# LES COULEURS FLASH

### **PRINCIPE**

Les Couleurs sur Flash se basent sur les même notions qu'illustrator à savoir que vous avez la possibilité de choisir des couleurs unies mais qu'il est, également, possible de sélectionner des **couleurs intégrant des procédures complexes.** 

### DESCRIPTION

Les couleurs s'appliquent aux éléments vectoriels d'une scène de deux façons différentes :

- Sur le **Remplissage** (L'intérieur de la forme)
- Sur le **Contour** (Le périmêtre de la forme)

Ces deux façons peuvent avoir les mêmes types de couleurs sans distinction.

À ce titre, on peut choisir 4 types différents de couleurs :

- ( Z ) La non-Couleur
- ( Dégradé
- ( 💹 ) Le Bitman

La **Couleur unie** et le **Dégradé** peuvent intégrer de la **transparence également**.

La **non-Couleur** est une couleur inexistante. Elle définit simplement que la partie à laquelle elle est appliquée *(Remplissage ou Contour)* **n'existe pas**.

**Attention :** À la différence d'Illustrator, une partie qui se voit attribuer une non-Couleur n'est plus sélectionnable car elle est détruite. Si la partie en question doit être invisible mais conserver sa masse, il est préférable de lui appliquer une couleur dont les alphas sont à 0%.

## **UTILISATION**

En passant par la **fenêtre des Couleurs**, on peut choisir une couleur par le biais de la Mosaïque standard ou par des valeurs avancées.

C'est également à cet endroit que l'on peut **changer le type de la couleur** pour intégrer et calibrer un dégradé ou une couleur Bitmap ( Issue de l'importation d'une image, voir le cours sur l'Importation ).

Le **Nuancier**, quant à lui, permet de **sauvegarder et conserver des couleurs**, voire de les standardiser pour qu'elles soient tout le temps accessibles dans Flash.

À noter que les deux boutons ( ) et ( ) dans la barre d'outils permettent respectivement de remettre les couleurs de contour et remplissage en noir et blanc ou d'inverser la couleur de contour et la couleur de remplissage.

# **RACCOURCIS**

**Maj + F9** → Fenêtre des Couleurs **Ctrl + F9** → Fenêtre du Nuancier