



Webdesigner
Une formation de Bruxelles Formation CEPEGRA

Adobe Flash

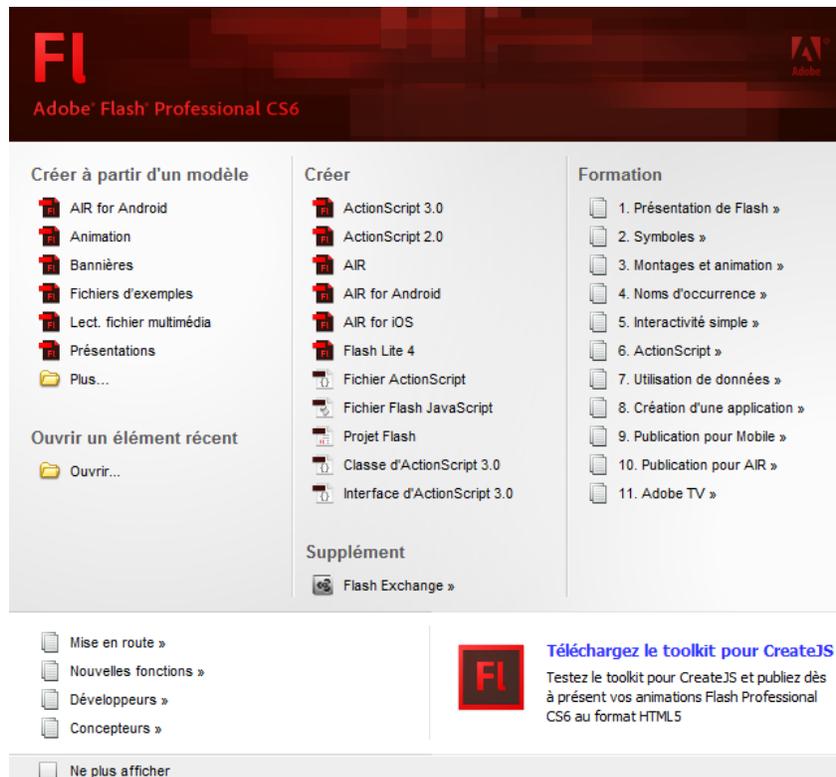
Bruxelles Formation | CEPEGRA | Olivier Cérésia | 2013

webdesigner.cepegra-labs.be

PRISE EN MAIN

Lancer Flash et ouvrir un fichier

Quand vous ouvrez flash, une boîte de dialogue vous accueille et vous propose différentes options.

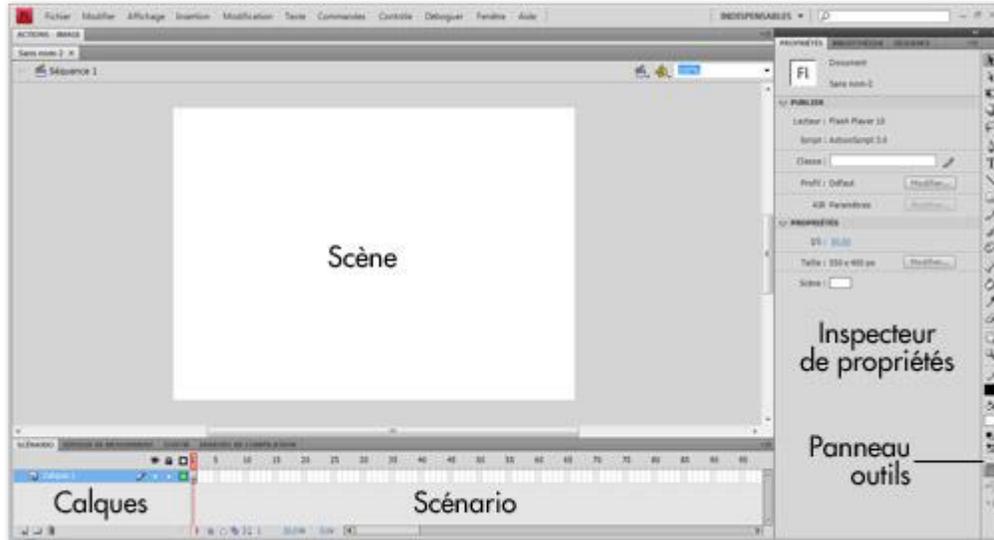


1. Créer à partir d'un modèle : permet de créer des fichiers basés sur des templates connus, dans ce cas-ci cette option nous intéresse puisqu'elle va vous offrir la possibilité de créer un format publicitaire standard (Leaderboard, IMU, Skyscraper, etc.) aux dimensions exactes.
2. Ouvrir un élément récent : reprend les derniers projets sur lesquels vous avez déjà travaillé avec Adobe Flash et vous permet de les ouvrir plus rapidement.
3. Créer : pour créer un nouveau projet avec Adobe Flash, choisissez un type de fichier Flash (pour vous, choisissez « Fichier Flash (AS 3.0) » qui permet de travailler sur des fichiers avec la dernière version d'Actionscript (3.0).

Votre espace de travail

L'espace de travail d'Adobe Flash comprend les commandes de menus situées en haut de l'écran ainsi qu'une série d'outils et de panneaux destinés à modifier et à ajouter des éléments à votre animation. Vous avez le choix entre créer tous les objets dans Flash ou importer des éléments créés dans Illustrator, Photoshop, After Effects ou une autre application compatible.

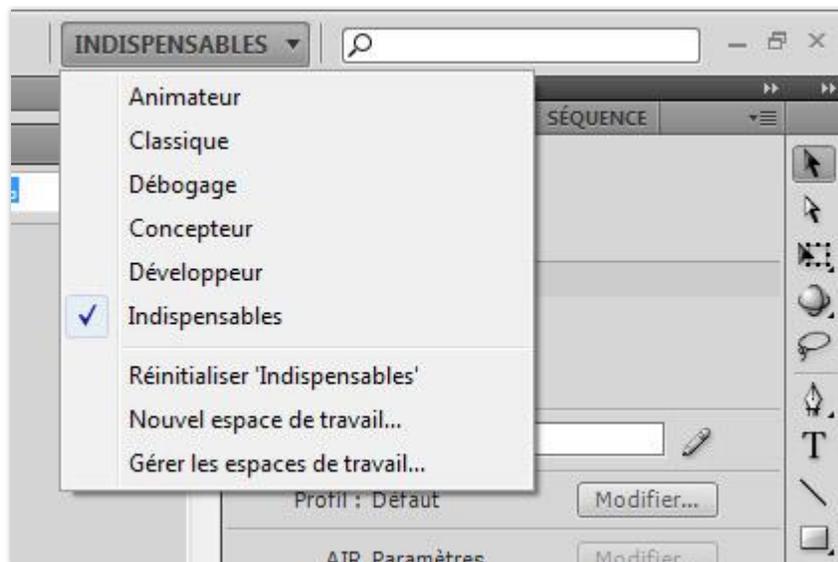
Par défaut, Flash affiche la barre des menus, le Scénario, la Scène, l'inspecteur de propriétés et quelques autres panneaux. Vous pouvez à tout moment ouvrir, fermer, ancrer, détacher et déplacer les panneaux en fonction de vos habitudes de travail ou de la résolution de votre écran.



Choisissez un nouvel espace de travail

Vous pouvez, à tout moment, changer la disposition générale de Flash grâce aux dispositions pré-établies par Adobe Flash.

Pour ce faire, dans le menu déroulant se trouvant dans la barre en Top à côté du champ de recherche, sélectionnez la disposition qui vous agrée ou créez vous-même celle qui vous agréera.

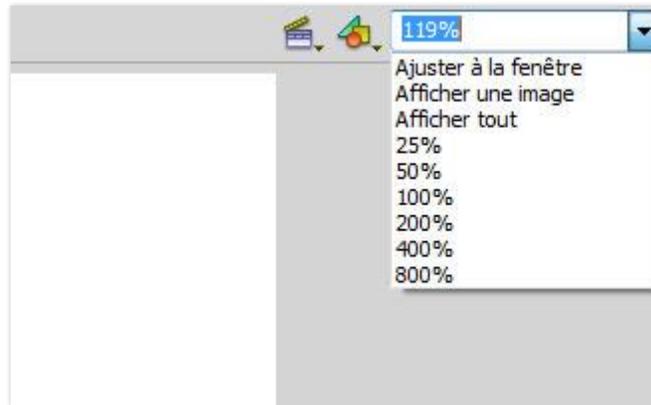


À propos de la scène

Le grand rectangle blanc au milieu de votre écran se nomme la scène. Comme au cinéma, la scène dans Flash est la zone visible par le spectateur. Elle contient le texte, les images et la vidéo qui s'affichent à l'écran. Posez ou enlevez des éléments de la scène pour les rendre visibles ou invisibles. Vous pouvez

utiliser les règles (Affichage > règles) ou la grille (Affichage > grille > afficher la grille) pour vous aider à positionner les objets sur la scène.

Pour ajuster la taille de la scène à votre écran, double-cliquez sur la main de la barre d'outils. Vous verrez alors que le zoom indiqué dans la barre qui est au-dessus de votre scène aura varié. Vous pouvez, dans le menu déroulant, ajuster librement le zoom sur votre scène ou simplement double-cliquez la loupe dans votre barre d'outils pour revenir à une scène affichée en 100%.

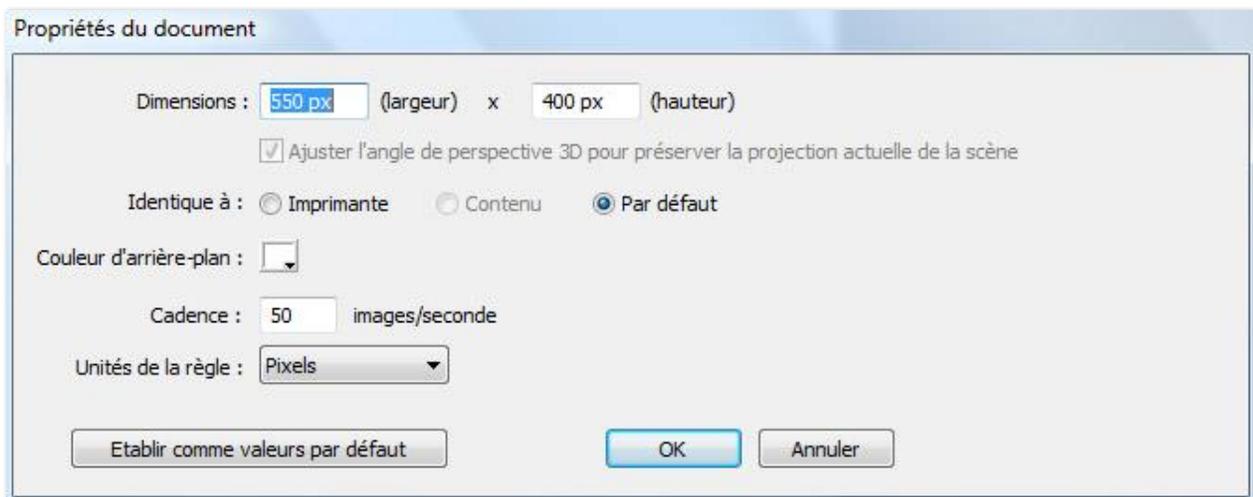


La zone grise qui entoure la zone blanche, s'appelle la zone de travail, vous pouvez y placer des éléments qui seront invisibles pour vos spectateurs.

Modifier les propriétés de la scène

Vous pouvez définir différentes propriétés de votre scène principale par l'inspecteur des propriétés (ou en cliquant du droit sur la scène > propriétés du document) :

- Le nombre d'images par seconde (IPS ou FPS en anglais) : au plus le nombre d'images par seconde sera bas, au plus votre animation semblera saccadée et lente. En revanche, au plus le nombre d'images par seconde sera élevé, au plus votre animation sera fluide et cela donnera une impression de rapidité. Par défaut le nombre d'IPS est réglé sur 24 (soit le nombre d'IPS diffusé par les médias télé/cinéma classiques).
- La taille de votre scène : vous pouvez adapter la largeur et la hauteur de votre scène à tout moment. Par défaut la scène mesure 550x400px.
- La couleur de votre scène : c'est la couleur de fond de votre scène. Par défaut, ce paramètre est réglé sur blanc.



Vous pouvez également, grâce au bouton « établir comme valeurs par défaut », changer les paramètres par défaut énumérés ci-dessus avec les vôtres.

Utiliser le panneau Bibliothèque

Vous accédez au panneau Bibliothèque grâce à un onglet situé sur la droite de l'inspecteur de propriétés. C'est dans ce panneau que vous stockerez et gèrerez les symboles créés en Flash, ainsi que les fichiers importés tels que bitmaps, images, fichiers audio et clips vidéos. Les symboles sont les images dont vous avez souvent besoin pour l'animation et l'interactivité.

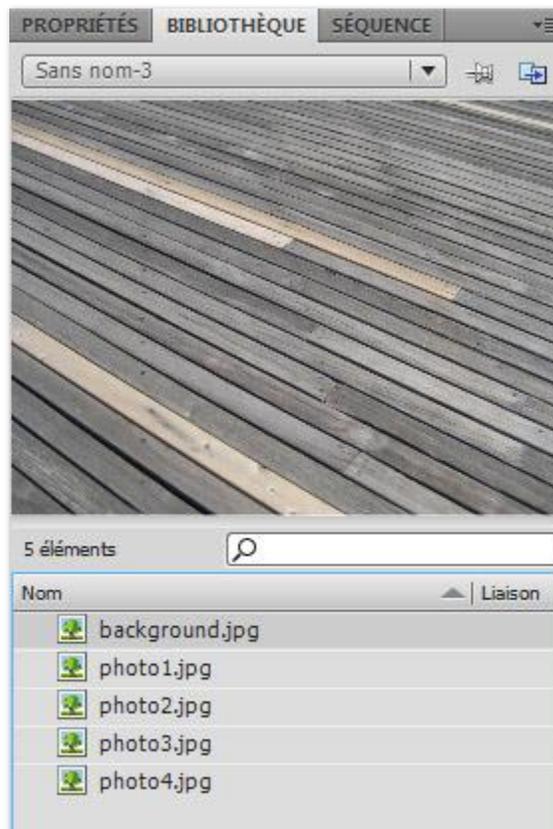
À propos de la bibliothèque

Le panneau bibliothèque vous permet de classer les éléments dans des dossiers, de voir le nombre de fois où ils ont été utilisés dans un document et de les trier par catégories. Pour les importer dans Flash, vous pouvez le faire directement sur la scène ou bien dans la bibliothèque. Les objets importés dans la scène le sont aussi dans la bibliothèque, de même que les symboles que vous créez. Vous aurez donc un accès facile à ces objets pour les ajouter à nouveau sur la scène, les modifier ou vérifier leurs propriétés.

Importer un objet dans le panneau bibliothèque et l'ajouter sur la scène

Rien de plus simple que d'importer un élément dans la bibliothèque :

1. Choisissez Fichier > Importer > Importer dans la bibliothèque n'importe quel fichier que vous aimeriez intégrer à Flash.
2. Flash importe le fichier en question et le place dans la bibliothèque.
3. Les fichiers apparaissent maintenant dans le panneau bibliothèque avec leur nom original. Si vous cliquez une fois sur l'un d'eux, vous pouvez avoir un aperçu du fichier en question (image, son ou vidéo).
4. Pour placer un élément sur la scène, rien de plus simple maintenant, glissez l'élément à partir de la bibliothèque sur la scène et le tour est joué !



Comprendre le Scénario

Le scénario se trouve juste sous la scène. Comme pour un film, les documents Flash mesurent le temps en images. Lorsque l'animation tourne – la tête de lecture, la ligne verticale rouge – progresser à travers les images du scénario. Vous pouvez modifier sur la scène les contenus des différentes images. Pour afficher sur la scène le contenu d'une image, déplacez la tête de lecture sur l'image correspondante dans le scénario.

Au bas du scénario, Flash indique le numéro de l'image sélectionnée, la vitesse de déroulement (le nombre d'images par seconde) et le temps écoulé dans l'animation.

Le scénario contient également des calques qui vous aident à mieux gérer les objets de votre document qui fonctionnent de la même manière que les calques sous Photoshop ou Illustrator.

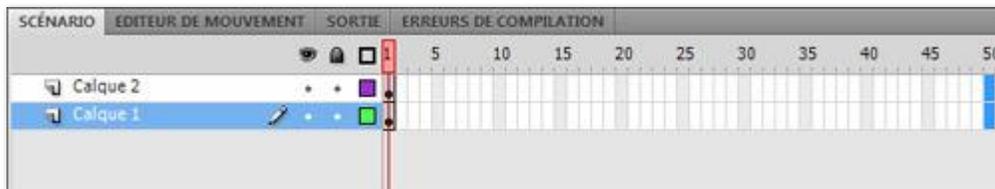
Insérer un objet sur un calque et lui ajouter des images

Pour insérer un objet sur un calque, sélectionnez le calque en question, et déplacez l'objet sur la scène.

Pour faire « durer » un objet quelques temps dans votre animation, il suffit de lui rajouter des images. Pour ce faire, sélectionnez le calque où se trouve l'objet en question, cliquez, par exemple, l'image 50 en vis à vis de ce calque et appuyez sur la touche F5. Votre objet durera maintenant pendant « 50 images » au lieu d'une seule.



Vous pouvez insérer des images sur plusieurs calques à la fois en faisant un cliquer-glisser en hauteur en vis-à-vis du numéro de l'image à laquelle vous désirez arriver (ici image 50).



Créer une image-clé pleine ou vide

Une image-clé indique un changement de contenu sur la scène. Une image-clé vide est représentée par une cartouche blanche avec un rond vide à l'intérieur alors qu'une image-clé pleine est représentée par une cartouche grisée avec un rond plein noir à l'intérieur.

Vous pouvez de cette façon, à tout moment, décider de changer complètement le déroulement d'une animation, sans pour autant changer de calque. Il vous suffit d'insérer à un endroit, sur le calque en question, une image-clé (raccourci clavier F6). Cette image clé va donc vous permettre de modifier, à cet endroit-là, le comportements des éléments qui se trouvent sur le calque sélectionné.

Vous pouvez aussi insérer une image-clé vide (F7) – c'est à dire une image clé sur laquelle aucun contenu n'est présent. Si du contenu était présent sur le calque sélectionné et que vous insérez, n'importe où sur ce calque, une image-clé vide, tout le contenu présent sur le calque sera, à partir de cette image-là, effacé mais restera présent sur toutes les images précédentes.

Déplacer une image-clé

Vous pouvez facilement déplacer une image-clé d'un endroit à un autre. Pour y parvenir, cliquez une fois sur l'image-clé que vous désirez bouger puis re-cliquez-la et glissez-la vers l'endroit où vous désirez la bouger, en maintenant le bouton gauche de votre souris enfoncé. Relâchez votre bouton une fois que

l'image est arrivée à l'endroit où vous désiriez la placer. Vous pouvez faire pareil avec une sélection d'images.

Le signe distinctif d'un déplacement d'image(s) est l'apparition d'une petite boîte rectangulaire près du curseur de votre souris quand vous passez par dessus l'image ou les images sélectionnées.

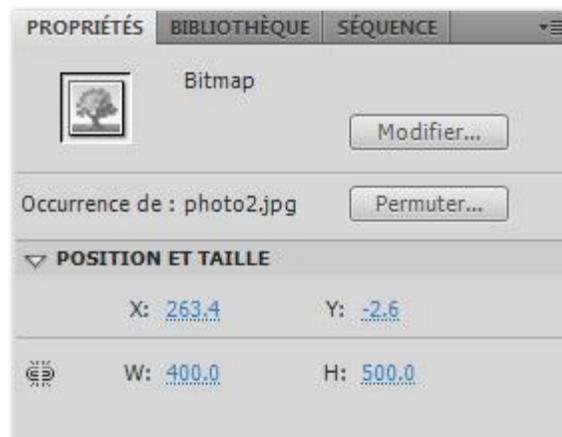
Supprimer une image-clé

Pour supprimer une image-clé, n'appuyez surtout pas sur la touche « delete ». Celle-ci a pour effet de supprimer tout le contenu de l'image-clé sélectionnée ☺. À la place, sélectionnez l'image-clé, cliquez du droit et sélectionnez « effacer l'image-clé » (Maj. F6). L'image-clé sera ainsi supprimée du scénario.

Utiliser l'inspecteur de propriétés

L'inspecteur de propriétés permet d'accéder rapidement aux attributs les plus utilisés. Ce qui s'y affiche dépend de ce que vous avez sélectionné. En l'absence de sélection, l'inspecteur de propriétés ne montre que les options applicables à l'ensemble du document Flash.

Si un objet est sélectionné sur la scène, l'inspecteur de propriétés montre ses coordonnées X et Y, ainsi que sa largeur et sa hauteur. Vous avez aussi la possibilité de la modifier s'il s'agit d'un fichier bitmap (avec photoshop s'il est installé sur votre machine).



Vous pouvez de cette façon positionner précisément un élément par rapport aux points 0.0 de la scène (X.Y) qui se situent dans le coin supérieur gauche de la scène.

Vous pouvez également redimensionner un objet par sa largeur ou sa hauteur de façon indépendante ou bien de façon dépendante en cliquant sur l'icône à gauche sur la même lignes que les indications de largeur et de hauteur de l'élément sélectionné. Cela vous permettra de garder les proportions de l'élément que vous désirez modifier.

Utiliser le panneau Outils

Le panneau outils contient des outils de sélection, de dessin et peinture ainsi que des outils de navigation.

La zone d'options située au bas de ce panneau permet de modifier le comportement de l'outil sélectionné. Le menu ouvert sur la droite montre les outils masqués.

Les carrés noirs de ce menu signalent l'outil qui s'affiche par défaut.

La lettre majuscule entre parenthèses donne le raccourci clavier qui correspond à chacun de ces outils. Notez que les outils sont regroupés par familles de fonctions.

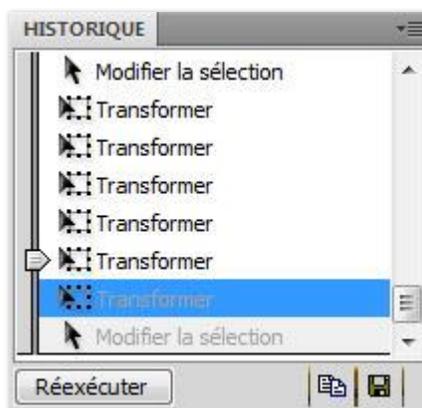
Le petit triangle en bas de certains icônes cache des sous-fonctions à explorer.

1. Sélection (V)
2. Sous-sélection (A)
3. Outil de transformation libre (Q) ou
Outil de transformation de dégradé (F)
4. Outil de rotation 3D (W) ou
Outil de translation 3D (G)
5. Lasso (L)
6. Outil plume (P) ou
Outil Ajouter un point d'ancrage (=) ou
Outil Supprimer un point d'ancrage (-) ou
Outil Convertir un point d'ancrage (C)
7. Texte (T)
8. Ligne (N)
9. Outil Rectangle (R) ou
Outil Ovale (O) ou
Outil Primitive Rectangle (R) ou
Outil Primitive Ovale (O) ou
Outil PolyEtoile
10. Crayon (Y)
11. Outil Pinceau (B) ou
Outil de pinceau pulvérisateur (B)
12. Déco (U)
13. Outil Segment (M) ou
Outil Liaison (M)
14. Outil Pot de peinture (K) ou
Outil Encrier (S)
15. Pipette (I)
16. Gomme (E)
17. Main (H)
18. Zoom (Z)
19. Trait
20. Remplissage
21. Noir & Blanc
22. Permutation



Annuler des actions

En dehors du traditionnel CTRL+Z qui fonctionne toujours, vous avez aussi la possibilité grâce au panneau Historique (Fenêtre > Autres panneaux > Historique) de revenir quelques étapes en arrière. Il vous suffit pour cela de déplacer le curseur en vis-à-vis de l'état vers lequel vous désirez retourner.



Prévisualiser l'animation

Au fur et à mesure de l'avancement de votre projet, prévisualisez-le souvent pour vous assurer que vous obtenez l'effet souhaité. Pour en avoir un aperçu rapide, faites CTRL+Entrée. Lorsque vous faites cela, Flash crée un fichier à l'extension .SWF dans le même dossier que votre fichier de création .FLA et l'ouvre dans une fenêtre à part. Un fichier .SWF correspond au fichier compressé tel qu'il est publié sur le Web.

En mode prévisualisation, Flash lit automatiquement l'animation en boucle. Si vous ne le souhaitez pas, choisissez Contrôle > Lire en boucle pour désélectionner cette option.

Publier l'animation

Une fois prêt à partager votre animation, publiez-la depuis Flash. Dans la plupart des projets, Flash crée un fichier HTML et un fichier .SWF. Ce dernier est votre animation Flash définitive. Le fichier HTML indique au navigateur Internet comment afficher le fichier .SWF. Vous devrez transférer les deux fichiers dans le même dossier sur votre serveur web (mais vous pouvez aussi évidemment le tester en LOCAL). Testez systématiquement votre animation après l'avoir déposée sur le serveur afin de vérifier son bon fonctionnement.

Vous pouvez modifier les paramètres de publication dans Fichier > Paramètres de publication et là vous accédez à un panneau qui vous offre différentes extensions pour votre exportation finale. Par défaut, Flash (.SWF) et HTML (.html) sont cochés. Voyez si vous avez besoin d'autre chose éventuellement.

Dans l'onglet HTML, vous avez d'autres options qui vous permettent entre autre de ne pas boucler votre animation, et de régler des paramètres de qualité et d'autres diverses choses tels que les alignements sur le fichier HTML, le mode de visualisation (pour générer des fichiers flash avec un fond transparent, etc.).

TRAVAILLER AVEC LES ÉLÉMENTS GRAPHIQUES

Comprendre les contours et le remplissage

Un élément graphique dans Flash commence toujours par une forme. Une forme se compose de deux éléments : le remplissage et les contours. Ils sont indépendants l'un de l'autre. De cette façon, vous pouvez attribuer des couleurs différentes à l'un et l'autre ou même dissocier le contour du remplissage qu'il entoure.

Créer des formes

Pour cet exercice nous allons essayer de dessiner une tasse de café.

Utiliser l'outil rectangle

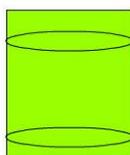
La tasse de café est principalement cylindrique : un rectangle avec un ovale en haut et en bas. Vous commencerez par dessiner la partie rectangulaire. Il est utile de savoir décomposer en pièces détachées les objets compliqués pour les dessiner plus facilement.

1. Dessinez un rectangle plus haut que large en lui attribuant des couleurs de fond et de contour.
2. Avec l'outil de sélection flèche noire, testez les différentes façons de sélectionner des éléments dans flash :
 - a. Cliquez une fois sur un bord du rectangle pour ne sélectionner que ce segment.
 - b. Double-cliquez sur un bord du rectangle pour sélectionner tout le contour de votre rectangle.
 - c. Cliquez une fois sur le fond du rectangle pour ne sélectionner que le fond du rectangle.
 - d. Double-cliquez sur le fond du rectangle pour sélectionner tout le rectangle, contours y compris.
 - e. Vous pouvez finalement faire des sélections à la volée avec votre flèche noire pour « couper » les zones survolées avec votre souris et en faire des formes séparées.
3. Donnez finalement, dans l'inspecteur de propriétés une taille de 130x150 à votre rectangle.

Utiliser l'outil ovale

Nous allons passer maintenant à la création du dessus et du bas de la tasse de café.

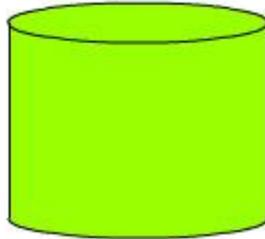
1. Dessinez deux ovales au-dessus et au-dessous de votre rectangle, assurez-vous d'avoir l'option « accrocher aux objets » actives avant de les dessiner (elles est active par défaut).
2. Commencez d'un bord de votre rectangle et allez jusqu'à l'autre bord, vous devriez sentir l'effet d'accroche cité au point 1.



Sélectionner

Il faut maintenant transformer ce rectangle et ces ovales en tasse à café. Vous utiliserez l'outil sélection pour supprimer les contours et les remplissages superflus.

1. Prenez votre outil de sélection (flèche noire)
2. Cliquez sur la partie supérieure de votre forme (celle à supprimer) et appuyez sur « delete » de votre clavier, cette zone disparaît.
3. Sélectionnez ensuite les 3 segments qui restent présents sur votre surface de travail et supprimez-les également.
4. Faites pareil pour la zone inférieure de votre tasse, il vous reste un cylindre.



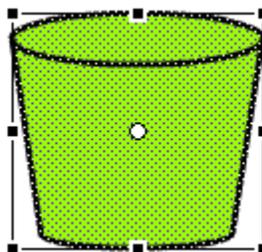
Modifier une forme

Pour dessiner sous Flash, vous commencerez souvent avec les outils rectangle et ovale. Mais, pour créer des images plus complexes, vous aurez recours à d'autres outils afin de modifier ces formes de base. L'outil Transformation libre, les commandes copier/coller et l'outil sélection peuvent aussi contribuer à transformer un cylindre banal en tasse de café.

Utiliser l'outil transformation libre

La tasse sera plus réaliste en diminuant la largeur du bas du cylindre. Vous utiliserez l'outil transformation libre pour en modifier la forme. Cet outil permet de modifier la taille d'un objet, son inclinaison, de le faire pivoter ou de le déformer en faisant glisser les points de contrôle qui l'entourent pour les déplacer.

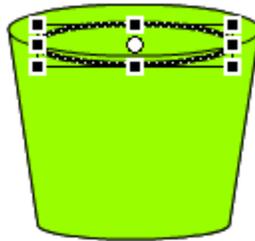
1. Sélectionnez toute votre forme et pressez la touche Q (raccourci clavier de l'outil de transformation libre)
2. Placez votre curseur sur un des deux coins inférieurs de votre cylindre, cliquez et maintenant enfoncées les touches CTRL et Maj puis allez vers l'intérieur de votre cylindre, vous verrez que l'autre point que vous n'aurez pas sélectionné va également se déplacer vers l'intérieur.



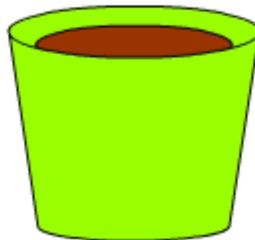
Utiliser les commandes Copier et Coller, modifier le contour d'une forme et modifier les traits et les remplissages.

Utilisez les commandes copier et coller pour dupliquer facilement les formes situées sur la scène. Vous créez le niveau de surface du café en copiant et en collant l'ovale du haut de la tasse.

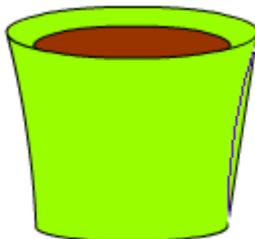
1. Appuyez sur la touche Maj en sélectionnant le haut et le bas de l'arc de cercle en top de la tasse.
2. Copiez-collez l'ovale que vous avez sélectionné au même endroit que là où vous l'avez copié avec la commande CTRL Maj V
3. Réduisez ensuite l'ovale en son centre en maintenant enfoncées les touches Maj et Alt puis descendez le un peu plus bas dans la tasse pour délimiter le niveau du café.



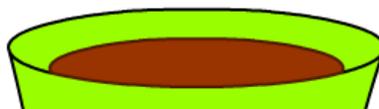
4. Supprimez les segments nécessaires pour obtenir le niveau de café puis remplissez, avec le pot de peinture, votre nouvel ovale avec la couleur de café désirée ☺



5. Placez ensuite votre curseur de sélection près des bords de votre tasse et incurvez les bords comme vous le désirez.



6. Modifiez ensuite la couleur du contour de votre café par une couleur un peu plus réaliste grâce à l'outil encier qui se cache sous le pot de peinture.



Utiliser des dégradés ou des images bitmap pour le remplissage

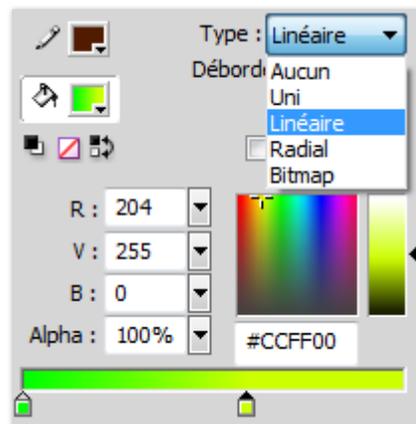
Vous pouvez remplir vos surfaces avec une couleur unie, un dégradé ou vous servir d'une image bitmap (.tff, .jpg ou .gif).

Les dégradés peuvent quant à eux être radiaux ou linéaires.

Créer des transitions en dégradé, manipuler des dégradés et faire du remplissage bitmap

Comme dans Photoshop ou Illustrator, vous pouvez créer des dégradés personnalisés.

Pour les appliquer à une forme, rien de plus simple : vous sélectionnez la zone sur laquelle vous désirez appliquer le dégradé et, dans la fenêtre « couleur » vous sélectionnez l'option « dégradé linéaire » au lieu de couleur unie et là vous réglez les couleurs de votre dégradé linéaire.



Avec l'outil transformation de dégradé qui se situe sous l'outil transformation libre dans la barre d'outils, vous pouvez orienter votre dégradé linéaire comme vous le souhaitez et régler sa portée sur une surface donnée.

Plus bas, dans le menu, vous pouvez également choisir « bitmap » et remplir de cette façon une surface avec une image que vous aurez choisie. Facile ! 😊

Créer des courbes

Pour créer des courbes, utilisez l'outil plume. Il fonctionne de la même façon que l'outil plume sous Illustrator.

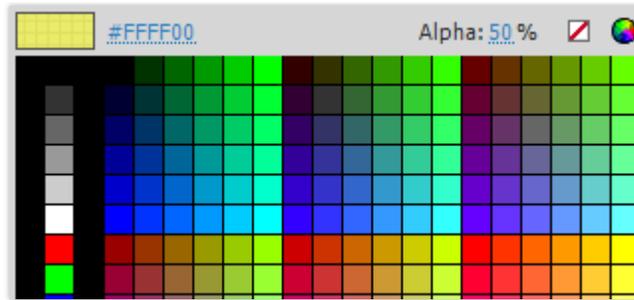
Si vous fermez votre forme, vous pouvez ensuite la remplir d'une couleur grâce au pot de peinture.

Vous avez ensuite le loisir d'ajouter ou retirer des points d'encrage grâce aux outils cachés sous l'outil plume de base.

Créer des transparences

Vous avez également le loisir d'appliquer de la transparence à des zones de remplissage. Pour y parvenir, sélectionnez la zone en question et, dans le panneau des couleurs, indiquez la valeur alpha que vous désirez obtenir pour votre remplissage.

Par défaut, cette valeur est indiquée à 100%.



CRÉER ET MODIFIER DES SYMBOLES

À propos des symboles

Un symbole est un élément réutilisable qui sert aux effets spéciaux, à l'animation ou à l'interactivité. Il en existe trois sortes : élément graphique, bouton et séquence vidéo.

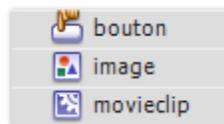
Un symbole contribue à réduire la taille du fichier et le temps de téléchargement des animations puisque, même s'il est utilisé plusieurs fois dans un projet, Flash ne le compte qu'une seule fois.

Les symboles sont stockés dans le panneau bibliothèque. Lorsque vous glissez un symbole sur la scène, Flash en crée une occurrence, laissant l'original dans la bibliothèque.

Une occurrence n'est qu'une copie du symbole qui figure sur la scène. Imaginez que le symbole est le négatif original d'une photo et que ses occurrences sur la scène en sont les tirages papier. Un seul négatif permet d'obtenir plusieurs tirages.

Pensez aux symboles comme à des conteneurs. Ce sont des simples conteneurs pour vos contenus. Un symbole peut contenir une image JPEG, une illustration importée depuis Illustrator ou un dessin créé sous Flash. Vous pouvez à tout moment aller à l'intérieur de votre symbole pour le modifier ou remplacer son contenu.

Chacune des trois catégories de symboles est utilisée dans un but particulier. Vous pourrez savoir si le symbole est une image, un bouton ou une séquence vidéo (movieclip) grâce à son icône dans le panneau bibliothèque.



Symboles de séquences vidéo

Ces symboles sont les plus courants, les plus puissants et les plus souples. Lorsque vous créez des animations, vous utiliserez généralement des symboles de séquences vidéo. Vous pouvez appliquer à une occurrence de movieclip des filtres, des réglages de couleurs et des modes de fonds pour améliorer son allure avec des effets spéciaux.

Sachez aussi que ces symboles contiennent leur propre scénario autonome. Il est donc possible d'obtenir une animation dans un symbole de movieclip aussi facilement qu'une animation sur le scénario principal. Vous pouvez donc réaliser des animations extrêmement complexes : imaginez un papillon qui traverse la scène de gauche à droite et dont les ailes battent indépendamment de son mouvement général.

Plus important, vous pouvez contrôler ces séquences avec Actionscript pour les faire interagir avec les spectateurs. Un movieclip peut, par exemple, avoir un comportement de glisser-déposer.

Symboles de boutons

Les symboles de boutons servent pour l'interactivité. Un symbole de bouton est constitué de quatre image-clés qui décrivent chacun de ses états lorsque le pointeur de la souris interagit avec eux. Ils ont toutefois besoin des fonctionnalités d'Actionscript pour réagir.

Vous pouvez également leur appliquer des filtres, des modes de fondus et des réglages de couleurs.

Symboles d'images

Les symboles graphiques représentent la forme la plus élémentaire de symboles. Même s'il est possible de s'en servir pour une animation, il est préférable dans ce cas de recourir aux symboles de séquences vidéo.

Les symboles d'images sont assez rigides, ils ne gèrent pas Actionscript et on ne peut pas leur appliquer de filtres ni de modes de fondus. Ils sont néanmoins extrêmement utiles si vous souhaitez que l'animation qui s'y trouve soit synchronisée avec le scénario principal.

Créer des symboles

Pour créer des symboles, deux façons de faire :

1. Choisir Insertion > Nouveau symbole
2. Sélectionner ce que vous désirez convertir en symbole et appuyer sur F8

Ces deux manières sont correctes : le choix entre les deux dépend de vos préférences personnelles en matière de méthode de travail. La plupart des designers préfèrent la deuxième méthode, car elle leur permet de créer tous les éléments graphiques sur la scène et de les visualiser dans leur ensemble avant de les transformer en symboles.

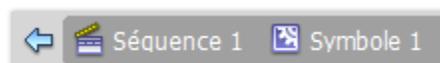
Modifier et gérer les symboles

Votre bibliothèque contient tous les symboles de movieclip que vous avez créés sur la scène. Pour mieux gérer les symboles de votre bibliothèque, classez-les dans des dossiers.

Vous pouvez aussi modifier les symboles à tout moment en double-cliquant sur l'un d'eux sur la scène (au simple clic, celui-ci s'entoure d'un rectangle avec un filet bleu) ou dans la bibliothèque.

Attention, modifier un symbole de cette façon influencera toutes les occurrences de ce symbole que vous aurez placées sur la scène.

Pour savoir si vous vous trouvez sur la scène ou à l'intérieur d'un symbole (ou même à l'intérieur d'un symbole qui est lui-même dans un symbole, qui est lui-même dans un symbole, qui est lui-même ... 😊) il suffit de jeter un oeil à la barre qui se situe sous le nom de votre fichier, elle vous indique où vous vous trouvez par rapport à la scène.

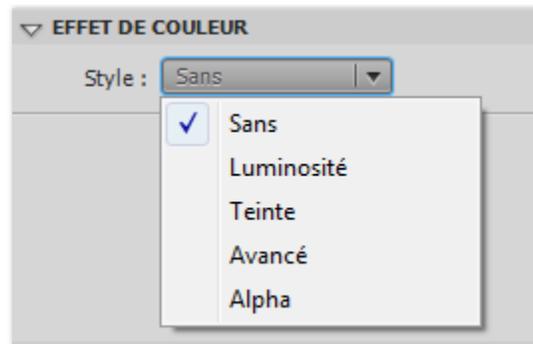


Modifier l'effet de couleur des occurrences

L'option effet de couleur située dans l'inspecteur de propriétés permet de modifier plusieurs propriétés d'une occurrence :

- Sa luminosité
- Sa teinte
- Sa transparence
- Et un effet avancé qui est une combinaison de la teinte et de la transparence

Pour appliquer un de ces effets, sélectionnez donc une occurrence d'un symbole qui se trouve sur la scène et, sélectionnez l'option que vous désirez appliquer dans l'inspecteur des propriétés sous « effet de couleur ».



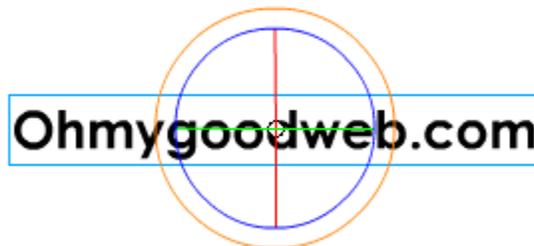
Se positionner dans l'espace 3D

Vous pouvez aussi positionner et animer un objet dans un véritable espace 3D. Il est toutefois nécessaire dans ce mode que les objets soient des symboles de movieclip ou un texte.

Deux outils sont dédiés au positionnement en 3D : l'outil de rotation 3D et l'outil de translation 3D. Le panneau transformer fournit aussi des informations concernant le positionnement et la rotation.

Modifier la rotation en 3D d'un objet

Pour donner un effet 3D à du texte, par exemple, créez une zone de texte que vous convertissez en symbole puis utilisez l'outil rotation 3D dans la barre d'outil. Plusieurs axes de rotation vont apparaître (x, y et z).



Placez votre curseur sur l'axe à partir duquel vous désirez effectuer une rotation et voyez le résultat.

ANIMER

À propos d'animation

Une animation représente un mouvement ou un changement apporté à des objets au fil du temps. Elle peut être aussi simpliste qu'une boîte qui traverse la scène, image par image. Elle peut aussi être bien plus complexe. Il est possible d'animer différents aspects d'un même objet. Vous pouvez changer la position d'un objet sur la scène, modifier sa couleur ou sa transparence, en changer la taille ou la rotation, voire animer les filtres. Vous pouvez également contrôler le chemin du mouvement d'un objet et même la manière dont il accélère ou ralentit.

Le schéma basique de création d'une animation suit ce principe : pour commencer l'animation, sélectionnez un objet sur la scène, puis faites un clic droit pour choisir la commande « créer une interpolation de mouvement ». Déplacez ailleurs la tête de lecture rouge, puis placez l'objet sur un nouvel emplacement. Flash s'occupe du reste.

L'interpolation de mouvement crée une animation pour modifier la position de l'objet sur la scène ainsi que ses changements de taille, de couleur et d'autres attributs. Cette fonctionnalité demande l'utilisation d'une occurrence de symbole. Flash demandera automatiquement à effectuer la conversion, le cas échéant. Flash fournit automatiquement leurs propres calques à ces interpolations de mouvement ; ils se nomment calques d'interpolation. Il ne peut y avoir qu'une seule interpolation sur un calque et rien d'autre. Ces calques vous permettent de modifier certains attributs de votre occurrence à différents moments clés.

Le mot interpolation est issu du monde de l'animation classique. Les animateurs expérimentés dessinent la première et la dernière image de la pose de leur personnage. Ces première et dernière images représentent les images-clés de l'animation. Les animateurs débutants sont en charge des images intermédiaires. L'interpolation permet d'obtenir des transitions fluides entre les images-clés.

Pour ce chapitre, nous allons reproduire une animation modèle.

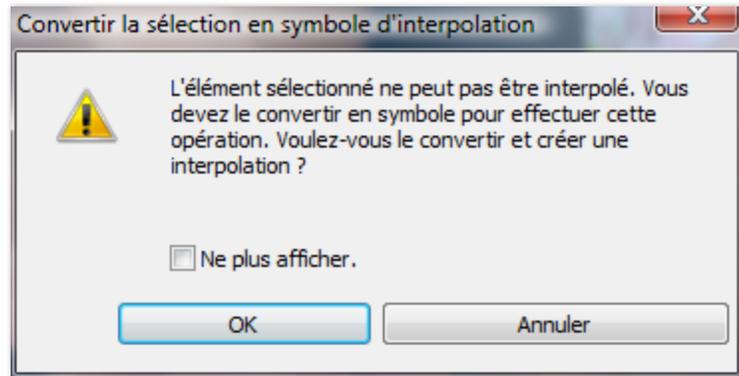
Animer une position

Vous commencerez ce projet par l'animation du paysage de la ville.

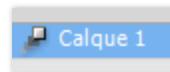
Elle démarre légèrement plus bas que le bord supérieur de la scène, puis monte lentement jusqu'au moment où son sommet est aligné avec celui de la scène.

1. Verrouillez tous les calques existants et créez un calque au-dessus du calque footer.
2. Glissez l'image cityBG.jpg du dossier bitmaps de la bibliothèque sur la scène
3. Dans l'inspecteur de propriétés, donnez la valeur 0 à x et 90 à y. Cela positionne l'image de la ville légèrement en dessous du bord haut de la scène.
4. Effectuez un clic droit sur l'image et créez une interpolation de mouvement.

5. Une boîte de dialogue affiche un message qui vous signale que l'objet sélectionné n'est pas un symbole. Les interpolations nécessitent des symboles. Flash vous demande si vous souhaitez convertir la sélection en symbole. Cliquez sur Ok.



L'image que vous venez de convertir en symbole se trouve maintenant dans la bibliothèque et le calque en cours est également converti en calque d'interpolation (on le reconnaît grâce à l'icône particulière qui précède le nom du calque).



6. Déplacez la tête de lecture rouge à la fin de l'interpolation
7. Sélectionnez l'occurrence paysage sur la scène tout en appuyant sur la touche Maj et déplacez-la vers le haut de la scène. Cette touche contraint le mouvement à faire des angles droits.
8. Pour + de précision, donnez la valeur 0 à y dans l'inspecteur de propriétés. Un petit carré sur sa pointe apparaît à hauteur de l'image à laquelle vous avez fait cette modification. C'est la création d'une image-clé.
9. Pour vérifier votre animation, déplacez la tête de lecture rouge de gauche à droite ou appuyez sur CTRL+Entrée.

Modifier le rythme et la durée

Il est parfaitement possible de modifier la durée de toute l'interpolation ou de changer celle de l'animation en cliquant sur les images-clés du scénario pour les faire glisser.

Modifier la durée de l'animation

Si vous souhaitez que l'animation se déroule plus lentement et que, par conséquent, elle prenne un peu plus de temps, il est nécessaire de rallonger la séquence interpolée de la première à la dernière image-clé. Si vous souhaitez raccourcir l'animation, réduisez la taille de l'interpolation. Rallonger ou raccourcir une séquence interpolée s'obtient en faisant glisser ses extrémités sur le scénario.

Ajouter des images

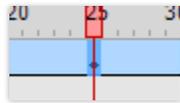
Vous pouvez ajouter des images simples à votre interpolation en plaçant votre curseur à la fin de votre séquence interpolée et en étirant votre animation vers la droite en maintenant la touche Maj enfoncée.

Une autre façon de faire est de vous placer à l'image jusqu'à laquelle vous désirez que votre animation s'arrête et, à hauteur de cette image, appuyer sur la touche F5.

Déplacer des images-clés

Cliquer sur une séquence d'interpolation dans le scénario la sélectionne en entier. Vous pouvez donc ainsi déplacer tout le bloc d'animation d'un coup.

En revanche, vous pourriez avoir envie de déplacer seulement une image clé qui se trouve dans votre séquence interpolée. Pour y parvenir, il vous suffit d'effectuer un CTRL+clic sur l'image-clé en question et puis de la glisser-déposer à l'endroit désiré.



Animer une transparence

Pour faire un fondu simple, rien de plus ... simple !

1. Vous placez votre curseur sur la première image-clé du calque où vous avez placé le fond de la ville et vous cliquez sur cette ville.
2. Dans l'inspecteur de propriété, dans « effet de couleur », vous sélectionnez Alpha que vous réglez sur 0.
3. Ensuite, sur la dernière image de votre image de ville, vous allez faire pareil mais régler l'opacité sur 100%.
4. Testez ensuite le résultat : vous avez un beau fondu de rien du tout vers la ville entière.

Animer les filtres

Pour les filtres, même principe mais en un peu plus compliqué.

Animer un filtre se passe comme l'animation d'un changement de position ou d'effet de couleur. Il suffit de lui donner une valeur sur une image-clé et une autre sur une autre image-clé différente pour que Flash crée une transition fluide.

1. Rendez visible le dossier de calques actors sur le scénario
2. Verrouillez tous les autres calques sauf celui qui se nomme woman
3. Placez la tête de lecture sur la première image-clé de l'interpolation de mouvement du calque woman
4. Sélectionnez l'occurrence woman sur la scène. Vous ne pourrez pas la voir puisque sa valeur alpha est à 0% mais si vous cliquez sur le haut du bord droit de la scène, l'occurrence est sélectionnée.
5. Dans l'inspecteur de propriétés, dépliez la section filtres.
6. Cliquez sur le bouton nouveau filtre au bas de la section pour sélectionner Flou pour que le filtre flou s'applique à l'occurrence. Veillez à ce que l'icône représentant un lien pour contraindre à l'identique la valeur de flou sur les axes x et y. Indiquez la valeur 20 pixels pour x et y.

7. Déplacez la tête de lecture sur l'ensemble du scénario pour prévisualiser l'animation.
Le filtre flou s'applique normalement sur l'occurrence woman durant toute l'interpolation de mouvement.
8. Il reste à faire un CTRL+clic sur le calque woman à hauteur de l'image 140 et de sélectionner Inérer > image-clé > filtre
9. Placez ensuite la tête de lecture à la fin du scénario, image 160 et indiquer les valeurs 0 à x et y pour le filtre Flou de l'occurrence woman.

Le fade s'effectuera de cette façon entre les images 140 et 160 grâce à l'ajout de l'image-clé de type Filtre ajoutée auparavant.