

LES OUTILS

FLASH

PRINCIPE

Les Outils sont les différents instruments mis à disposition de l'utilisateur pour la **manipulation des composants de ses scènes Flash**.

En grande partie, ces outils ont pour usage de dessiner ou de manipuler les formes visuelles standards dans une scène Flash.

DESCRIPTION

Au niveau du dessin et des formes visuelles sous Flash, ce logiciel fonctionne avec du graphisme vectoriel. C'est à dire du graphisme généré par des valeurs mathématiques. De ce fait, ces visuels peuvent être agrandis, rétrécis, tournés ou déformés sans que cela n'altère leur qualité.

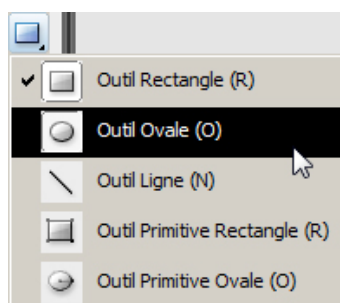
Cela les rend, de ce fait, fortement intéressants pour l'animation.

À contrario d'Illustrator, les formes vectorielles sous Flash peuvent être sélectionnées et coupées facilement en opérant, simplement, une sélection partielle de cette dernière.

À ce titre on considère qu'il existe, dans Flash, deux types d'éléments :

- **Les éléments Visuels** qui sont directement des formes vectorielles que l'on peut manipuler et déformer directement.
- **Les éléments composites** (*Groupes, Textes, Symboles, Clips, etc.*) qui sont des éléments créés par l'assemblage de plusieurs autres et dont la transformation est plus limitée qu'avec les éléments visuels.

À noter qu'une petite flèche noire en bas à droite de l'icône indique le regroupement de plusieurs outils. Pour tous les voir, il faut maintenir le clic sur cette petite flèche.



Au niveau des outils, on considère qu'il y a 5 Styles d'outils :

- Les Outils de **Sélection**
- Les Outils de **Forme**
- Les Outils de **Dessin**
- Les Outils de **Couleur**
- Les Outils d'**Interface**

Les outils de **Sélection** servent à opérer des sélections partielles ou complète d'éléments et de les manipuler, afin de les déplacer ou les transformer.

On retrouve dans cette catégorie l'outil de **Sélection** (), l'outil de Sélection **Vectoriel** (), la **Transformation libre** (), etc.

Les outils de **Formes** servent à créer des formes, généralement visuelles, dans la scène.

On retrouve dans cette catégorie la **Plume** (), l'**Ellipse** (), le **Rectangle** (), le **Texte** (), etc.

Les outils de **Dessin** fonctionnent comme les outils de Formes à savoir qu'ils permettent d'intégrer des éléments visuels à la scène. Leur particularité : ils fonctionnent à main levée, généralement avec un usage de la tablette graphique.

On retrouve dans cette catégorie le **Crayon** (), le **Pin-ciseau** () et la **Gomme** ().

Les outils de **Couleur** servent à appliquer ou modifier des couleurs au sein de formes visuelles.

On retrouve dans cette catégorie l'**Encrier** (), le **Pot de Peinture** (), la **Transformation de dégradé** () et la **Pipette** ().

Enfin, Les outils d'**Interface** servent à aider l'usage et le déplacement de la vue de l'utilisateur au sein de la scène.

On retrouve dans cette catégorie la **Main** (), la **Loupe** () et le **Magnet** ().

UTILISATION

Il est important de garder en tête qu'exception faite des outils d'Interface et de l'outil de Sélection permettant de manipuler les éléments composites, **chaque outil est uniquement lié à une notion de création ou manipulation visuelle.**

Flash n'étant pas tant un logiciel de création graphique que d'animation et interactivité, vous devriez utiliser assez rarement la plupart de ces outils.

Effectivement, sur le long terme, les éléments que vous animerez et manipulerez dans vos scènes auront plutôt tendance à être créés sous Illustrator ou Photoshop.

RACCOURCIS

Attention : Les raccourcis avec l'apostrophe ***À CRÉER*** n'existent pas par défaut ou possèdent un autre raccourci moins pratique. Ce raccourci doit être créé soit-même en allant dans la partie du menu "Raccourcis Clavier" comme il sera vu dans le prochain chapitre "Menu" de la Formation.

Global

Ctrl + Tab / Ctrl + Maj + Tab

→ Passer à un autre fichier dans Flash

Alt + Tab / Ctrl + Alt + Tab

→ Passer à un autre logiciel ouvert

Sélection

Touche « V » → Outil de Sélection

Touche « A » → Outil de Sélection Vectoriel

Touche « Q » → Outil de Transformation

Touche « L » → Lasso

Touche Fléchées → Déplacement pixel par pixel

Maj + Touches Fléchées → Déplacement 10 pixels par 10 pixels

Alt + Déplacement → Duplication de l'élément déplacé

Formes

Touche « P » → Plume

Touche « N » → Ligne

Touche « O » → Ellipse

Touche « R » → Rectangle

Touche « T » → Texte

Dessin

Touche « Y » → Crayon

Touche « B » → Pinceau

Touche « E » → Gomme

Couleur

Touche « S » → Encrier

Touche « K » → Pot de Peinture

Touche « F » → Transformation de Dégradé

Touche « I » → Pipette

Interface

Espace → Main

Espace + Ctrl → Zoom Avant

Espace + Ctrl + Maj → Zoom Arrière

Ctrl + Maj + « : » → Activer / Désactiver le Magnet