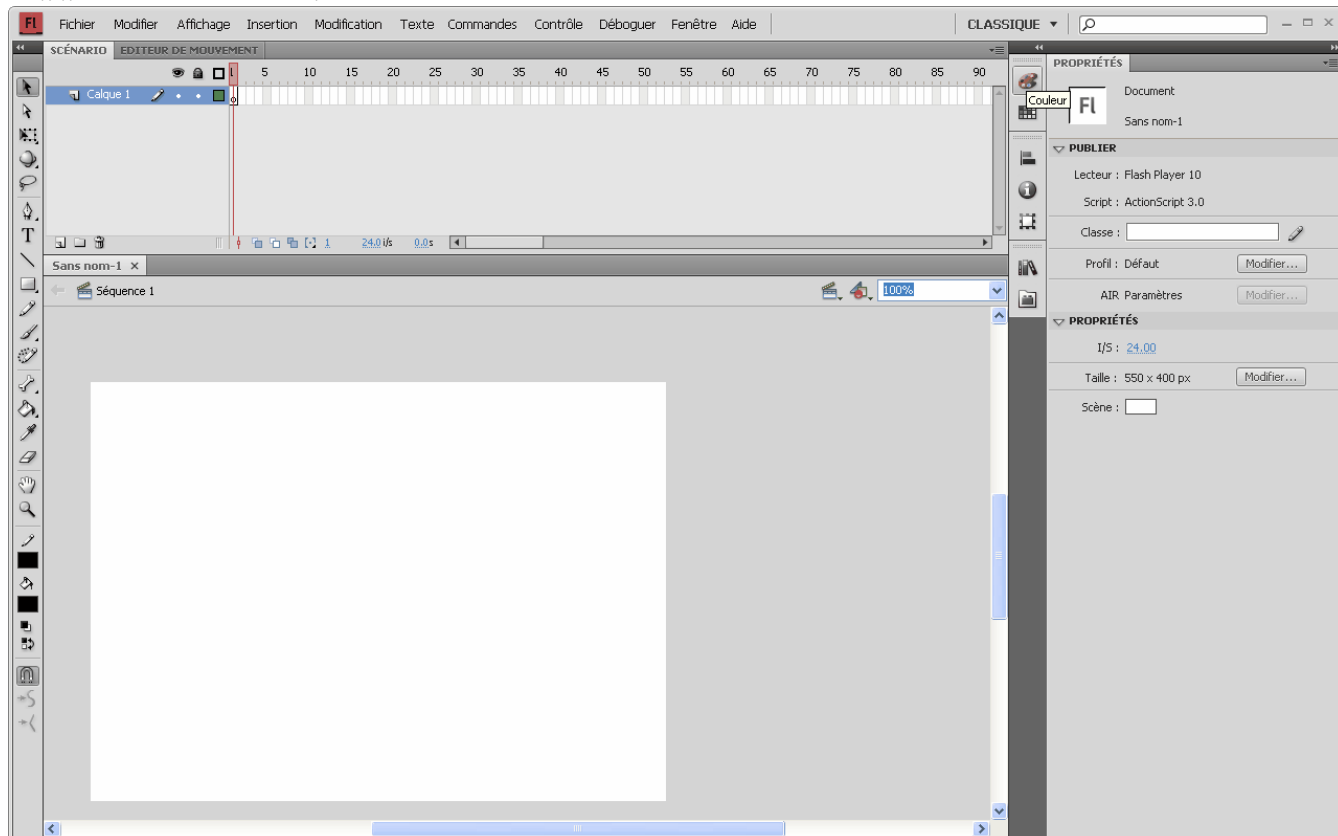


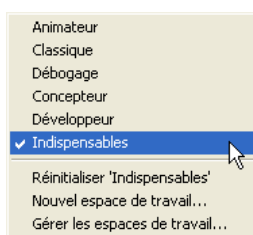
Présentation de Flash

1 Les éléments de la fenêtre de Flash

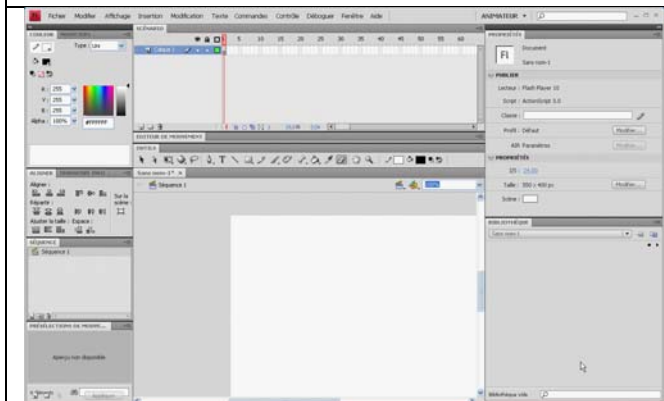
Flash est un logiciel de création proposant une interface très déroutante, très chargée, qu'il vaut mieux évoquer avant de passer à son utilisation. Cette interface a beaucoup évolué depuis la première version de flash, et dans cette version, CS4, Adobe propose directement des environnements de travail tout prêts, comme nous allons le voir.



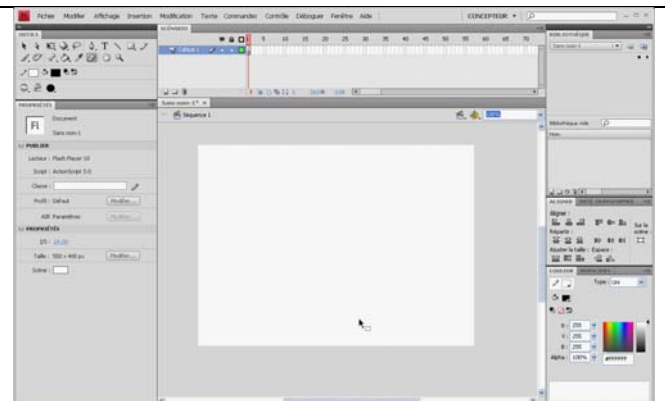
Au premier démarrage, Flash propose l'espace de travail appelé « INDISPENSABLES » et pour cause !: Mais il suffit de choisir un autre environnement de travail, dans la liste, pour changer totalement la disposition des éléments :



Environnement ANIMATEUR



Environnement CONCEPTEUR

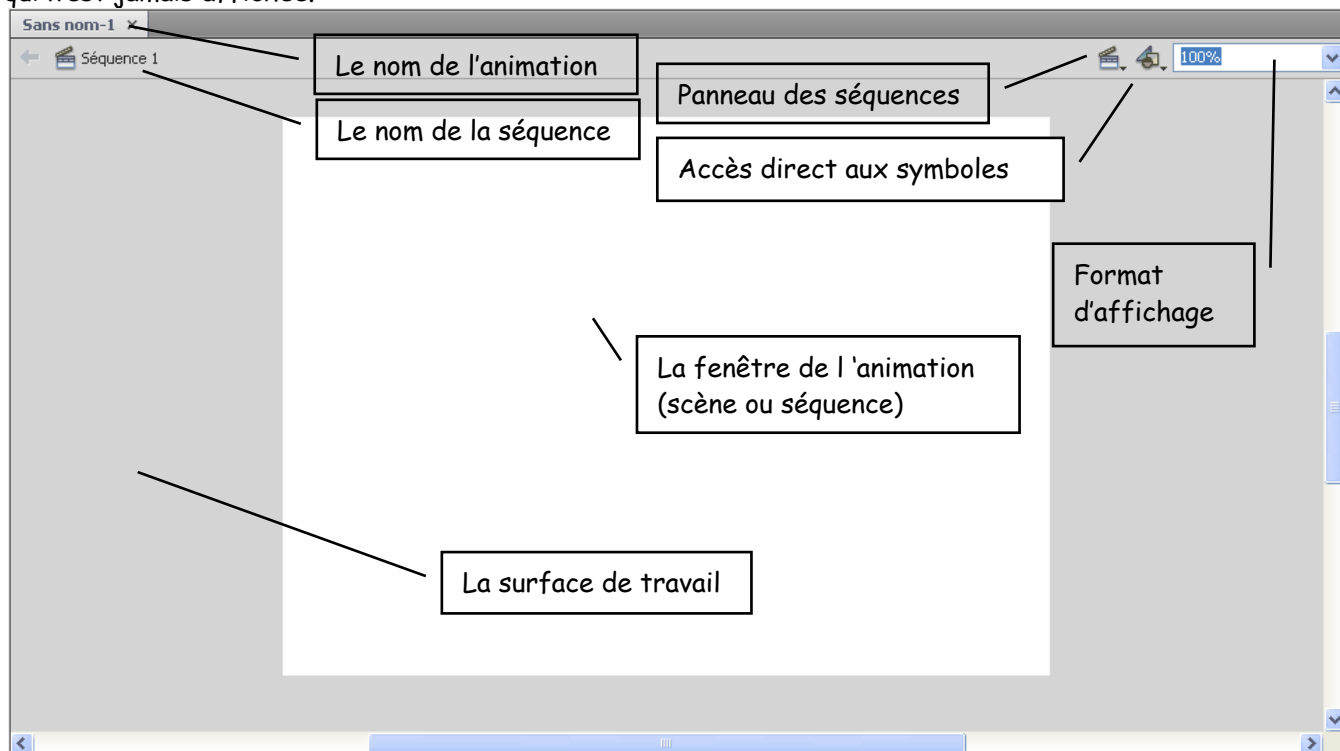


Revenons à la version INDISPENSABLES.

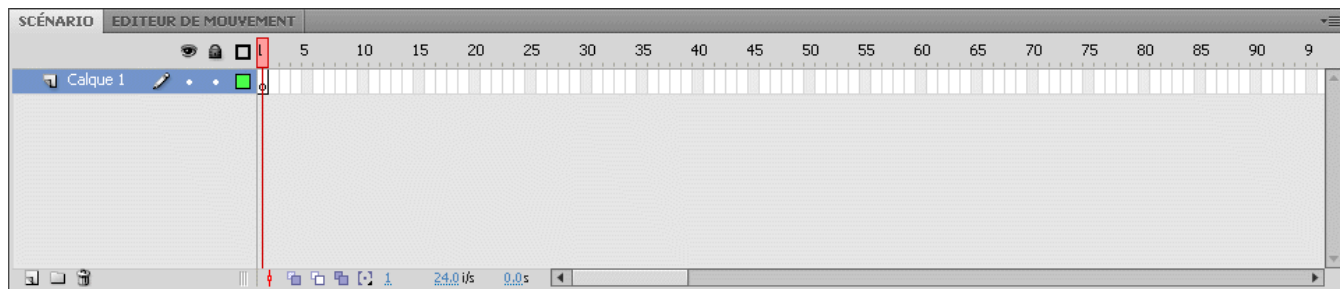
Présentation de Flash

1.1 La zone de travail

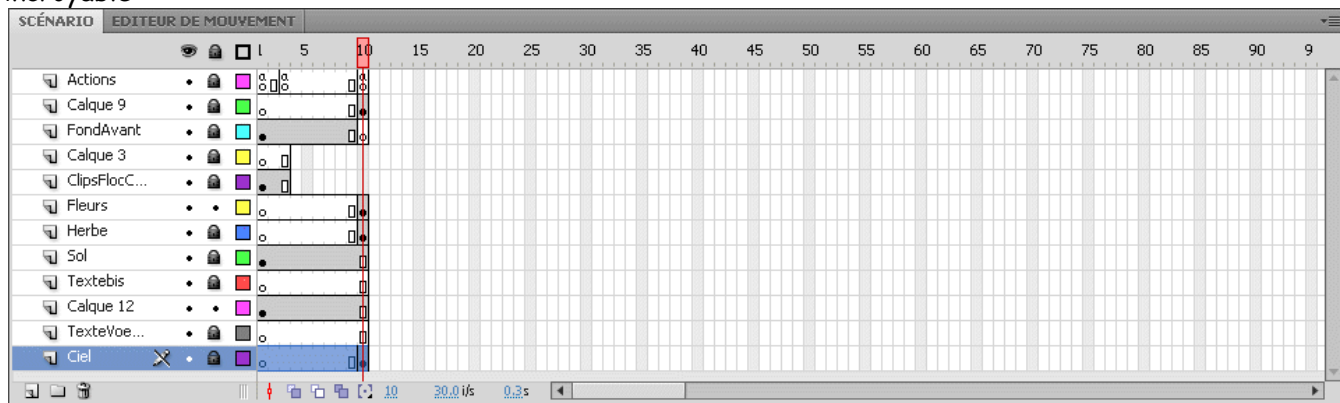
Surface réunissant la fenêtre de l'animation appelée scène (ou séquence) et la surface de travail, en grisé, qui n'est jamais affichée.



1.2 La barre de scénario



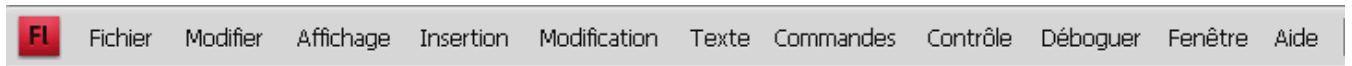
C'est ici que tout est écrit (ou presque !) lorsque l'on crée des « animations ». C'est la zone où les objets rencontrent leur destin. Au début, cette barre est vide, mais elle peut parfois se remplir de façon incroyable :



De toute façon, cette zone est tellement importante qu'elle fera l'objet d'une étude beaucoup plus poussée.

Présentation de Flash

1.3 La barre de menu



Avec ses commandes principales, déroulantes, façon Windows. Les raccourcis clavier correspondants sont indiqués en regard de chaque commande.

Par exemple, Insertion d'un nouveau symbole : CTRL + F8

Fichier	Modifier	Affichage
<ul style="list-style-type: none"> Nouveau... Ctrl+N Ouvrir... Ctrl+O Parcourir dans Bridge Ctrl+Alt+O Ouvrir les fichiers récents ▶ Fermer Ctrl+W Fermer tout Ctrl+Alt+W Enregistrer Ctrl+S Enregistrer et compresser Enregistrer sous... Ctrl+Maj+S Enregistrer comme modèle... Archiver... Enregistrer tout Rétablir Importer ▶ Exporter ▶ Paramètres de publication... Ctrl+Maj+F12 Aperçu avant publication ▶ Publier Maj+F12 Paramètres AIR... Informations... Partager mon écran... Mise en page... Imprimer... Ctrl+P Quitter Ctrl+Q 	<ul style="list-style-type: none"> Annuler Copier Ctrl+Z Répéter Copier Ctrl+Y Couper Ctrl+X Copier Ctrl+C Coller au milieu Ctrl+V Coller en place Ctrl+Maj+V Collage spécial... Effacer Ret.arrière Dupliquer Ctrl+D Sélectionner tout Ctrl+A Désélectionner tout Ctrl+Maj+A Rechercher et remplacer Ctrl+F Rechercher suivant F3 Scénario ▶ Modifier les symboles Ctrl+E Modifier la sélection Modifier en place Tout modifier Préférences... Ctrl+U Personnaliser le panneau Outils... Mappage des polices... Raccourcis clavier... 	<ul style="list-style-type: none"> Atteindre ▶ Zoom avant Ctrl+= Zoom arrière Ctrl+ Zoom ▶ Mode Aperçu ▶ Zone de travail Ctrl+Maj+W Règles Ctrl+Alt+Maj+R Grille ▶ Guides ▶ Accrochage ▶ Masquer les contours Ctrl+H Afficher les repères de formes Ctrl+Alt+H Afficher l'ordre de tabulation
Insertion	Modification	Texte
<ul style="list-style-type: none"> Nouveau symbole... Ctrl+F8 Interpolation de mouvement Interpolation de forme Interpolation classique Scénario ▶ Séquence 	<ul style="list-style-type: none"> Document... Ctrl+J Convertir en symbole... F8 Séparer Ctrl+B Bitmap ▶ Symbole ▶ Forme ▶ Combiner les objets ▶ Scénario ▶ Transformer ▶ Réorganisation ▶ Aligner ▶ Grouper Ctrl+G Dissocier Ctrl+Maj+G 	<ul style="list-style-type: none"> Police ▶ Taille ▶ Style ▶ Alignement ▶ Espacement des lettres ▶ Défilant Vérifier l'orthographe... Configuration de la vérification orthographique...

Présentation de Flash

Déboguer		Contrôle			
Débugger l'animation	Ctrl+Maj+Entrée	Lire	Entrée		
Continuer	Alt+F5	Rembobiner	Maj+;		
Terminer la session de débogage	Alt+F12	Atteindre la fin	Maj+;		
Pas à pas détaillé	Alt+F6	Avancer d'une image	;		
Pas à pas principal	Alt+F7	Reculer d'une image	,		
Sortir du pas à pas	Alt+F8	Tester l'animation	Ctrl+Entrée		
Supprimer tous les points d'arrêt	Ctrl+Maj+B	Tester la séquence	Ctrl+Alt+Entrée		
Commencer la session de débogage à distance		Supprimer les fichiers ASO			
		Supprimer les fichiers ASO et tester l'animation			
		Lire en boucle			
		Lire toutes les séquences			
		Activer les actions d'image simples	Ctrl+Alt+F		
		Activer les boutons simples	Ctrl+Alt+B		
		✓ Activer l'aperçu en direct			
		Désactiver les sons	Ctrl+Alt+M		
Commandes		Fenêtre		Aide	
Gérer les commandes enregistrées...		Dupliquer la fenêtre	Ctrl+Alt+K	Aide de Flash	F1
Obtenir d'autres commandes...		Barres d'outils		Programme d'amélioration des produits Adobe...	
Executer une commande...		✓ Scénario	Ctrl+Alt+T	Flash Exchange	
Copier le mouvement sous XML		Editeur de mouvement		Gérer les extensions...	
Copier le nom de la police pour ActionScript		✓ Outils	Ctrl+F2	Centre de support Flash	
Exporter le mouvement dans XML		✓ Propriétés	Ctrl+F3	Forums Adobe en ligne	
Importer le mouvement XML		Bibliothèque	Ctrl+L	Formation Adobe	
		Bibliothèques communes		Enregistrement...	
		Présélections de mouvement		Désactiver...	
		Actions	F9	Mises à jour...	
		Comportements	Maj+F3	A propos de Adobe Flash CS4 Professional	
		Erreurs de compilation	Alt+F2		
		Panneaux de débogage			
		Explorateur d'animations	Alt+F3		
		Sortie	F2		
		Aligner	Ctrl+K		
		Couleur	Maj+F9		
		Infos	Ctrl+I		
		Nuanciers	Ctrl+F9		
		Transformer	Ctrl+T		
		Composants	Ctrl+F7		
		Inspecteur de composants	Maj+F7		
		Autres panneaux			
		Extensions			
		Espace de travail			
		Masquer les panneaux	F4		
		✓ 1 Sans nom-1			

1.4 La barre principale


























Avec ses boutons classiques Windows, et les boutons propres à Flash. Pour les habitués des raccourcis façon Windows, mais attention, cette barre n'est pas présente par défaut, il faut l'appeler : Fenêtre \ Barres d'outils \ Principale . Cet environnement s'appelle pourtant **INDISPENSABLES**



Les 6 derniers boutons permettent d'accéder directement à des fonctions de Flash, tandis que les 10 premiers sont plutôt d'ordre Windows. Je vous recommande le bouton Imprimer

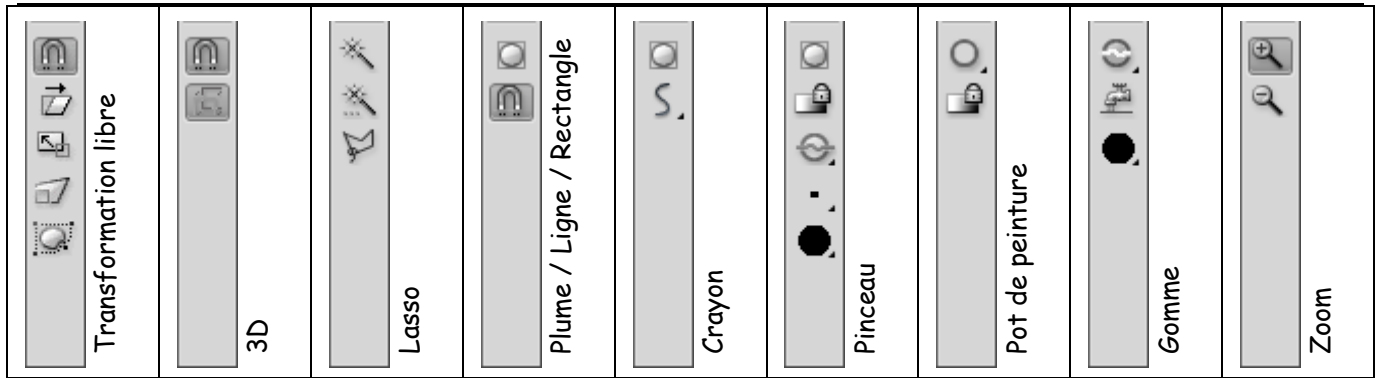
Présentation de Flash

1.5 La barre d'outils

	Nom	... au clavier ...	Fonction
	Curseur	V	Permet de sélectionner les objets, les formes et de les déformer
	Sous-sélection	A	Utile pour retoucher les formes par les points nodaux
	Transformation libre	Q	Utile pour déformer les sélections (rotation, perspective ...)
	Outil de rotation 3D	W	Pour accéder au nouvel outil de traitement de la 3D
	Lasso	L	Très pratique pour travailler sur une partie du dessin
	Plume	P	Pour construire ou retoucher des courbes de Bezier
	Texte	T	Pour la saisie de texte
	Ligne	N	A utiliser pour tracer des segments de droite
	Rectangle	R	Pour dessiner de magnifiques rectangles (carrés
	Crayon	Y	Tracer des traits, des lignes, des contours
	Pinceau	B	Comme le crayon mais les traits sont le fond du dessin
	Déco	U	
	Segment	X	
	Pot de peinture	K	Utile pour remplir une zone faite avec le crayon
	Pipette	I	Sélectionner une couleur du dessin pour travailler avec
	Gomme	E	Pour gommer les différents éléments
	Main		Permet de déplacer l'animation dans la fenêtre d'affichage
	Zoom	Z	Permet de passer en mode Zoom : + avec souris ou - avec ALT et la souris
	Couleur du trait noir		Choix de la couleur du tracé (contour)
	Couleur de remplissage noir		Choix de la couleur (ou du dégradé) de remplissage
	Mode Noir et blanc		
	Permuter les couleurs		Pour permuter les couleurs de trait et de remplissage
	Aimant		Fort utile pour « accrocher » les objets les uns aux autres
	Lisser		Vous avez une cassure dans un trait ? cela permet de la rendre plus douce
	Redresser		Fonction inverse de lisser

Attention : la barre d'options, zone grisée ci-dessus, correspond aux options de l'outil sélectionné et les options disponibles dépendent de l'outil en cours :

Présentation de Flash



1.6 Le panneau des propriétés

Les propriétés de l'objet sélectionné apparaissent et sont directement modifiables. Par défaut, ce sont les propriétés l'animation qui sont affichées :

Dans ce cas, on note les informations concernant la « version » Flash de l'animation, et du langage de programmation associé. Il s'agit des paramètres de publication, accessibles également par le menu Fichier, ou le raccourci clavier CTRL+MAJ+F12.

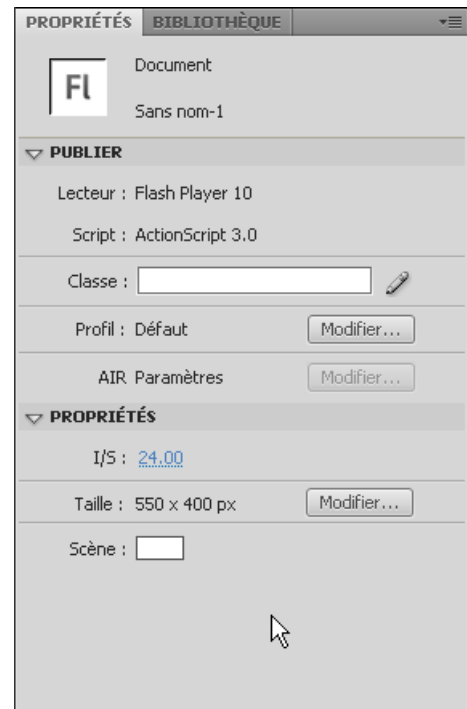
De même, les propriétés de la fenêtre de l'animation sont accessibles :

taille, couleur du fond, cadence.

Il est simple de modifier ces paramètres.

Attention :

Redimensionner une animation, ne change pas la taille, ni la position, des objets déjà déposés dans cette animation. Il y a ce cas tout à repositionner dans la fenêtre de l'animation.

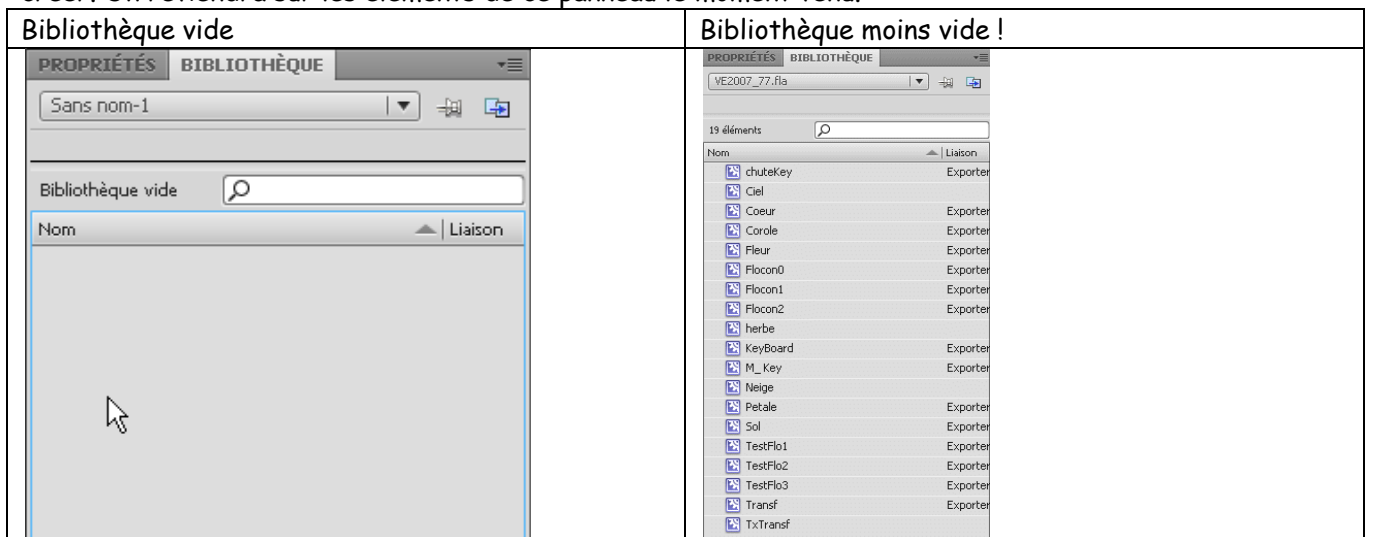


de

dans

1.7 Le panneau de la bibliothèque

Il se cache derrière le panneau des propriétés. La bibliothèque est vide au démarrage d'une nouvelle animation, c'est à vous de remplir cette bibliothèque, avec les symboles que vous ne manquerez pas de créer. On reviendra sur les éléments de ce panneau le moment venu.

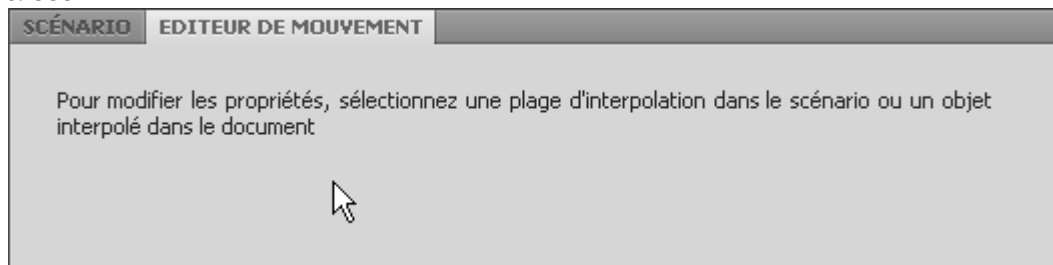


Présentation de Flash

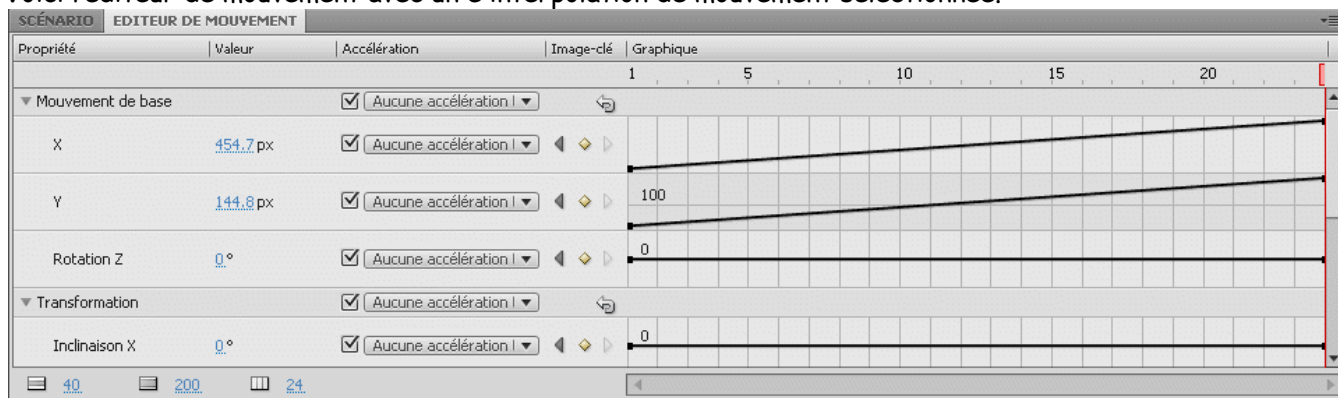
2 Les nouveautés de CS4

2.1 Le panneau de l'éditeur de mouvement

Situé sous la fenêtre du scénario, par défaut, il ne prend ses fonctions que lorsqu'une interpolation a été créée :



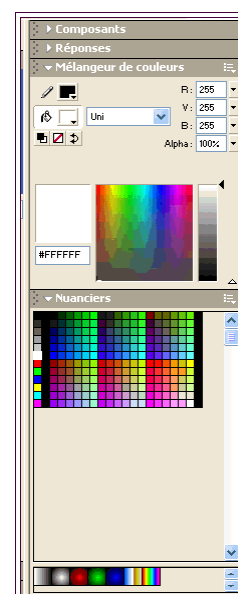
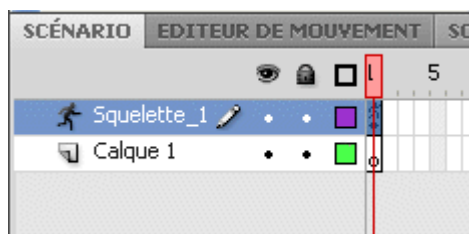
Voici l'éditeur de mouvement avec une interpolation de mouvement sélectionnée.



On y reviendra bien sûr, car il faut, au préalable, être capable de créer des interpolations.

2.2 L'outil Segment



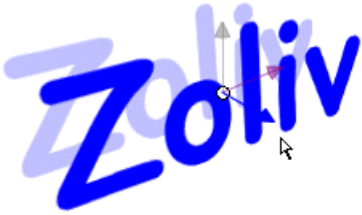
Apparition dans cette version de Flash d'un outil de cinématique inverse, nommé Segment. Cet outil permet de réaliser des animations d'objets liés les uns aux autres sur le modèle d'un exo-squelette. Cet outil s'applique à des symboles ou à des formes. Pour les « animateurs » en herbes, un petit tour dans l'aide sera le bienvenu.



2.3 Introduction de la 3D

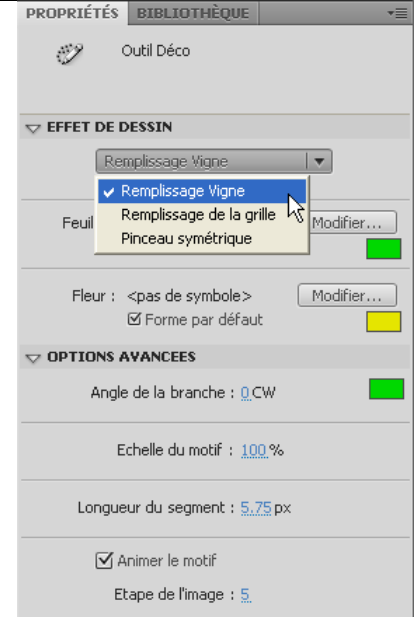
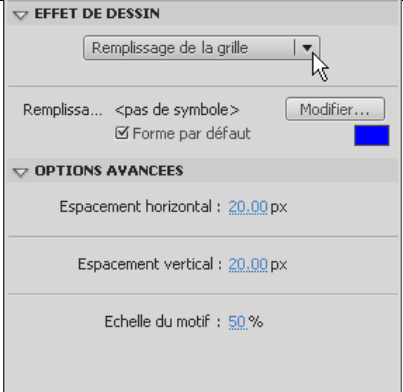
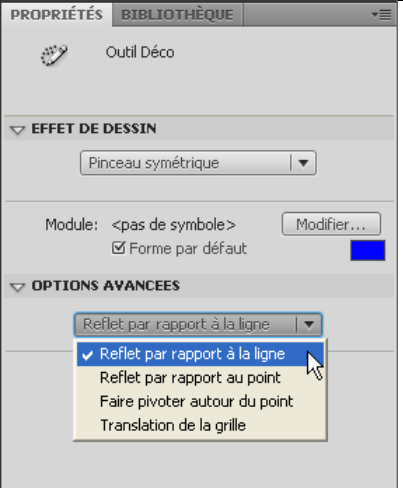

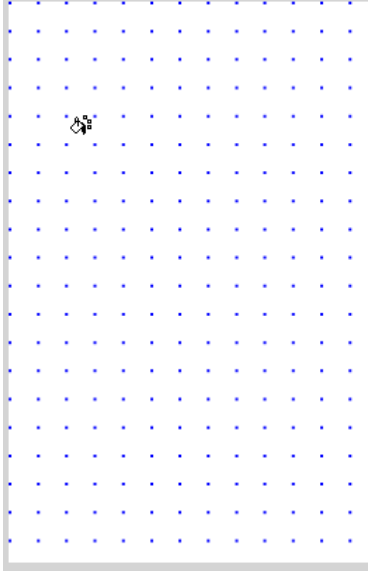
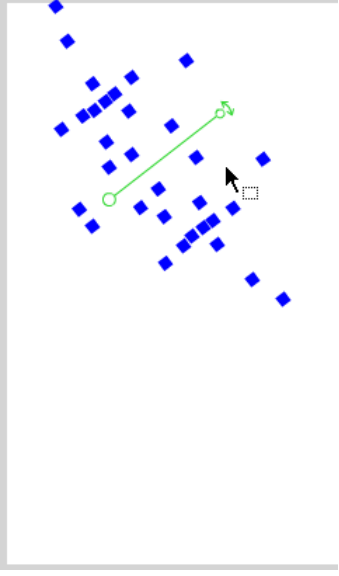
Flash permet maintenant, facilement, de créer des effets 3D, en faisant pivoter les clips dans un espace 3D. Les 3 axes X, Y et Z sont accessibles et les clips peuvent subir des transformations, ou des rotations, sur ces 3 axes.

Présentation de Flash

		
Le clip de départ	Rotation du clip	Translation du clip

2.4 L'outil Déco

Apparition d'un nouvel outil de remplissage, à la limite des textures, permettant d'animer le remplissage d'une zone, avec des éléments graphiques proches des fractales, ou une grille, ou un effet de symétrie

		
		
Déco type Remplissage vigne	Déco type Grille	Déco type pinceau symétrique

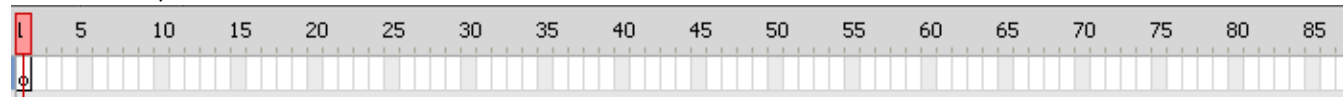
Evidemment d'autres nouveautés sont apparues, surtout dans la création d'interpolation, mais cela fera l'objet d'une étude plus importante.

Présentation de Flash

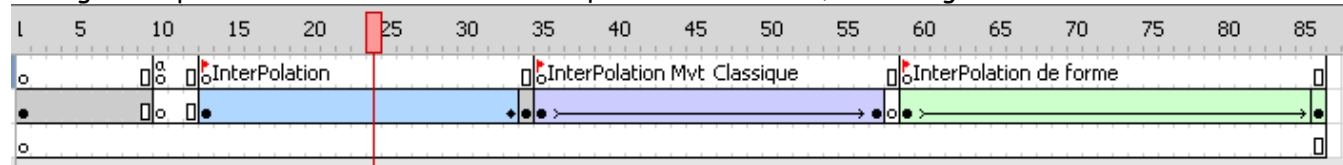
3 Les éléments du scénario

3.1 L'échelle temporelle

C'est avec elle que vous allez définir la notion de **temps** et de **durée** de votre **animation** ou de vos **symboles**, en fonction de la cadence choisie pour l'animation. Attention, une case, appelée image ne correspond pas à une seconde, sauf si la cadence est fixée à 1i/s



Une ligne temporelle vide est fournie avec chaque nouveau fichier, mais la ligne reste rarement vide !

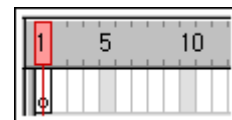


3.2 Les images

L'échelle temporelle est **constituée d'images**. Une image représente **une fraction de seconde** sur cette échelle, en fonction du débit choisi. C'est dans ces images que vous allez **créer** et **personnaliser** tous les éléments d'une animation.

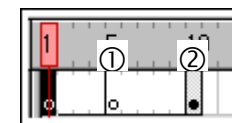
Comme pour un dessin animé, il sera possible d'insérer dans les petites cases des tracés pour créer les étapes d'un mouvement ou d'une animation.

Des envies de souris aux grandes oreilles ?



3.3 L'image-clé

L'image-clé est une image de l'échelle temporelle sur **laquelle** vous allez **créer** un **évènement** pour l'animation. Elle peut être **vide** ou **pleine**. Une image-clé **vide** "sans dessin" est représentée par le petit **cercle blanc** ①. Une image **avec un tracé ou un symbole** est représentée par un **petit cercle noir** dans la case ②.



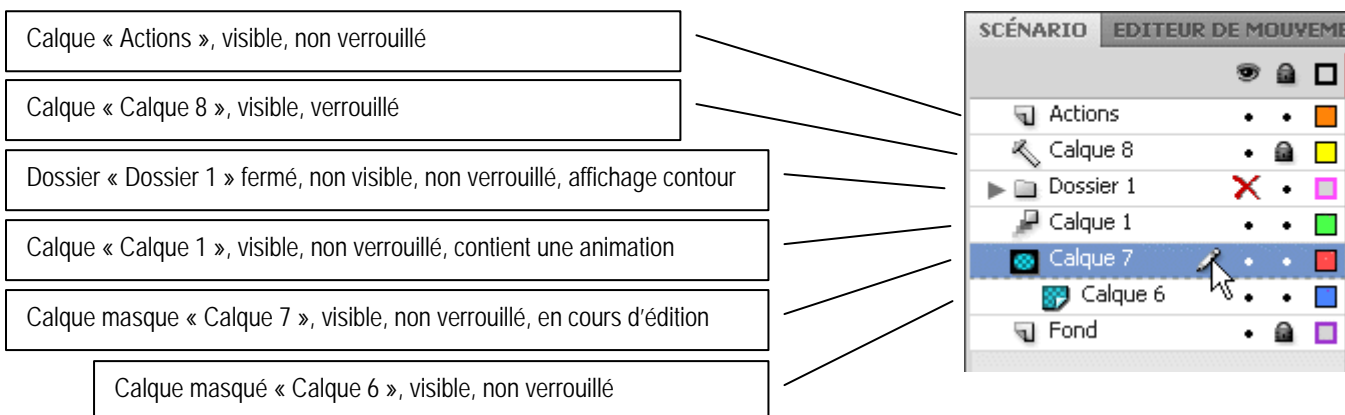
De plus, si l'option Images teintées est choisie pour la fenêtre du scénario, dès qu'une image contient un objet, le fond de sa case se colore en gris. Une image-clé permet de « vider » un calque.

3.4 Les calques

Un peu à la façon des dessins animés d'autrefois, les objets sont déposés sur des calques (transparents), empilés les uns sur les autres. Par défaut un seul calque est disponible. Il existe 4 types de calques différents, aux propriétés distinctes :

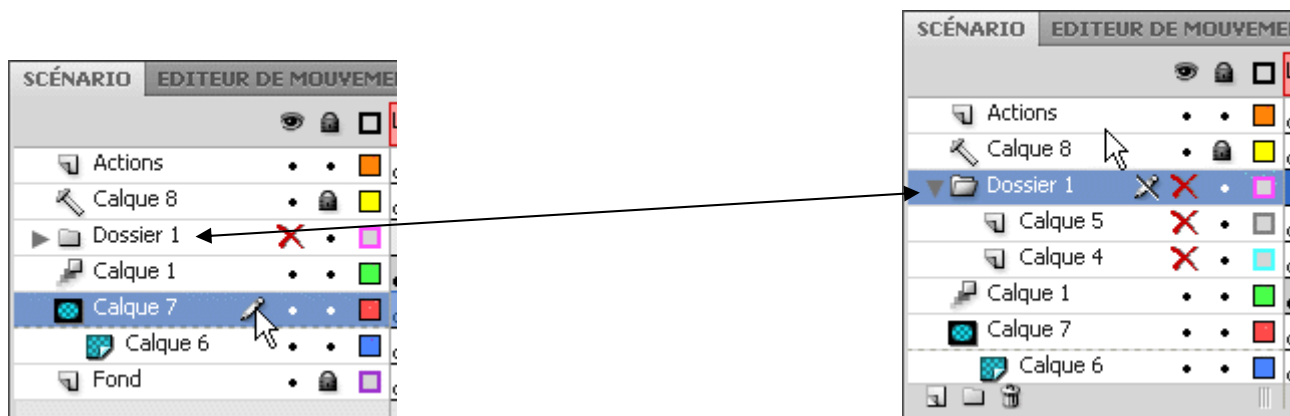
Les calques simples, les calques guides, les calques de masque, les calques masqués auxquels s'ajoutent les calques contenant une interpolation de mouvement et les calques contenant des squelettes !.

Les calques peuvent être visibles ou non, verrouillés ou non, le tracé des objets dessinés peut apparaître en fils de fer de couleurs différentes.



Présentation de Flash

Avec la version MX sont apparus les dossiers de calques pour regrouper les calques et « aérer » la zone de calques. On peut ouvrir ou fermer les dossiers de calques, au choix de l'utilisateur, mais évidemment, il est impossible d'éditer un calque contenu dans un dossier fermé.



Evidemment, à chaque calque de l'animation correspond une ligne temporelle amenée à contenir des images, clés ou non (voir plus haut), à l'exception du calque de dossier.

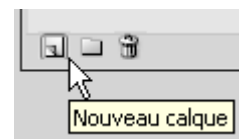
4 Manipulation des calques et des dossiers

4.1 Création d'un calque

Pour créer un nouveau calque, il suffit de cliquer sur le petit symbole **Ajouter un calque** ou par le menu **Insertion/Calque**.

Pour chaque nouveau calque, une image-clé vide est automatiquement créée dans la première image de la ligne de temps correspondante.

Le nouveau calque se positionnera **au dessus** du calque qui était sélectionné.

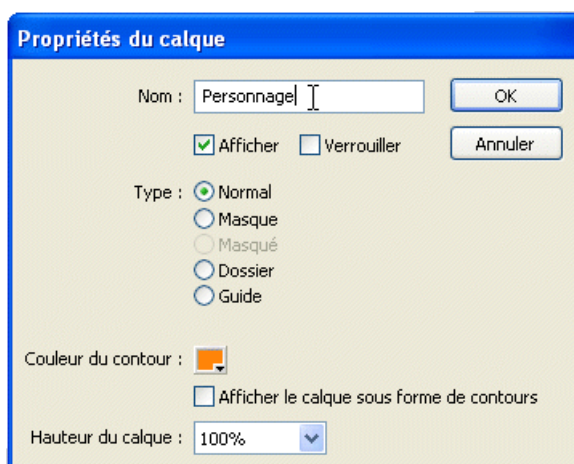


4.2 Nommer et renommer

Pour une meilleure gestion des animations, il est fortement conseillé de nommer vos calques. Plusieurs possibilités pour nommer ou renommer un

calque. La plus rapide reste le double clic sur calque. Ensuite, il ne vous reste plus qu'à nouvelle identité.

Vous pouvez aussi changer le nom de votre d'un double-clic sur le petit symbole qui se gauche du nom du calque. Cela permet d'afficher directement les propriétés de ou par le menu **Modification/Scénario/Propriétés du calque...**



le nom du saisir sa

calque trouve à

celui-ci,

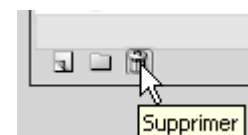
d'un nom du

4.3 Déplacer

Rien de plus facile que de modifier l'ordre calque dans la pile, un cliqué-déposé sur le calque avec la souris.

4.4 Supprimer

Aussi simple que le déplacement. Sélectionner le calque et cliquer sur la corbeille. Pensez à annuler si vous n'avez pas sélectionné le bon calque avant de supprimer.



Présentation de Flash

4.5 Verrouiller

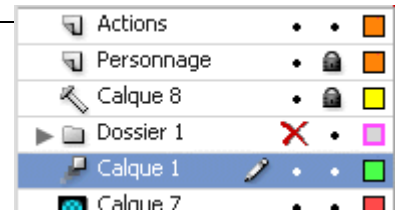
Un fois le travail terminé sur un calque, il faut prendre l'habitude de verrouiller ce calque. Cela se réalise d'un clic sur le cadenas qui se trouve au dessus des calques. Pour le déverrouiller, un clic au même endroit et le cadenas disparaît.

Dans l'exemple ci-contre, les calques « Calque 8 » et « Personnage » sont verrouillés, il est donc impossible de les modifier.

Attention, un crayon barré (édition impossible) sur le calque sélectionné confirme le verrouillage du calque. Il est possible de verrouiller d'un seul clic tous les calques d'une scène (ou d'un symbole) en cliquant directement sur le cadenas qui se trouve au dessus des calques.

Idem, pour les déverrouiller.

Les dossiers sont également verrouillables, dans ce cas, tous les calques du dossier sont verrouillés



4.6 Masquer (ne pas afficher)

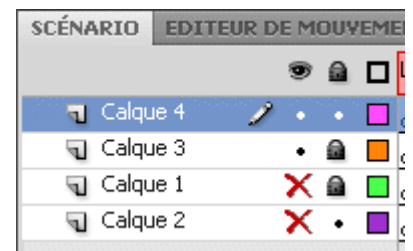
Il est possible de masquer des calques afin de désengorger l'écran. Pour cela, cliquer sur le calque (ou les calques) à masquer dans l'alignement de l'œil qui se trouve au dessus de ce calque. Pour le démasquer, un clic au même endroit et la croix rouge disparaît.

De plus, il est impossible de modifier le contenu d'un calque masqué.


Dans l'exemple ci-contre, les calques 1 et 2 sont masqués. Les calques 1 et 3 sont verrouillés et le calque 4 est le calque actif.

Il est possible de masquer tous les calques d'une scène (ou d'un symbole on verra cela plus tard.) en cliquant directement sur l'œil au dessus des calques.

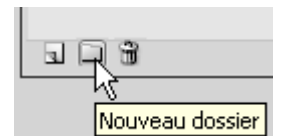
Idem, pour les démasquer.



4.7 Les dossiers

Pour créer un dossier, utiliser le bouton . Le dossier créé vient se placer au **dessus** du calque, ou du dossier courant.

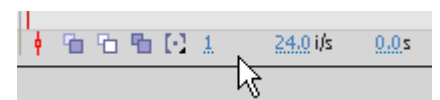
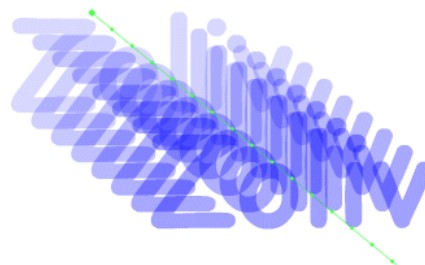
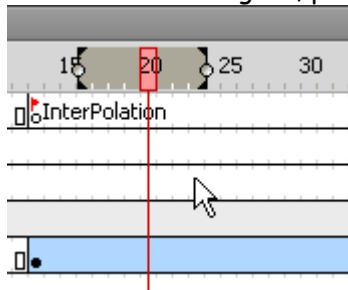
Pour placer un calque dans un dossier, il suffit d'un cliqué-déposé du calque sur le dossier de destination. Pour ressortir un calque d'un dossier, le cliqué-déposé marche aussi, mais il faut lâcher en dehors du dossier, au dessus par exemple, puis réorganisé les calques et les dossiers.



4.8 Modes d'affichage de la barre des temps

Dans le bas de la time line se trouve les éléments permettant de changer l'affichage de cette time line.

Le mode Pelure d'oignon, pour « visualiser » les animations restant toujours aussi impressionnant :



Evidemment, cette introduction ne se veut pas un guide exhaustif de l'interface de Flash. C'est avec la pratique, et les TPs à réaliser que l'interface « rentre ».