

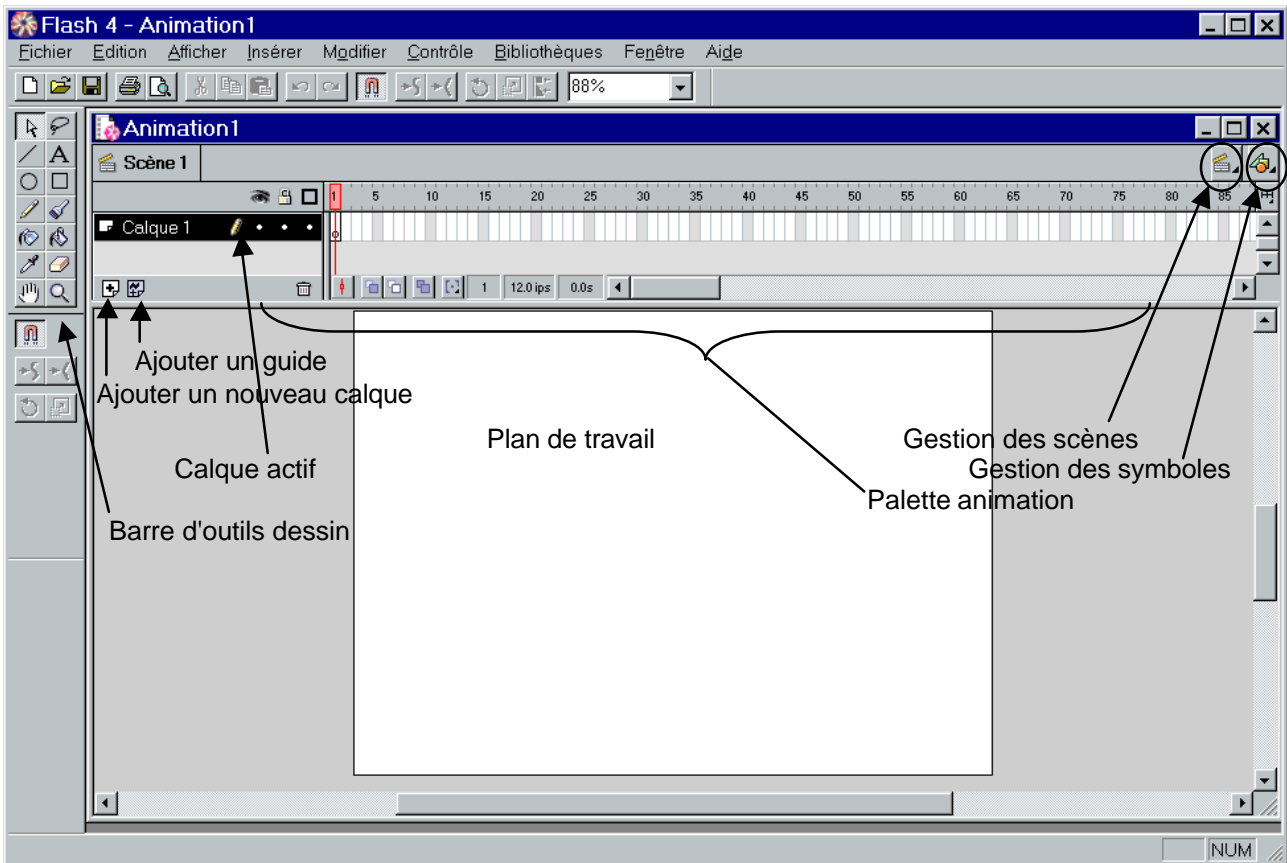
Macromedia Flash 5



Sommaire :

PRESENTATION DE L'INTERFACE.....	2
LA PALETTE ANIMATION.....	3
LES OUTILS	3
LES OUTILS DE SELECTION.....	3
LES OUTILS DE DESSIN.....	3
ANIMATION IMAGE PAR IMAGE	4
ANIMATION AVEC INTERPOLATION DE MOUVEMENT	5
UTILISATION D'UN CALQUE DE GUIDE.....	6
ANIMATION AVEC INTERPOLATION DE FORME.....	7
AJOUT DE REPERES DE FORMES.....	8
LES MASQUES	8
LES SYMBOLES.....	9
GRAPHIQUE.....	9
BOUTON.....	10
CLIP ANIMATION	10
GESTION DES BIBLIOTHEQUES	10
INTERACTIVITE	11
LES ACTIONS DE BASE	12
LES ACTIONS (AUTRES).....	13
TRAVAIL AVEC LE SON.....	14
TESTER L'ANIMATION	15
EXPORTATION ET PUBLICATION D'ANIMATION.....	15

Présentation de l'interface



Lorsque vous lancez Flash un calque vide est automatiquement créé. C'est le plan de travail, dans lequel vous pouvez dessiner ou importer des images existantes.

Avant de commencer à travailler, il est préférable de définir les paramètres de votre animation (comme la taille et la vitesse de l'animation).

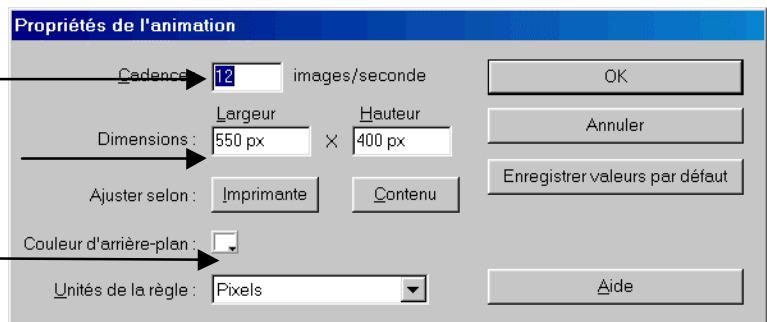
Pour cela allez dans le menu Modifier\animation est faites vos réglages (les paramètres par défaut conviennent dans la plupart des cas).

Les réglages les plus importants :

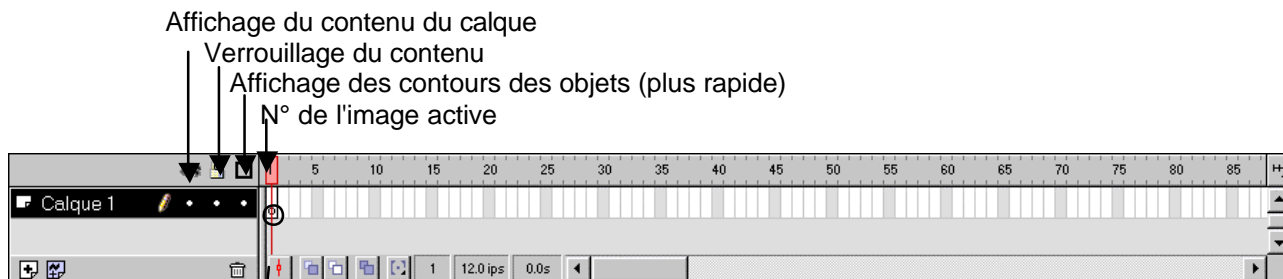
Le débit

Les dimensions

La grille vous permet de placer les différents objets avec plus de précision dans l'espace de travail.

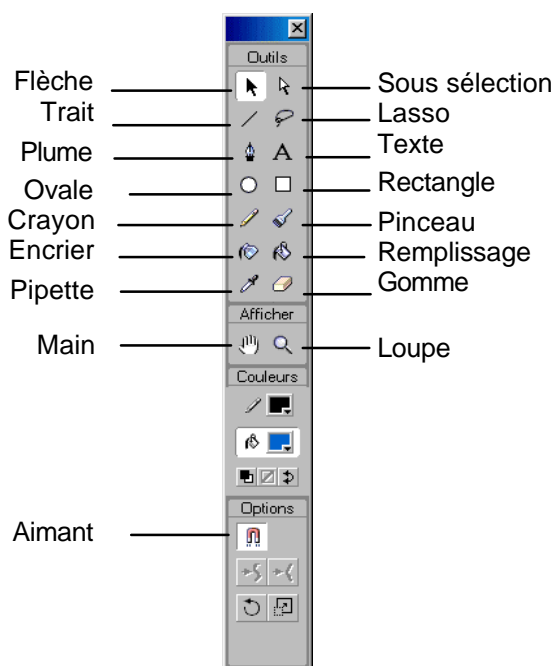


La palette animation



Remarque : un petit carré vide indique que pour l'image active le plan de travail est vide (et un cercle plein pour signaler que le plan de travail n'est pas vide).

Les outils



Les outils de sélection

La Flèche et le lasso permettent de sélectionner les objets sur le plan de travail.

Avec la flèche faites un clic sur l'objet ou tracez un rectangle de sélection autour des objets que vous voulez sélectionner. Faites un clic dans une zone vide de l'image pour annuler toutes les sélections en cours.

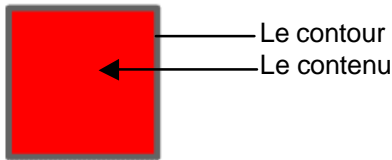
Avec le lasso faites des tracés autour des éléments à sélectionner.

Faites Maj + clic pour ajouter des sélections sans perdre la première.

Les outils de dessin

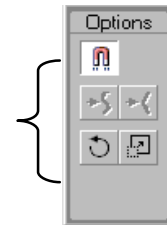
Les outils Trait, Ovale et rectangle permettent de dessiner les formes de base.

Les objets ovale et rectangle sont par défaut composés d'un contour et d'un contenu.



Pour certains outils de dessin des options supplémentaires sont disponibles dans la barre d'outils Dessin

Les options s'adaptent en fonction de l'outil actif



Animation image par image

Pour créer une animation image par image, il faut dans la palette animation ajouter des images Clés (vide ou non).

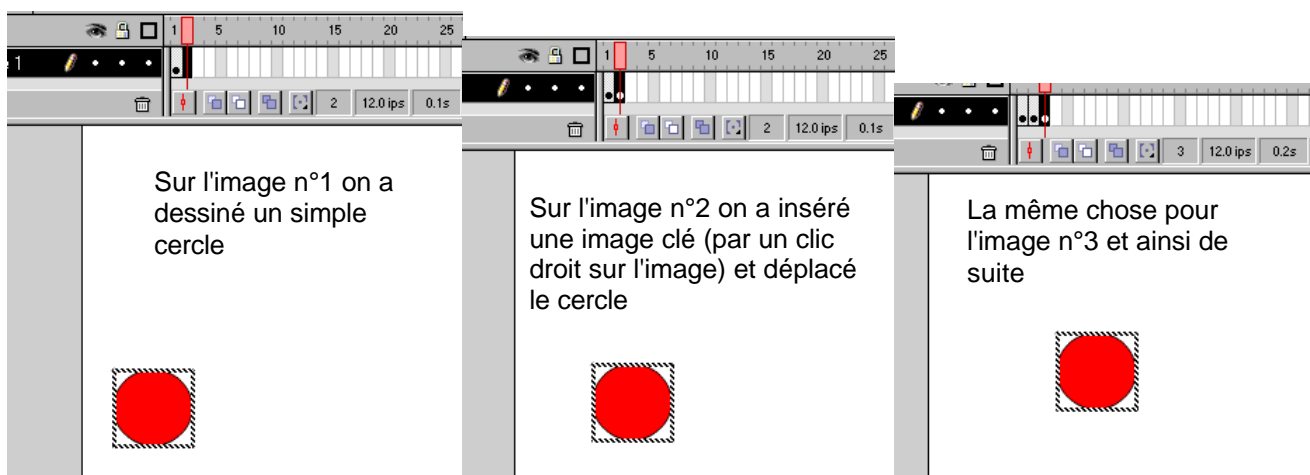
Si vous insérez des images vous ne pourrez pas faire d'animation car les images seront les mêmes.

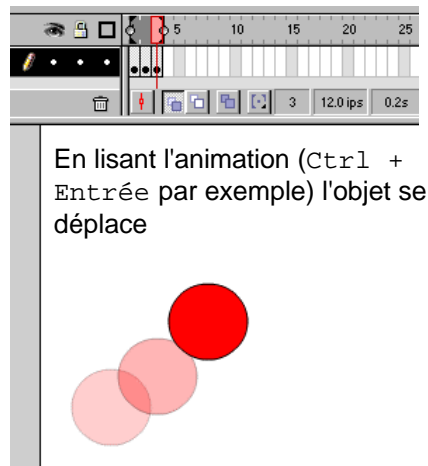
Insérer une image clé permet d'avoir les mêmes objets sur les images mais vous pouvez modifier une des images sans que cela modifie les autres.

Insérer une image clé vide permet d'avoir une nouvelle image vide dans laquelle vous dessinez (ou incorporez vos nouveaux objets).

L'animation image par image peut paraître fastidieuse car c'est à vous de créer toutes les images de votre animation.

Par image clé



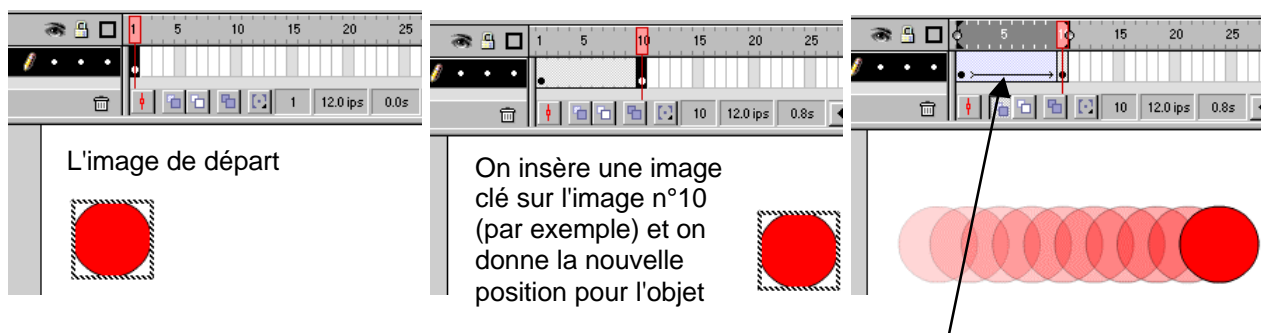


Par image clé vide



Animation avec interpolation de mouvement

Plutôt que de déplacer un objet manuellement vous pouvez donner la position de départ sur une image et la position d'arrivée sur une autre image, Flash calcul la trajectoire automatiquement.



Vous pouvez créer des images clés intermédiaires pour contrôler de manière plus précise les mouvements de votre animation.

Vous pouvez avoir plus de réglage pour l'interpolation de mouvement en demandant les propriétés de l'image (double clic ou clic droit sur l'image).

Vous pouvez contrôler les paramètres de l'animation (taille, rotation et accélération) dans cette boîte de dialogue.

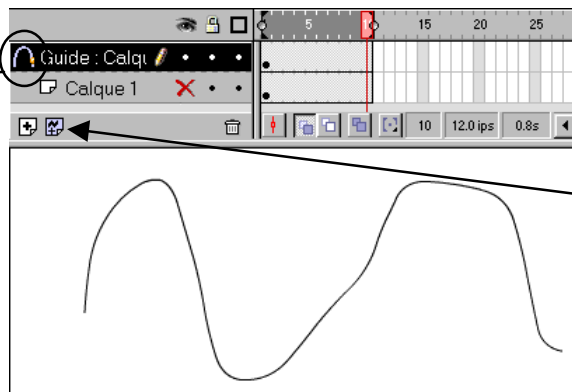


Attention pour créer une interpolation de mouvement les objets qui se déplacent, doivent OBLIGATOIREMENT être groupés (après sélection de l'objet, choisissez le menu Modifier \ Grouper ou Ctrl + G)

Utilisation d'un calque de guide

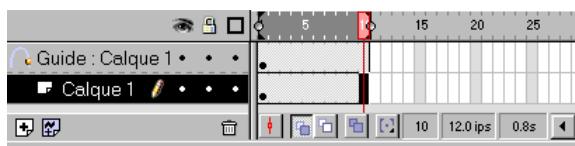
Pour créer un mouvement plus complexe, il est plus simple d'utiliser un calque de guide. Sur ce type de calque vous dessinez votre trajectoire et l'objet du calque en dessous du calque de guide va suivre cette trajectoire.

La calque de guide a une icône différente et la séparation avec le calque de base est une ligne pointillée




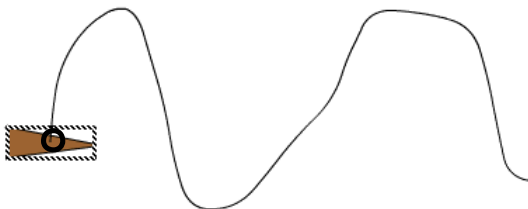
Cliquez ici pour insérer un calque de guide.

Dessinez la trajectoire (avec l'outil crayon par exemple)

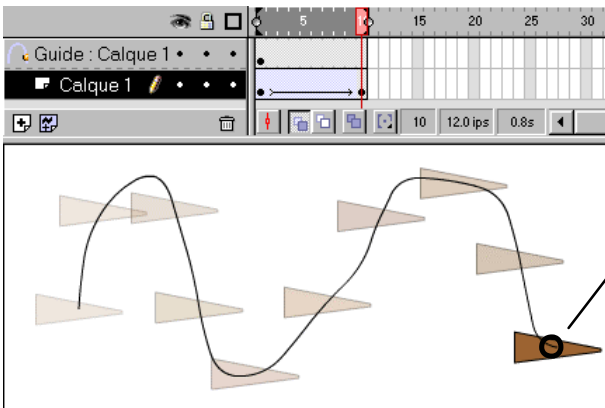


Sur le Calque 1 on dessine un objet (qu'il faut grouper).

Il faut ensuite le positionner sur le point de départ de la trajectoire (activez l'outil  pour faciliter le positionnement, qui doit être précis). Pendant le placement, si le positionnement est correct, un petit cercle apparaît.

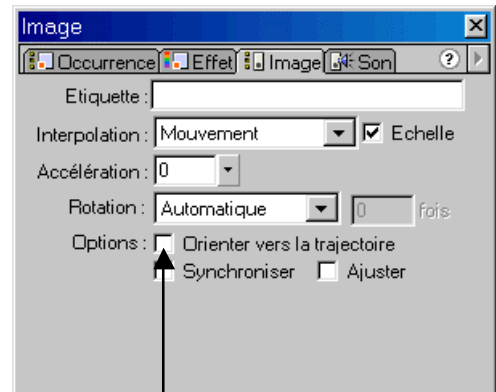


Macro média - Flash

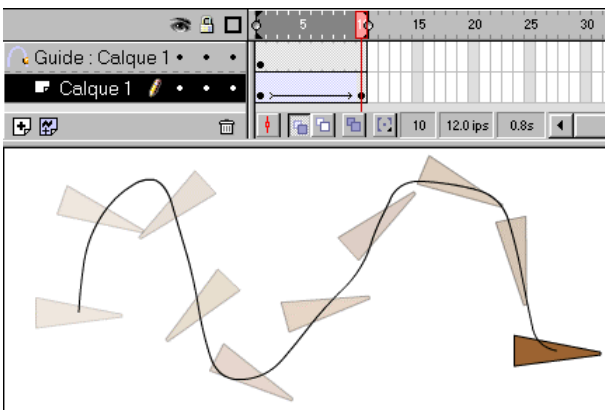


Insérez une image clé (ici sur la n°10) et sur cette image positionnez l'objet sur le point d'arrivée de la trajectoire. Pendant le placement, si le positionnement est correct, un petit cercle apparaît. Créez ensuite une interpolation de mouvement (clic droit sur l'image de départ et propriétés)

Le positionnement est très important pour que l'objet suive la trajectoire, sinon vous aurez un mouvement linéaire. Vous pouvez aussi jouer avec les autres réglages (taille, rotation, Accélération).

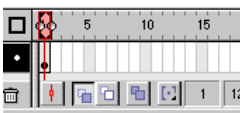


Pour que l'objet s'oriente par rapport à la trajectoire cochez la case Orienter vers la trajectoire. Observez la différence de mouvement par rapport à l'illustration précédente.

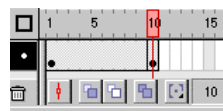


Animation avec interpolation de forme

L'animation avec interpolation de forme permet de transformer un objet en un autre (type morphing).



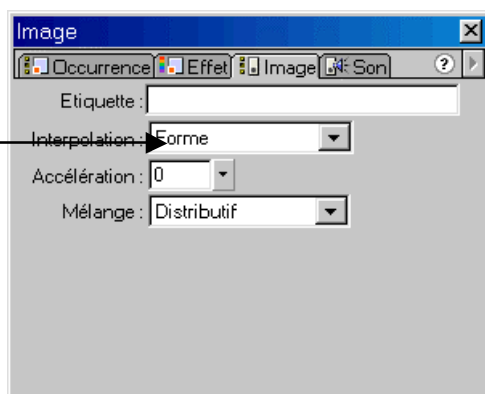
Sur l'image de départ on dessine une forme



On insère une image clé vide sur laquelle on dessine une autre forme

Macro média - Flash

Par un clic droit sur l'image de départ on affiche les propriétés pour définir une interpolation de forme. Le type de mélange est modifiable (à adapter en fonction des formes de départ et d'arrivée). Angulaire est mieux adapté, en général, pour une forme géométrique simple.



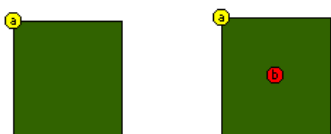
En testant l'animation l'objet de départ se transforme petit à petit en l'objet d'arrivée (forme et couleur)



Attention pour créer une interpolation de forme les objets, NE DOIVENT PAS ÊTRE GROUPÉS (après sélection de l'objet, choisissez le menu Modifier \ Séparer ou Ctrl + B)

Ajout de repères de formes

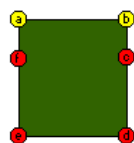
Pour contrôler avec plus de précision la transformation vous pouvez ajouter des repères de formes (menu Modifier \ Transformer \ Ajouter les repères de formes)



Sur l'image de départ, ajoutez les repères de formes (26 maxi) et positionnez-les



Sur l'image d'arrivée positionnez les repères



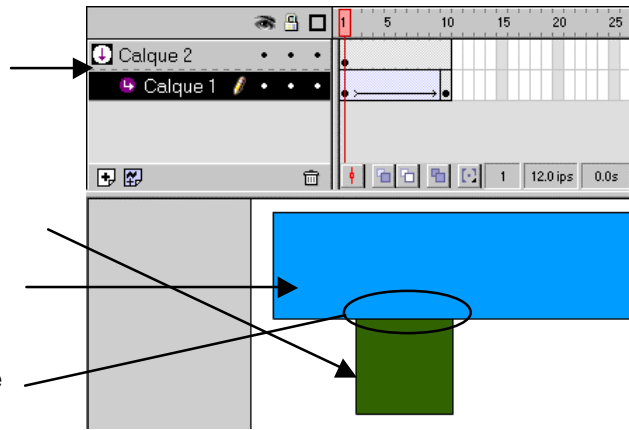
Les repères de formes sont maintenant placés. Pendant la transformation le point **a** de l'image de départ devient le point **a** de l'image d'arrivée et ainsi de suite avec les autres points.

Les masques

Un masque permet de délimiter la zone de visibilité d'un calque qui se trouve sous un calque de masque

Les icônes des calques changent pour indiquer que l'on utilise un calque de masque

Sur le calque n°1 on dessine un objet (ici un simple carré).
Sur le calque 2 on dessine une forme et on transforme le calque en masque (par un clic droit sur le calque 2 et en choisissant masque).
L'objet du calque 1 n'est visible que s'il a une partie commune avec la forme du calque 2



Un masque permet de donner l'illusion qu'un objet passe derrière un autre pendant qu'il se déplace par exemple.

Les symboles

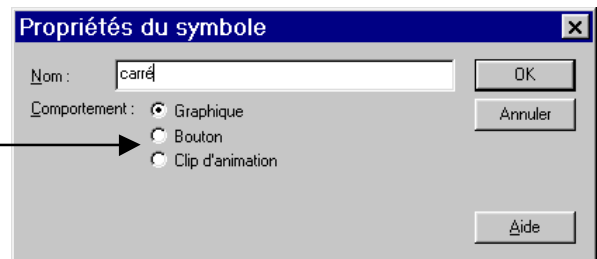
Il existe trois types de symboles dans Flash, ils sont stockés dans des bibliothèques. Les symboles sont importables d'une animation à une autre. En créant des symboles cela peut vous éviter d'avoir à recréer des formes ou des comportements complexes.

Pour créer un symbole, soit vous choisissez Insérer \ Nouveau Symbole et vous définissez son type, soit vous sélectionnez un objet existant et vous choisissez Insérer \ Convertir en symbole

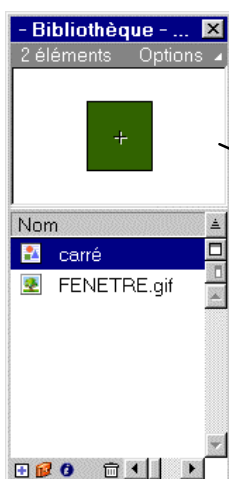
Graphique

Un symbole de type graphique est un dessin Flash ou une image pouvant venir d'un autre logiciel. Lorsque vous importez une image dans Flash (Fichier \ Importer) le symbole est stocké dans la bibliothèque de l'animation (menu Fenêtre \ Bibliothèque).

Lors de la création (ou la conversion) vous pouvez définir le type de symbole



Les symboles apparaissent dans la bibliothèque de l'animation. Pour utiliser un symbole il suffit de le faire glisser de la bibliothèque sur un calque



Bouton

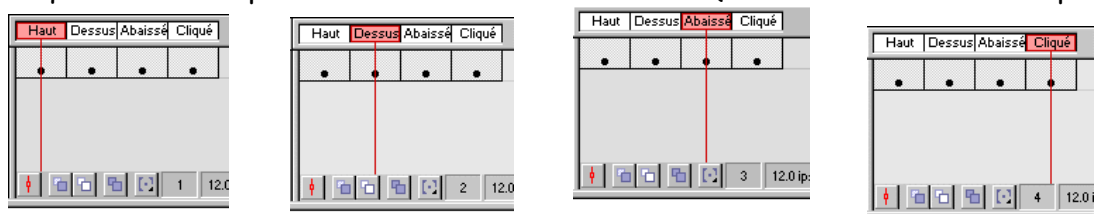
Un symbole de type bouton permet de réagir différemment au comportement de la souris. Il comporte 4 états (Haut, Dessus, Abaissé, Cliqué).

Haut correspond à l'état repos du bouton.

Dessus forme du bouton lorsque la souris passe dessus.

Abaissé forme du bouton lorsque l'on clique dessus

Cliqué correspond à la zone réactive du bouton (la zone où la souris sera prise en compte)



La forme du bouton au repos

lorsque la souris passe dessus

lorsque l'on clique

la zone réactive (qui n'est pas visible)

Remarque : vous n'êtes pas obligé de définir les 4 états d'un bouton.

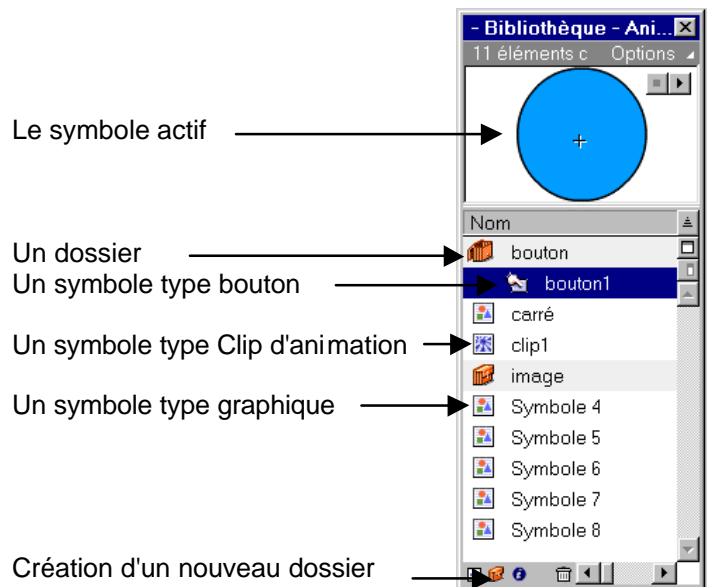
Clip animation

Un symbole de type clip d'animation et en fait une petite animation que vous pouvez inclure dans votre animation principale. La technique d'animation est la même.

Gestion des bibliothèques

En plus des bibliothèques intégrées dans Flash (Menu bibliothèques), la bibliothèque d'une animation est importée automatiquement et fusionnée avec la bibliothèque de l'animation active.

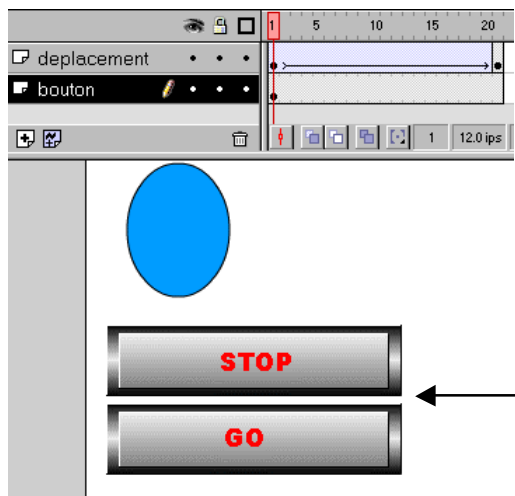
Si votre bibliothèque comporte beaucoup d'objets vous pouvez créer des dossiers pour classer les objets par type (ou tout autre classement vous convenant le mieux).



Vous pouvez modifier, supprimer, renommer, dupliquer un symbole de la bibliothèque par un clic droit sur le symbole ou par le menu Options (sur la droite de la fenêtre de la bibliothèque)

Interactivité

Un symbole de type bouton permet d'ajouter de l'interactivité avec l'utilisateur. Il y a aussi d'autres possibilités. Il faut définir pour cela une ou des actions pour l'objet ou l'image.

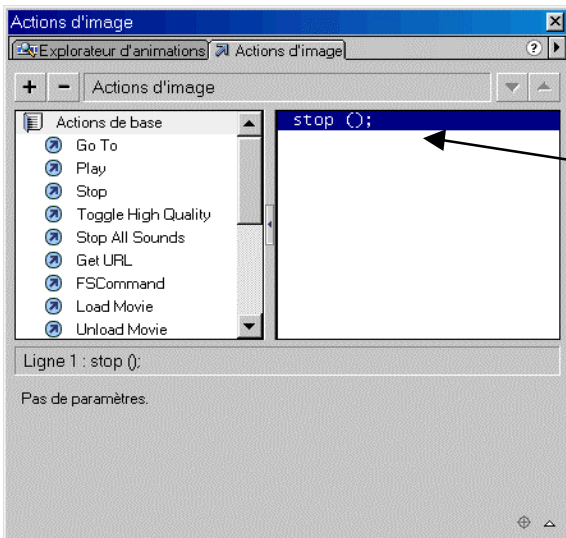
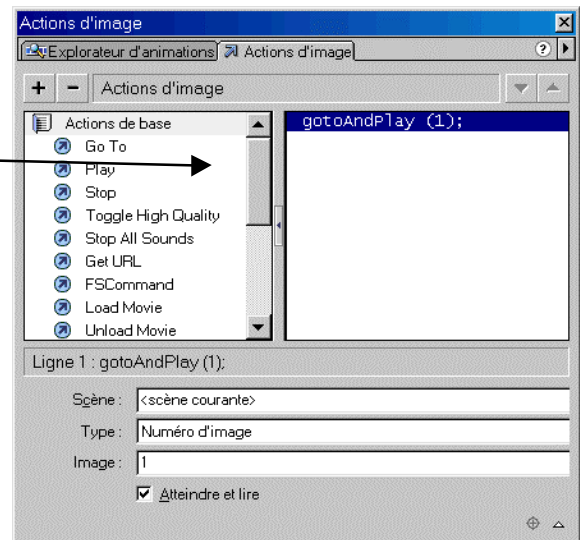


Exemple : lorsque l'on clic sur le bouton `stop` l'animation s'arrête
Lorsque l'on clic sur le bouton `Go` l'animation est jouée.


Pour définir une action sur un bouton faites un clic droit dessus et choisissez Propriétés (ou double clic sur le bouton).

Macro média - Flash

Action pour le bouton GO ,
l'animation est jouée






Action pour le bouton STOP , l'animation
est arrêtée

Flash propose plusieurs Actions que vous insérez par le symbole  qui donne la liste des Actions, il y a plusieurs catégories

Les actions de base

Go To	Esc+go
Play	Esc+pl
Stop	Esc+st
Toggle High Quality	Esc+tq
Stop All Sounds	Esc+ss
Get URL	Esc+gu
FSCCommand	Esc+fs
Load Movie	Esc+lm
Unload Movie	Esc+um
Tell Target	Esc+tt
If Frame Is Loaded	Esc+il
On Mouse Event	Esc+on

Les différentes Actions de bases
dans Flash

Le symbole  permet de supprimer des Actions et les symboles   permettent de modifier l'ordre de déroulement des Actions.

Quelques explications sur les Actions

Go to	Pour aller directement à une image ou une scène
-------	---

Play	Pour lancer la lecture de la scène
Stop	Pour arrêter la lecture de la scène
Toggle High Quality	Pour activer ou désactiver le rendu de l'animation en haute qualité
Stop all Sounds	Stop la lecture des pistes audio
Get URL	Ouvre le navigateur avec l'adresse spécifiée
FS Command	Envoi de commande vers le navigateur ou le projecteur
Load/Unload Movie	Charge ou décharge une animation Flash
Tell Target	Permet d'identifier l'animation sur laquelle on va agir
If Frame Is Loaded	Permet de tester si une image est chargée et si c'est le cas d'effectuer une action
On Mouse Event	Permet de déterminer l'action de la souris (clic, relâchement, glisser)

Les actions (Autres)

break	Esc+br
call	Esc+ca
comment	Esc+//
continue	Esc+co
delete	Esc+da
do while	Esc+do
duplicateMovieClip	Esc+dm
else	Esc+el
else if	Esc+ej
evaluate	Esc+ev
for	Esc+fr
for..in	Esc+fi
FSCommand	Esc+fs
function	Esc+fn
getURL	Esc+gu
goto	Esc+go
if	Esc+if
ifFrameLoaded	Esc+il
include	Esc+in
loadMovie	Esc+lm
loadVariables	Esc+lv
on	Esc+on
onClipEvent	Esc+oc
play	Esc+pl
print	Esc+pr
removeMovieClip	Esc+rm
return	Esc+rt
set variable	Esc+sv
setProperty	Esc+sp
startDrag	Esc+dr
stop	Esc+st
stopAllSounds	Esc+ss
stopDrag	Esc+sd
tellTarget	Esc+tt
toggleHighQuality	Esc+tq
trace	Esc+tr
unloadMovie	Esc+um
var	Esc+vr
while	Esc+wh
with	Esc+wt

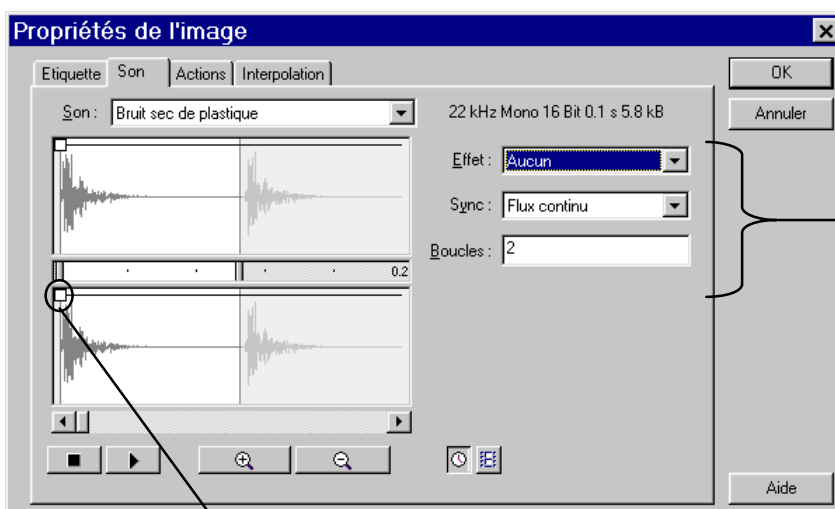
Les différentes Actions dans Flash

Quelques explications sur les Actions	
Break	Pour stopper une action (souvent dans une boucle)
Call	Pour agir sur une image spécifique
Comment	Création de commentaire
Continu	Similaire a break - interruption d'une boucle
Delete	Pour supprimer une variable ou un objet
Do while	Faire tant que une condition est vrai
Duplicate/Remove Movie Clip	Permet de copier ou de supprimer des occurrences d'un clip d'animation
Evaluate	
For	Effectue une boucle
Function	Pour définir un ensemble d'actions
If, else, else if	Teste une instruction et donne Vrai ou Faux
include	Appelle est exécute un fichier script externe
Loop	Spécifie une boucle conditionnelle
Print	Pour envoyer vers une imprimante
Set Property	Pour définir des propriétés pour l'animation
Set Variable	Définition d'une variable ou affectation d'une valeur à une variable
Stop / start drag	Permet d'activer des actions de Drag and Drop (glisser déplacer avec la souris)
Trace	Affichage d'un message
Var	Pour définir une variable
with	Remplace Telltarget pour adresser un objet

Travail avec le son

Flash n'est pas un éditeur de son , mais il vous permet d'ajouter des sons à des images ou des actions (le fait de cliquer sur un bouton par exemple).

Choisissez un son (dans la bibliothèque de sons ou par Fichier \ Importer) et affectez le à une image, un bouton et définissez les propriétés pour ce son.



Vous pouvez appliquer un Effet, choisir le type de synchronisation et le nombre répétition du son.

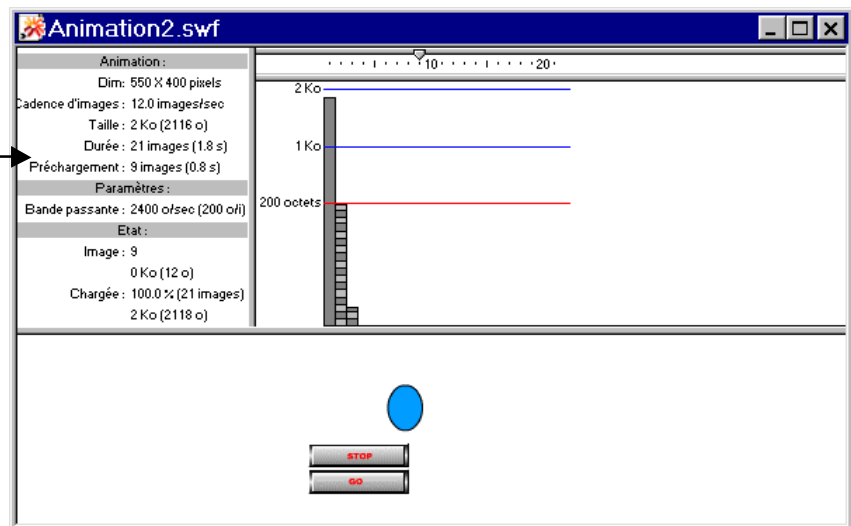
Vous pouvez aussi modifier le niveau d'un son en déplaçant les petits carrés blancs (ou en ajouter).

Tester l'animation

Pour contrôler votre animation faites **Contrôle \ Tester l'animation** (Ctrl + Entrée)
Choisissez la vitesse de téléchargement pour la simulation dans le menu **Contrôle \ 28,8**
(2.3 Ko/s) pour être sûr de la vitesse pour les personnes qui ont une connexion faible débit
ou **Contrôle \ 56 K** (4.7 Ko/s).

Dans le menu **Afficher** activez **Testeur de Bande passante** cela vous permet de contrôler
la fluidité de votre animation et notamment la durée de préchargement (pas la peine de faire
une belle animation que personne ne pourra voir car trop longue à télécharger).

L'affichage du testeur de bande passante permet de voir les goulées d'étranglements dans votre animation (dans ce cas prévoir une animation de préchargement pour faire patienter l'utilisateur).

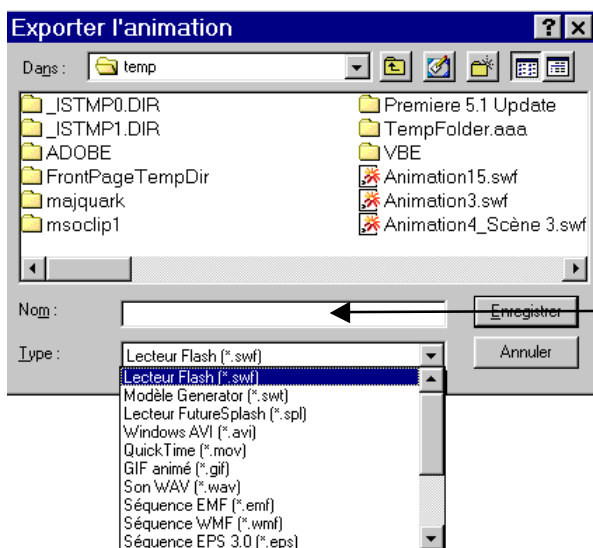


Exportation et Publication d'animation

L'animation finie il ne reste plus qu'à l'exporter.

Vous avez plusieurs possibilités en fonction de la cible (Page Html, animation indépendante, projection).

Pour l'exportation choisissez **Fichier \ Exporter l'animation**



Donnez un nom et choisissez votre format (généralement Lecteur Flash)

Macro média - Flash

Définissez l'ordre de chargement. ———> Ordre de charger : Du bas vers le haut

Vous pouvez protéger votre animation ———> Générer rapport de taille
 Protéger contre l'importation
 Omettre les actions Trace

Définissez la qualité ———> Qualité JPEG : 50 (0-100)

Définissez les paramètres Audio (à désactiver si pas d'audio).
Lecture audio continue : MP3, 16 kbps, Mono [Définir]
Événement audio : MP3, 16 kbps, Mono [Définir]

Choisissez la version de Flash (Flash 4 pour une meilleure compatibilité mais vous perdez les nouvelles fonctionnalités).
Version : Flash 4 [Neutraliser les paramètres audio]

[OK] [Annuler] [Aide]

L'animation exportée, vous avez la possibilité de la lire avec le lecteur Flash (en faisant un double clic sur le fichier ou en lançant le lecteur et Fichier \ Ouvrir).

A partir du lecteur Flash vous pouvez convertir une animation Flash en fichier programme indépendant (.exe) visible par tous, sans avoir Flash (ni même le lecteur). Pour cela dans le lecteur choisissez Fichier \ Créer projection.

La publication permet de générer le fichier Flash de votre animation (.swf) ainsi que le code Html pour l'inclure dans une page Web.

Pour les différents réglages allez dans Fichier \ Paramètres de publication.

Paramètres de publication

Formats : Flash | HTML

Type : Utiliser les noms par défaut

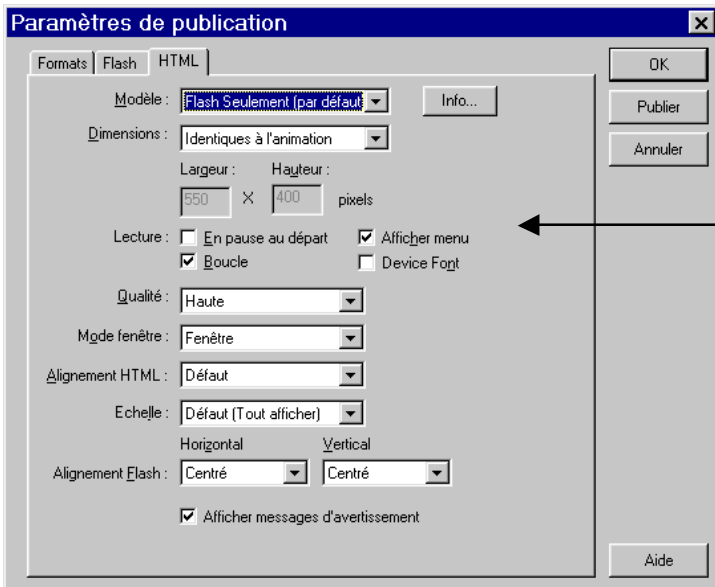
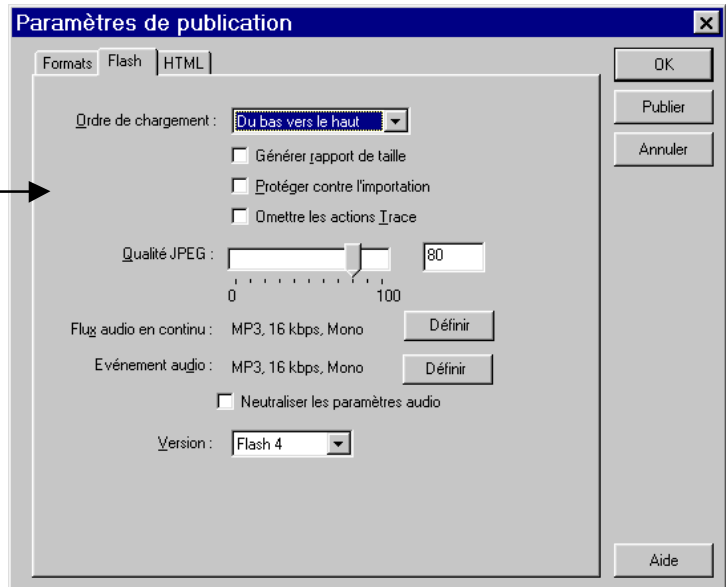
Nom de fichier :

<input checked="" type="checkbox"/> Flash (.swf)	Animation2.swf
<input type="checkbox"/> Modèle Generator (.swf)	Animation2.swf
<input checked="" type="checkbox"/> HTML (.html)	Animation2.html
<input type="checkbox"/> Image GIF (.gif)	Animation2.gif
<input type="checkbox"/> Image JPEG (.jpg)	Animation2.jpg
<input type="checkbox"/> Image PNG (.png)	Animation2.png
<input type="checkbox"/> Projecteur Windows (.exe)	Animation2.exe
<input type="checkbox"/> Projecteur Macintosh	Animation2.hqx
<input type="checkbox"/> QuickTime (.mov)	Animation2.mov

[OK] [Publier] [Annuler] [Aide]

En général cochez seulement Flash et Html (cela suffit), mais vous pouvez choisir de générer d'autres fichiers (comme le projecteur indépendant pour Pc et Mac)

On retrouve ici les mêmes paramètres que lors de l'exportation de l'animation seule.



Vous pouvez définir le type et quelques paramètres de code HTML que Flash génère lors de la publication

Pour la publication elle-même choisissez Fichier \ Publier. Les différents fichiers sont créés (.swf et .html par défaut).