

Belbec (<http://users.swing.belbec>)

L'ABC de Macromédia Flash® 5.0



Avec la collaboration de :



Commission
scolaire
de Montréal

école Félix-Leclerc

Sommaire.

Introduction	page 3
L'interface Flash®	page 4
Les palettes	page 5
Créer un bouton	page 7
Créer un roll over	page 9
Ajouter un bouton	page 10
Ajouter un clip à un bouton	page 11
Ajouter du son à un site internet	page 12
L'effet Morphing	page 14
L'effet Fading	page 15
Utiliser des masques	page 16
Créer un effet de Loupe	page 18
Publier une animation sur internet	page 19

Introduction

Le logiciel Flash de Macromedia permet aux utilisateurs d'ajouter des animations à leurs pages Internet, ainsi que de l'interactivité à l'animation.

Les leçons suivantes vous permettront de vous familiariser avec Flash 5, d'apprendre à créer de telles animations et des les inclure à vos pages Internet.

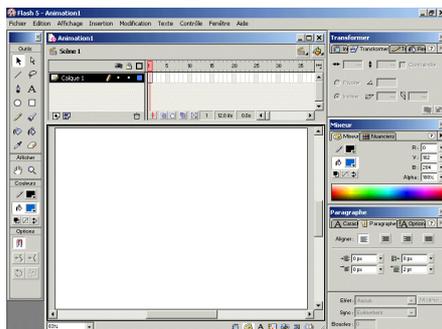
Ce dont vous avez besoin

Pour voir vos animations, les internautes auront besoin de Flash Player® qui s'insère dans les navigateurs Internet (Internet Explorer® ou Netscape®). C'est un gratuiciel qui peut être téléchargé à partir du site de [Macromedia®](http://www.macromedia.com).

Avant de commencer ce tutorial, téléchargez la version d'essai pour expérimenter les joies de l'animation!



L'interface



Voici les principaux éléments de l'interface de Flash sont :

La boîte à outils

Contient tous les outils qui vous permettent de dessiner, sélectionner et modifier vos animations. Dans la boîte option s'affichent les options liées à l'outil sélectionné.

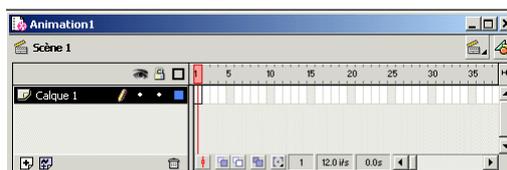
La fenêtre scénario

Affiche tous les calques de vos animations. Elle sert à mettre en scène les éléments de vos créations.



La surface de travail

Permet de dessiner et de voir les animations.



Les palettes

L'interface de Flash compte aussi plusieurs palettes permettant de produire des effets spéciaux dans vos animations.

En voici quelques-unes :

Bibliothèque

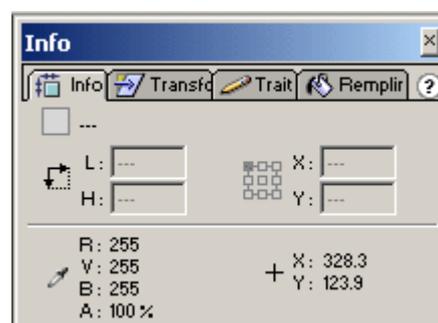
Affiche tous les éléments de l'animation.

Pour l'ouvrir : Cliquez sur **Fenêtre > Bibliothèque** (Ctrl+L).

Info

Affiche et permet de modifier les informations, comme la hauteur, la longueur et la position des formes géométriques.

Pour l'ouvrir : Cliquez sur **Fenêtre > Panneaux > Info**, (Ctrl+Alt+I).



Transformer

Permet de redimensionner, pivoter ou incliner les formes géométriques.

Pour l'ouvrir : Cliquez sur **Fenêtre > Panneaux > Transformer**.

Trait

Permet de modifier l'apparence des traits.

Pour l'ouvrir : Cliquez sur **Fenêtre > Panneaux > Trait**.

Remplir

Permet d'ajouter un dégradé au remplissage.

Pour l'ouvrir : Cliquez sur **Fenêtre > Panneaux > Remplir**.

Aligner

Permet d'aligner les objets sélectionnés dans la surface de travail.

Pour l'ouvrir : Cliquez sur **Fenêtre > Panneaux > Aligner** (Ctrl+K).

Mixeur

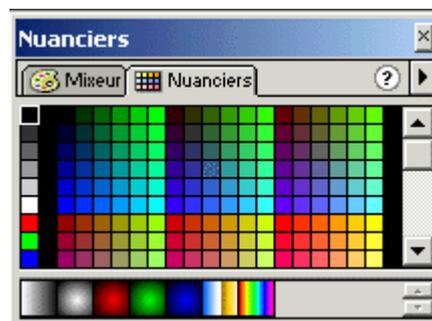
Permet de composer la couleur de tous les éléments d'une animation.

Pour l'ouvrir : Cliquez sur **Fenêtre > Panneaux > Mixeur**.

Nuanciers

Permet de modifier la couleur de tous les éléments d'une animation. Permet aussi d'enregistrer les couleurs et dégradés que vous avez créé.

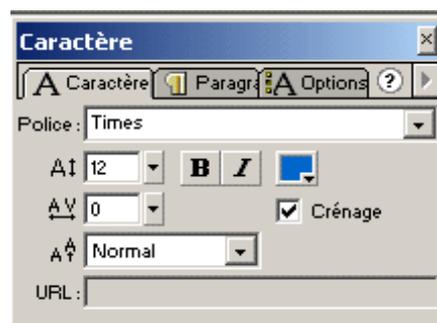
Pour l'ouvrir : Cliquez sur **Fenêtre > Panneaux > Nuanciers**.



Caractère

Permet de modifier le format de la police.

Pour l'ouvrir : Cliquez sur **Fenêtre > Panneaux > Caractère**.



Paragraphe

Permet de mettre le texte en page

Pour l'ouvrir : Cliquez sur **Fenêtre > Panneaux > Paragraphe**.

Option de texte

Permet le texte dynamique ou la saisie de texte.

Pour l'ouvrir : Cliquez sur **Fenêtre > Panneaux > Option de texte**.

Occurrence

Permet de modifier les occurrences d'une animation.

Pour l'ouvrir : Cliquez sur **Fenêtre > Panneaux > Occurrence (Ctrl+I)**.

Effet

Permet de modifier la luminosité, la teinte et la transparence d'une image.

Pour l'ouvrir : Cliquez sur **Fenêtre > Panneaux > Effet**.

Image Permet de nommer une image et de lui donner une interpolation.

Pour l'ouvrir : Cliquez sur **Fenêtre > Panneaux > Image**.

Son

Permet de modifier le son.

Pour l'ouvrir : Cliquez sur **Fenêtre > Panneaux > Son**.



Scène

Permet de sélectionner les scènes d'une animation.
 Pour l'ouvrir : Cliquez sur **Fenêtre > Panneaux > Scène**.

Définitions**Claque**

C'est une couche transparente sur laquelle il est possible de dessiner ou d'inclure des symboles.

Symbole

C'est un objet de Flash. Il existe 3 types d'objet : graphique, bouton et clip.

Occurrence

C'est une image d'un symbole.

Image clé

C'est une image qui servira à créer une interpolation.

Interpolation

C'est la création d'une image à partir de deux images clés.

Créer un bouton

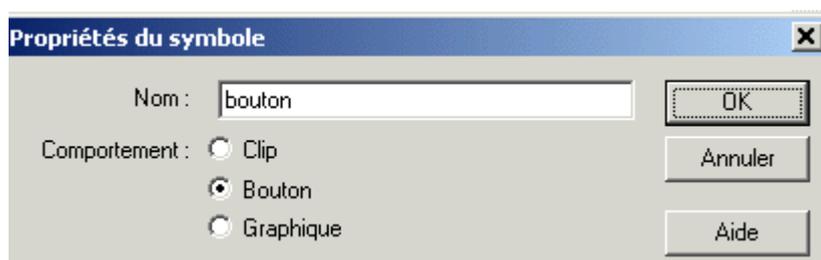
Création de boutons

Un bouton vous permet d'ajouter de l'interaction dans vos pages Internet. Il est possible de déclencher une action en cliquant sur le bouton. Dans flash, un bouton se résume à créer trois images et une zone à cliquer. La première image correspond à la position normale (abaissé), la deuxième correspond au survol de la souris (dessus) et la troisième sert à le clic (cliqué).

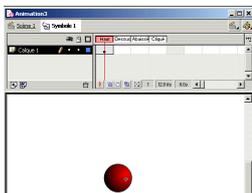
Bouton simple

Pour créer un bouton simple, suivez les instructions suivantes :

1. Cliquez **Insertion > Nouveau symbole** (ou Ctrl+F8). Dans la boîte de dialogue, donnez un nom à votre bouton et choisissez son comportement;



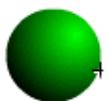
2. Dessinez votre bouton;



3. Cliquez **Insertion > Image clé** (ou F6) pour insérer une image clé pour l'image " dessus "



Modifiez l'image dessus. Répétez pour les images " abaissé "



et " cliqué ". Il n'est pas nécessaire de modifier l'image " cliqué ";

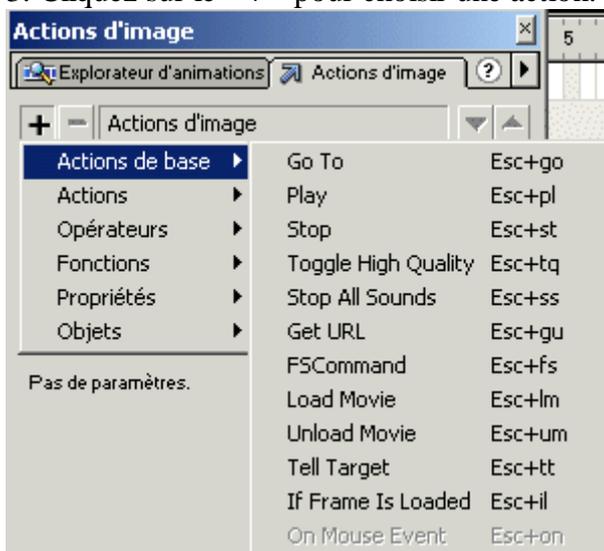
4. Une fois terminé, cliquez **Édition > Modifier l'animation** pour revenir à l'animation;

5. Ouvrez la bibliothèque pour voir le bouton et le faire glisser sur la surface de travail;

6. Pour le tester, dans le menu **Contrôle**, cliquez sur **Activer un bouton simple**. 7. Pour voir l'effet du bouton, cliquez **Contrôle > Tester l'animation**.

Pour assigner une action au bouton

1. Sélectionnez le bouton;
2. Dans le menu Fenêtre cliquez sur Action;
3. Cliquez sur le "+" pour choisir une action.

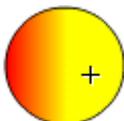


Créer un bouton roll over

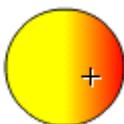
La réalisation d'effets pour les boutons est très simple à réaliser! Il s'agit d'utiliser les images " dessus " et " abaissé " pour créer des animations.

Bouton " rollover "

1. Cliquez **Insertion > Nouveau symbole** (ou Ctrl+F8). Dans la boîte de dialogue, donnez un nom à votre bouton et choisissez son bouton;
2. Dessinez votre bouton;



3. Cliquez **Insertion > Image clé** (ou F6) pour insérer l'image clé de l'image " dessus ". Modifiez l'image " dessus " dans la palette Transformer en faisant pivoter de 180°.



4. Répétez pour les images " abaissé " en faisant pivoter à nouveau de 180° et grossir le trait;

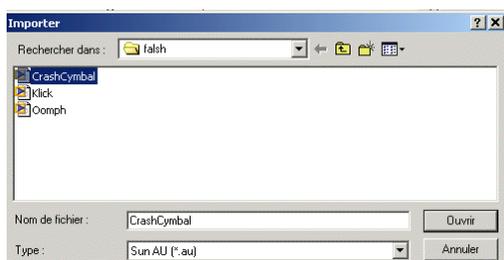


5. Créez l'image " cliqué ". Il n'est pas nécessaire de modifier l'image " cliqué ";
6. Une fois terminé, cliquez **Édition > Modifier l'animation** pour revenir à l'animation;
7. Ouvrez la bibliothèque pour voir le bouton et le faire glisser sur la surface de travail;
8. Pour le tester, dans le menu **Contrôle**, cliquez sur **Activer un bouton simple**;
9. Pour voir l'effet du bouton, cliquez **Contrôle > Tester l'animation**.

Ajouter du son à un bouton

En plus des clip, il est possible d'ajouter un son à vos boutons.

1. Cliquez **Fichier > Importer** pour importer le fichier son désiré dans Flash, si ce n'est déjà fait;

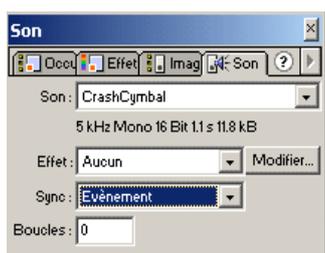


2. Ouvrez le symbole bouton pour le modifier (dans la bibliothèque, double-cliquez sur le bouton);

3. Choisissez l'état du bouton sur lequel vous insérerez le son;

4. Dans la palette Son, sélectionnez le son;

- Pour un son au passage de la souris, insérez le son dans l'image " **dessus** " et sélectionnez Synchronisation " **événement** ";
- Pour un son lors du clic, insérez le son dans l'image " **abaissé** " et sélectionnez Synchronisation " **événement** ";



Les options de synchronisation

- **Événement** synchronise le son et l'événement;
- **Démarrage** est identique à Événement sauf qu'il ne peut redémarrer avant qu'il ne soit terminé;
- **Arrêt** interrompt le son;
- **En continu** permet le son sur un site Internet.

Pour un son continu pour être utilisé sur Internet, choisissez un son pour l'image " **dessus** " et sélectionnez Synchronisation " **en continu** ", pour l'image haut, choisissez le même son et sélectionnez la synchronisation " **arrêt** ".

Ajouter un clip à un bouton

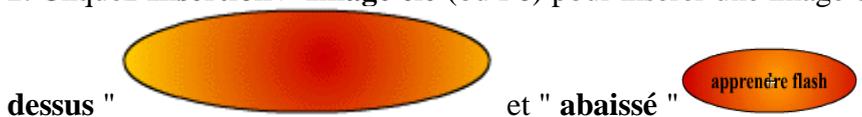
Ajouter un clip à vos boutons

Flash vous permet d'ajouter un clip d'animation pour ajouter des effets spéciaux à vos boutons.

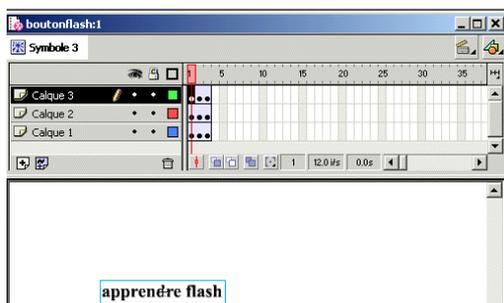
1. Exécutez les étapes 1 et 2 pour la création d'un bouton simple;



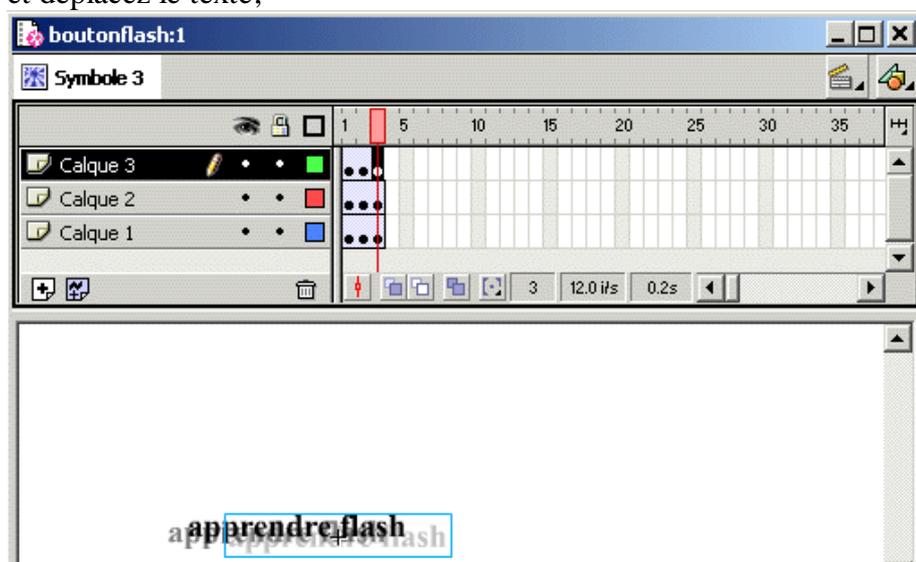
2. Cliquez **Insertion > Image clé** (ou F6) pour insérer une image clé pour les images "



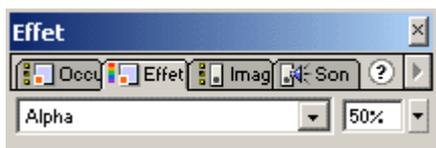
3. Créez l'image " cliqué ";
4. Cliquez **Insertion > Nouveau symbole** pour créer un **clip** et le nommer;
5. Créez 3 calques de 3 images sur lequel sera inséré le texte du bouton;
6. Dans le calque 1, sélectionnez l'image 1 et inscrivez du texte sur le bouton;
7. Sélectionnez le texte et cliquez **Insertion > Convertir en symbole**. Nommez-le texte;



8. Cliquez **Insertion > Créer une interpolation de mouvement**, cliquez sur l'image 2 et déplacez le texte;



9. Répétez pour l'image 3 et verrouillez le calque;
10. Dans l'image 1 du calque 2, insérez une nouvelle occurrence du texte;
11. Sélectionnez le texte et dans la palette Effet, sélectionnez Alpha à 50%;



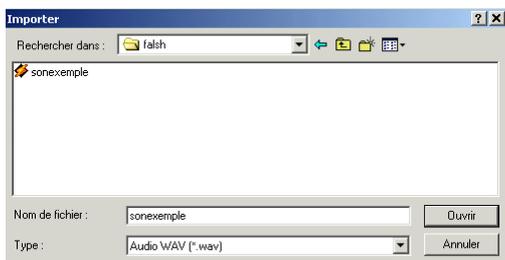
12. Répétez les étapes 7 et 8 pour créer le mouvement;
13. Répétez les étapes 9 à 11 avec un alpha à 25% pour le calque 3;
14. Double cliquez sur le symbole bouton pour revenir au bouton;
15. Sélectionnez l'image " dessus "et faites glisser le clip;
16. Pour voir l'effet du bouton, cliquez **Contrôle > Tester l'animation**.

Ajouter du son à un site Internet

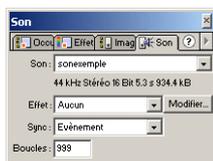
Le son peut être utilisé dans une animation, avec un bouton ou pour dans une trame sonore à votre site Internet. Flash vous permet tout cela!

Ajouter du son en arrière plan :

1. Cliquez **Fichier > Ouvrir**;
2. Cliquez **Fichier > Importer** pour importer le son. Il est important que le fichier soit un fichier .wav ou .mp3;



3. Cliquez sur l'image 1 du calque 1 et choisissez le son dans la palette Son;



4. Enregistrez le fichier;

5. Cliquez **Fichier > Exporter** pour exporter le fichier dans le répertoire du site Internet;

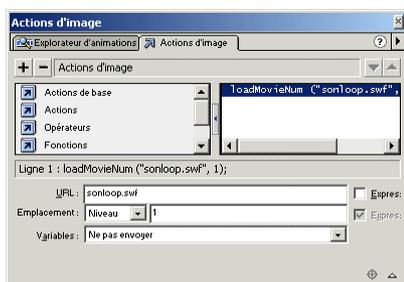


6. Ouvrez l'animation principale;

7. Sélectionnez l'image 1 et cliquez **Fenêtre > Action**;

8. Cliquez sur " + " pour ajouter une nouvelle action et choisir " **Load movie** ";

9. Indiquez l'**URL** du fichier son et emplacement niveau 1;



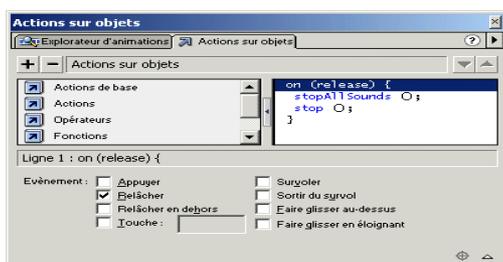
10. Pour tester, cliquez **Contrôle > Tester l'animation**.

Il est conseillé d'ajouter un bouton pour arrêter la musique :

1. Créez un bouton;

2. Ajoutez une action " **Stop all sound** ";

3. Ajoutez une action " **Stop** ".



L'effet de morphing

Le " morphing " permet de modifier la forme d'un objet. Voici comment modifier la forme d'un dessin :

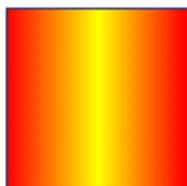
1. Créez un calque de 20 images;
2. Sélectionnez l'image 1 et dessinez une forme;



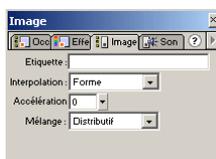
3. Cliquez **Fenêtre > Panneaux > Aligner** (ou Ctrl+K), cliquez sur **Vers la scène** et Centrer le dessin;



4. Sélectionnez l'image 20, cliquez **Insertion > Image clé**;
5. Effacez le dessin et créez un nouveau dessin;



6. Centrez le dessin;
7. Sélectionnez une image entre les deux images clé et dans la palette **Image** sélectionnez **Interpolation de forme**;



9. Cliquez **Contrôle > Tester l'animation**.

Voici comment modifier un texte :

1. Créez un calque de 20 images;
2. Sélectionnez l'image 1 et écrivez du texte;
3. Cliquez **Fenêtre > Panneaux > Aligner** (ou Ctrl+K), cliquez sur **Vers la scène** et

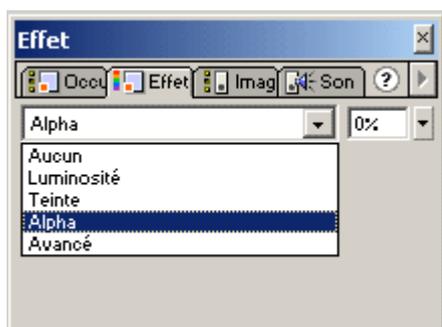
- Centrer le texte;
4. Sélectionnez l'image 20, cliquez **Insertion > Image clé** (F6);
 5. Effacez le texte et écrivez un nouveau texte;
 6. Centrez le texte;
 7. Sélectionnez le texte de l'image 1 et cliquez **Modification > Séparer** (Ctrl+B);
 8. Répétez pour l'image 20;
 9. Sélectionnez une image entre les deux images clé et dans la palette **Image** et sélectionnez **Interpolation de forme**;
 10. Cliquez **Contrôle > Tester l'animation**.

En combinant les interpolations de forme et de mouvement, il est possible de réaliser des animations spectaculaires.

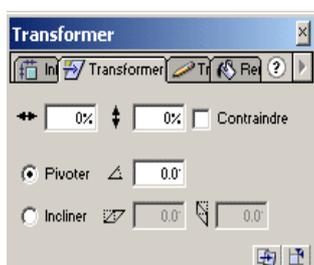
L'effet de fading

L'effet " fading out " est produit lorsqu'un objet s'estompe. Voici comment il est réalisé :

1. Créez un calque de 20 images;
2. Dans le calque, créez un dessin ou du texte avec les outils;
3. Sélectionnez le dessin, cliquez **Insertion > Convertir en symbole** (ou F8);
4. Nommez le symbole et choisissez le comportement graphique;
5. Cliquez sur l'image 20 et cliquez sur **Insertion > Image clé**;
6. Dans la palette **Effet**, sélectionnez **alpha** et indiquez 0%;



7. Par la palette **Transformer**, cochez **contraindre** et redimensionnez à 0%;

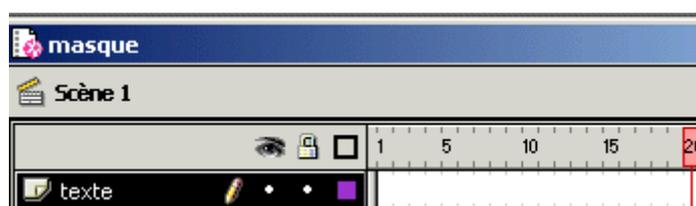


8. Revenez à l'image 1 et cliquez **Insertion > Créer une interpolation de mouvement**;
9. Cliquez **Contrôle > Tester l'animation**.

Utiliser les masques

Le masque permet de voir un objet à travers les trous d'un masque. Voici comment il est réalisé :

1. Créez 3 calques de 20 images chacune (cliquez sur l'image 20 et cliquez sur **Insertion > Image** (ou F5)) nommés texte, masque et masqué;



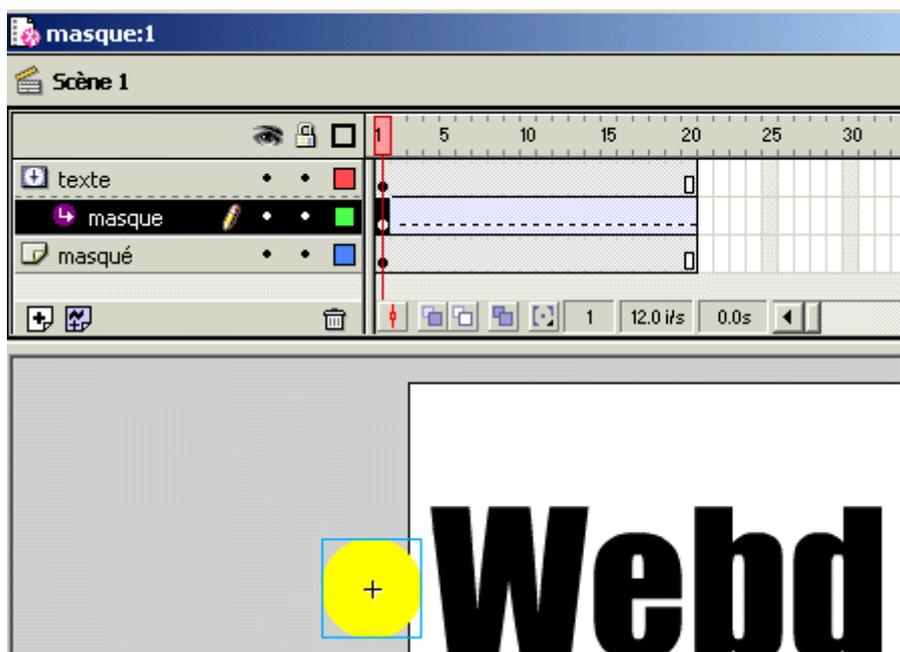
2. Dans le calque texte, sélectionnez l'image 1 et insérez du texte;
3. Sélectionnez le texte et cliquez sur **Insertion > Convertir en symbole** (ou F8) pour faire un symbole, choisissez le comportement graphique;



4. Copiez le symbole et choisissez l'image 1 du calque masqué,
5. Cliquez **Édition > Copier en place** pour le copier;
6. Cliquez sur l'image 1 du calque masque et dessinez le masque;



7. Cliquez sur **Insertion > Créer une interpolation de mouvement**;



8. Cliquez sur l'image 10 et déplacez le masque;

9. Cliquez sur l'image 20 et déplacez le masque. Pour que l'image revienne au même endroit que l'image 1, il est possible de copier l'image 1 et de coller en place à l'image 20;

10. Choisir le calque texte, cliquez sur **Modification > Calque** et choisir le type **Masque**. Le calque masque prendra automatiquement le type masqué;

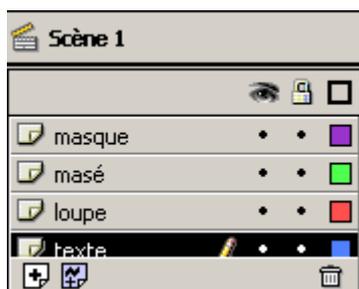


11. Pour tester l'animation, cliquez sur **Contrôle > Tester l'animation**.

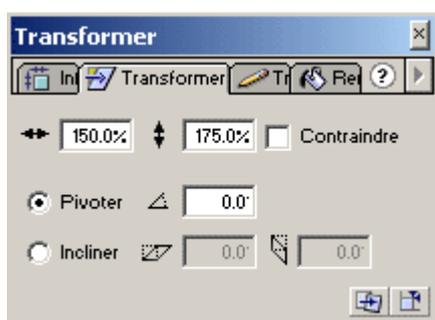
Créer un effet de loupe

L'effet de loupe est une variation du masque. Il permet de grossir une image à travers une loupe. Voici comment il est réalisé :

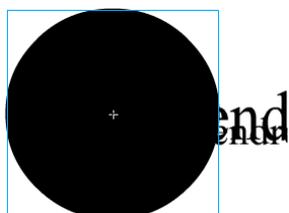
1. Créez 4 calques de 20 images chacune (cliquez sur l'image 20 et cliquez sur **Insertion > Image** (ou F5) nommées masque, masqué, loupe et texte. Il est important que les calques apparaissent dans cet ordre;



2. Dans le calque texte, sélectionnez l'image 1 et insérez du texte;
3. Sélectionnez le texte et cliquez sur **Insertion > Convertir en symbole** (ou F8) pour faire un symbole;
4. Choisissez le comportement graphique;
5. Copiez le symbole et choisissez l'image 1 du calque masqué;
6. Cliquez **Edition > Coller en place** pour le copier;
7. Dans la palette **Transformer**, modifiez la taille du texte;



8. Cliquez sur l'image 1 du calque masque et dessinez le masque;
9. Cliquez sur **Insertion > Créer une interpolation de mouvement**;



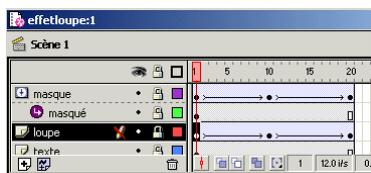
10. Cliquez sur l'image 10 et déplacez le masque;
11. Cliquez sur l'image 20 et déplacez le masque. Pour que l'image revienne au même endroit que l'image 1, il est possible de copier l'image 1 et de copier en place à l'image 20;

12. Dans le calque loupe, créez la loupe dans l'image 1;



13. Répétez les étapes 6 à 9 pour produire le mouvement de la loupe;

14. Choisissez le claque masque, cliquez sur **Modification > Calque** et choisir le type **Masque**. Le calque masqué prendra automatiquement le type masqué;

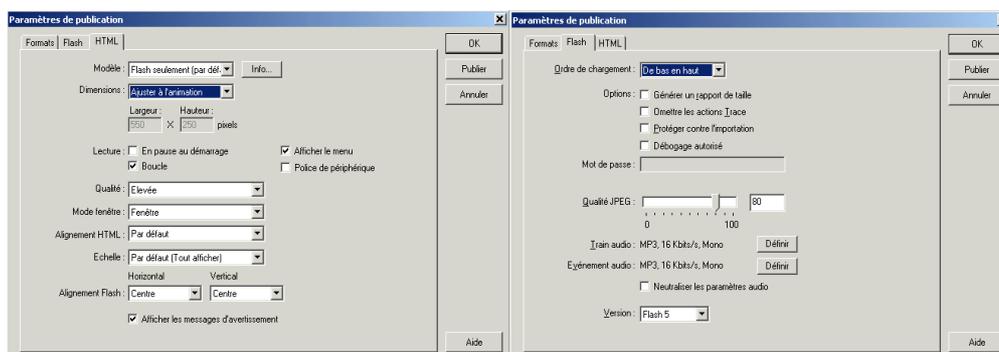


15. Pour tester l'animation, cliquez sur **Contrôle > Tester l'animation**.

Publier une animation sur Internet

Voici la marche à suivre pour publier votre site Flash :

1. Cliquez **Fichier > Paramètres de publication**;
2. Dans l'onglet format, choisissez le format de publication et le nom du fichier. Par défaut, les formats **HTML** et **Flash** sont cochés;
3. Dans les onglets **HTML** et **Flash**, choisissez les options de publication;



4. Cliquez sur le bouton **Publier**;
5. Transférez le fichier HTML créé (son emplacement est le même répertoire dans lequel il est enregistré) sur votre serveur Internet.