

LES CALQUES

FLASH

PRINCIPE

Les Calques permettent de **séparer les éléments** (*Visuels ou Composites*) les uns des autres pour, en premier lieu, éviter qu'ils se rongent les uns les autres (*Pour les éléments visuels*).

On trouve ces calques dans la partie "Scénario" de Flash. Ce sera cette même partie que l'on utilisera, par la suite, pour créer des animations.

DESCRIPTION

Par la suite, nous verrons que les calques sont primordiaux pour l'animation.

Mais, en premier lieu, dans une scène dénuée d'animation, au même titre qu'Illustrator, les calques n'ont d'autre intérêt que de ranger proprement une scène.

Nous verrons, à la leçon suivante, que nous n'utiliserons pas les Calques pour créer de hiérarchie de rangement car ce sont les Symboles qui sont utilisés pour cela.




De ce fait, outre l'animation, les calques servent essentiellement de rangement secondaire.

Il existe 5 styles de Calques :


- () Les **Calques**
- () Les **Dossiers** de calques
- () Les **Masques**
- () Les **Guides de mouvements**
- () les **Factices**


UTILISATION

Pour chaque calque, vous disposez des boutons suivants que vous pouvez activer ou désactiver :


- () L'**Œil** vous permet d'**afficher ou masquer le contenu** du calque
- () Le **Verrou** vous permet de **verrouiller ou déverrouiller le contenu** du calque
- () Le **Carré** vous permet d'afficher le contenu du calque en entier ou en **filare**.

Les **Calques** peuvent **contenir n'importe quel nombre d'éléments**. Quand il s'agit d'un calque standard, il ne dispose pas de propriété particulière.

On peut créer un calque par le biais du bouton suivant ().

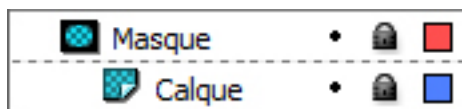
On peut détruire n'importe quel style de calque par le bouton suivant ().

Les **Dossiers** de calques servent à **stocker des calques** pour favoriser le rangement.


On peut créer un dossier par le biais du bouton suivant ().

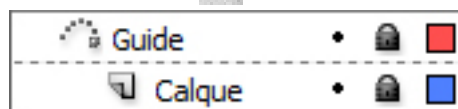
Les **Masques** servent à contenir un ou plusieurs calques afin de **n'afficher qu'une partie de ce dernier**. Le Masque possède son propre visuel comme s'il était un calque standard, exception faite que ce visuel sert de référent pour savoir ce qui doit être affiché ou non.

On peut créer un masque à partir d'un calque standard en faisant un clic droit sur ce dernier puis en choisissant: "Masque".



Les **Guides de mouvement** permettent de **créer un chemin prédéfini** à un calque pour son animation. Nous aborderons ce point dans la leçon sur l'Animation.

On peut créer un guide de mouvement en cliquant sur le bouton suivant ().



Les **Factices** sont des calques standards. Cependant **ils ne seront pas pris en compte par Flash** au moment de la création du fichier de sortie. On s'en sert, principalement, pour intégrer des marqueurs d'aides tout en évitant qu'ils apparaissent au final.

On peut créer un factice à partir d'un calque standard en faisant un clic droit sur ce dernier puis en choisissant : "Guide".

RACCOURCIS

F3 → Créer un calque ***À CRÉER***

Ctrl + Alt + T → Ouvrir / Fermer le Scénario ***À CRÉER***

Ctrl + Alt + F3 → Paramètres du Calque ***À CRÉER***

Maj + F3 → Créer un Dossier ***À CRÉER***