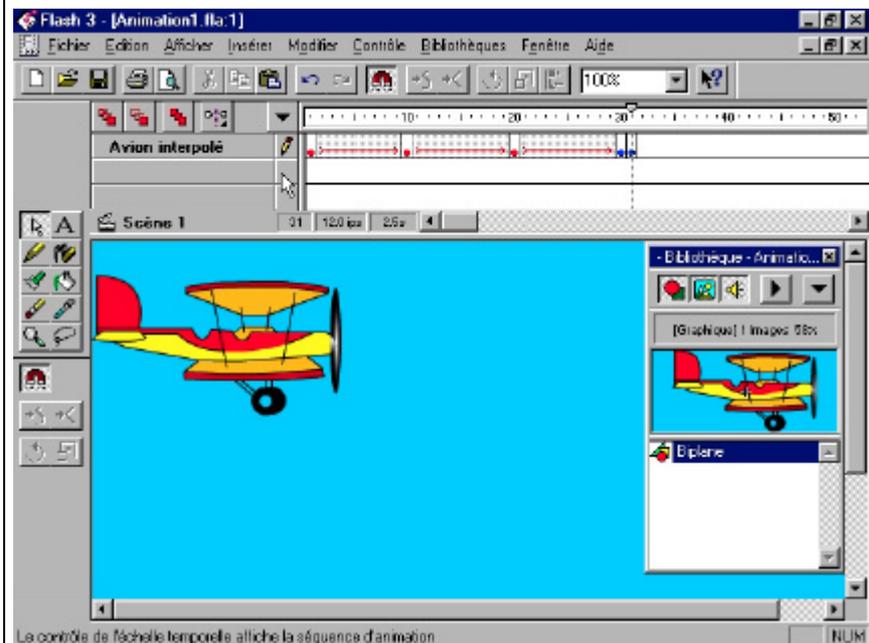
Importer un son

Flash ne permet pas d'enregistrer des sons, vous pouvez en importer très facilement.

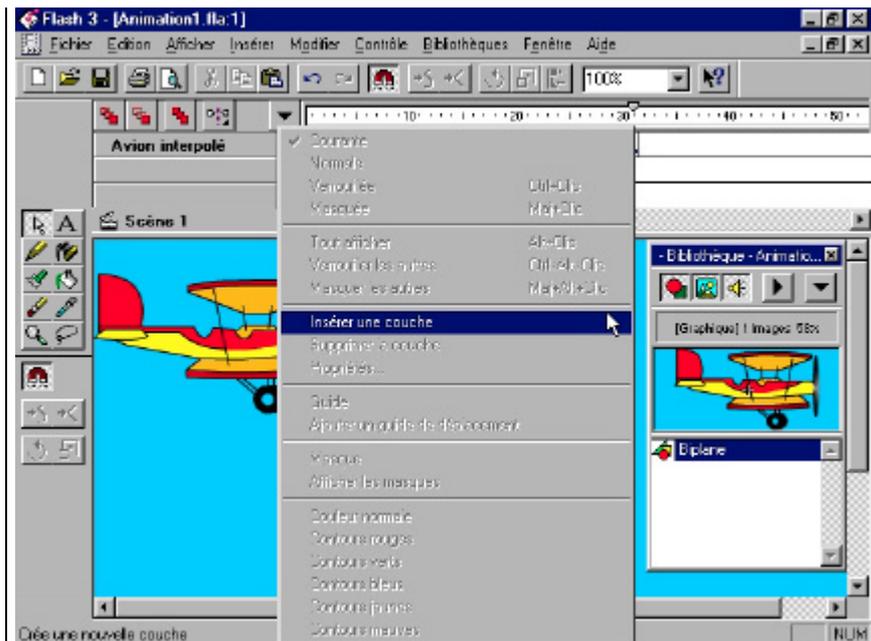
1. Une animation est ouverte. Elle comporte une couche et un symbole.



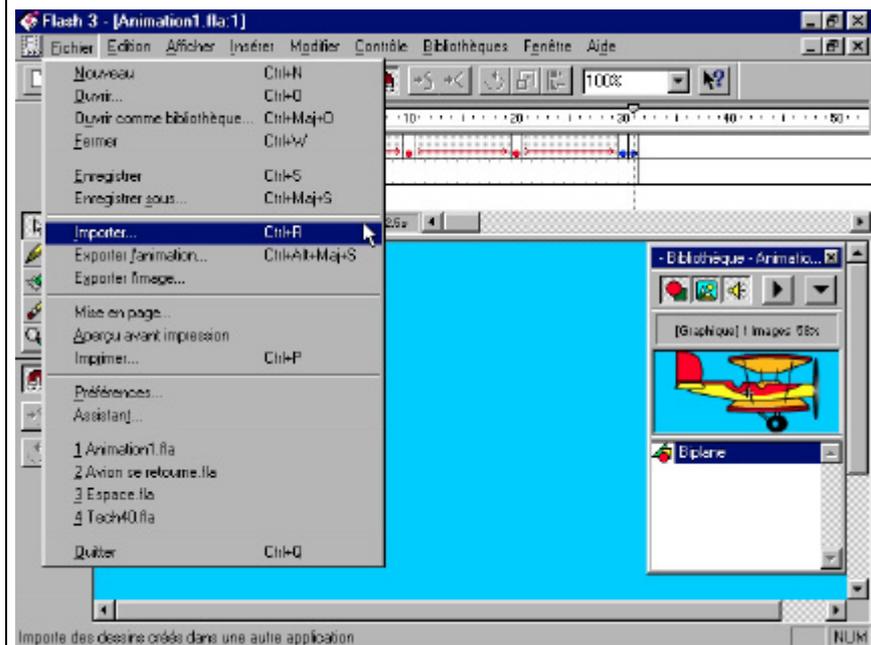
2. Cliquez sous l'icône de la couche existante



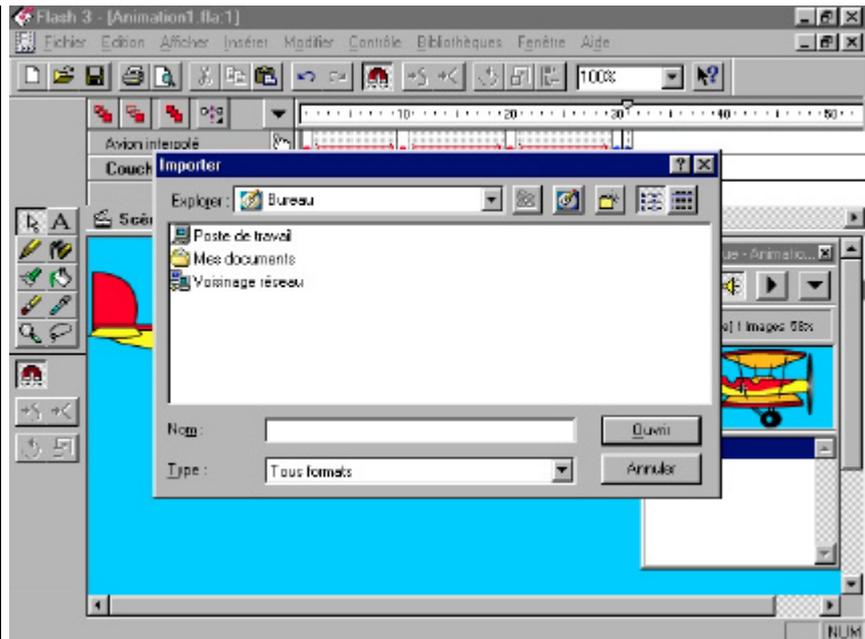
3. Et choisissez la seule commande disponible pour créer une couche dédiée au son.



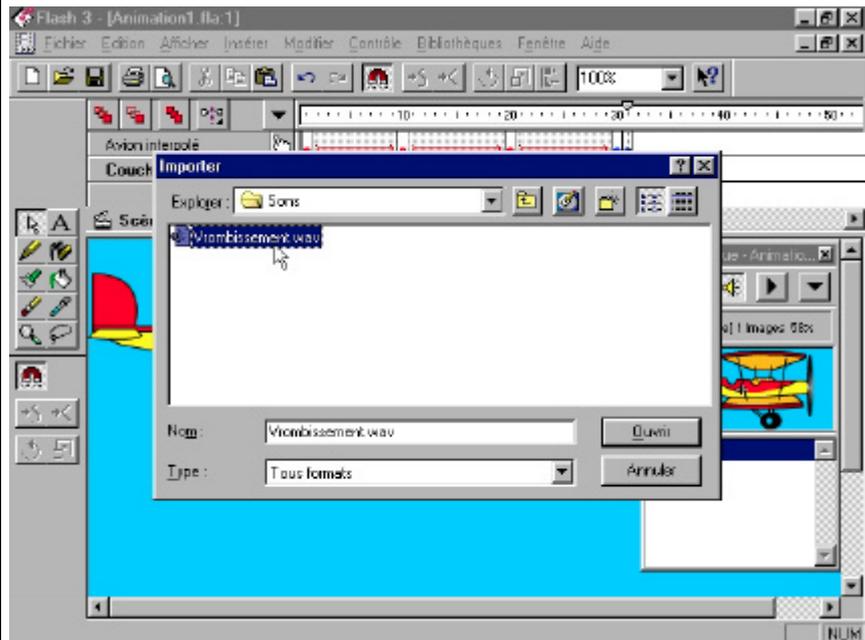
4. Sélectionnez ensuite la commande "Importer..." du menu "Fichier".



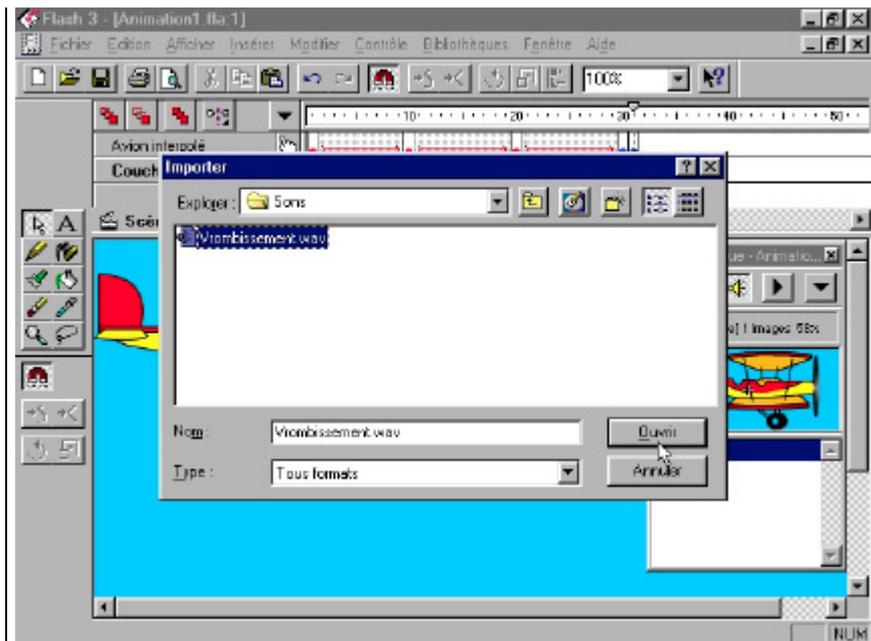
- Localisez l'emplacement du fichier



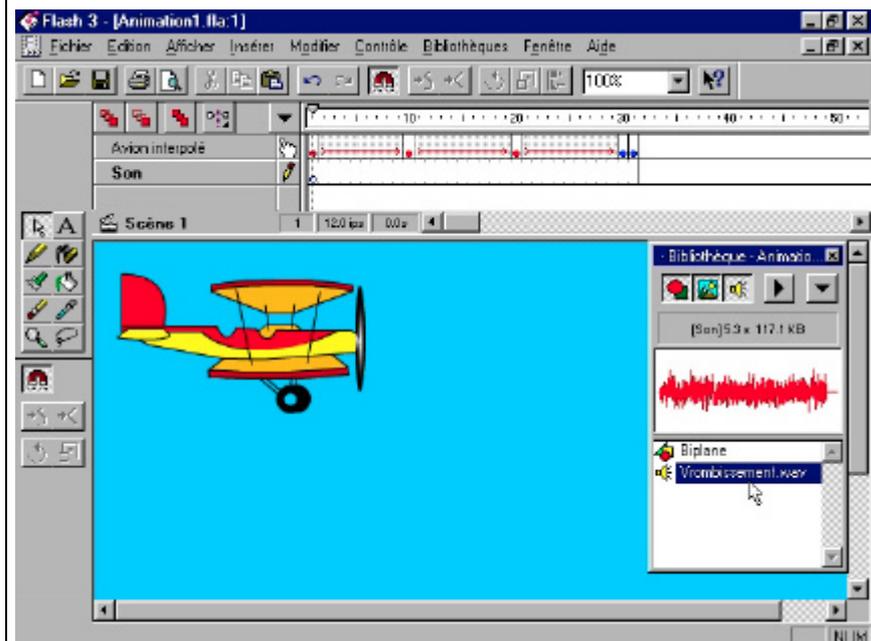
- Et sélectionnez-le



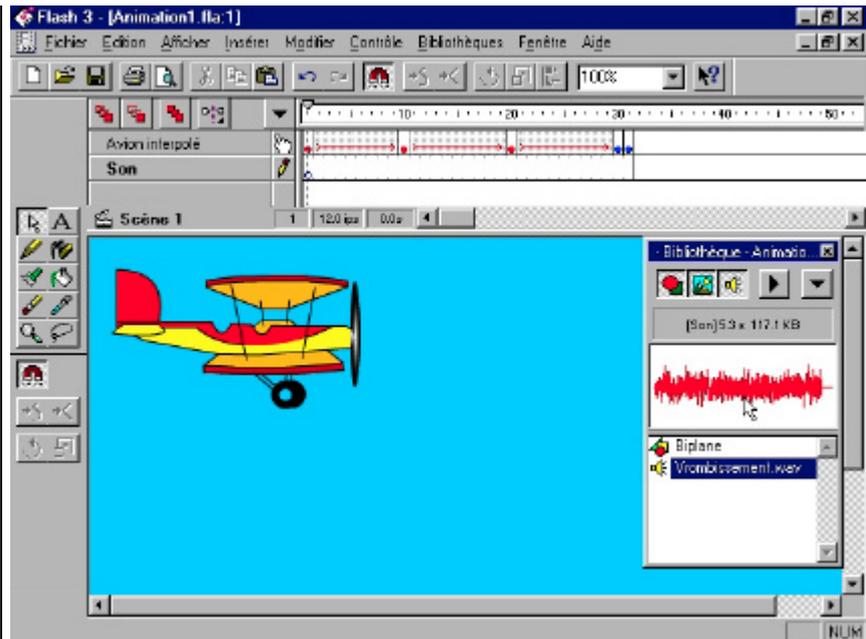
7. Avant de cliquer sur "Ouvrir".



8. Le son apparaît dans la bibliothèque de l'animation. Sélectionnez-le.

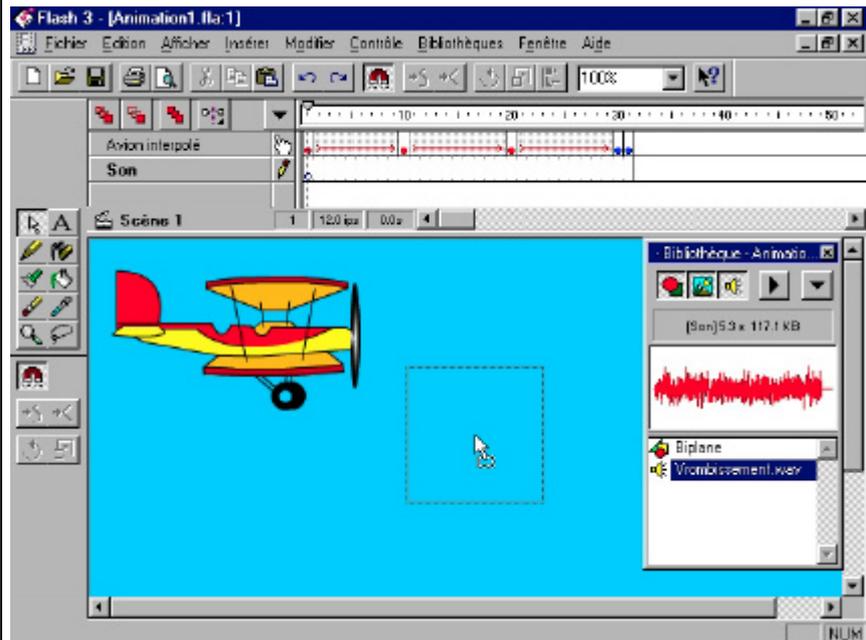


9. Cliquez sur son aperçu

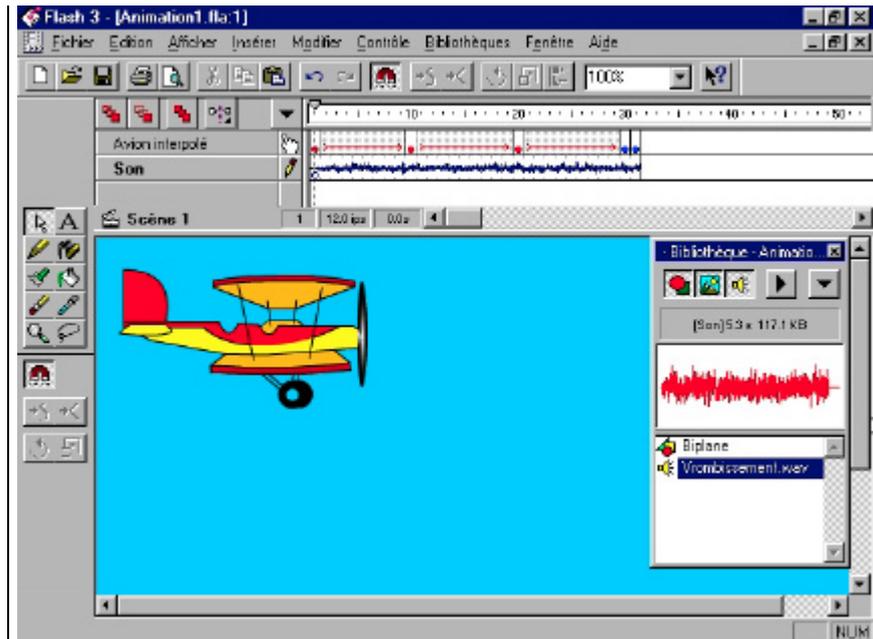


10.

11. Et faites-le glisser vers la scène.



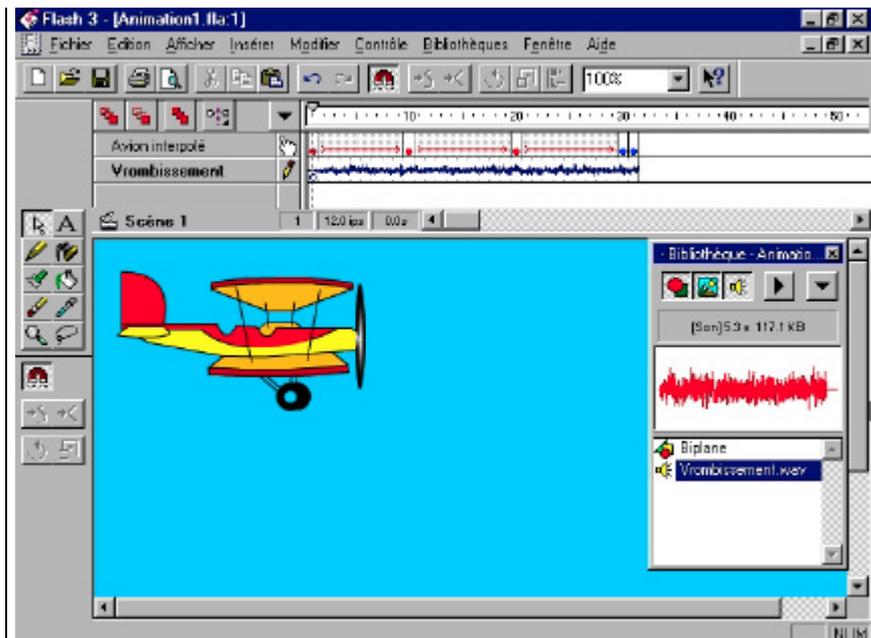
12. Si rien ne se passe sur celle-ci, vous voyez l'onde représentant le son dans la couche "Son".



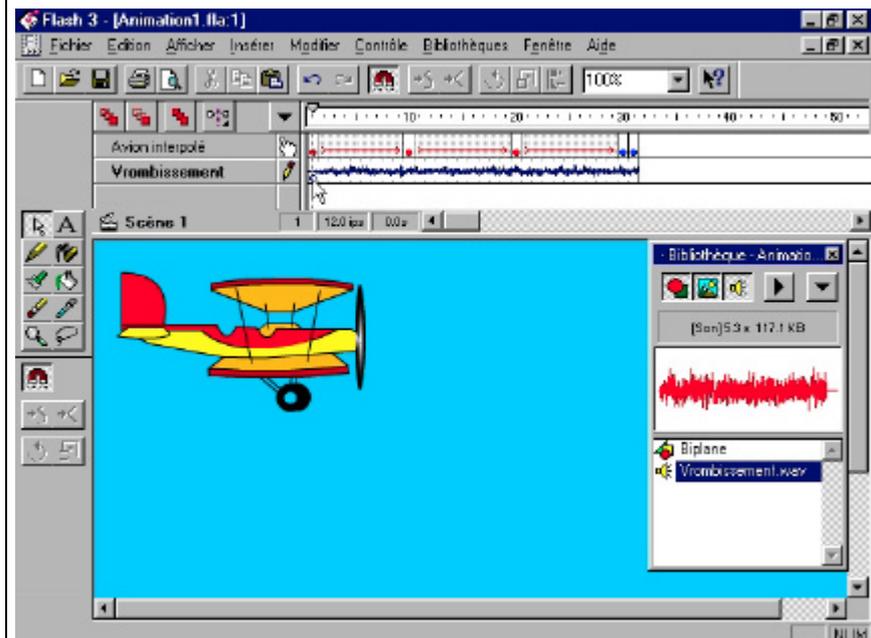
Modifier un son

Les sons, qu'ils proviennent de la Bibliothèque "Sounds" ou qu'ils soient importés, peuvent être modifiés.

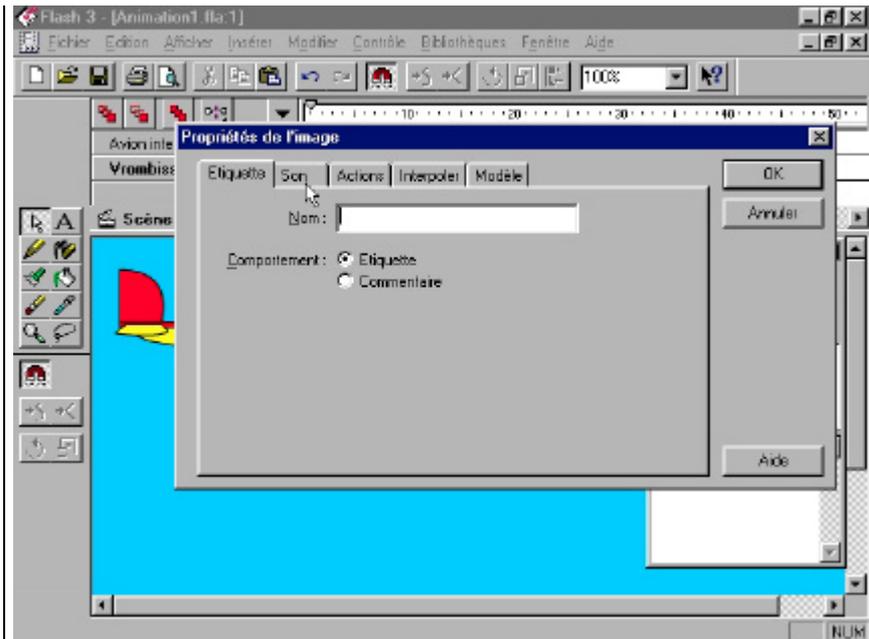
1. Une animation est ouverte. La bibliothèque et la couche "Vrombissement" contiennent un son.



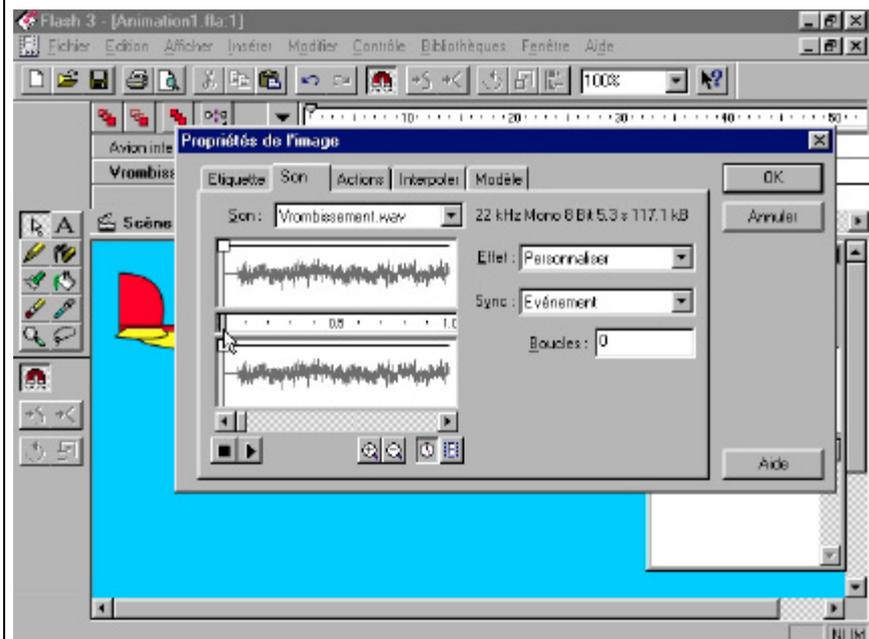
2. Double cliquez sur l'image-clé 1 de la couche dédiée au son.



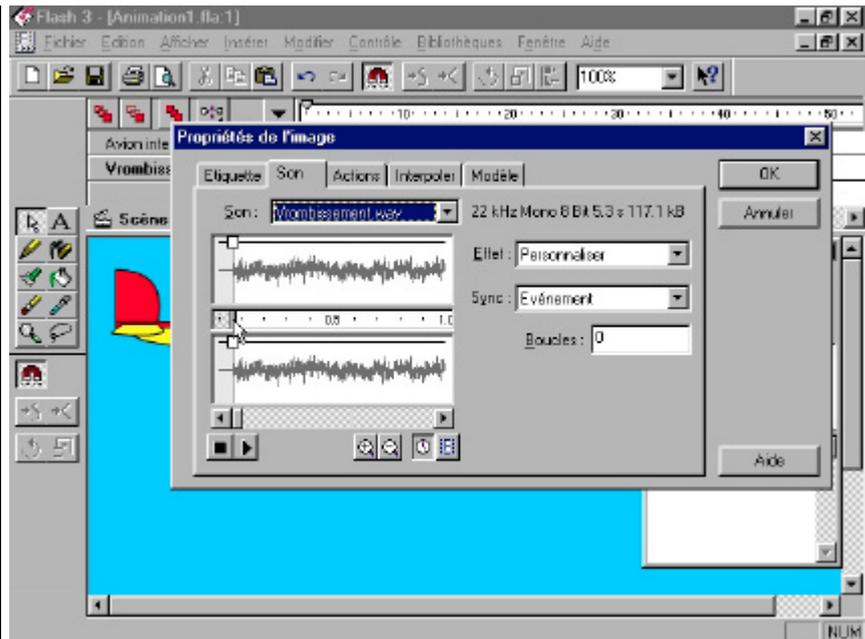
3. La boîte de dialogue "Propriétés de l'image" s'affiche. Cliquez sur l'onglet "Son".



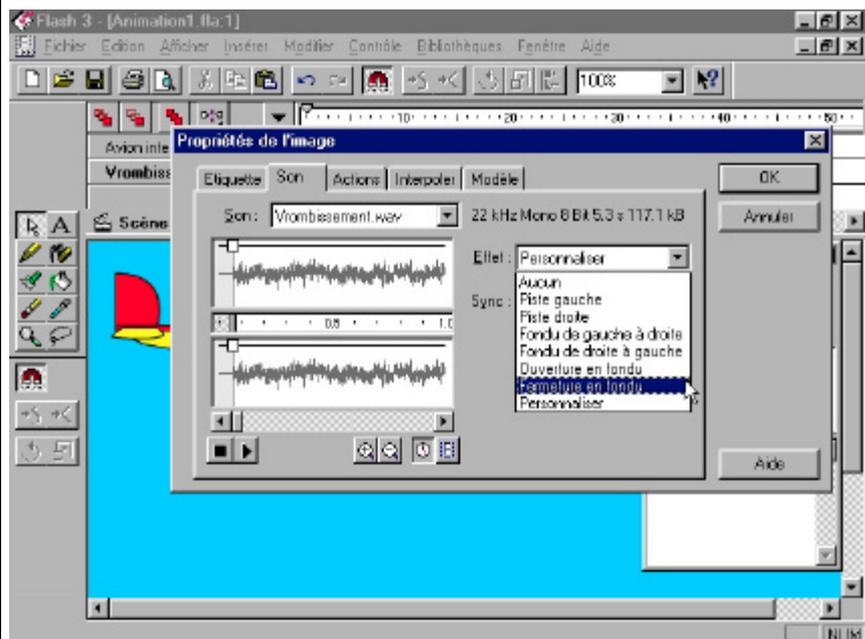
4. Faites glisser ce curseur



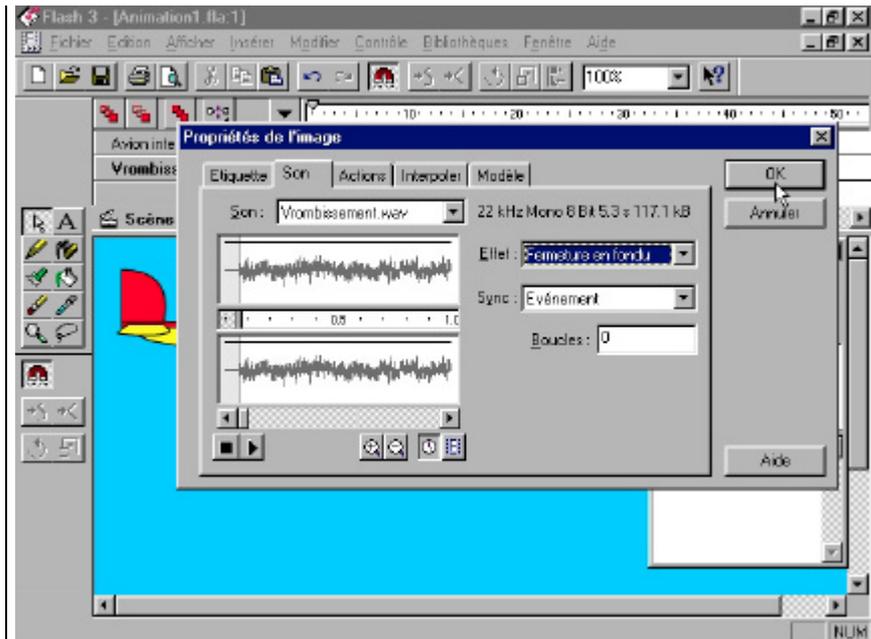
5. Vers la droite pour que le son démarre immédiatement.



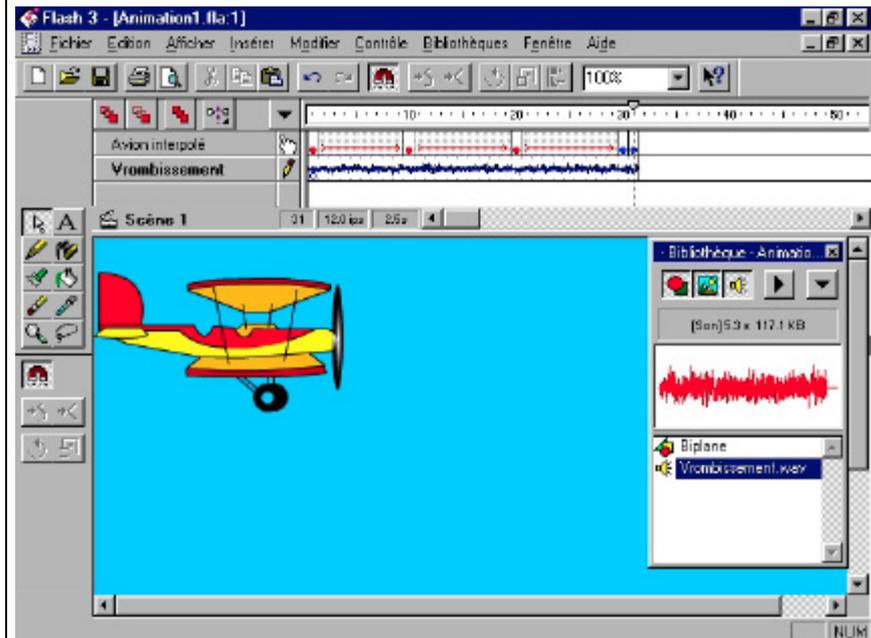
6. Déroulez la liste "Effet :" et sélectionnez "Fermeture en fondu" pour que le son diminue progressivement.



7. Cliquez sur "OK".



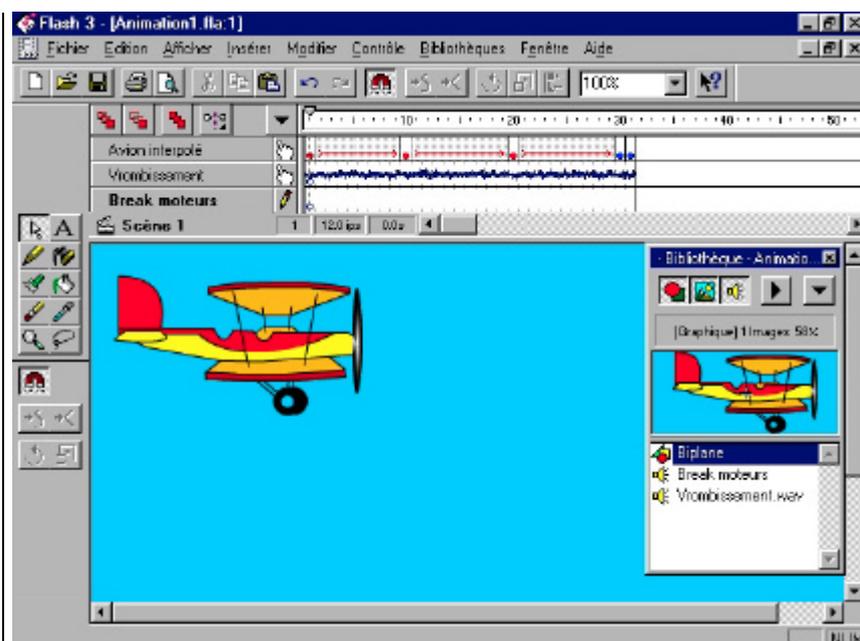
8. Vous voyez dans l'échelle de la couche "Vrombissement" que les modifications sont prises en compte. Lorsque vous jouez l'animation, le son est de moins en moins fort.



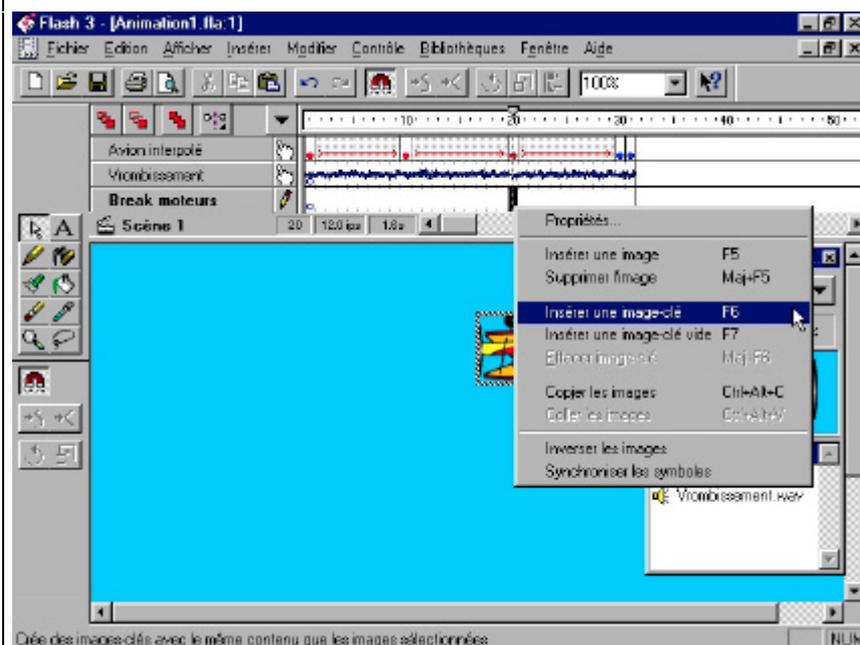
Synchroniser un son à une animation

Synchroniser un son avec une animation permet d'obtenir des effets supplémentaires : le son commence et stoppe en même temps qu'elle.

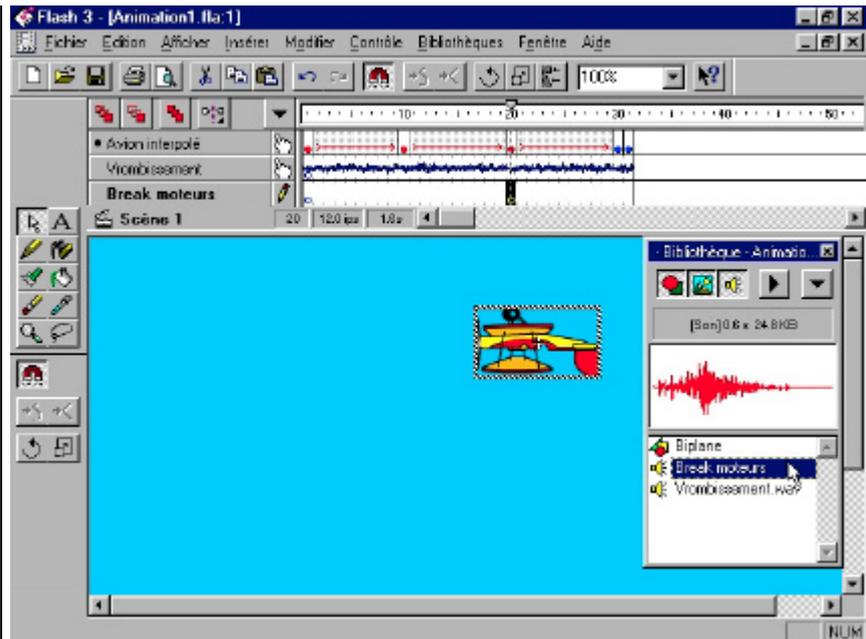
1. Une animation et sa bibliothèque sont ouvertes. Trois couches existent dont "Vrombissement" qui contient déjà un son. La couche "Break moteurs" est courante.



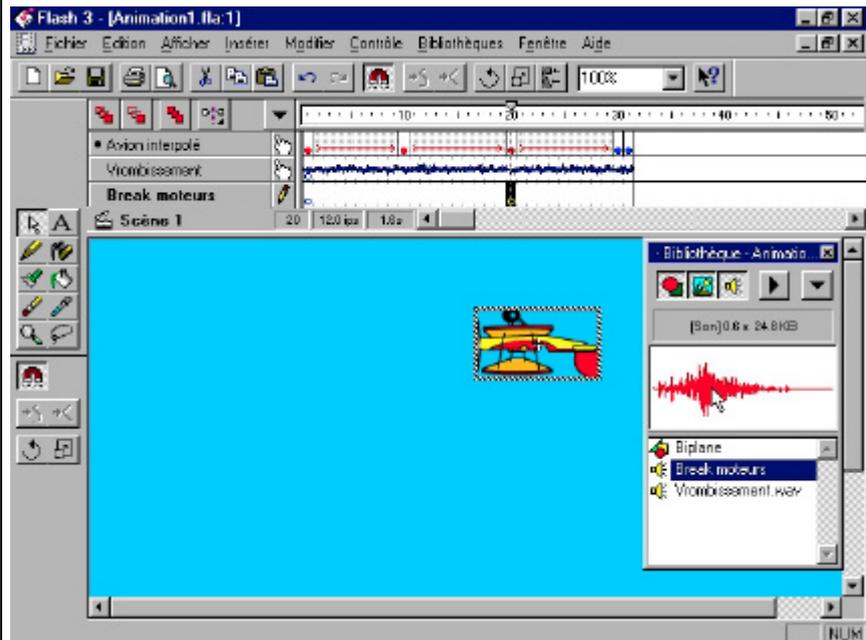
2. Faites un clic droit sur l'image 20 de la couche "Break moteurs" et sélectionnez la commande "Insérer une image-clé".



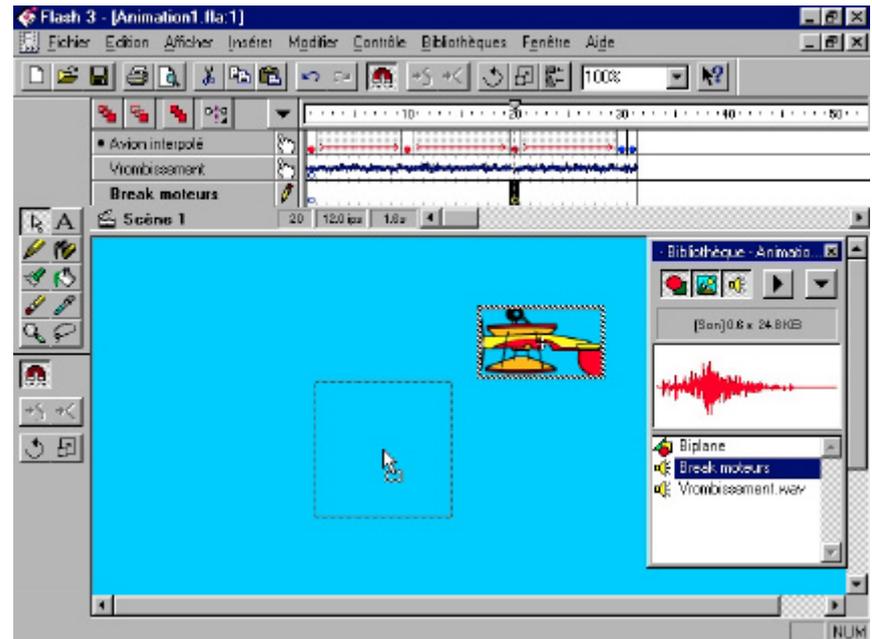
- Sélectionnez le symbole du même nom



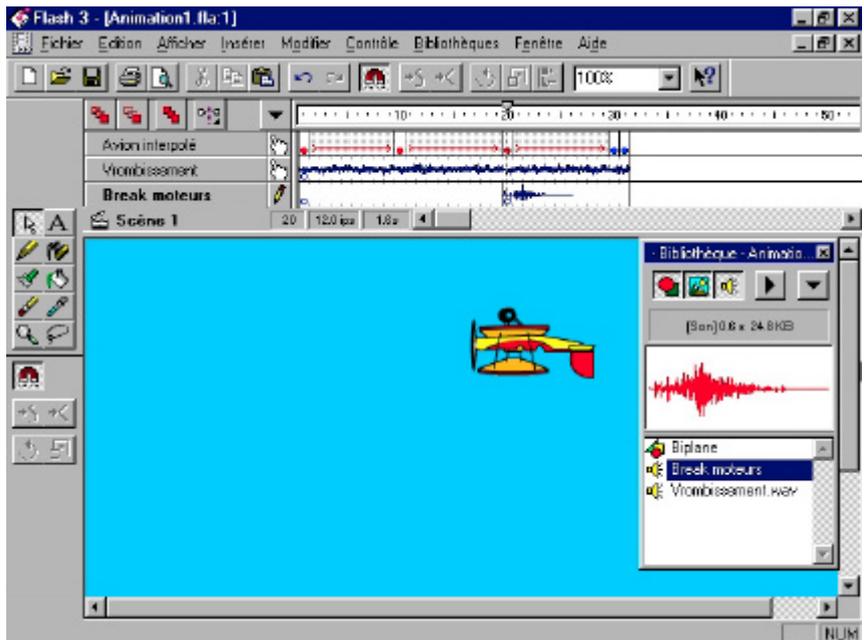
- Cliquez sur l'aperçu du son en forme d'onde



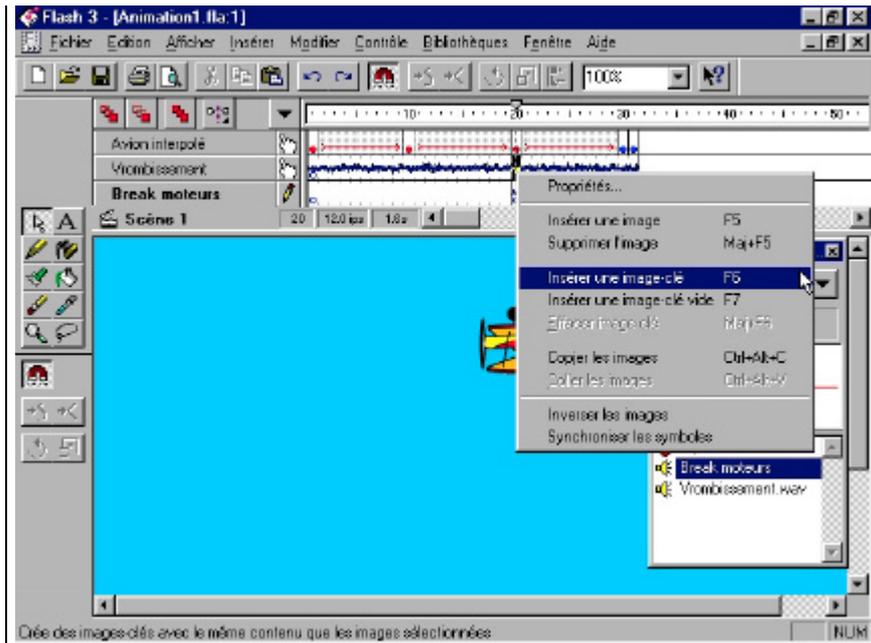
5. Et faites-le glisser vers la scène.



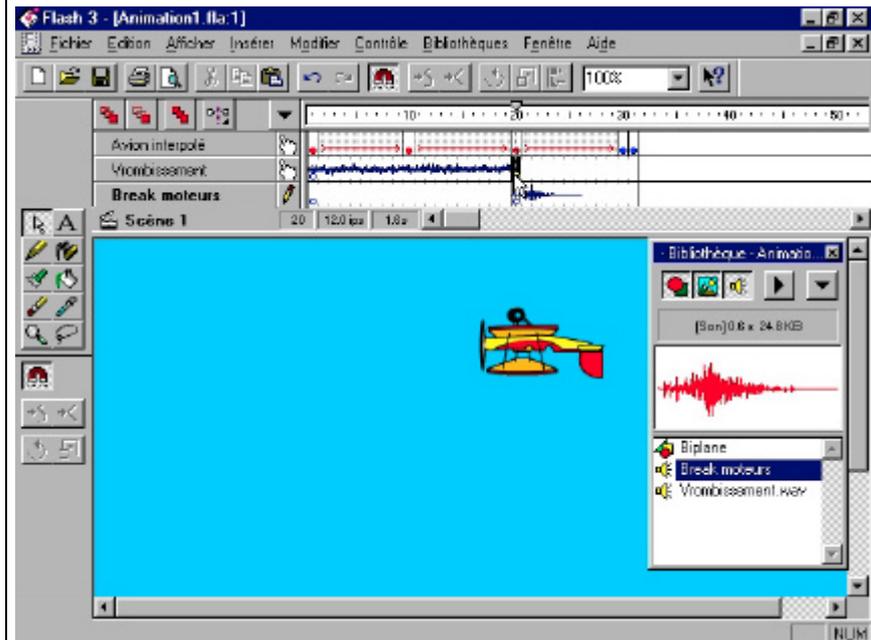
6. Il apparaît dans l'échelle de la couche.



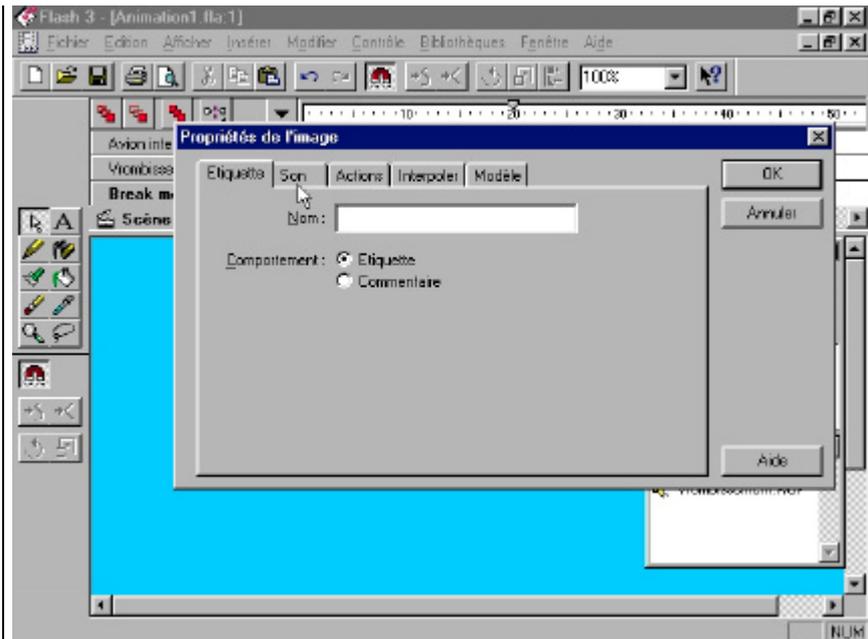
7. Faites un clic droit sur l'image 20 de la couche "Vrombissement" et sélectionnez "Insérer une image-clé".



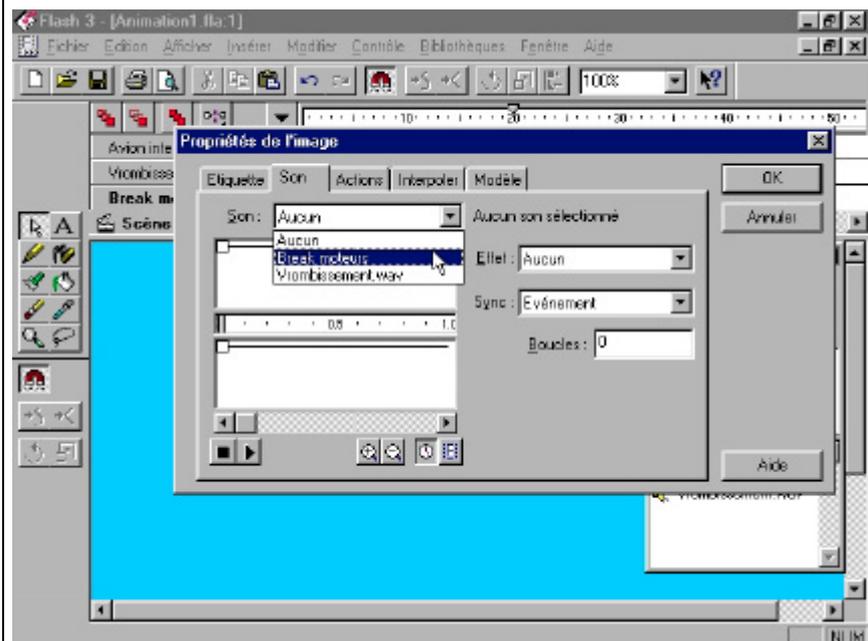
8. Double cliquez sur cette nouvelle l'image-clé



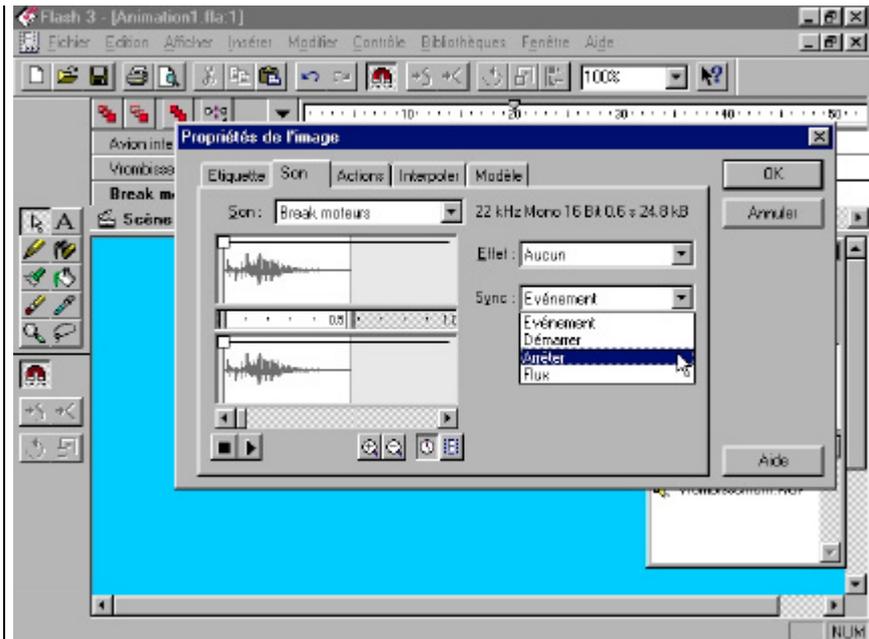
9. Pour ouvrir la boîte de dialogue "Propriétés de l'image". Cliquez sur l'onglet "Son"



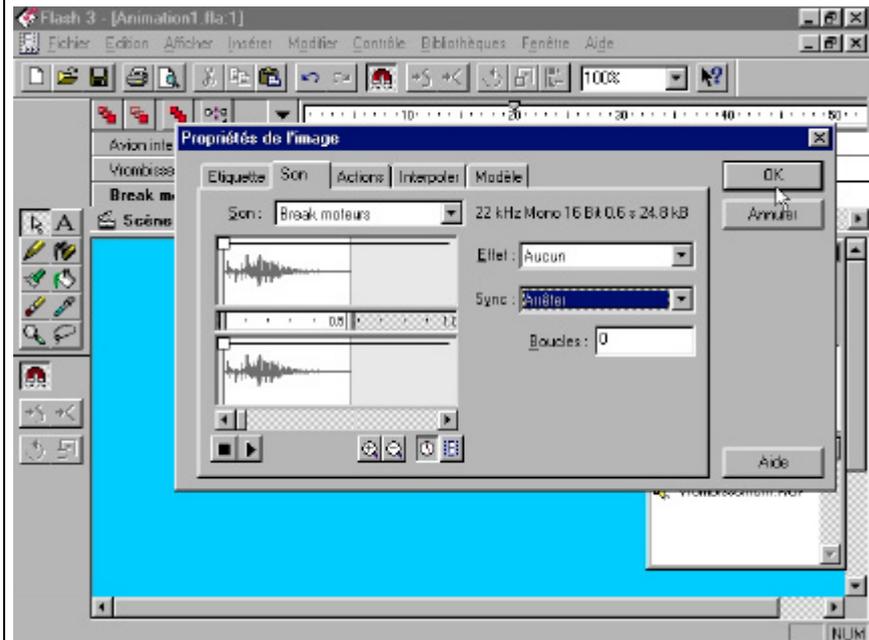
10. Et déroulez la liste "Son" pour choisir "Break moteurs".



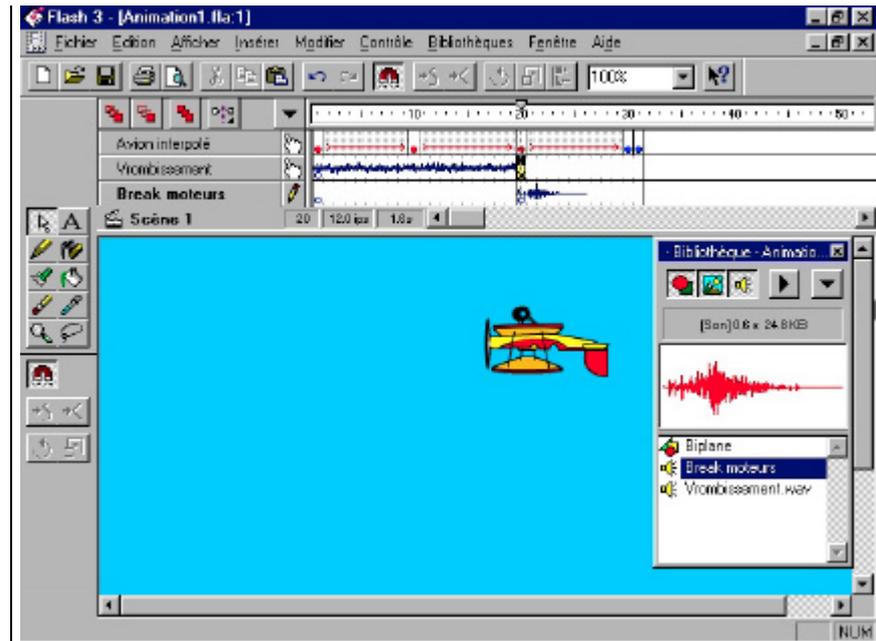
11. Cliquez sur la flèche "Sync :" et sélectionnez "Arrêter"



12. Et confirmez par "OK".



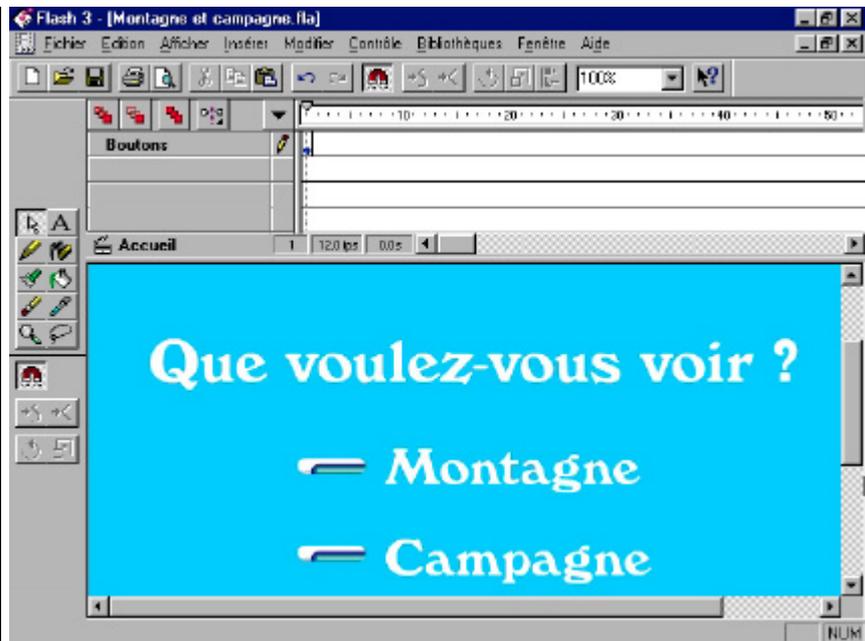
13. Lorsque vous jouez l'animation, le vrombissement cesse à l'image 20 alors que le son "Break moteurs" démarre.



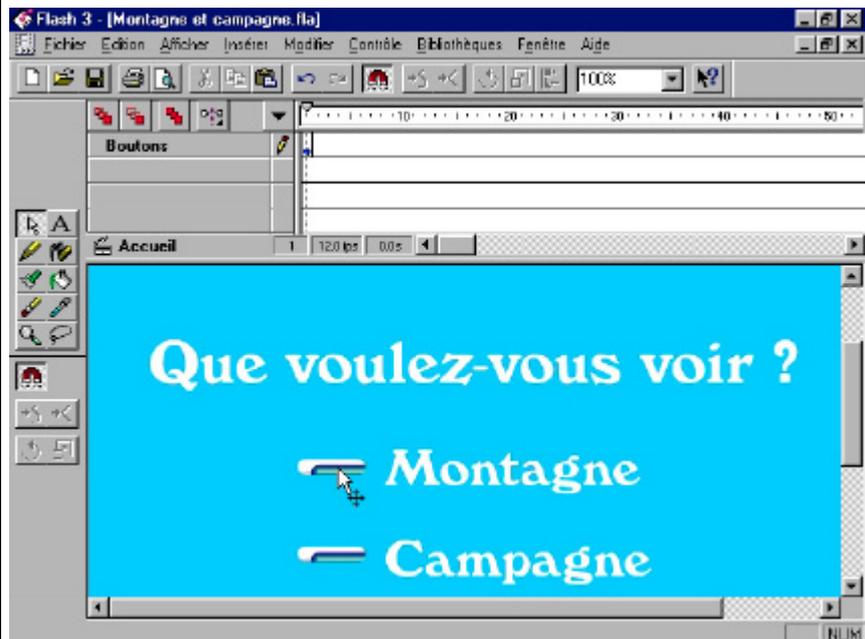
Assigner une action à un bouton

Assigner des actions à un bouton permet d'obtenir une complète interactivité.

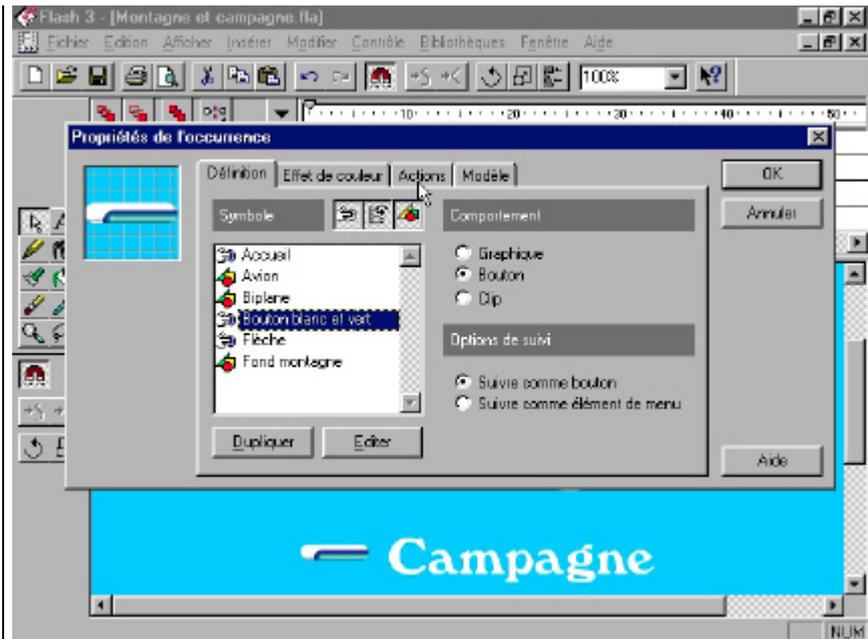
1. Une animation est ouverte sur la scène "Accueil" qui comporte deux boutons.



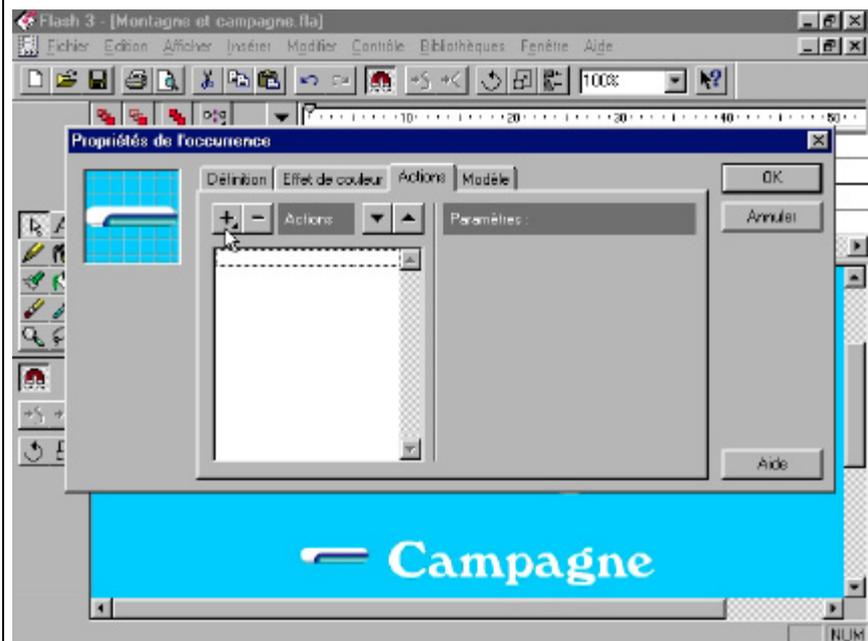
2. Double cliquez sur le bouton placé à côté de "Montagne"



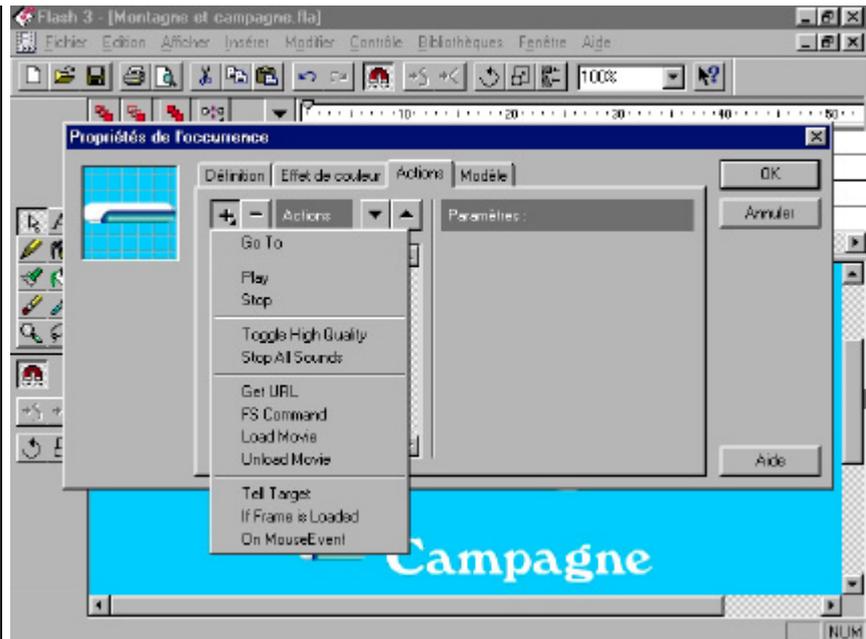
3. Pour ouvrir la boîte de dialogue "Propriétés de l'occurrence". Cliquez sur l'onglet "Actions"



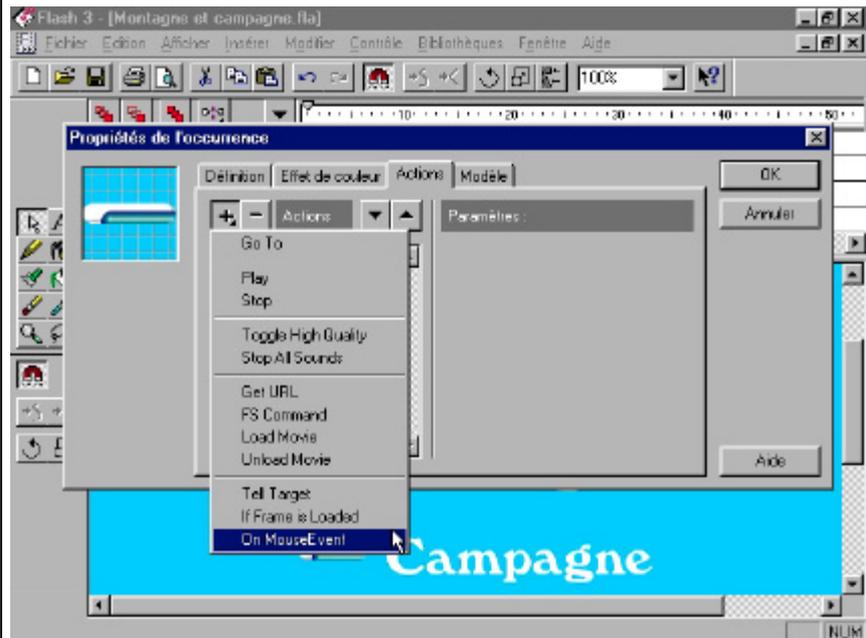
4. Puis sur le bouton "+"



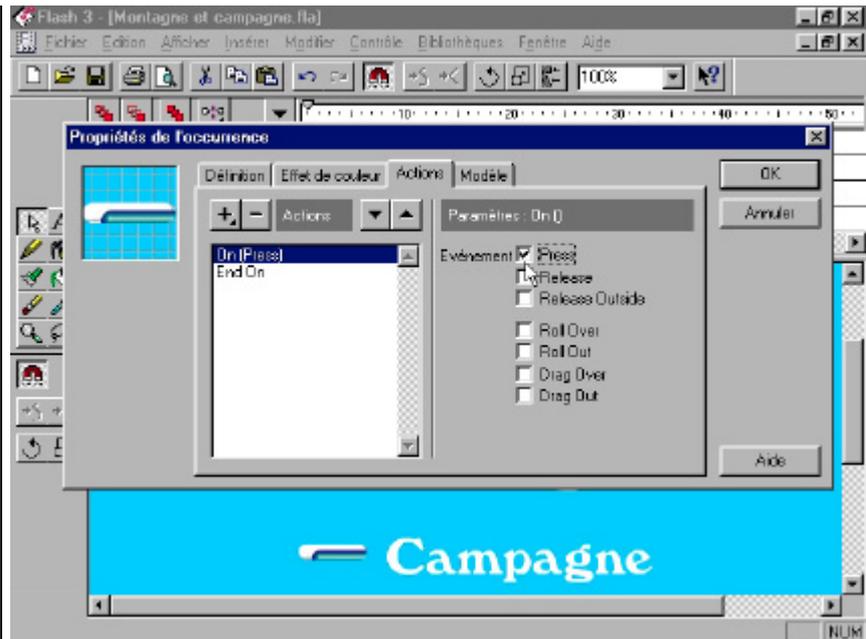
5. Pour dérouler la liste des actions disponibles.



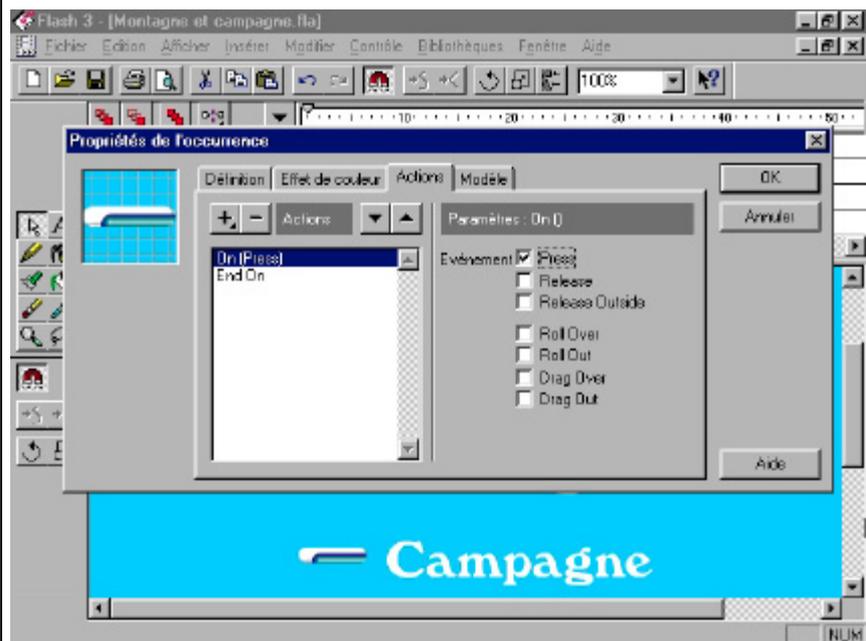
6. Choisissez la dernière, "On MouseEvent".



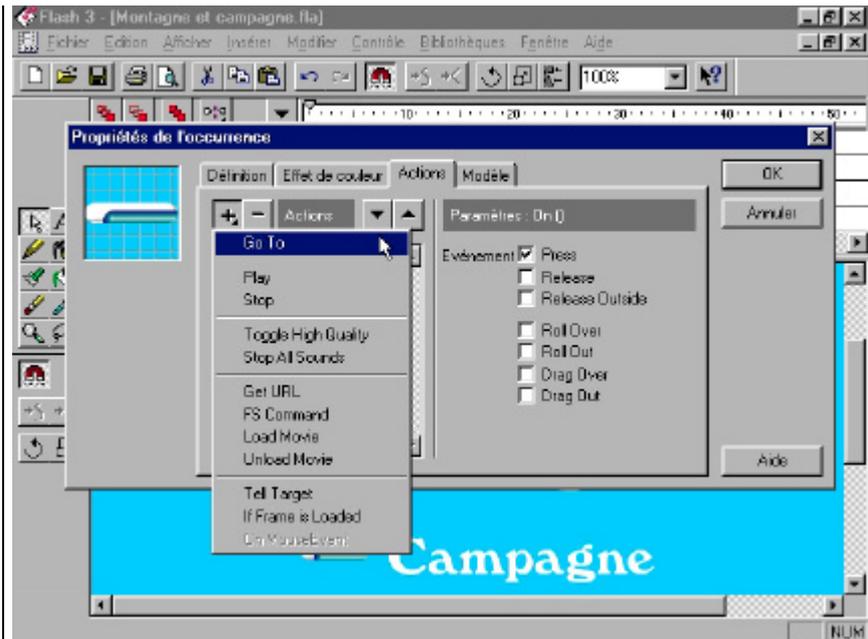
7. Cochez la case "Press" dans le paramètres de l'action.



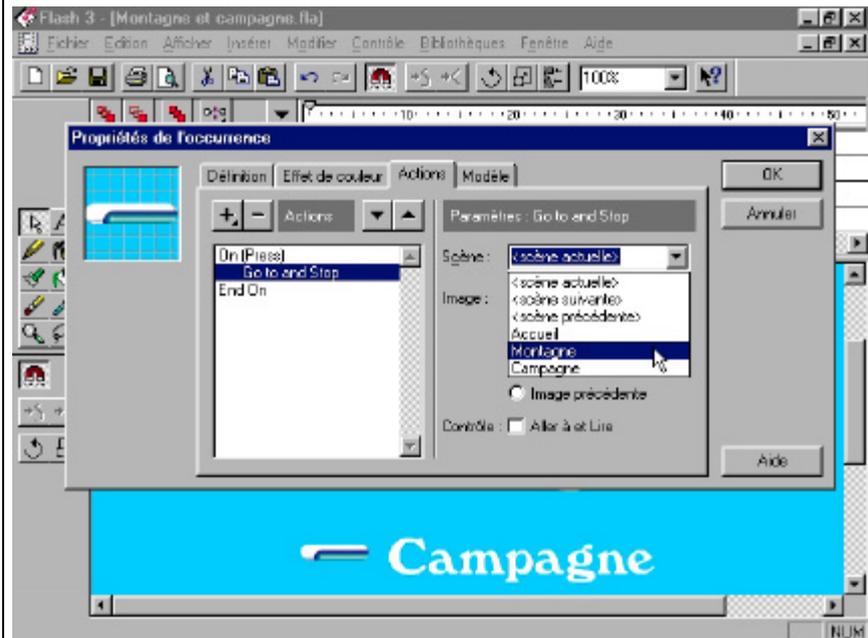
8. L'action "On MouseEvent" est immédiatement complétée.



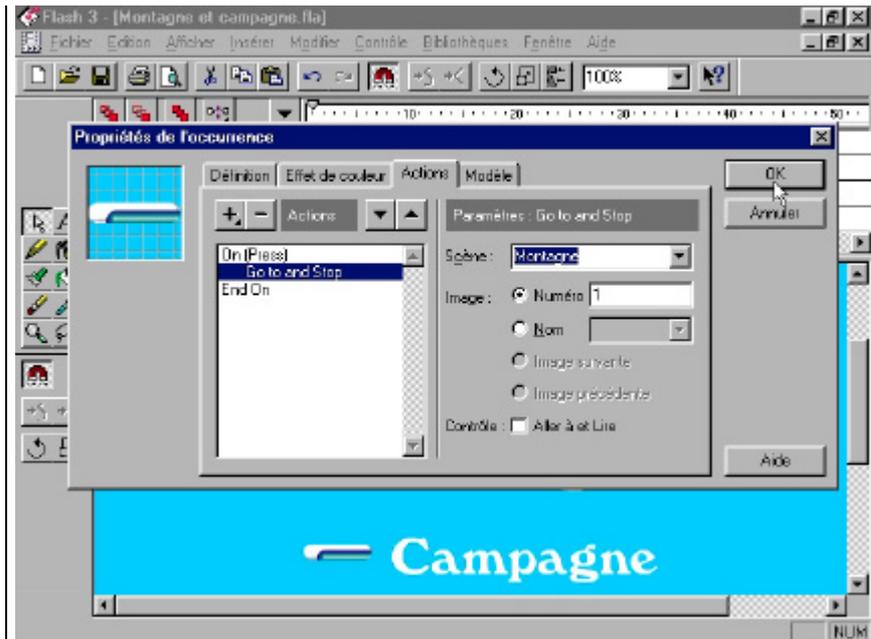
9. Cliquez encore sur le bouton "+" pour choisir l'action à réaliser "Go To".



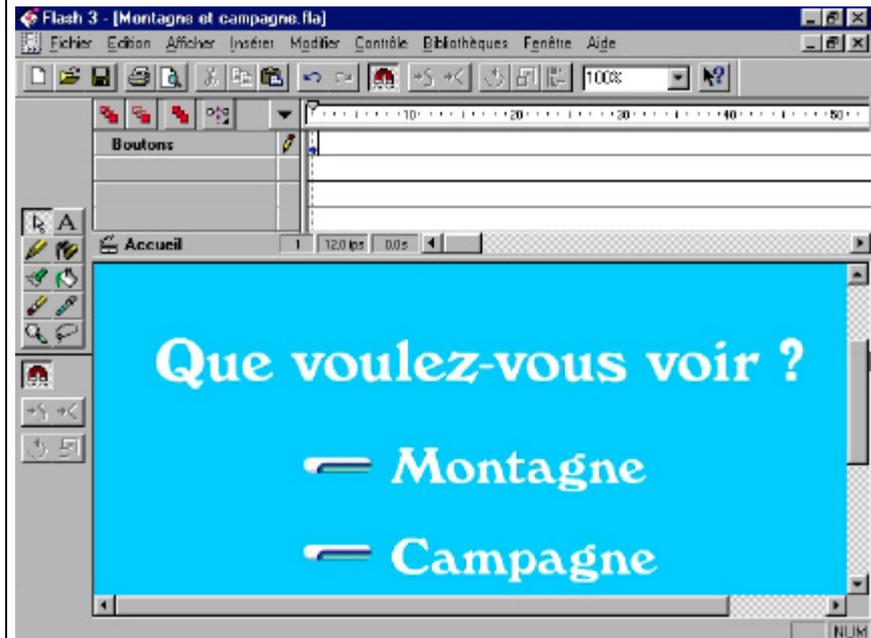
10. Déroulez la liste "Scène" et sélectionnez "Montagne". Lorsqu'un utilisateur cliquera sur le bouton, Flash ira à la Scène "Montagne" et s'arrêtera sur l'image 1.



11. Confirmez par "OK".



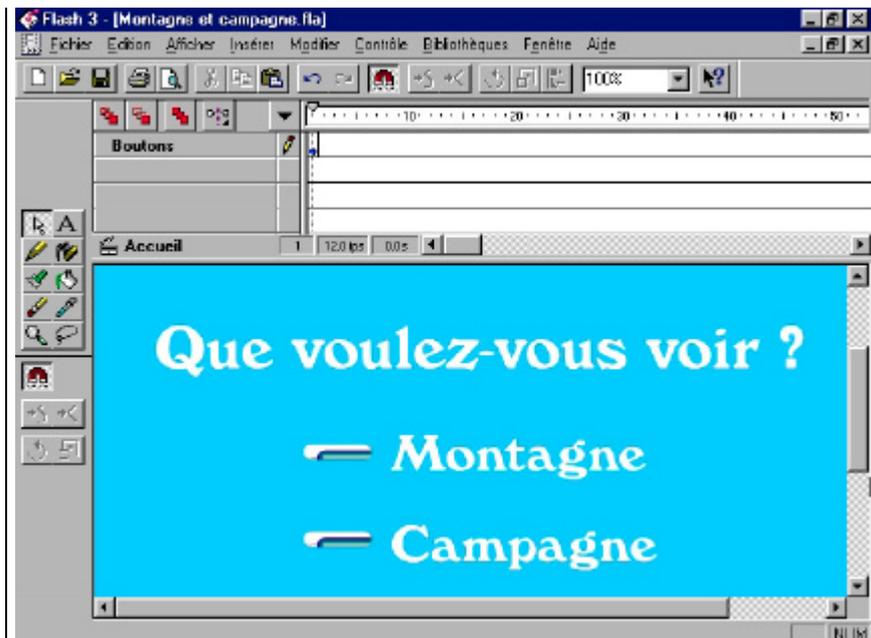
12. Vous revenez à l'animation.



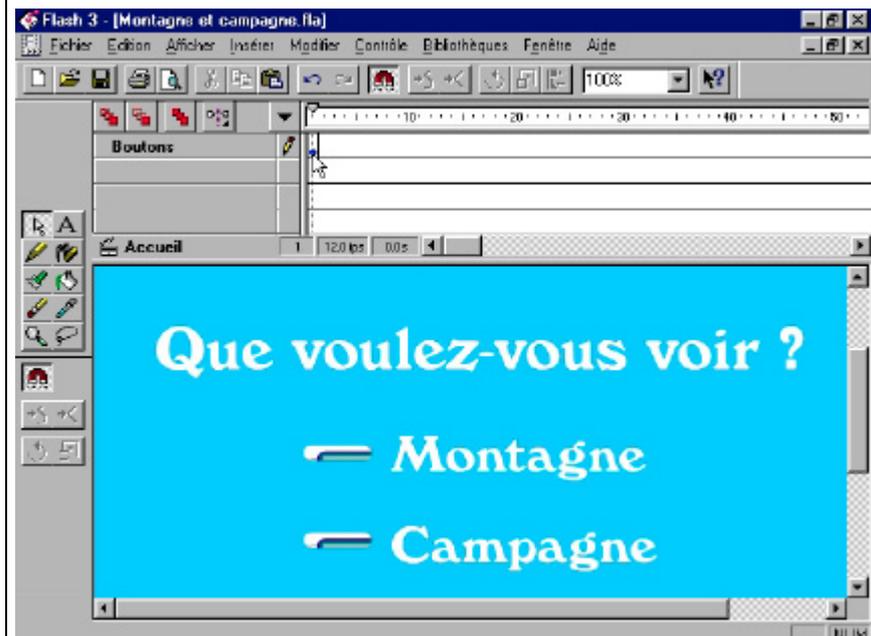
Assigner une action à une image

Vous savez déjà que des actions peuvent être assignées à des boutons. Vous pouvez faire de même avec des images.

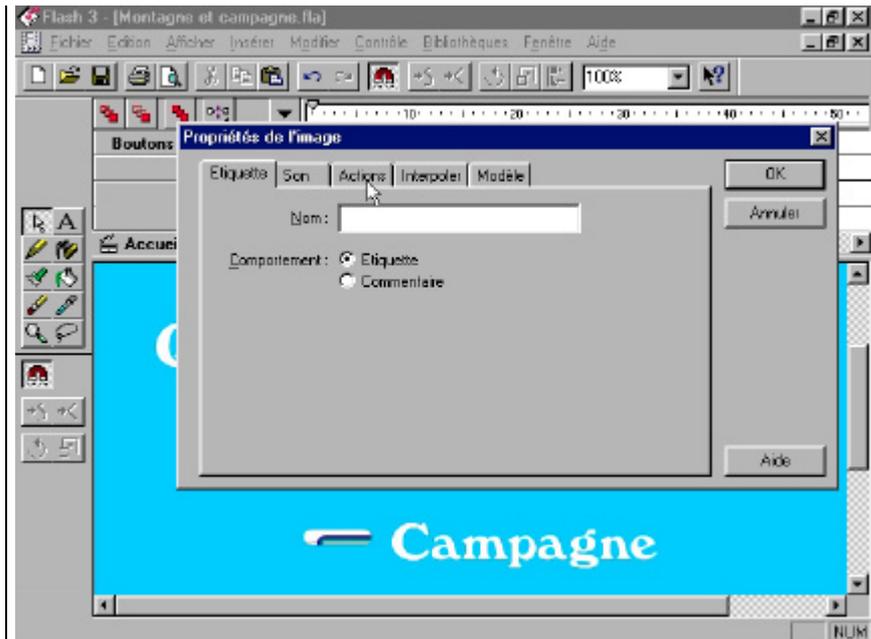
1. Une animation est ouverte. Elle comprend une image-clé.



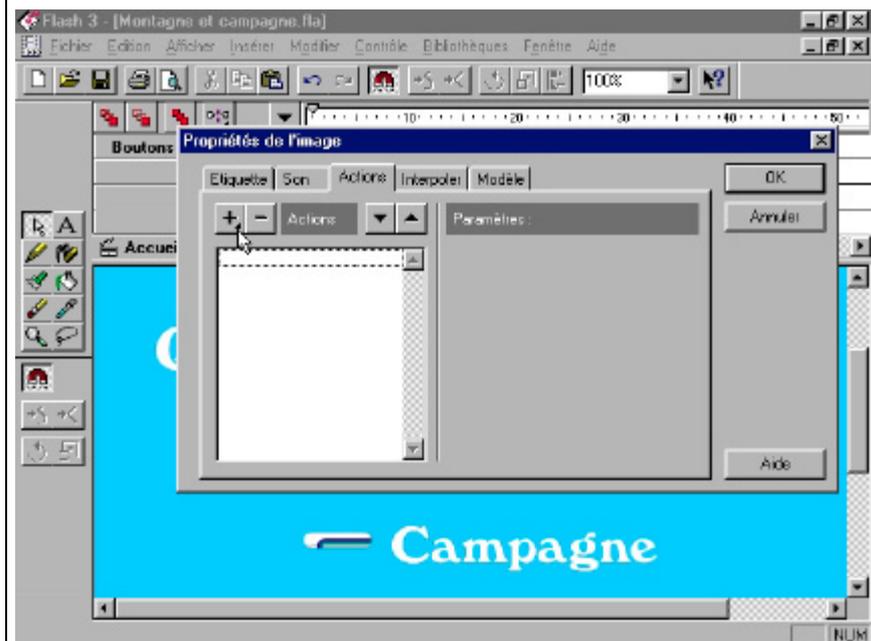
2. Double cliquez sur l'image-clé de la couche "Boutons".



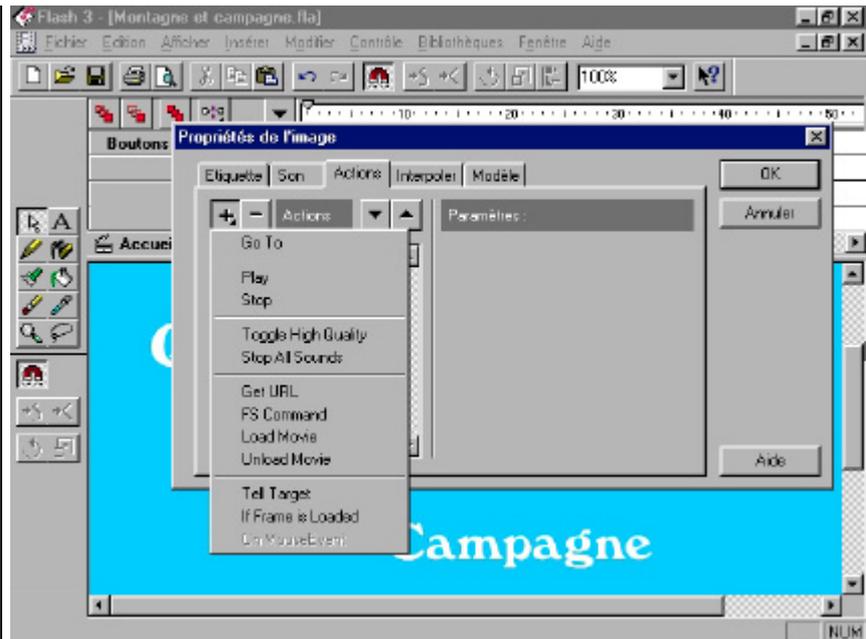
3. La boîte de dialogue "Propriétés de l'image" s'ouvre. Cliquez sur l'onglet "Actions".



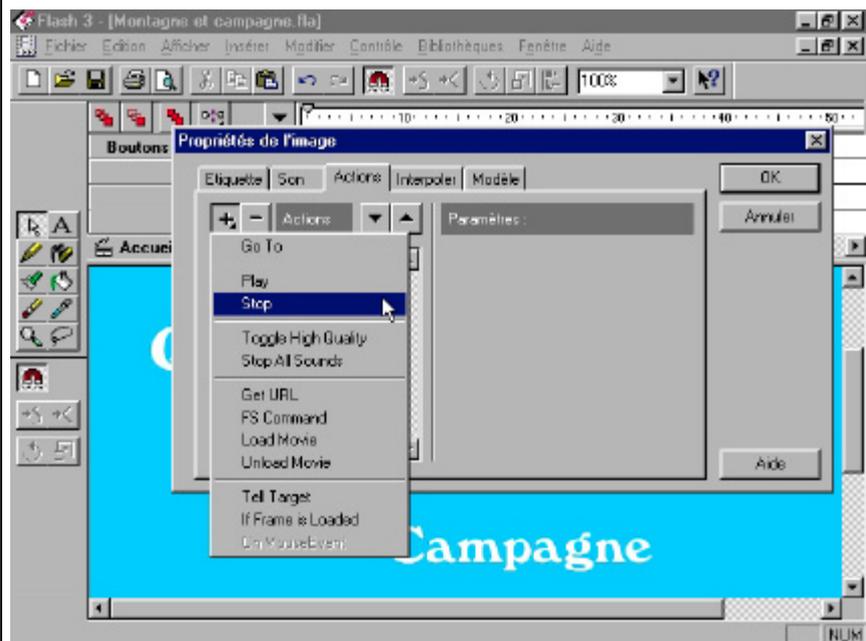
4. Cliquez sur le bouton "+"



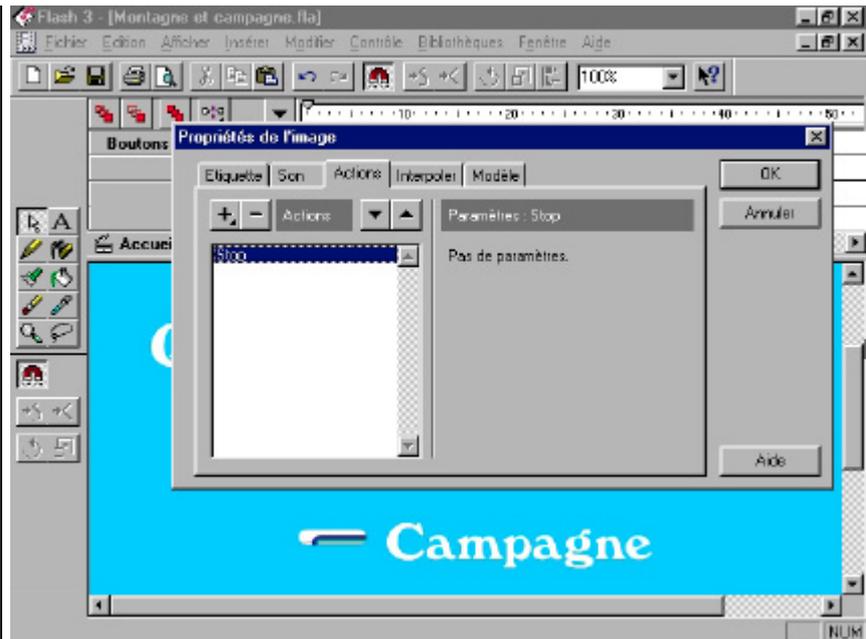
5. Pour dérouler la liste des actions disponibles.



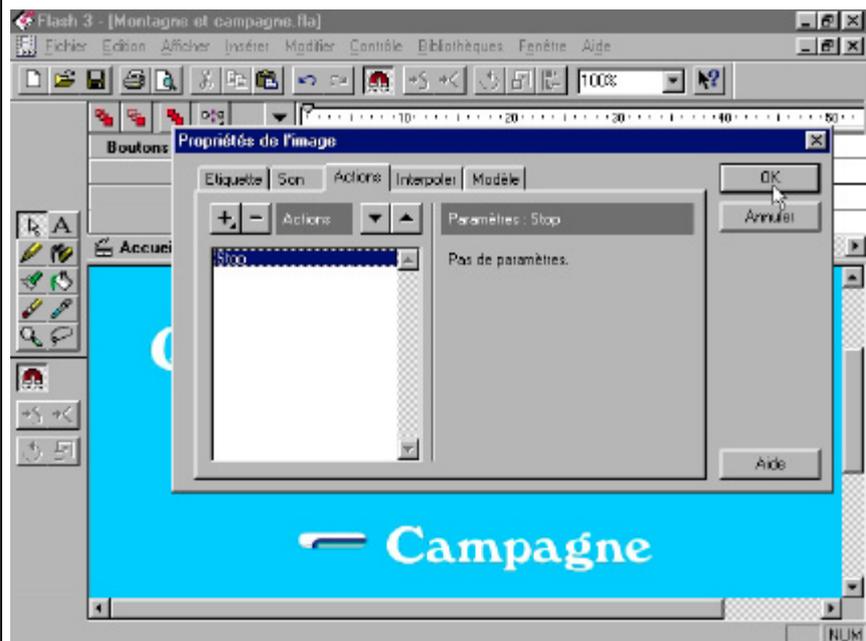
6. Choisissez "Stop".



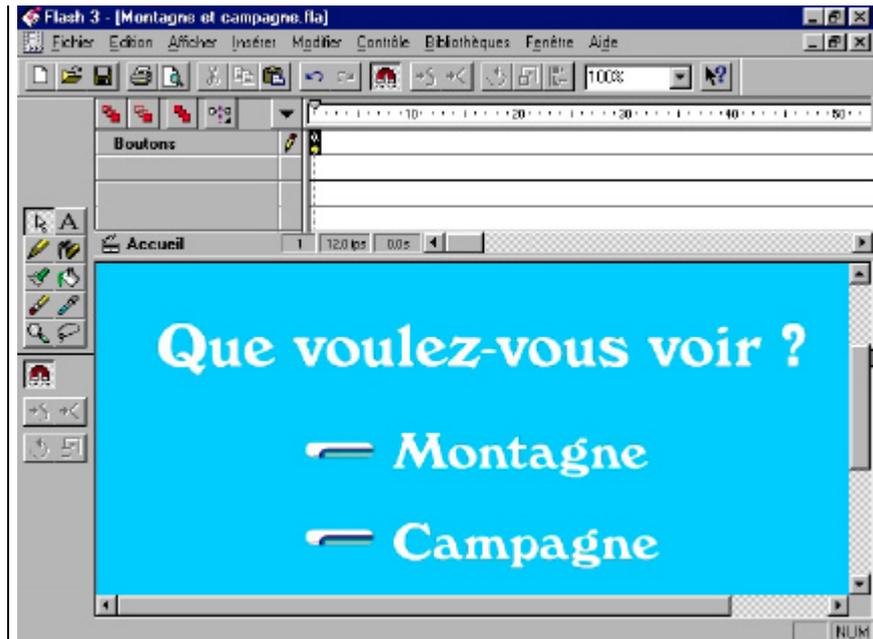
7. Cette action ne possède pas de paramètres supplémentaires. Elle permet d'arrêter la lecture de l'animation.



8. Confirmez par "OK".



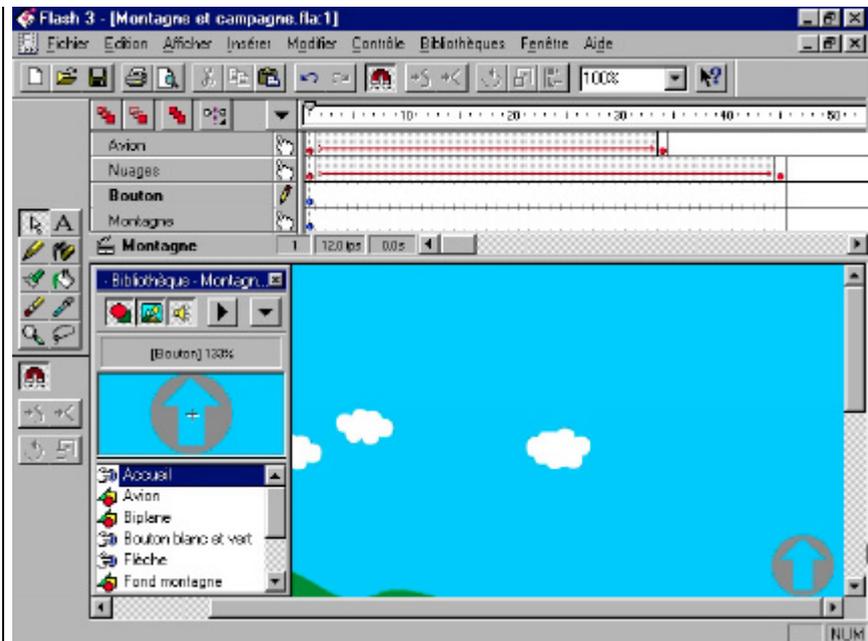
9. Un a minuscule apparaît au-dessus de l'image-clé, signalant qu'une action est assignée à l'image.



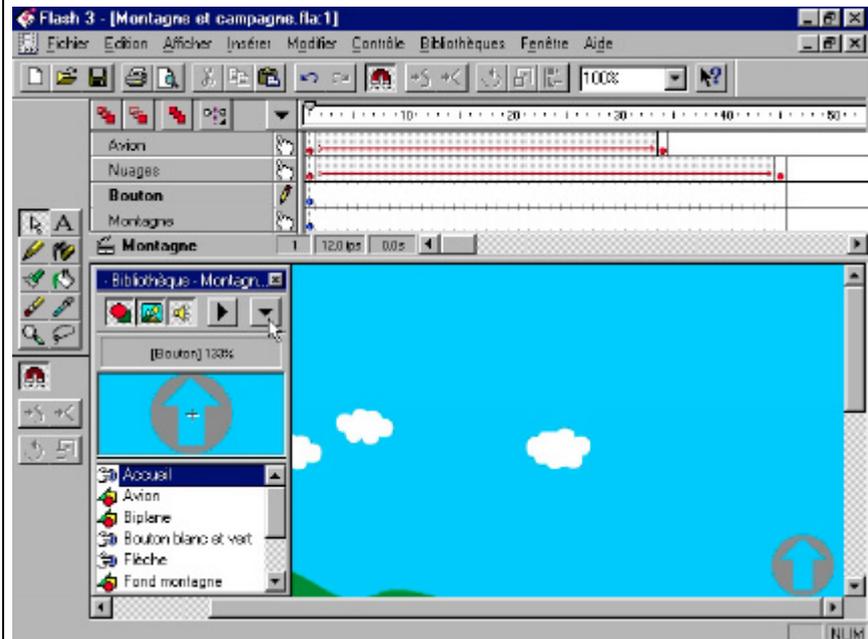
Attacher des sons à un bouton

Attacher des sons à un bouton apporte beaucoup à une animation...

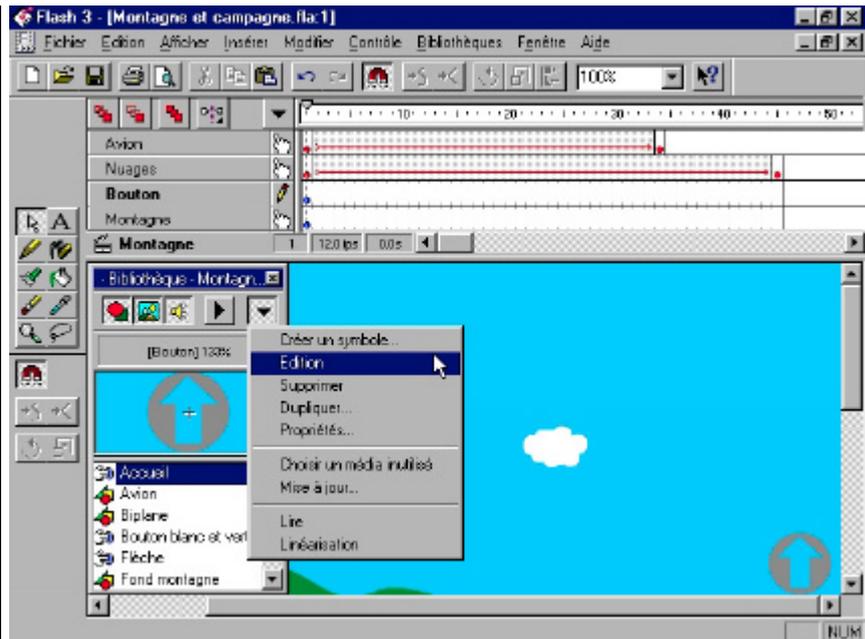
1. Une animation et sa bibliothèque sont ouvertes. Le bouton "Accueil" est sélectionné.



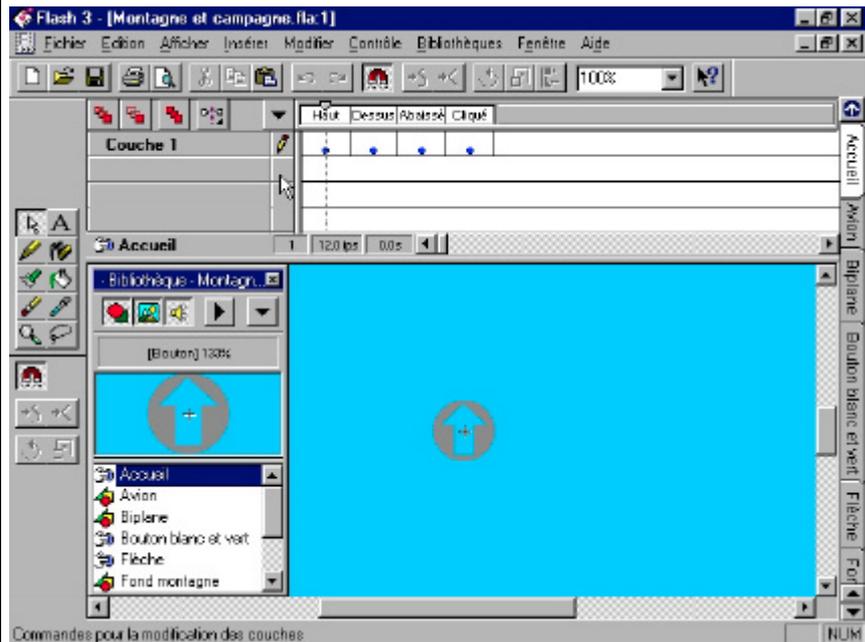
2. Cliquez sur cette flèche



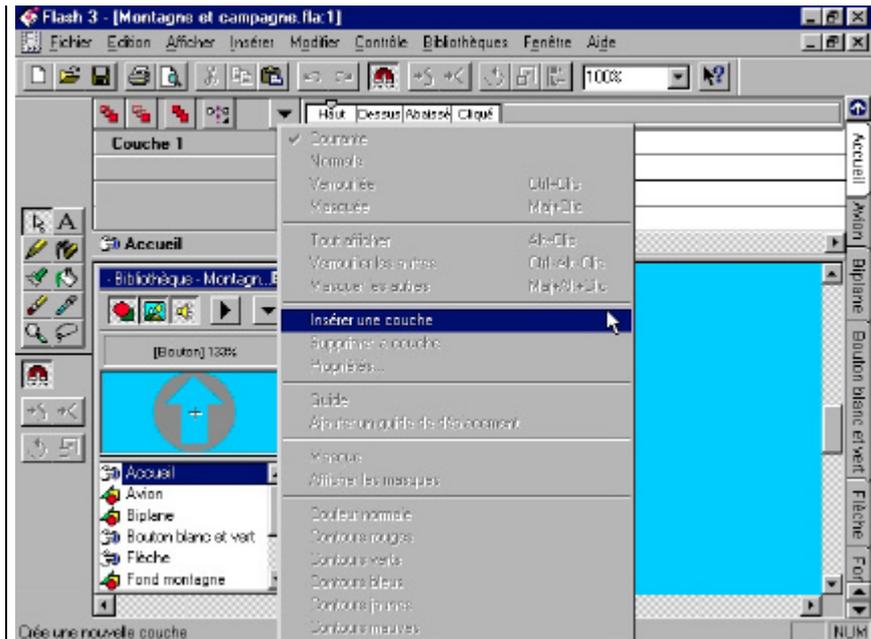
3. Pour afficher le menu de la bibliothèque et choisir "Édition".



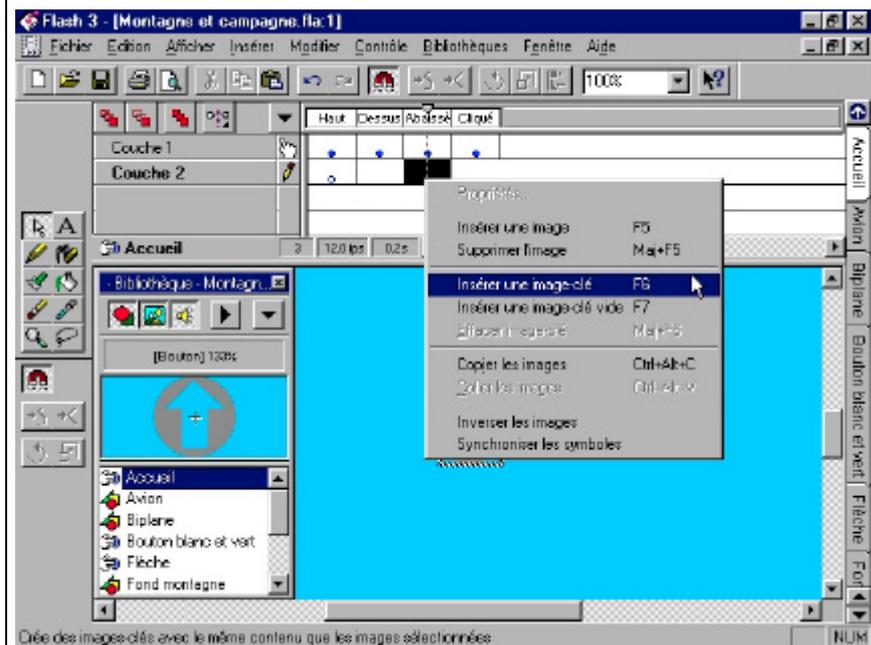
4. Flash bascule en mode modification.



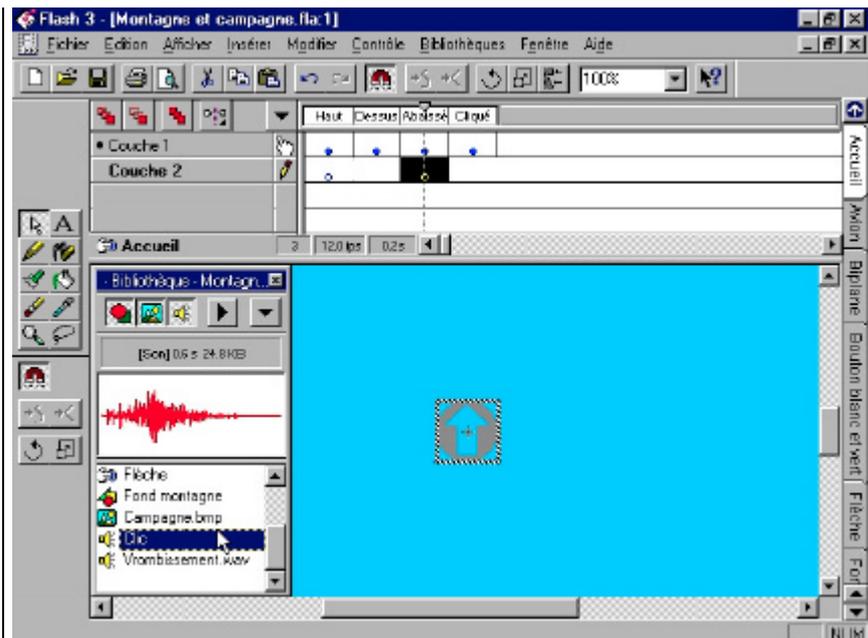
5. Cliquez sur sous la couche 1 et sélectionnez "Insérer une couche".



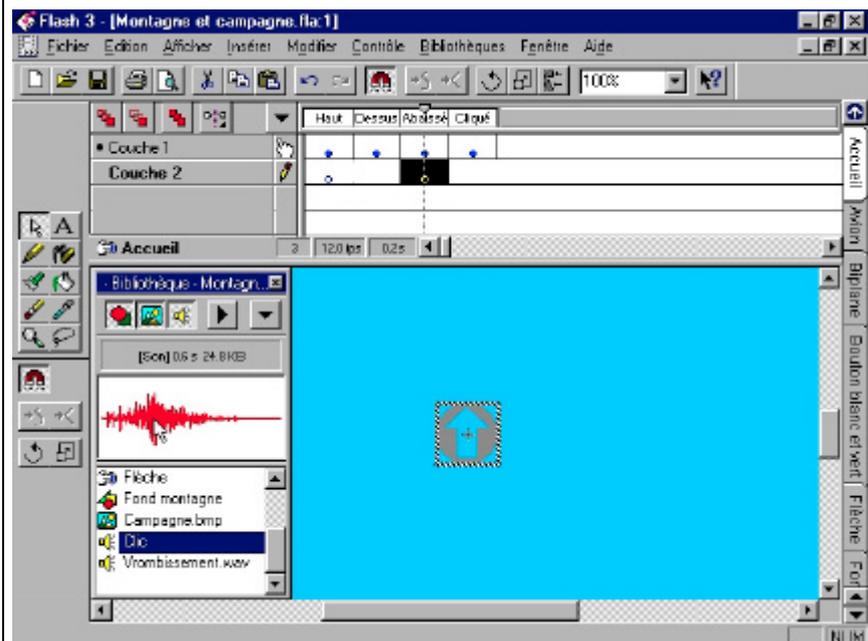
6. Faites un clic droit sous l'image "Abaissé" pour choisir "Insérer une image-clé" (Insert Keyframe).



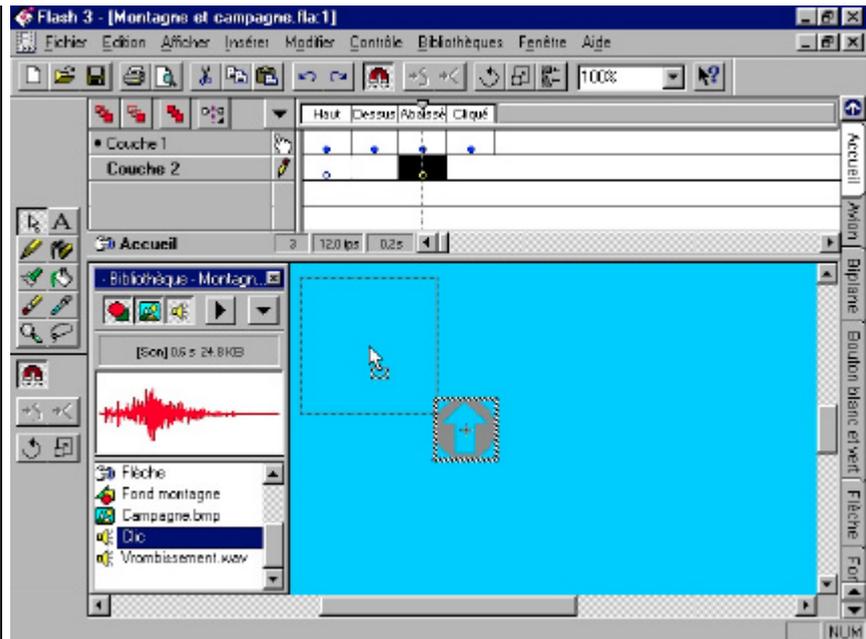
7. Recherchez le symbole "Clic" et sélectionnez-le.



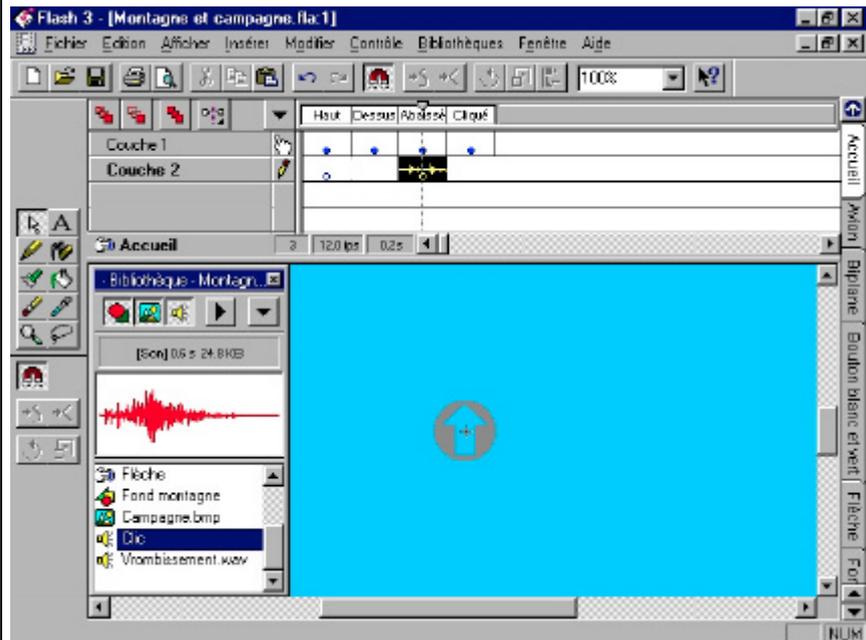
8. Cliquez sur son aperçu



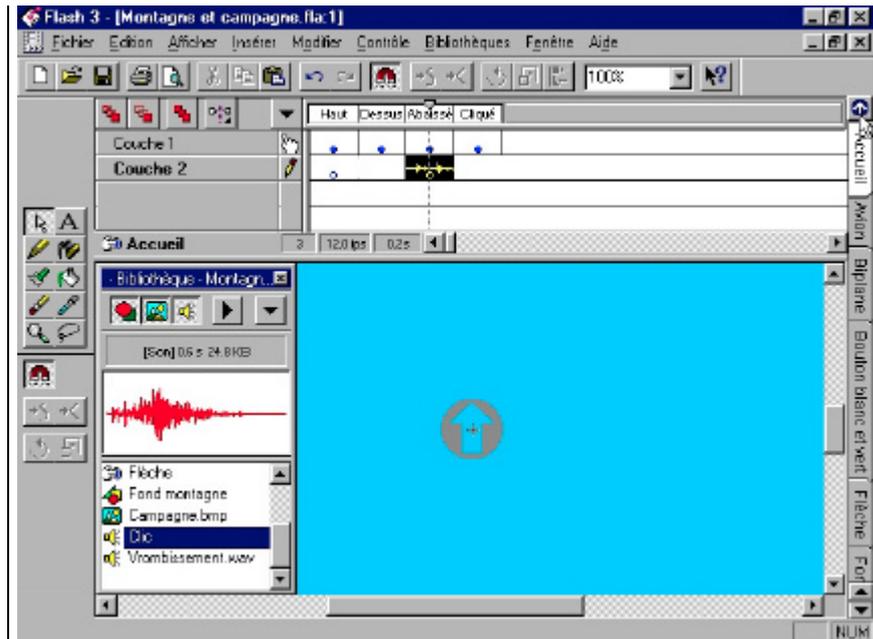
9. Et faites-le glisser vers la scène.



10. Le son apparaît dans la couche 2 sous l'état "Abaisé".



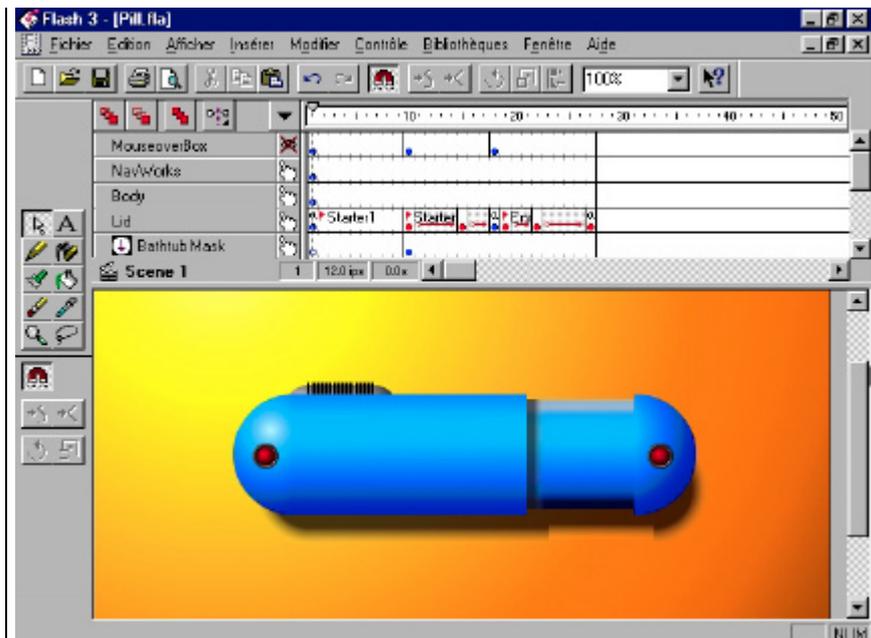
11. Cliquez sur ce bouton pour revenir à l'animation.



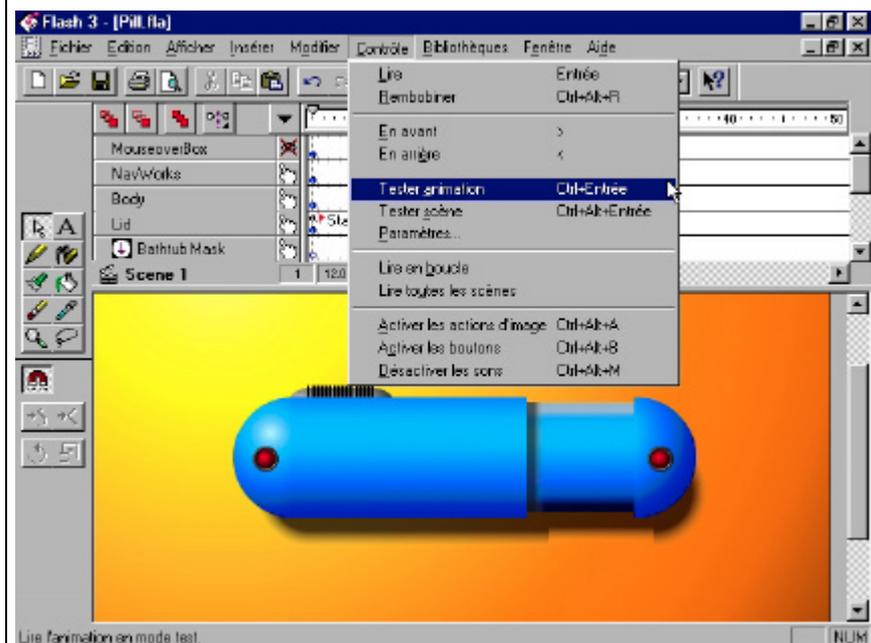
Tester une animation

Avant d'exporter une animation, il est primordial de la tester afin de voir comment les différents éléments qui la composent réagissent.

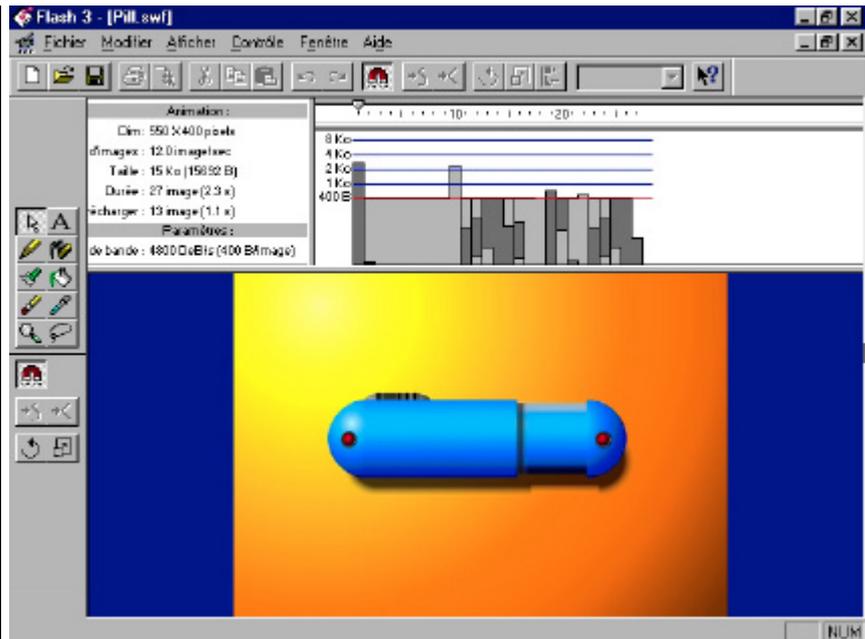
1. Une animation est ouverte. Vous souhaitez la tester.



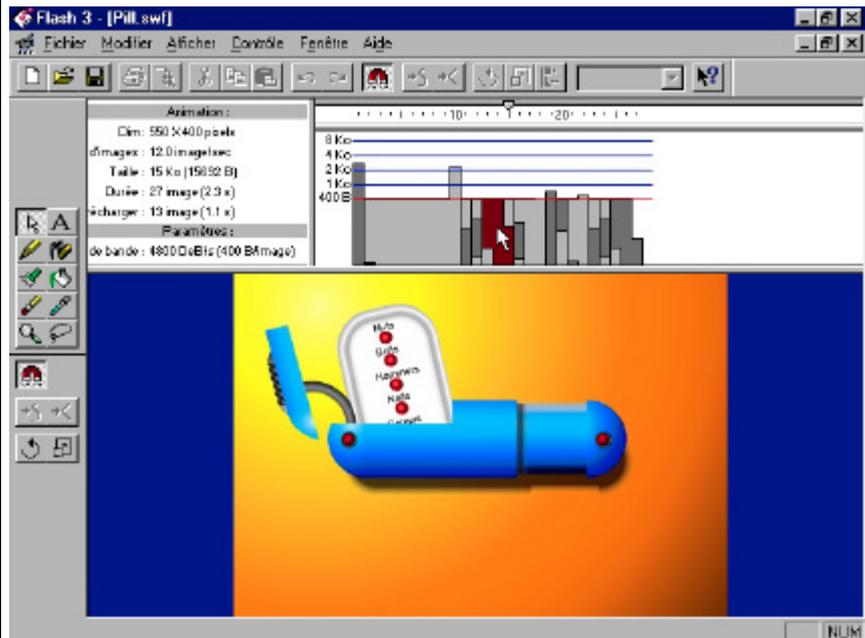
2. Sélectionnez la commande "Tester animation" du menu "Contrôle".



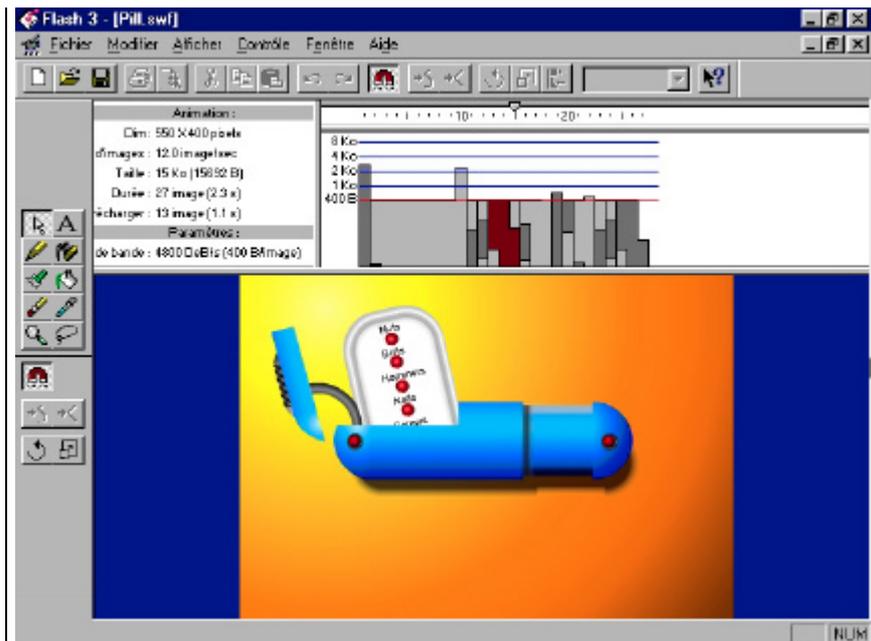
3. Flash affiche une nouvelle fenêtre. Un histogramme montre, en haut de l'écran, les différentes images de l'animation.



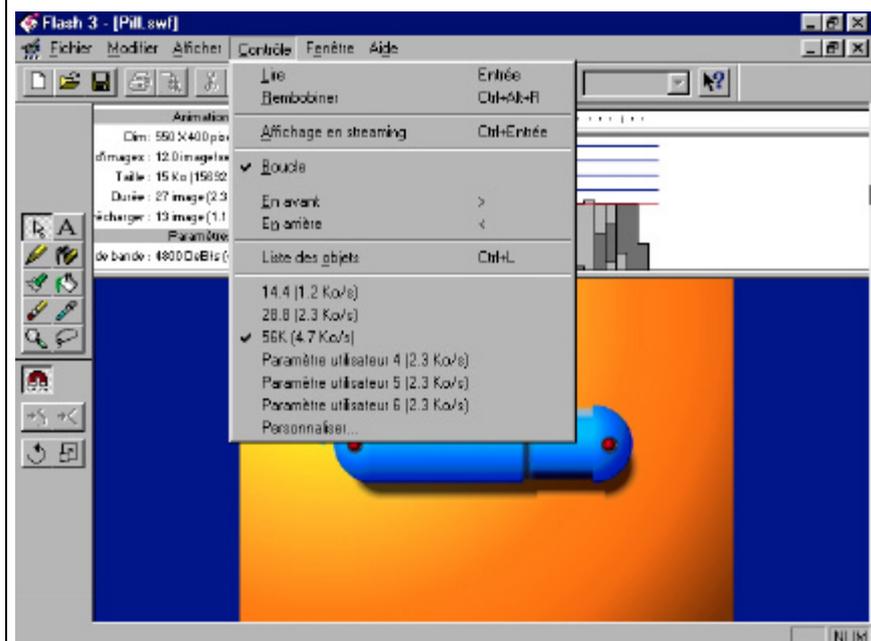
4. Cliquez par exemple sur cette bande,



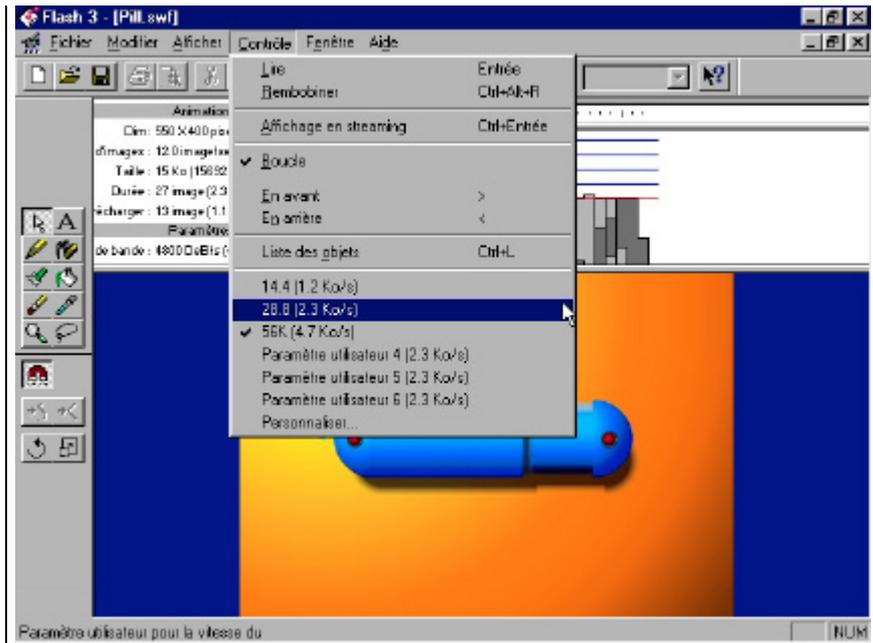
5. Pour voir l'image associée.



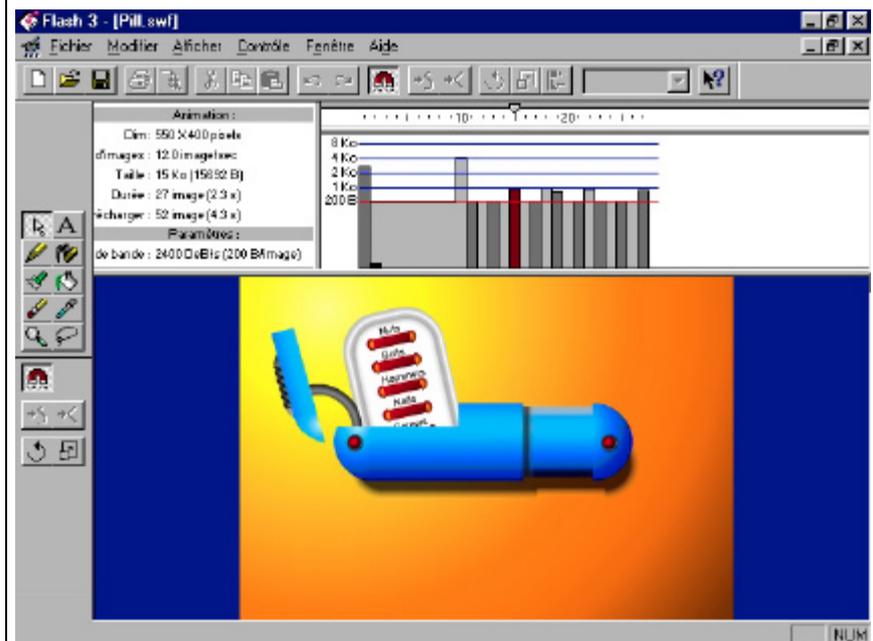
6. Utilisez les commandes du menu "Contrôle" pour maîtriser le déroulement de l'animation et changer les paramètres du test.



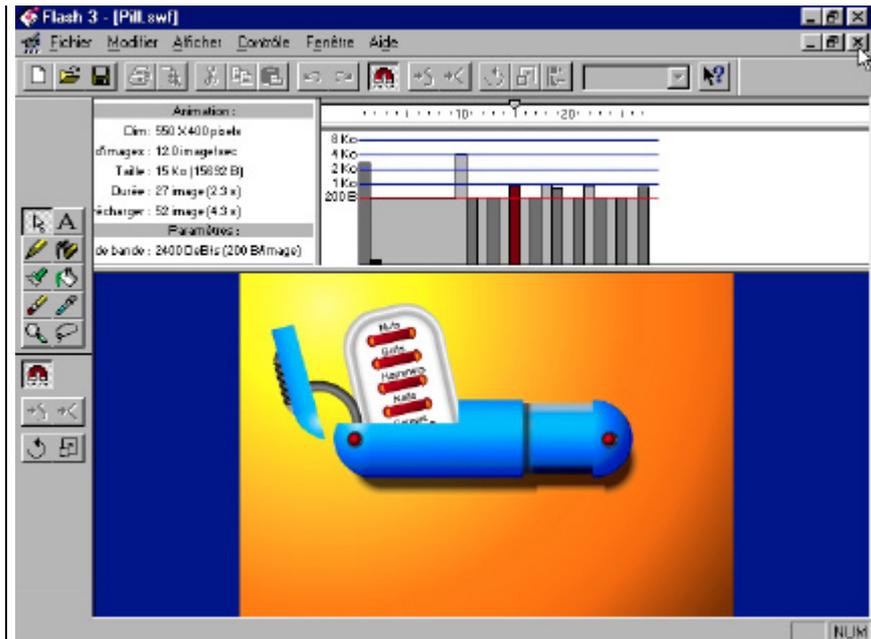
- Sélectionnez, par exemple, "28.8", qui correspond à la plupart des modems actuels.



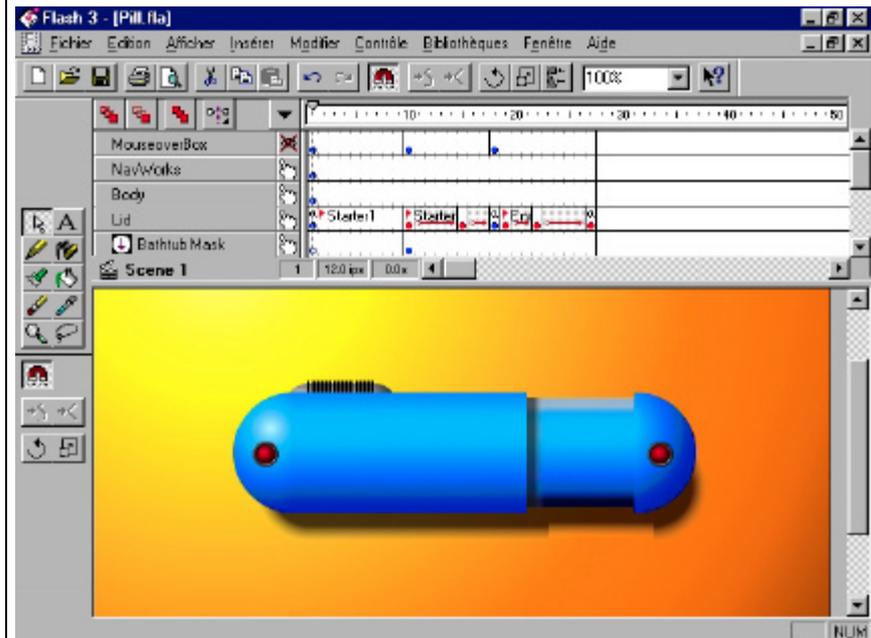
- L'histogramme est modifié. De nombreuses images dépassent la ligne rouge, signifiant que le téléchargement est retardé à ce niveau.



9. Il faut retourner à l'animation et la modifier pour que cela ne se produise plus. Pour cela, cliquez sur le bouton de fermeture.



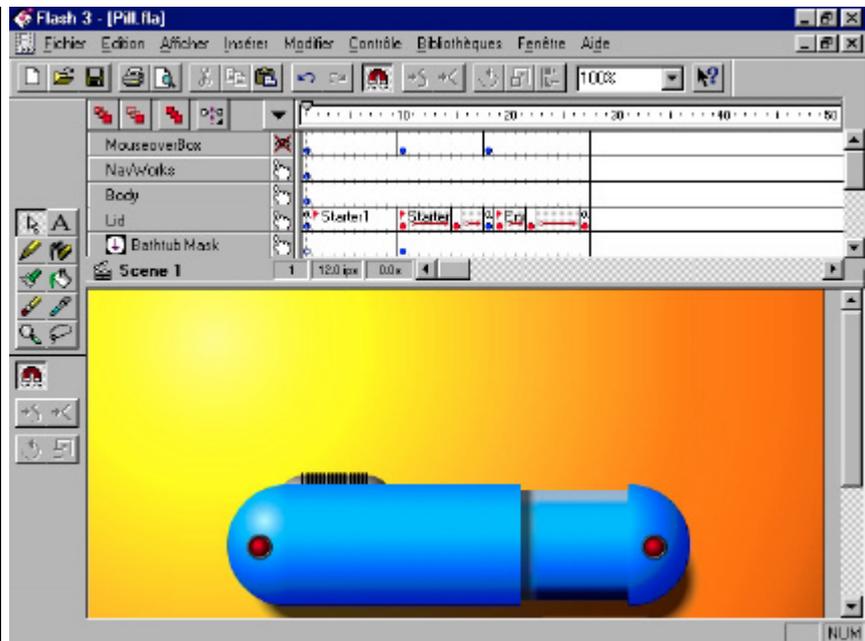
10. Vous revenez à Flash et pouvez effectuer les modifications nécessaires.



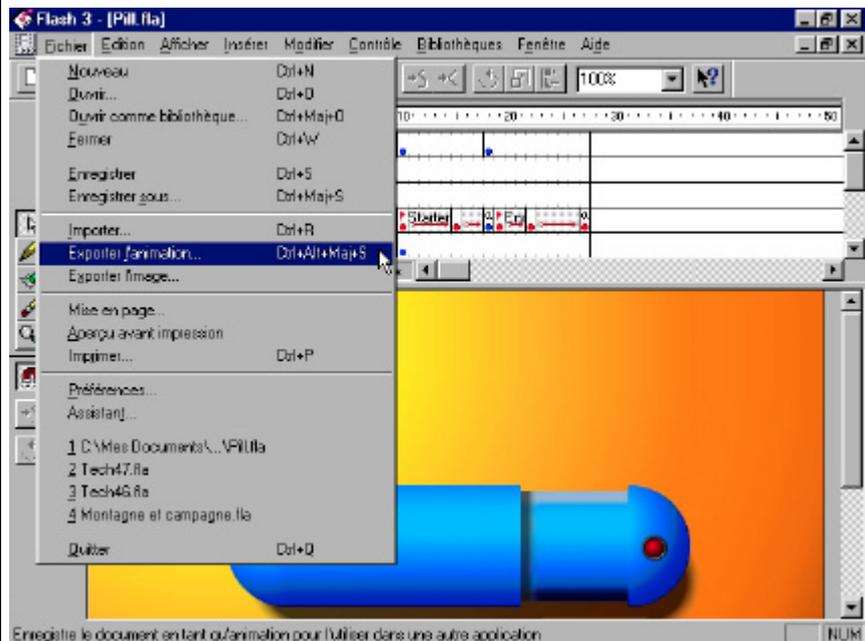
Exporter une animation

Voilà ! Votre animation est terminée. Pour l'utiliser, il faut maintenant l'exporter.

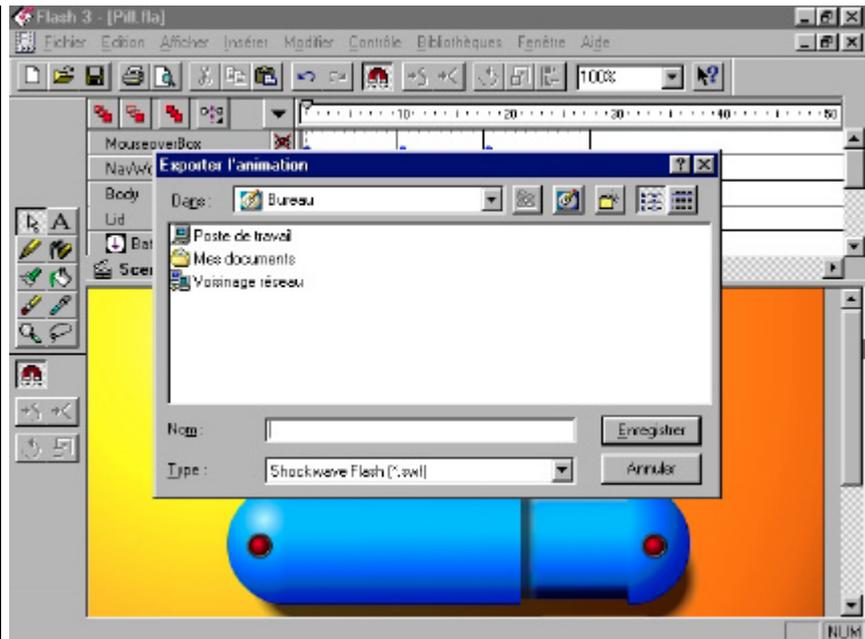
1. L'animation à exporter est ouverte.



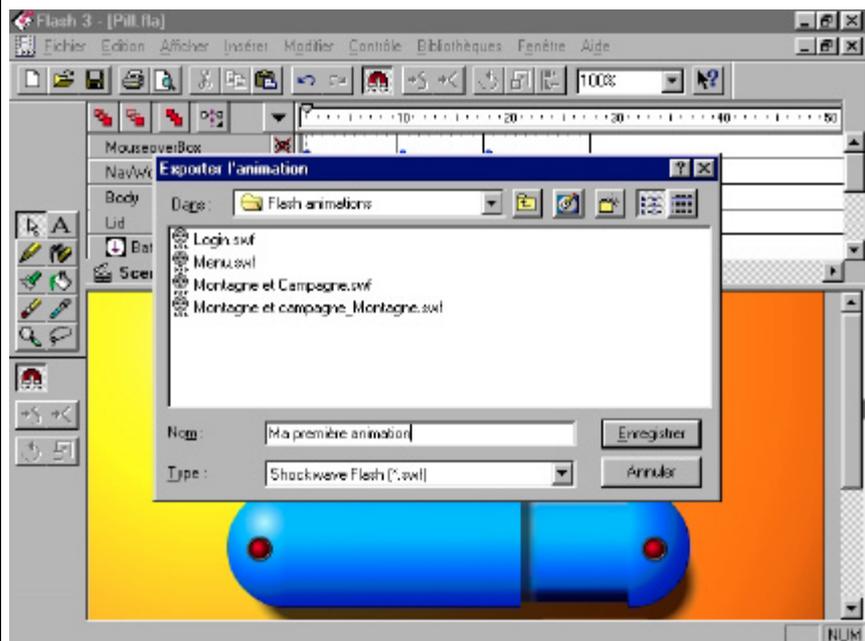
2. Choisissez la commande "Exporter l'animation..." du menu "Fichier"



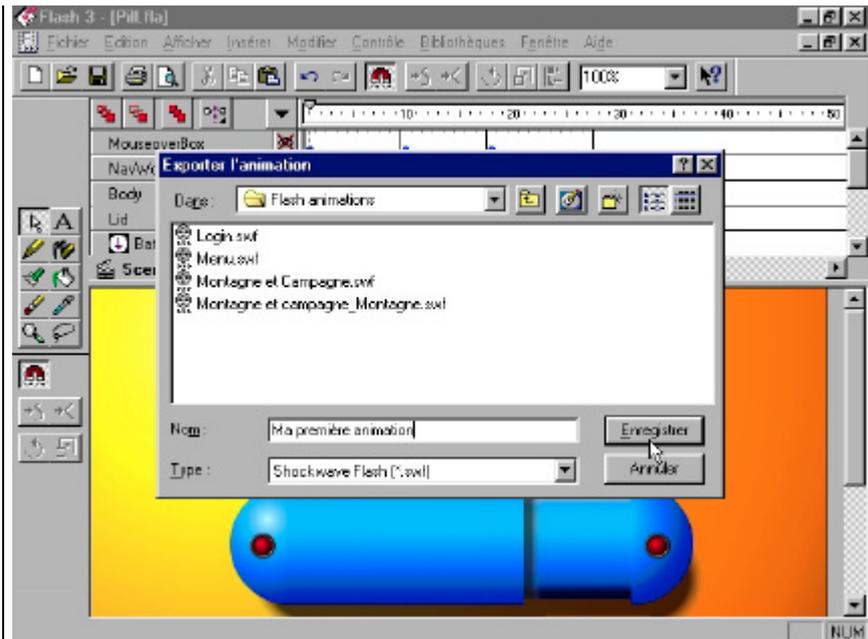
3. Localisez l'emplacement où vous souhaitez créer le fichier



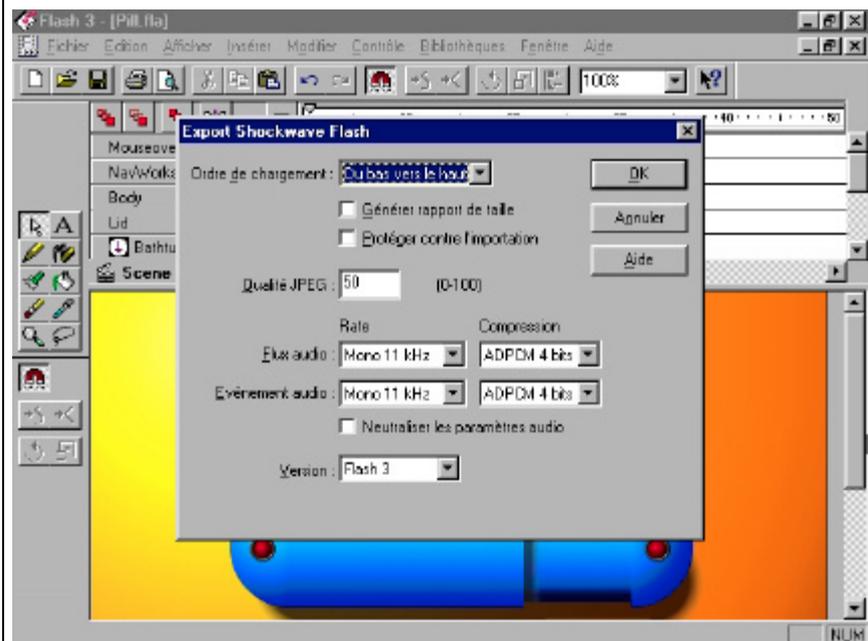
4. Et saisissez "Ma première animation" dans le champ "Nom :".



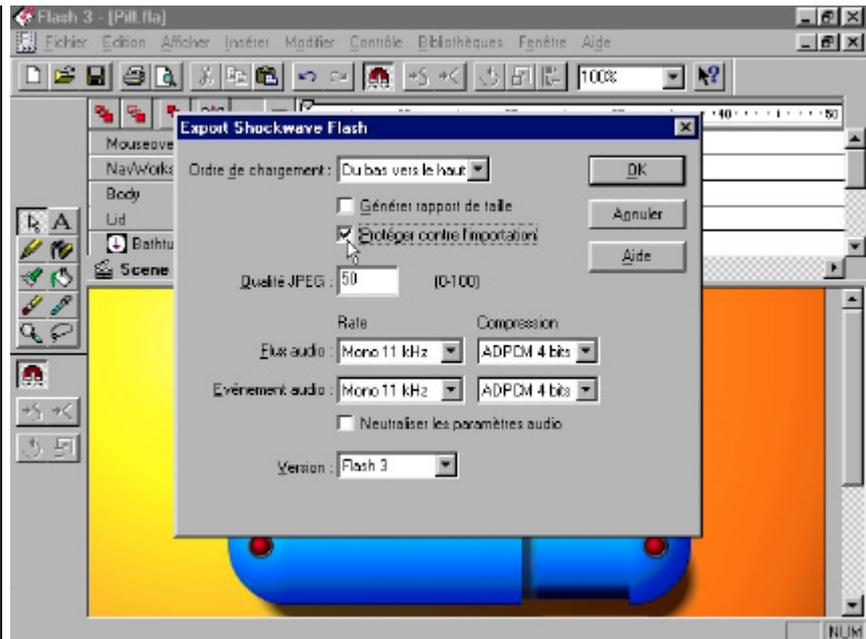
5. Le format proposé, "Shockwave Flash", vous convient puisque vous souhaitez ensuite préparer une page HTML avec Aftershock. Cliquez sur "Enregistrer".



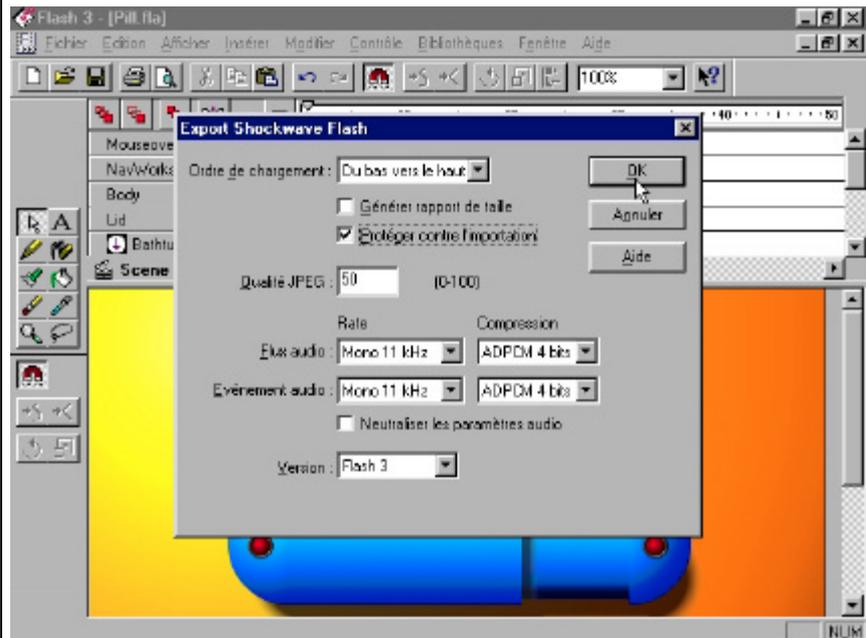
6. Une nouvelle boîte de dialogue s'affiche et propose de paramètres propres à l'export Shockwave Flash.



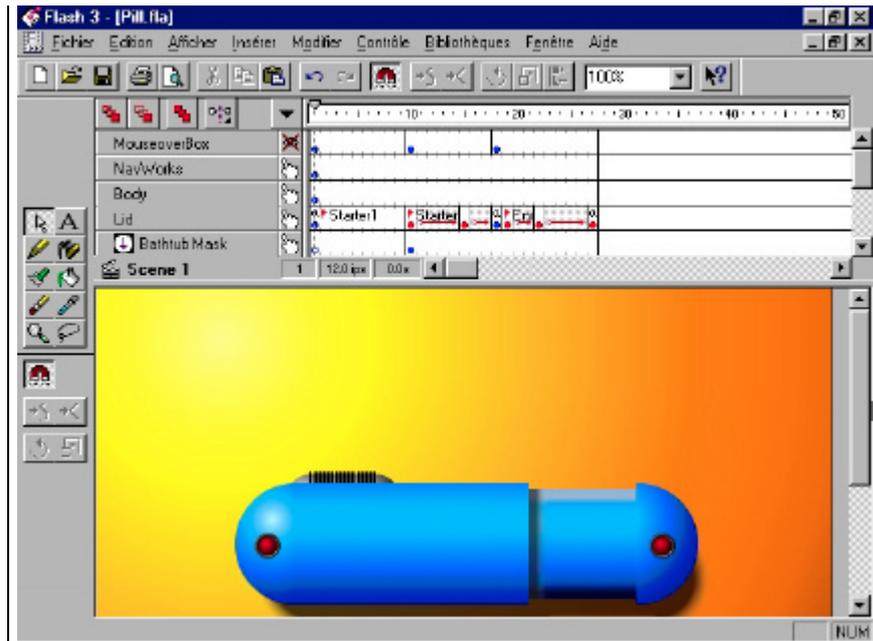
7. Cochez la case "Protéger contre l'importation" pour éviter que des visiteurs indélicats téléchargent et réutilisent votre animation.



8. Acceptez les autres paramètres et cliquez sur le bouton "OK".



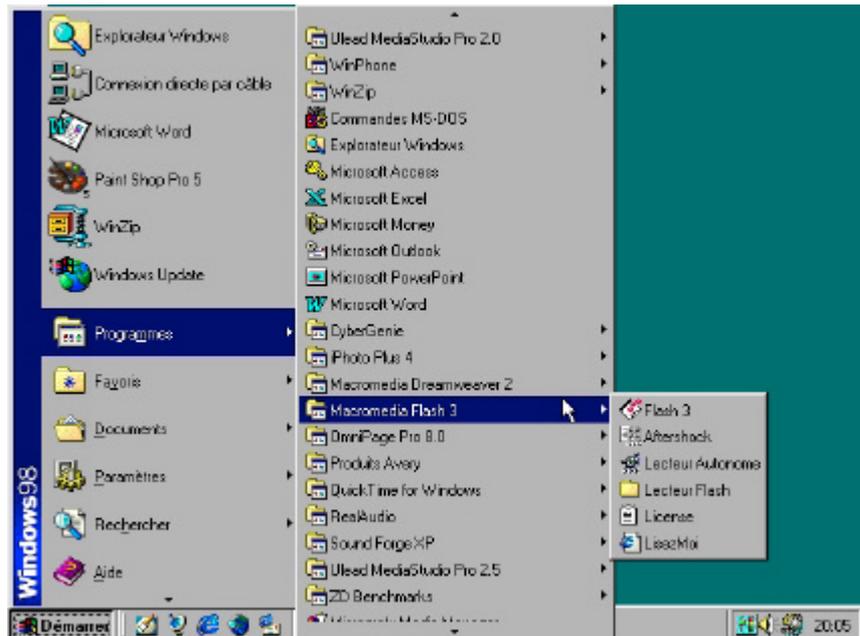
9. Vous revenez à la fenêtre Flash. L'animation est exportée.



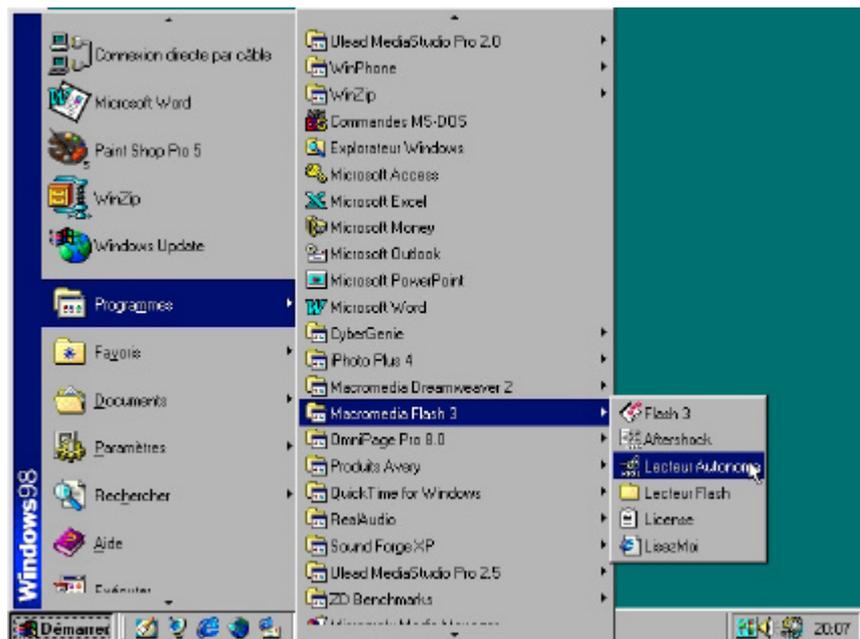
Créer un fichier exécutable

Flash dispose d'une fonction très intéressante : toute animation peut être convertie en fichier exécutable. Toute animation peut alors être lue par des utilisateurs ne possédant ni Flash, ni navigateur Internet.

1. Il faut tout d'abord lancer le module "Lecteur Autonome" fourni avec Flash. Cliquez sur le bouton "Démarrer", puis recherchez le groupe de programme "Macromedia Flash 3".



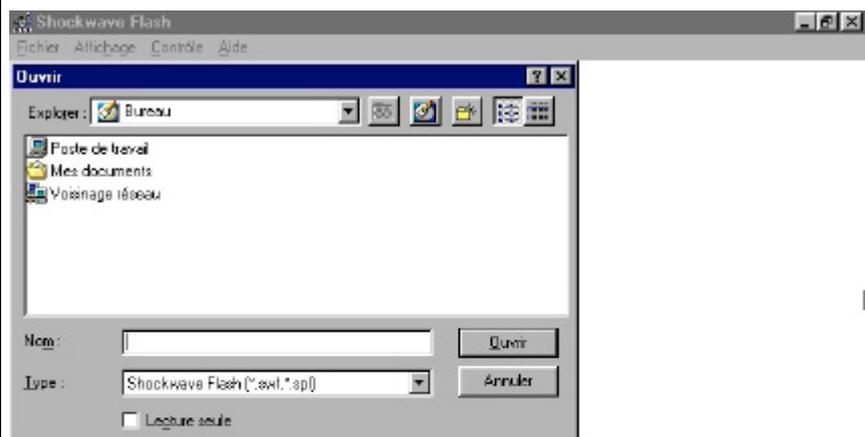
2. Sélectionnez "Lecteur Autonome".



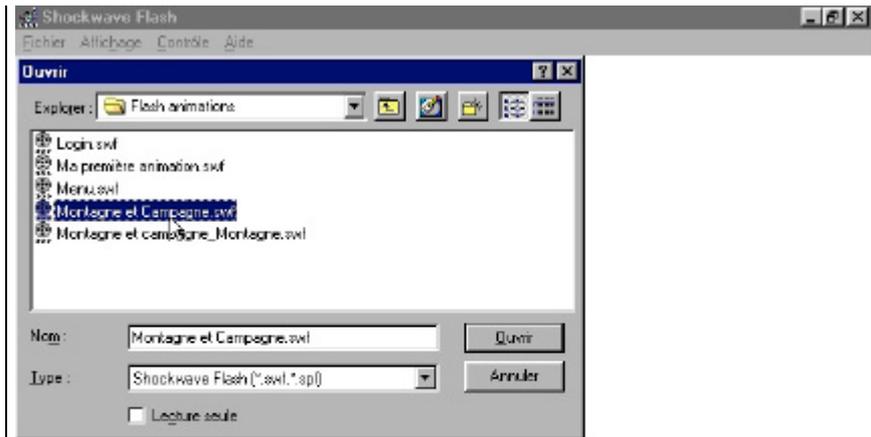
3. Choisissez la commande "Ouvrir..." du menu "Fichier".



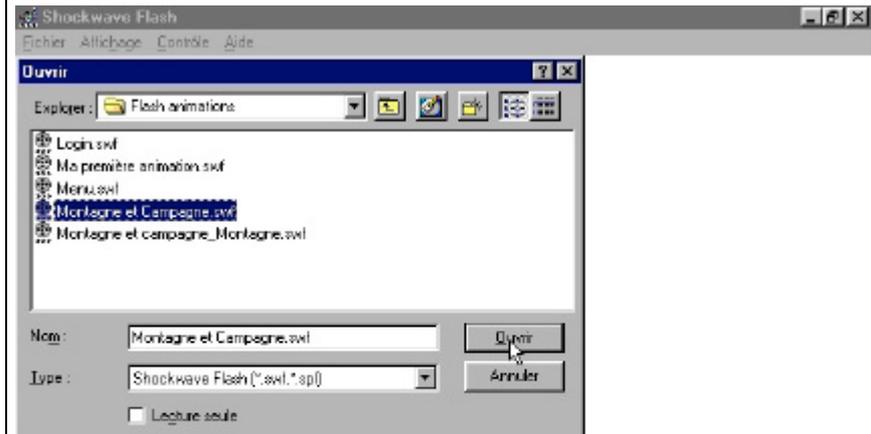
4. Localisez l'animation



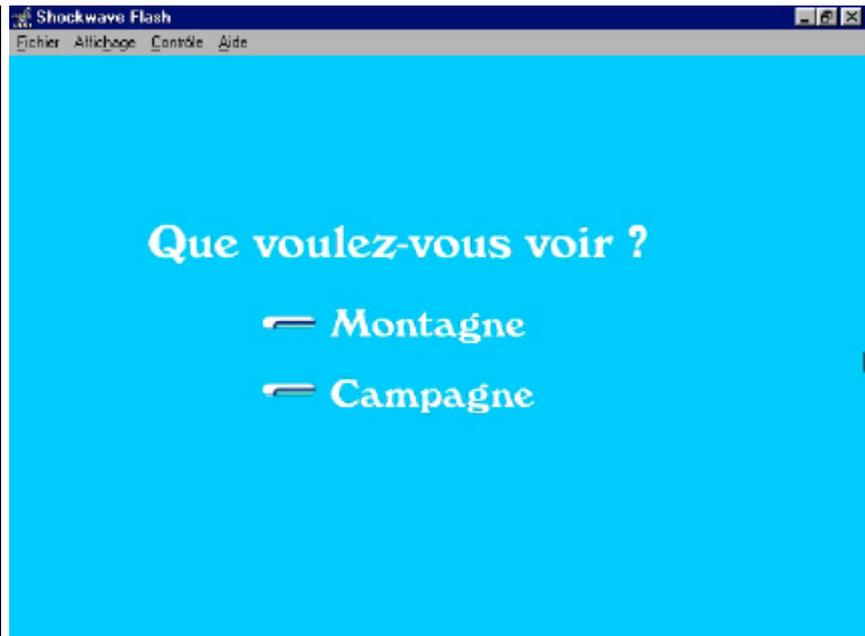
5. Et sélectionnez-la



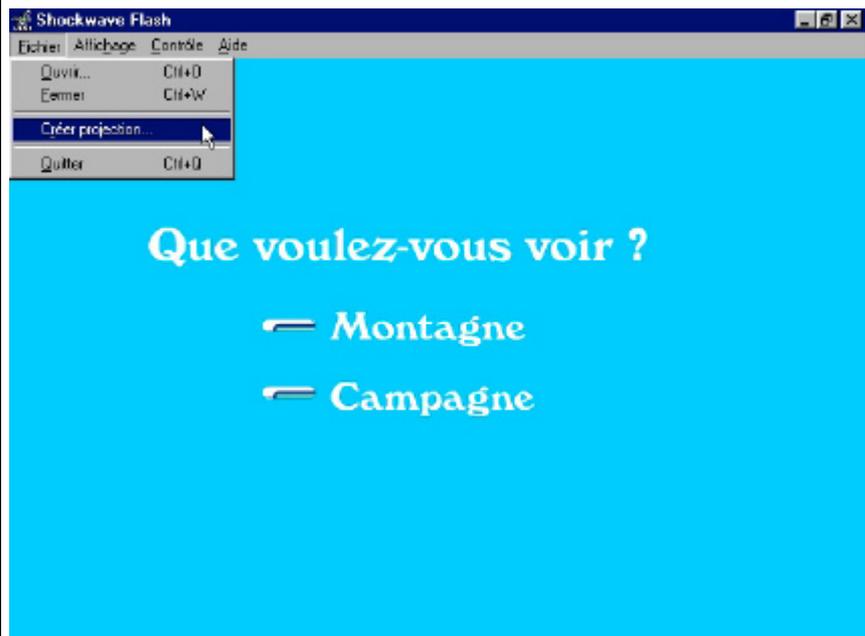
6. Avant de confirmer par "Ouvrir".



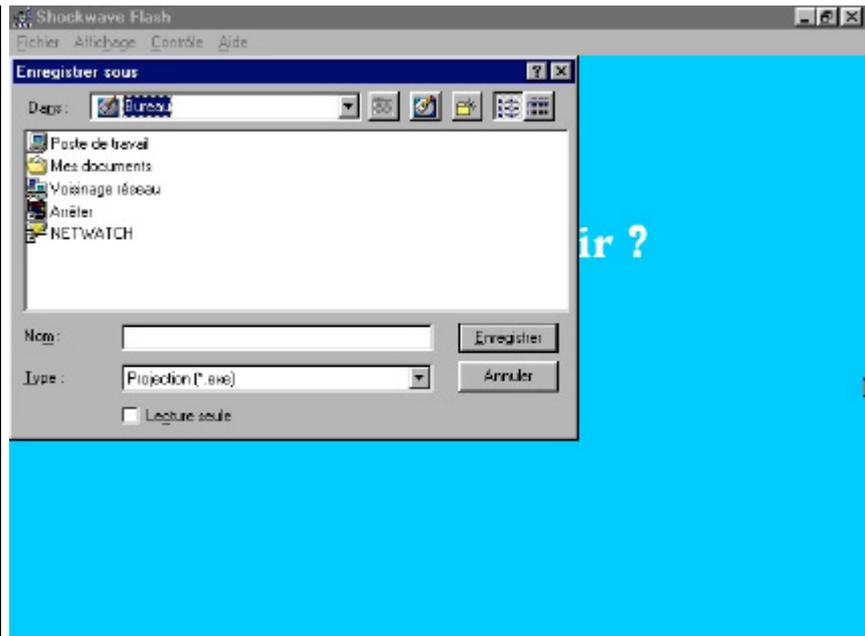
7. L'animation s'ouvre dans le Lecteur Autonome.



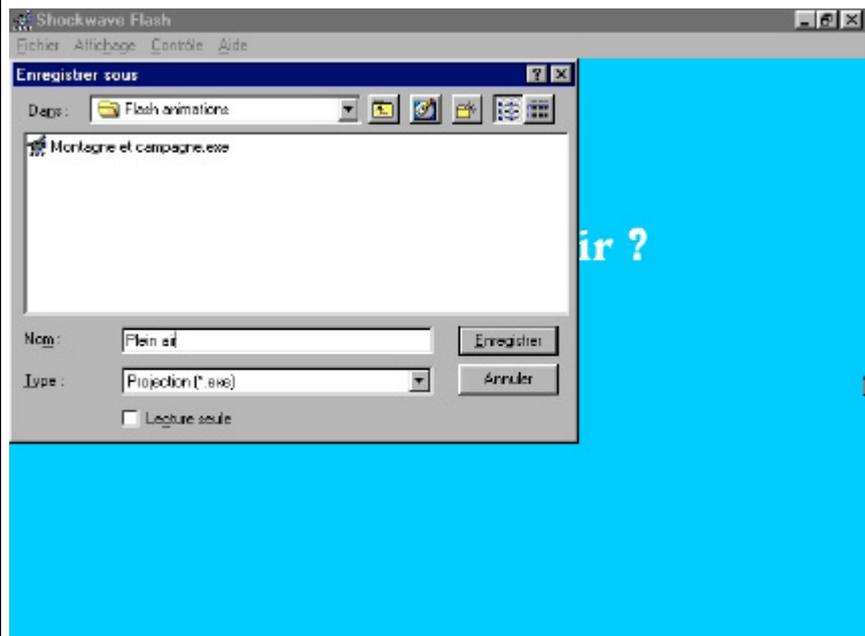
8. Choisissez la commande "Créer projection..." du menu "Fichier".



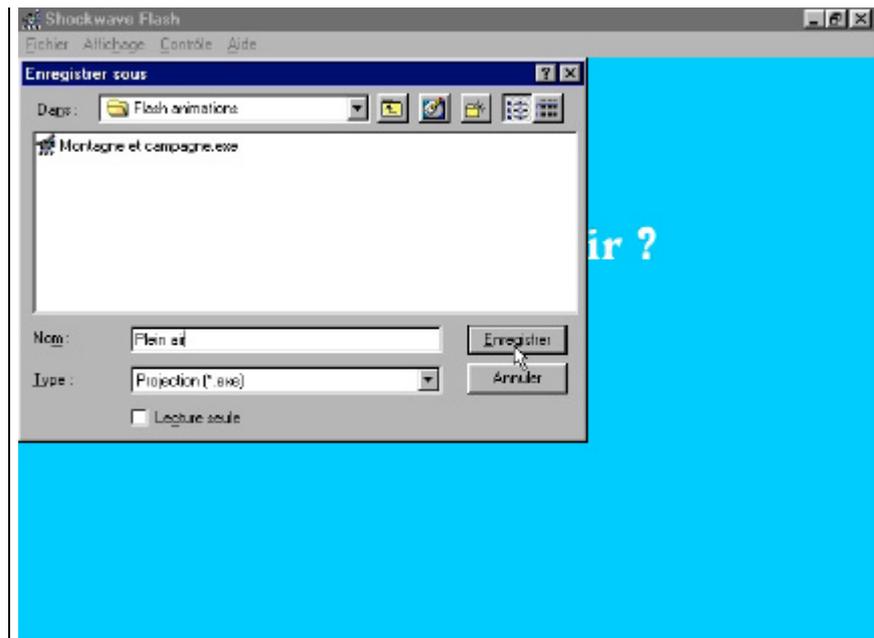
9. Choisissez l'emplacement où créer le fichier,



10. Saisissez un nom pour le fichier



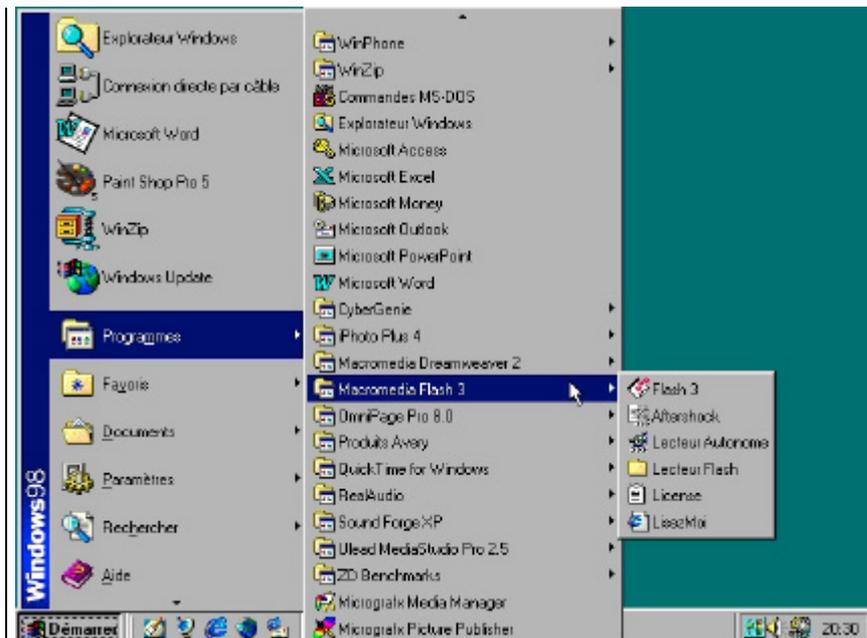
11. Et cliquez sur "Enregistrer". Le fichier exécutable est créé.



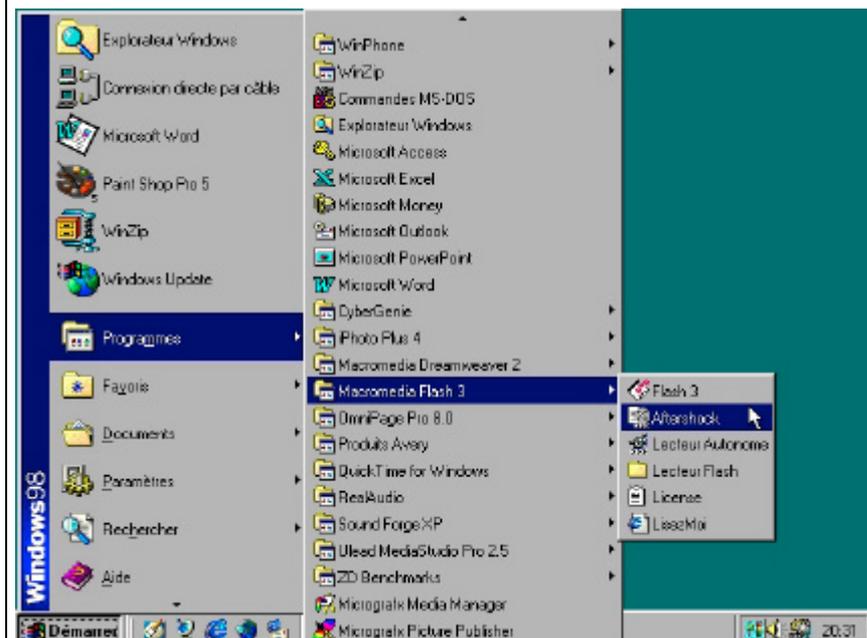
Créer une page HTML avec Aftershock

Flash dispose d'une application permettant de créer une page HTML très rapidement en intégrant vos animations.

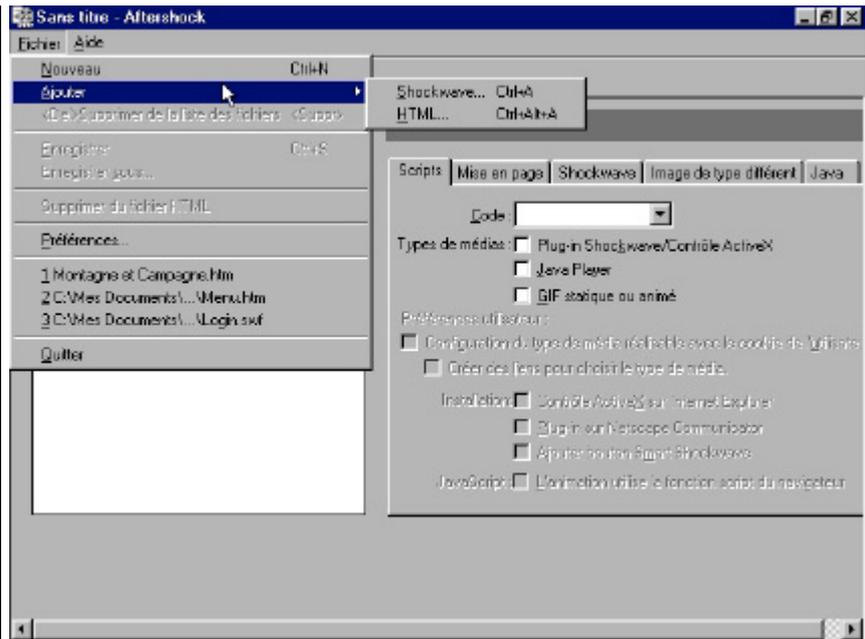
1. A partir du bouton "Démarrer", recherchez le groupe de programmes "Macromedia".



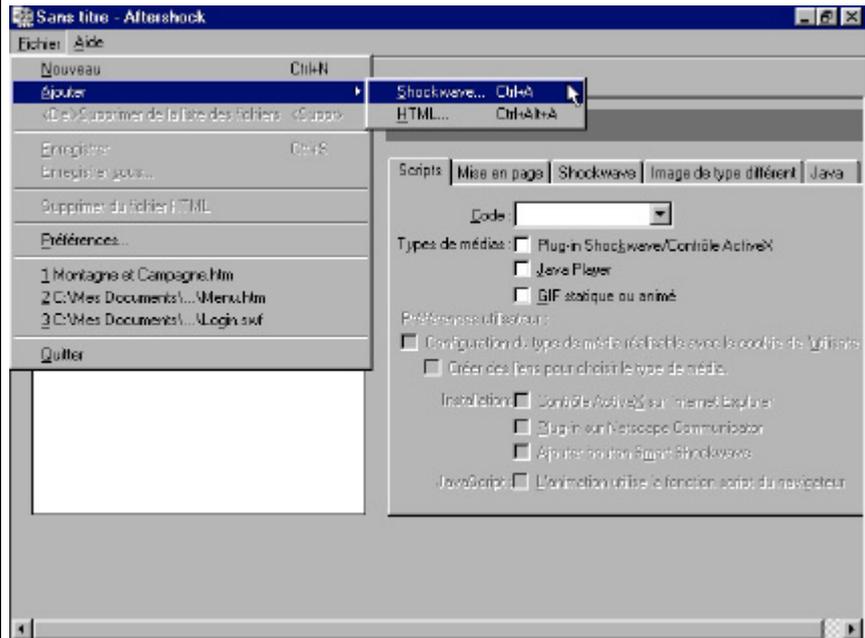
2. Sélectionnez "Aftershock".



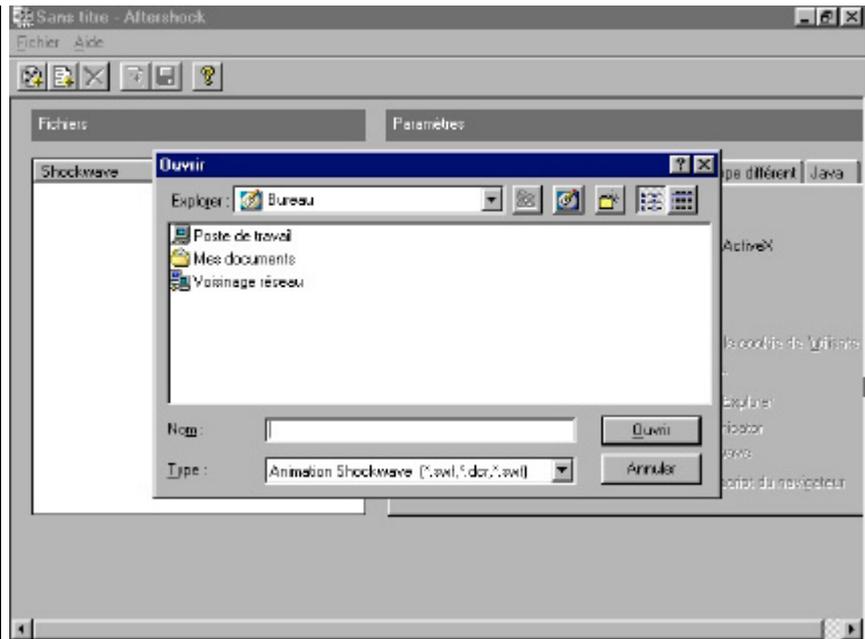
3. Choisissez la commande "Ajouter" du menu "Fichier"



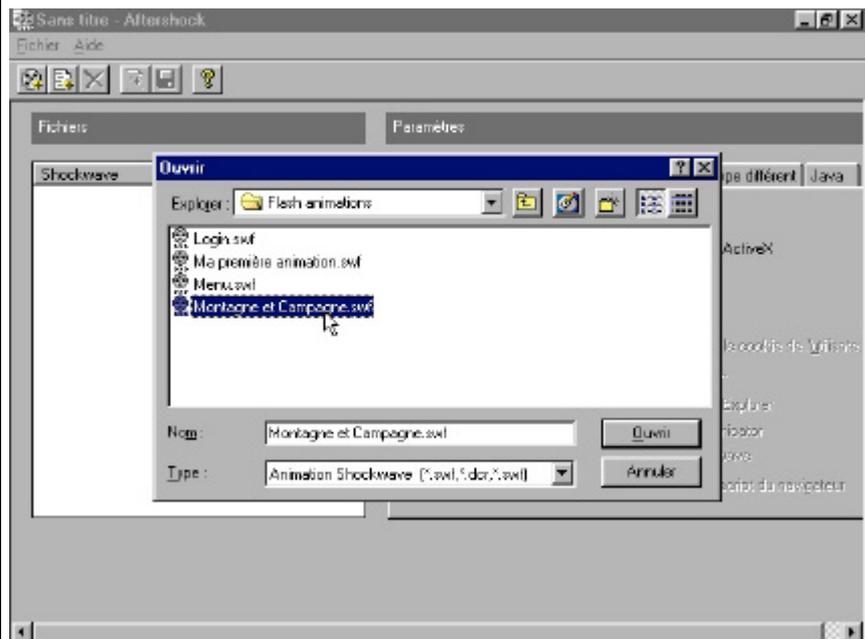
4. Puis "Shockwave...".



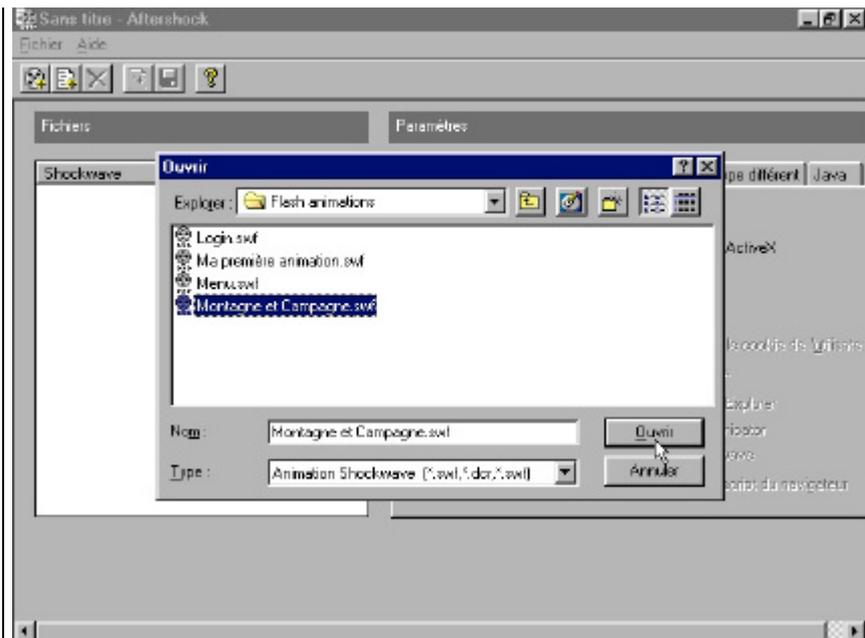
5. Localisez l'emplacement du fichier



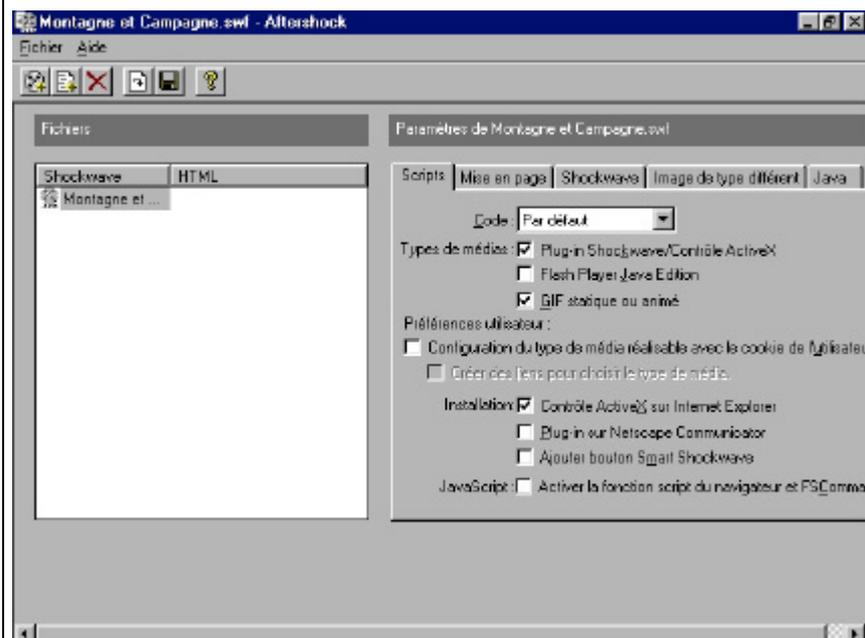
6. Et sélectionnez-le



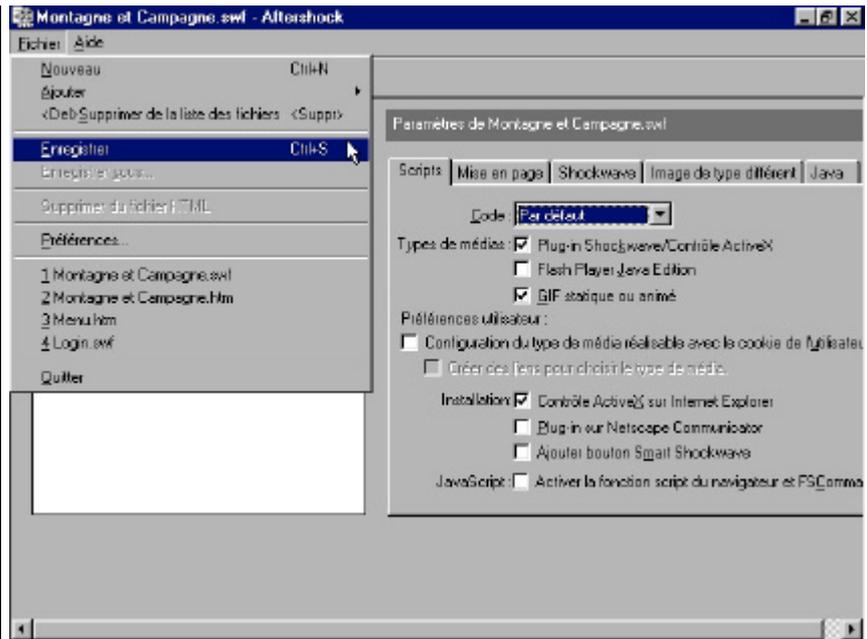
7. Avant de cliquer sur "Ouvrir".



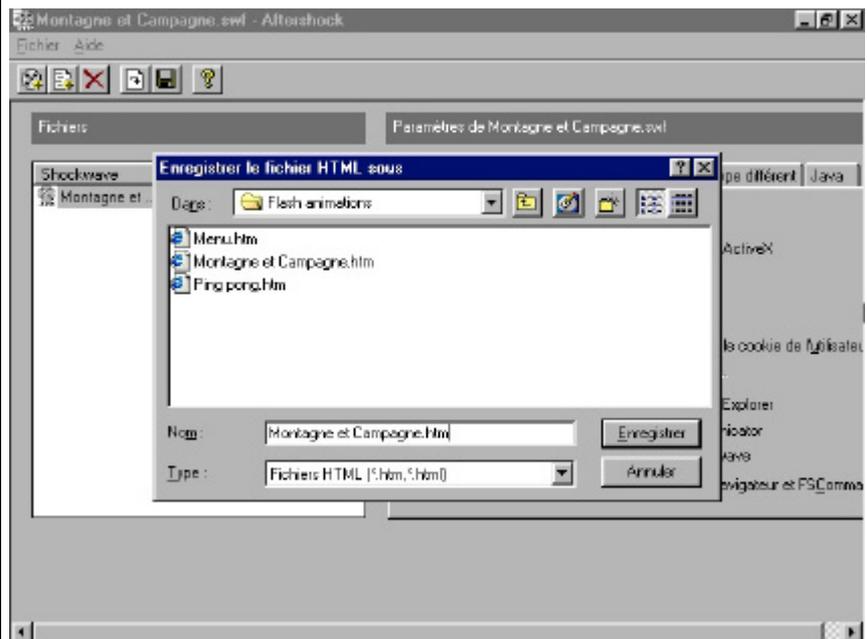
8. L'animation est ajoutée à la liste des fichiers "Shockwave".



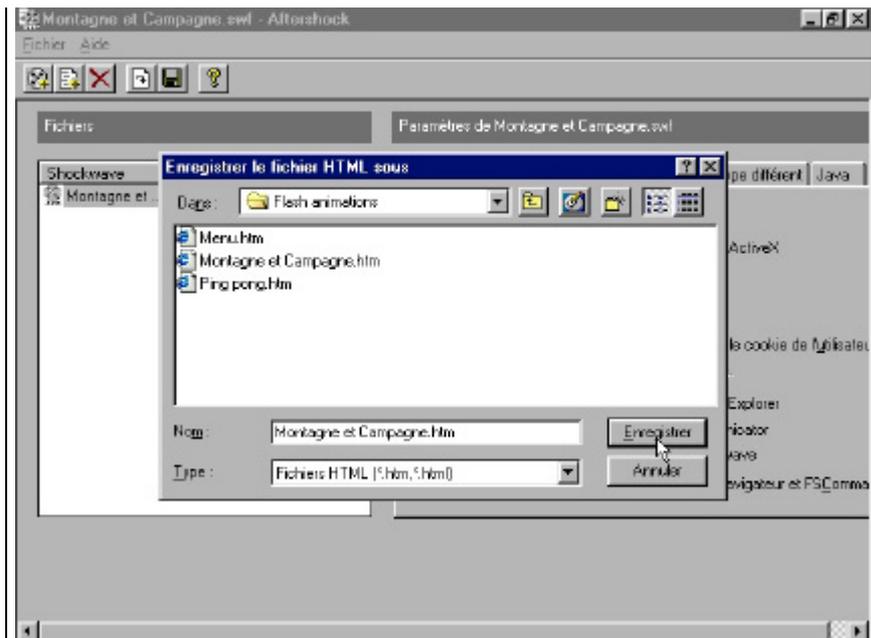
9. Choisissez la commande "Enregistrer" du menu "Fichier"



10. Le nom de l'animation est repris comme celui de la page HTML.



11. Confirmez par "Enregistrer" si vous êtes d'accord.



12. Votre navigateur s'ouvre et affiche l'animation.

