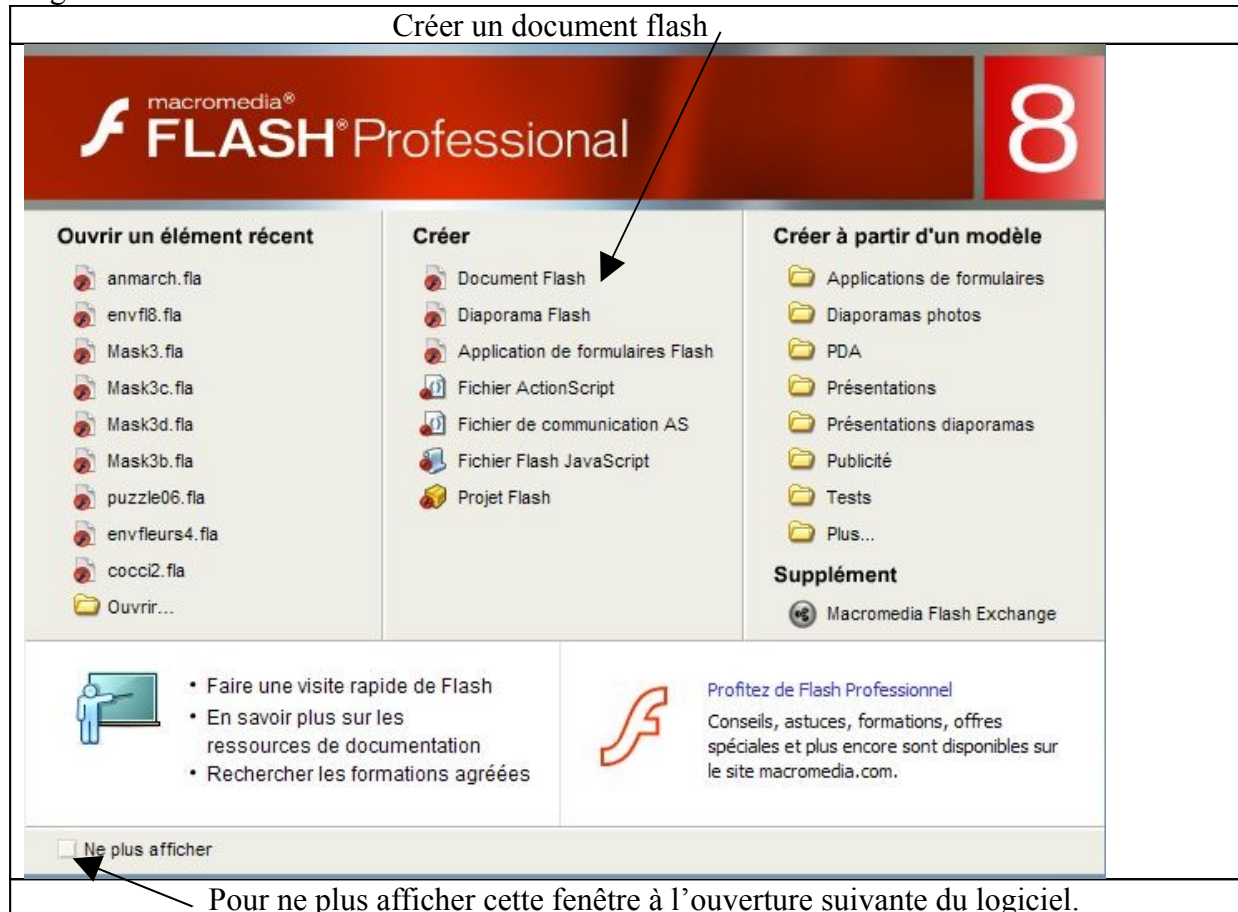


## PRESENTATION de FLASH 8

### 1 La page de démarrage rapide.

Si on est sur la page de démarrage rapide, on choisit : **Créer... document flash** ou **Fichier/Nouveau** et **document flash**, dans la fenêtre qui s'ouvre.

On peut aussi cocher « **ne plus afficher** » la page de démarrage pour l'utilisation suivante du logiciel.



Pour ne plus afficher cette fenêtre à l'ouverture suivante du logiciel.

### 2 L'interface.

*Voir image page suivante.*

**1** La barre de titre où sont affichés les noms du fichier et du programme.

**2** La barre des menus.

**3** Le scénario où les calques se superposeront avec leurs images placées sur la «ligne de temps».

**4** L'espace de travail et la scène.

**5** Dans cette partie, on peut activer :

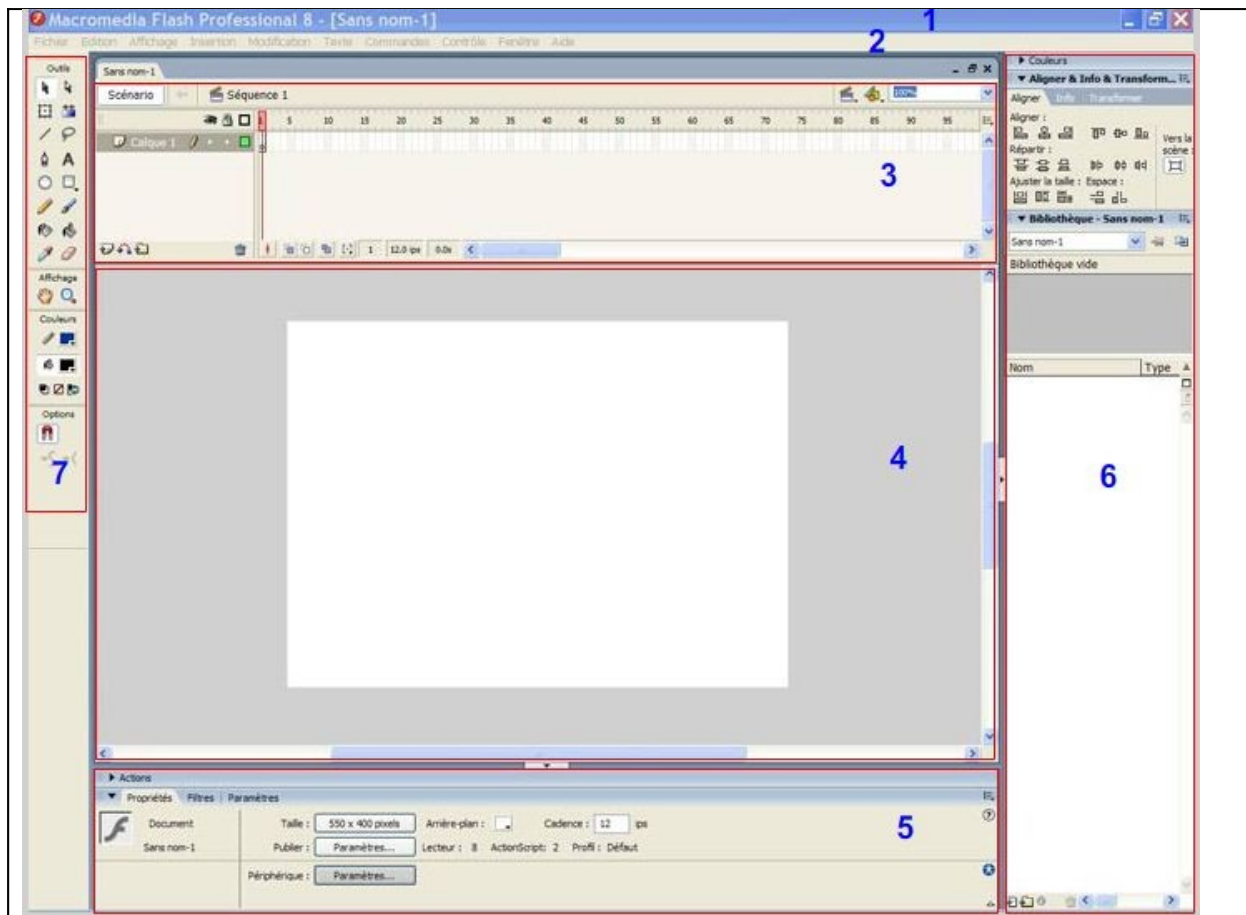
a-la fenêtre « Actions » permettant d'écrire le code ActionScript ou de le faire apparaître.

b-la fenêtre « Propriétés » de l'objet sélectionné ou du document.

**6** L'espace d'appel de différents panneaux que nous rencontrerons au fur et à mesure.

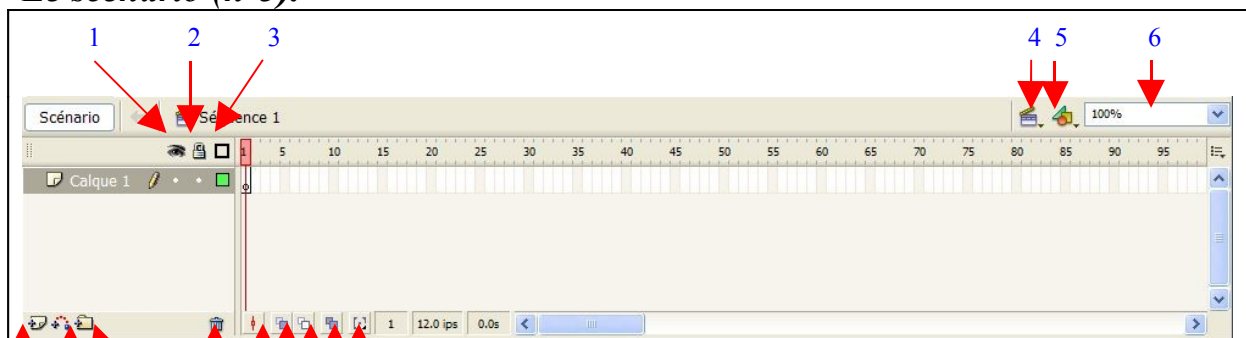
**7** Les outils de dessin et généraux pour la création des animations.

## Flash 8 présentation.



### 3 Détails.

#### *Le scénario (n°3).*



1 Afficher/masquer les calques

2 Verrouiller/déverrouiller les calques

3 Afficher tous les calques comme contours

Les actions 1 2 et 3 s'effectuent sur un seul calque en cliquant dans le calque sous la colonne correspondante.

4 Modifier la séquence

5 Modifier les symboles

6 Grossissement

7 Insérer un calque

8 Ajouter un guide de mouvement

9 Insérer un dossier de calques

10 Supprimer le calque

11 Centrer l'image

12 Pelure d'oignons


13 Contours de pelures d'oignon

14 Modifier plusieurs images

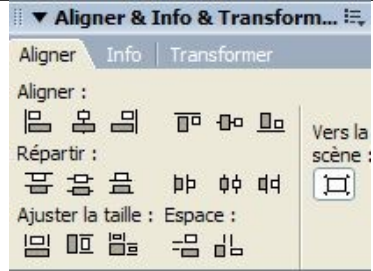
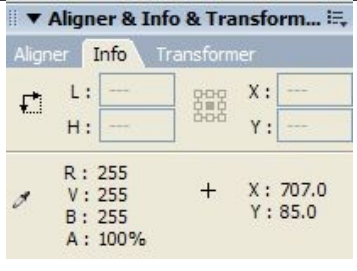

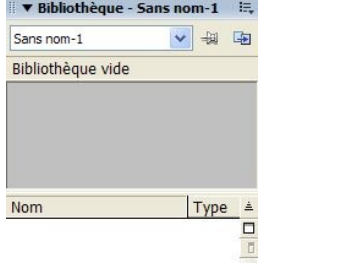
15 Modifier les repères de pelure d'oignon

**La boîte à outils (n°7).**

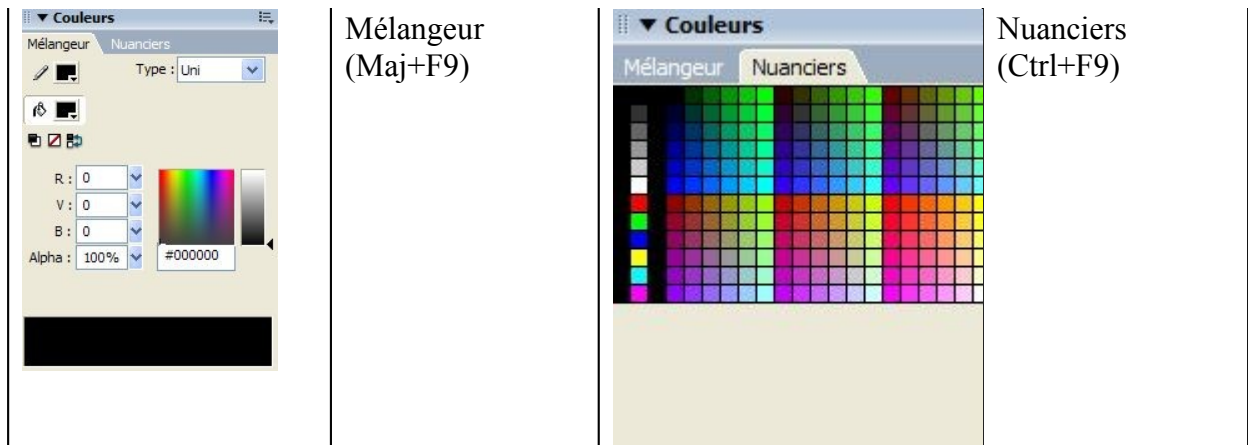
On précisera la fonction de ces outils au fur et à mesure de leur utilisation.

	<p>1 Flèche de sélection, de déplacement d'objets et de modification des tracés.</p> <p>2 Flèche de sous sélection : fait apparaître les points d'ancrage des tracés.</p> <p>3 Transformation libre : taille, rotation, déformation.</p> <p>4 Transformation du remplissage en dégradé ou bitmap.</p> <p>5 Tracer des lignes droites.</p> <p>6 Lasso: délimite une zone à sélectionner.</p> <p>7 Plume: permet des tracés précis (droites et courbes) avec des points d'ancrage.</p> <p>8 Texte .</p> <p>9 Ovale : trace des ovales ou des cercles.</p> <p>10 Rectangle : trace des rectangles ou des carrés. En cliquant sur la petite flèche noire on accède à l'outil polygone permettant le tracé de polygones ou d'étoiles.</p> <p>11 Crayon : dessin à main levée.</p> <p>12 Pinceau : imite le dessin au pinceau.</p> <p>13 Encrier : permet les modifications des propriétés des traits.</p> <p>14 Pot de peinture : remplissage uni, dégradé, ou bitmap.</p> <p>15 Pipette : copier et appliquer les attributs de trait ou remplissage.</p> <p>16 Gomme : effacer certaines parties d'un objet.</p> <p>17 Main : permet de déplacer la scène.</p> <p>18 Zoom</p> <p>19 Couleur de trait.</p> <p>20 Couleur de remplissage.</p> <p>21 Bouton 1 : rétablit les couleurs de trait et remplissage par défaut (N/B).</p> <p style="padding-left: 20px;">Bouton 2 : pas de couleur.</p> <p style="padding-left: 20px;">Bouton 3 : permuter les couleurs de trait et de remplissage.</p> <p>22 Zone où s'affichent les options de nombreux outils.</p>
--	--

**Quelques panneaux que l'on peut appeler en zone 6.**

	<p>Aligner (Ctrl+K)</p>		<p>Info (Ctrl+I)</p>
	<p>Transformer (Ctrl+T)</p>		<p>Bibliothèque (Ctrl+L)</p>

## Flash 8\_ présentation.



Pour masquer les panneaux, utiliser la touche F4. Réutiliser F4 pour afficher de nouveau ces panneaux.

*Au fur et à mesure de différents exercices*, on découvrira d'autres panneaux et ceux apparaissant dans la zone 5 : panneaux de propriétés différents selon les outils utilisés et panneau complexe de l'éditeur ActionScript.

### Exemples en zone 5

