



Mickael Louchez présente

Adobe FLASH

Présentation et bases de Flash CS3

Familiarisation à l'espace de travail

Flash :



Flash est un outil de programmation qui vous permet de créer une animation simple ou une application web complexe et interactive, telle qu'une boutique en ligne.

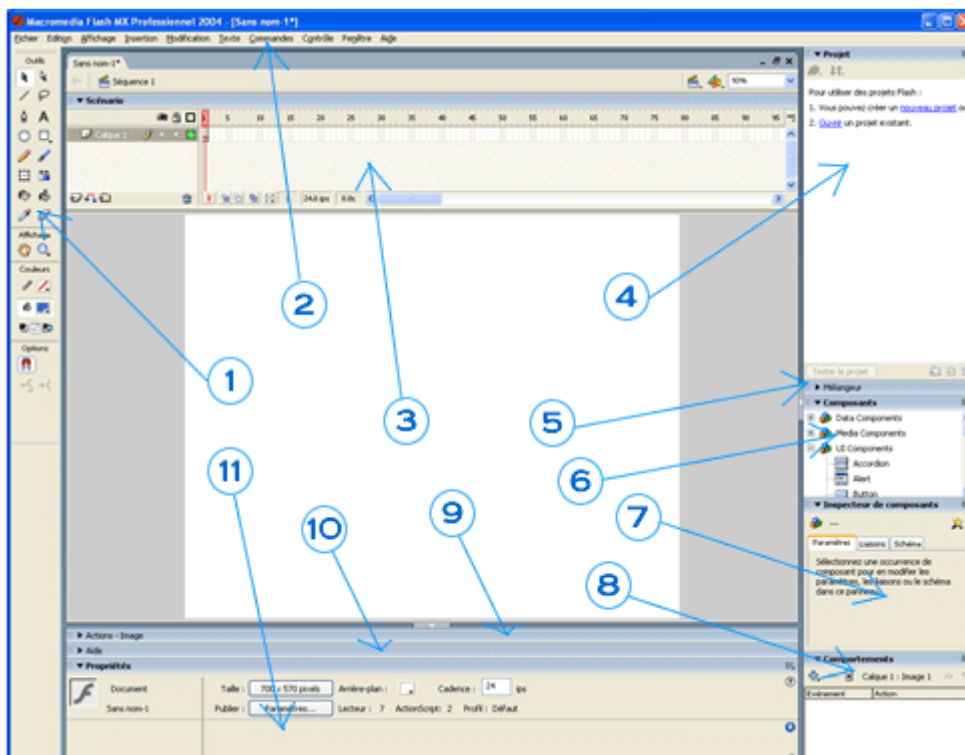
Vous pouvez enrichir vos applications Flash en y ajoutant des images, du son et de la vidéo.

Flash inclut de nombreuses fonctionnalités, comme les composants glisser-déposer de l'interface utilisateur, les comportements intégrés ajoutant du code "ActionScript" dans vos documents et les effets spéciaux à ajouter aux objets, qui en font un outil à la fois puissant et facile à utiliser.

Lorsque vous programmez dans Flash, vous travaillez dans un document Flash, qui porte l'extension .fla. Lorsque vous voulez déployer son contenu, vous le publiez, créant ainsi un fichier SWF.

Pour bien débiter :

Bienvenue dans l'introduction du Tutorial, avant de commencer à animer ou à coder sur flash mx, commençons d'abord par voir comment le logiciel est organisé :



Si le logiciel est organisé par défaut (Fenêtre > Jeux de Panneaux > Disposition par défaut) vous pourrez apercevoir une multitude de panneaux, une présentation des panneaux s'impose...

Présentation (dans le sens horaire) :

N°1 : Les outils ;

C'est un des panneaux indispensable pour travailler sur le logiciel, avec ce panneau vous pourrez utiliser les outils suivants :

- Outils de sélection (Raccourci touche : V) - Outils de sous sélection (Raccourci touche : A) - Outils Ligne (Raccourci touche : N) - Outils Lasso (Raccourci touche : L) - Outils Plume (Raccourci touche : P) - Outils Texte (Raccourci touche : T) - Outils Ovale (Raccourci touche : O) - Outils Rectangle (Raccourci touche : R) / Outils Polygone - Outils Crayon (Raccourci touche : Y) - Outils Pinceaux (Raccourci touche : B) - Outils Transformation Libre (Raccourci touche : Q) - Outils Transformer le remplissage (Raccourci touche : F) - Outils Encrier (Raccourci touche : S) - Outils Pot de Peinture (Raccourci touche : K) - Outils Pipette (Raccourci touche : I) - Outils Gomme (Raccourci touche : E) - Outils Main (Raccourci touche : H) - Outils Zoom (Raccourci touche : M, Z) - Couleur de Trait - Couleur de Remplissage - Accrocher aux objets - Lisser - Redresser

N°2 : Le panneau primaire ;

L'un des plus utilisés des programmes, avec les options standards ; Fichier, Edition, Affichage etc...

N°3 : L'éditeur de scénario ;

Ce panneau est indispensable pour l'animation, vous apprendrez à vous en servir dans les prochains chapitres de ce tutorial.

N°4 : Projet flash ;

Nécessaire pour ce qui voudrait créer un projet assez "large", mais dans les cas les plus courants ce panneau n'est pas nécessaire.

N°5 : Le mélangeur ;

Le bras droit du Designer, La fenêtre essentielle avec son nuancier et ces nombreuses palettes de couleurs.

N°6 : Composant ;

Tous les composants sont stockés dans le panneau Composants. (Barre de Chargement, Bouton, Traitement XML...)

N°7 : Inspecteur de composants ;

Après avoir ajouté une occurrence d'un composant dans un document Flash, utilisez l'inspecteur des propriétés pour définir et consulter des informations à son sujet. Les occurrences d'un composant sont créées par glisser-déposer sur la scène à partir du panneau Composants, puis en nommant l'occurrence dans l'inspecteur des propriétés et en définissant ses paramètres au moyen des champs de l'onglet Paramètres. Vous pouvez également définir les paramètres d'une occurrence de composant à l'aide du panneau Inspecteur de composants. Le panneau utilisé pour définir les paramètres importe peu ; c'est une question de préférence personnelle.

N°8 : Comportement ;

Flash propose différentes méthodes pour ajouter aisément du mouvement et de l'interactivité à vos documents. Par exemple, vous pouvez faire bouger ou disparaître des éléments visuels, tels que du texte, des graphiques, des boutons ou des clips. Vous pouvez également établir un lien vers une autre URL ou encore charger un autre document ou clip dans le document en cours. Les éléments suivants vous permettent d'ajouter du mouvement et de l'interactivité :

Les effets de scénario sont des animations prédéfinies que vous pouvez appliquer à du texte, des graphiques, des bitmaps et des boutons pour ajouter facilement du mouvement à des éléments visuels.

Une animation par interpolation et image par image est un mouvement que vous créez en plaçant des graphiques sur des images dans le scénario. Dans une animation par interpolation, vous créez les images de début et de fin de l'animation et Flash génère les images intermédiaires. Dans une animation image par image, vous créez des graphiques pour chaque image de l'animation.

Les comportements sont des scripts Action Script prêts à l'emploi qui peuvent être ajoutés à un objet pour contrôler ce dernier. Les comportements vous permettent d'ajouter la puissance, le contrôle et la souplesse du codage Action Script à votre document sans avoir à créer le code Action Script vous-même. Vous pouvez utiliser les comportements pour contrôler les clips et les fichiers vidéo et audio.

N°9 : Panneaux pour les Développeurs ;

C'est dans ce panneau que vous pourrez développer un "script", vous apprendrez à vous en servir dans les prochains chapitres de ce tutorial.

N°10 : Aide ;

Utilisez si vous êtes perdu, ce panneau pour vous aider si vous avez des lacunes en Action Script.

N°11 : Propriété ;

Pendant que vous travaillez dans Flash, vous pouvez créer un document ou ouvrir un document enregistré précédemment. Sous Windows, le bouton Nouveau fichier vous permet d'ouvrir un document du même type que le dernier document créé.

Pour définir la taille, la cadence des images, la couleur d'arrière-plan et les autres propriétés d'un nouveau document ou d'un document existant, vous utilisez la boîte de dialogue Propriétés du document. Vous pouvez également utiliser l'inspecteur des propriétés pour définir les propriétés d'un document existant. L'inspecteur des propriétés facilite l'accès aux attributs le plus fréquemment utilisés dans un document, et leur changement.

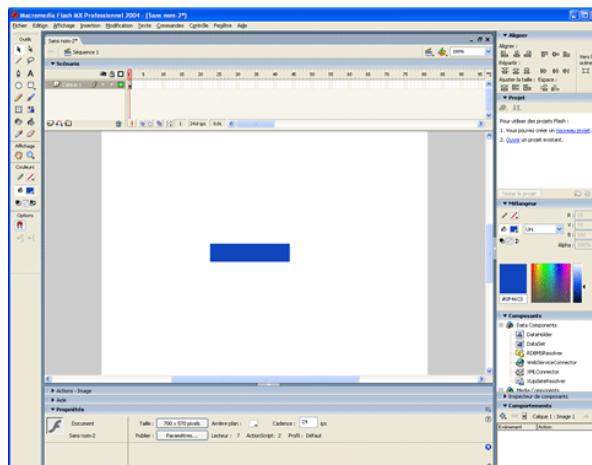
L'animation - Le clip

Le Clip :

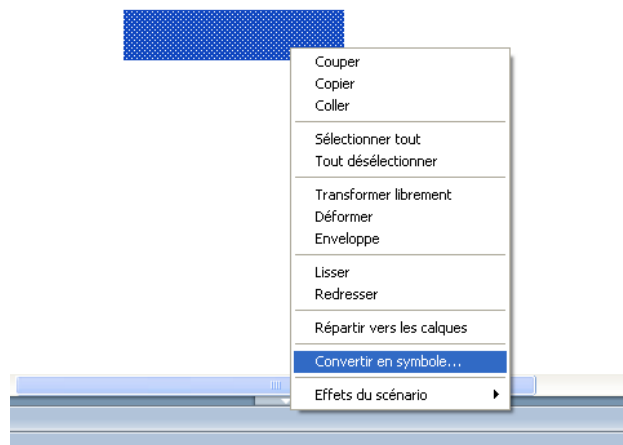
Ce chapitre sera toujours basé sur les bases de Flash MX, démarrons par la création d'un Clip. Son utilisation sera dévoilée dans les prochains chapitres.

Cliquer sur "*Fichier > Nouveau*"

Une Fenêtre apparaît puis double-cliquer sur "*Document Flash*". Vous avez à présent un carré blanc (ou autre selon les préférences...), nous appellerons cela "*L'espace de Travail*". Cliquer maintenant sur "*Outil Rectangle*" (Raccourci = **R**) puis tracer un rectangle de taille quelconque sur l'espace de travail.



Grâce à l' "*Outil de sélection*" sélectionner le rectangle plus faite un clic droit sur celui ci.



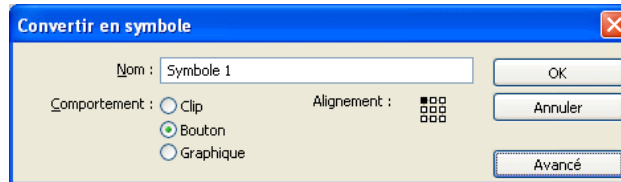
Visualisation :

Voilà, votre bouton à été créé, pour la visualiser cliquer ensuite sur "*Contrôle > Tester l'animation*" ou "*CTRL+ENTREE*".

L'animation - Le Bouton

Le Bouton :

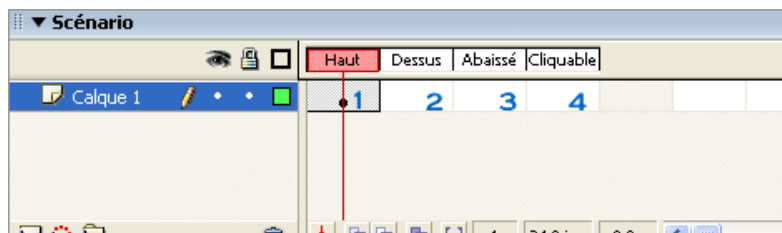
Nous allons reprendre la même méthode que la création du "Clip", mais quand vous arriverais à la fenêtre "Convertir en symbole" cliquer sur "Bouton".



Le bouton dynamique :

Votre bouton est crée mais aucun effet lui est assigné, faite un double-clic sur le bouton, vous pénétrez en faites à l'intérieur du bouton en question... Vous pouvez remarquer que le panneau "scénario" à littéralement changé.

4 Frames ont été crée :



1- Frame "Haut" (n°1) : Vous êtes actuellement sur celle la, celle frame représente le bouton qu'en la souris ne survole pas le bouton (de couleur bleu dans l'exemple).

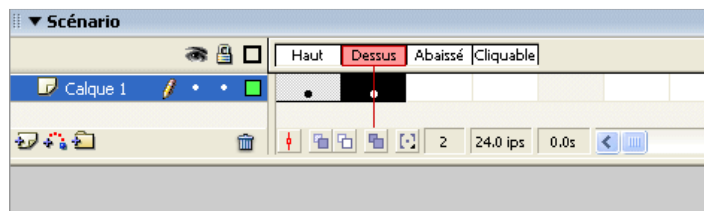
2- Frame "Dessus" (n°2) : Vide pour le moment, cette frame représentera le bouton quand la souris le survole (de couleur marron dans l'exemple).

3- Frame "Abaissé" (n°3) : Comme son nom l'indique cette frame représentera le bouton quand vous cliquerais sur le bouton.

4- Frame "Cliquable" (n°4) : C'est une frame invisible qui vous servira de référence cliquable.

Commençons par crée la frame "Dessus" : Cliquez droit sur la frame "Dessus" (n°2) puis "Insérer une image Clé"

Vous avez à présent ce scénario :



Sélectionner le rectangle puis attribuer lui une autre couleur, utiliser ensuite la même méthode pour la frame "Abaissé".

Visualisation :

Voilà, votre bouton à été créé, pour la visualiser cliquer ensuite sur "Contrôle > Tester l'animation" ou "CTRL+ENTREE".

Document(s) en ligne :

Voir lien : <http://www.mickdez.com/v1/L-animation-Le-Bouton.html>

L'animation - Manipuler L'alpha

“Alpha” c'est quoi ?

C'est la valeur de transparence d'un clip, bouton, ou d'un graphique.

Utilisation :

Nous allons utiliser un simple Alpha pour ce tutorial. Reprenez le graphique que vous avez créé (Source disponible en bas cette page en Fichier Joint).

Sélectionner le ensuite propriété dans le panneau "*propriété*" » cliquer sur le menu déroulant pour sélectionner "*Alpha*".



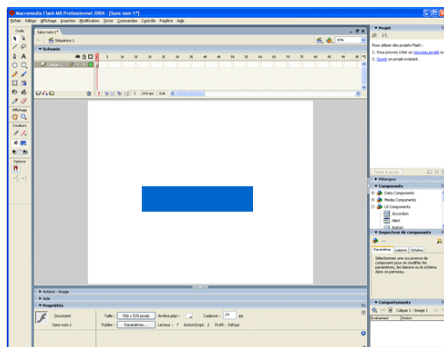
Puis choisissez un pourcentage aléatoire, vous pourrez alors remarquer que le graphique en question devient de plus en plus transparent. Voilà, vous avez appris à maîtriser l'alpha (sans de l'action script) dans Flash.

Document(s) en ligne :

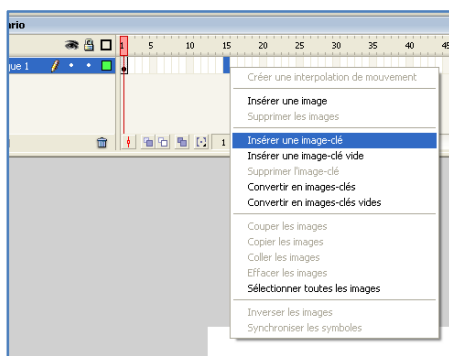
Voir lien : <http://www.mickdez.com/v1/L-animation-Manipuler-L-alpha.html>

L'animation - Simple Animation

Transition de couleurs :



Commençons par créer un rectangle de taille quelconque avec l' "Outil Rectangle".

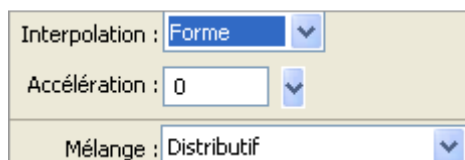


Le rectangle créé, commençons par créer 2 images clés, l'une à la 15ème frames et l'autre à la 30e. Clic droit sur la frame 15 puis "Insérer une image clé" (même manœuvre pour la frame 30).

Cliquez ensuite sur la frame 15 puis modifiez la couleur du rectangle, choisissez une couleur différente de préférence pour voir l'interpolation de couleur à la fin du tutorial.



Vos trois images clés ont été créées, il ne reste plus qu'à faire les interpolations cliquez (dans le panneau "scénario") sur une des frames entre 1 et 15. Puis dans le panneau "propriété" sélectionnez dans le menu déroulant "Forme". Utilisez la même manipulation entre la frame 15 à 30.



Visualisation :

Votre animation a été créée, pour la visualiser cliquez ensuite sur "Contrôle > Tester l'animation" ou "CTRL+ENTREE".

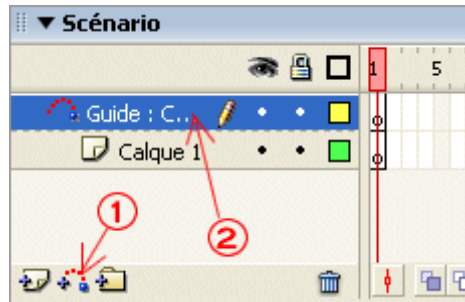
Document(s) en ligne :

Voir lien : <http://www.mickdez.com/v1/L-animation-Simple-Animation.html>

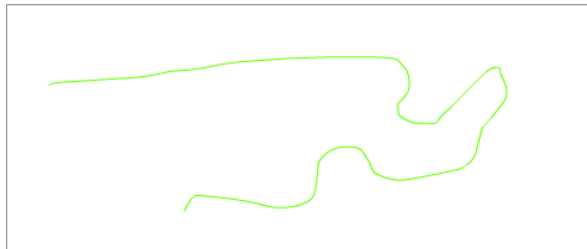
L'animation - Utilisation d'un guide

Le guide de mouvement :

Commençons par créer un calque "Guide de mouvement".



Cliquez sur l'icône en question (n°1) un nouveau calque a été créé (n°2) assurez vous qu'il est sélectionné. Puis avec l'aide de l' "Outil Crayon" dessinez une trajectoire aléatoire :

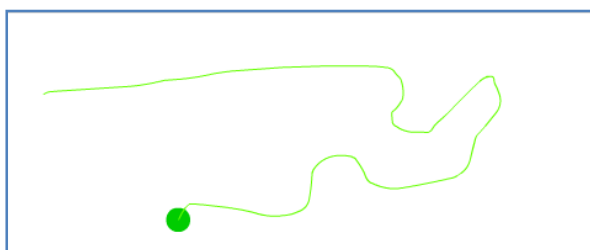


Revenez maintenant au premier calque (du nom de calque 1 sur l'exemple), à l'aide de l' "Outil Ovale" dessinez un cercle et transformer le en clip (voir tutorial précédent ci cela pose des problèmes), une fois votre clip créé sélectionnez le puis déplacez le jusqu'à ce qu'il vient s'interposer sur la trajectoire du "Guide de mouvement" :

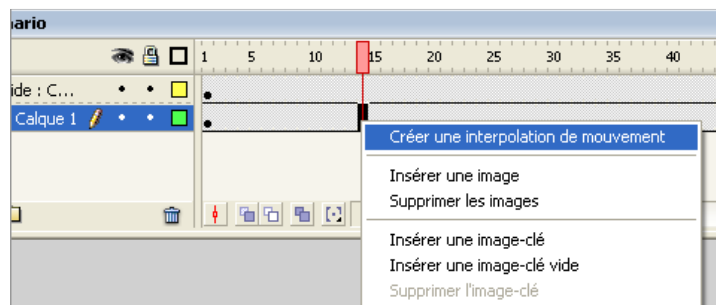


Le clip positionné à présent, insérez à la frame 50 du Calque 1 une "Image Clé" (Clic droit > Insérer une image clé). Ensuite sur le calque "Guide de mouvement" insérez à la 50e frame une image (Clic droit > Insérer un Image).

Sélectionnez ensuite la frame 50 du calque 1 puis déplacez le clip pour le placer à la fin de la trajectoire. Pour obtenir ceci :



Entre la frame 1 et la frame 50 (de préférence la 25) "*Clic droit > Créer une Interpolation de mouvement*".



Visualisation :

Votre animation a été créé, pour la visualiser cliquer ensuite sur "*Contrôle > Tester l'animation*" ou "*CTRL+ENTREE*".

Document(s) en ligne :

Voir lien : <http://www.mickdez.com/v1/L-animation-Utilisation-d-un-guide.html>

Présentation et bases de L'action Script

Action Script est le langage que vous utilisez pour développer une application dans Flash.

Vous pouvez très bien vous servir de Flash sans Action Script.

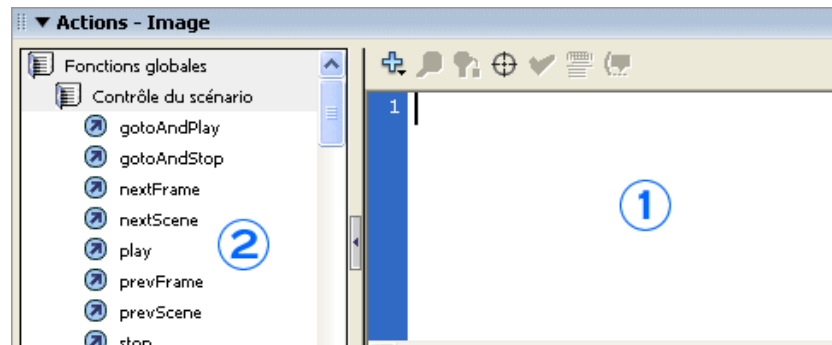
Toutefois, si l'interactivité utilisateur est une de vos priorités ou si vous voulez utiliser des objets autres que ceux qui sont intégrés dans Flash (tels les boutons et les clips) ou créer des applications plus complexes à partir de fichiers SWF, il est probable que vous aurez recours à Action Script.

L'action Script - Le "drag"

Le drag, création d'un bouton :

Avant de commencer à travailler dans l'action script, commençons d'abord par créer un bouton (si cela pose problème les anciens tutoriaux pourront vous aider).

Une fois votre bouton créé nous allons maintenant utiliser l'Action Script à l'aide du panneau "Action -Image" :



Action Script :

Insérer dans la partie droite (n°1) ce script :

```
"on (press) {  
startDrag(this);  
}  
on (release) {  
stopDrag();  
}"
```

Voilà, votre drag est créé, expliquons maintenant le script :

```
"on(press)" = Objet appuyé  
"{" "}" = Démarrage et fin du bloc d'instruction  
"startDrag" = Démarrage du Drag ( Glissement)  
"on (release)" = Objet relâché  
"stopDrag" = Fin du Drag ( Glissement)
```

Vous pouvez aussi vous aider de la fenêtre sur la gauche (n°2) pour trouver les divers scripts. **Voilà, Drag créé !**

Visualisation :

Votre animation a été créé, pour la visualiser cliquer ensuite sur "Contrôle > Tester l'animation" ou "CTRL+ENTREE".

Document(s) en ligne :

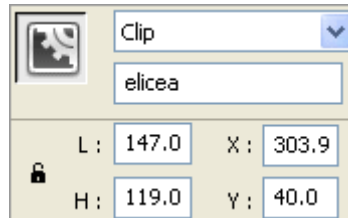
Voir lien : <http://www.mickdez.com/v1/L-action-Script-Le-drag.html>

L'action Script - Manipuler L'alpha

Préliminaire :

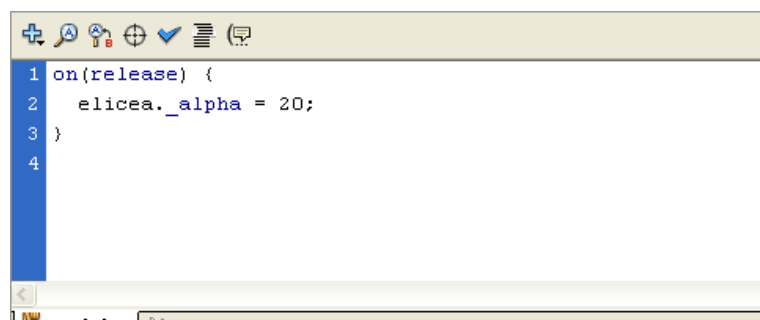
Nous allons d'abord créer deux boutons et un clip...

Une fois créé, cliquer sur le clip puis donner lui une "Occurrence" ; par exemple "elicea" (me demandez pas pourquoi ce nom, j'en sais rien)



Action Script :

L'occurrence donnée au clip passons maintenant aux boutons, sur l'un d'entre eux donner lui cette action à l'aide du panneau "Action - Clip" :



Ce bouton aura pour but de donner un taux de visibilité au clip de 20% (soit une transparence de 80%).

Utilisons la même méthode pour le deuxième bouton pour pouvoir donner un taux de visibilité de 100% (soit une transparence de 0%) :

```
on(release) {
  elicea._alpha = 100;
}
```

Visualisation :

Votre animation a été créé, pour la visualiser cliquer ensuite sur "Contrôle > Tester l'animation" ou "CTRL+ENTREE".

Document(s) en ligne :

Voir lien : <http://www.mickdez.com/v1/L-action-Script-Manipuler-L-alpha.html>

L'action Script - root.

Pour aller plus vite reprenez tout d'abord le .fla du tutorial précédent (source en bas de cette page), puis supprimez les scripts des deux boutons pour y mettre ceux ci :

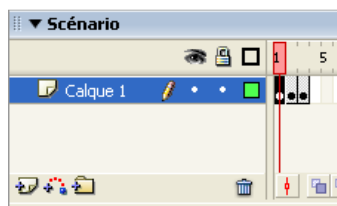
Bouton 1 :

```
on(release) {  
    _root.elicea.nextFrame()  
}
```

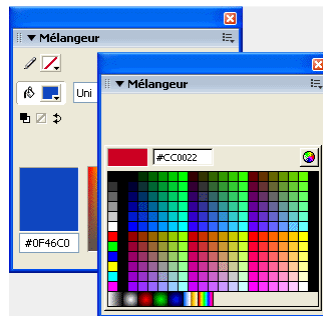
Bouton 2 :

```
on(release) {  
    _root.elicea.prevFrame()  
}
```

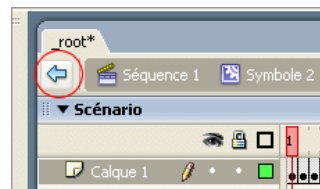
Modifions maintenant le clip ; effectuez un double clic sur le clip puis insérez 3 images clé (F6 pour Windows) :



Modifiez maintenant la couleur sur chaque image clé du rectangle grâce à la palette de couleur.



Sélectionnez maintenant la première frame puis dans le panneau "Action - Image" inscrivez : **Stop()**
Ce qui permettra l'arrêt de l'animation sur la frame en question. Une fois le script inscrit, quittez le clip grâce à la flèche au dessus du panneau "Scénario" :



Visualisation :

Votre animation a été créé, pour la visualiser cliquer ensuite sur "Contrôle > Tester l'animation" ou "CTRL+ENTREE".

Document(s) en ligne :

Voir lien : <http://www.mickdez.com/v1/L-action-Script-root.html>

Flash sur la toile , comment apprendre ?

FLASH CS3 et vous :

Aimeriez-vous apprendre comment utiliser le logiciel Adobe Flash pour créer des interactions sur le web ? Ou plus généralement, aimeriez-vous savoir ce qui peut se faire avec Adobe Flash dans un contexte pédagogique ?

N'hésitez pas à prendre contact : mickdez@gmail.com ou sur internet via : <http://www.mickdez.com/>

Liens intéressants :

Une multitude de site internet propose désormais des tutoriaux sur les produits Adobe. Voilà mon top 5 personnel :

<http://www.siteduzero.com/>

<http://www.flashkod.com/>

<http://www.mediabox.fr/>

<http://www.flash-france.com/>

<http://www.mickdez.com/v1/-Mes-tutoriaux-.html>

Mickael Louchez :

J'habite dans le Nord de la France. J'ai commencé à m'intéresser au webdesign et l'informatique en général aux environs de mes 14 ans (au collège en option Techno Pôle Excellence).

J'ai principalement appris en lisant des livres, mais internet m'a été d'une grande aide pour rester à jour dans le milieu. Je suis donc **totalemment autodidacte**. Du côté de mes compétences informatiques, je connais maintenant différents langages de programmation tels que : l'Action Script, Le xHTML, le PHP et la gestion de bases de données MySQL.

J'ai également acquis des connaissances robustes dans le dépannage sous Windows mais aussi dans le Hardware.

Mon site internet : <http://www.mickdez.com/>

Mon blog personnel : <http://blog.mickdez.com/>

A propos :

« Mickael Louchez présente FLASH CS3 »

Copyright 2006/2008 - Conception par [Mickdez.com](http://www.mickdez.com/) (Mickael Louchez) - Merci de respecter les droits d'auteurs. Les textes et images placés sous licence *Creative Commons* sont protégée par les lois internationales sur le droit d'auteur et la protection de la propriété intellectuelle.

Contact : mickdez@gmail.com

Publié avec Adobe PDF.