

LES EFFETS

FLASH

PRINCIPE

Il est possible d'appliquer **différents effets à un symbole** afin d'améliorer son intégration graphique à la scène.

DESCRIPTION

Il existe 3 types d'effets applicables :

- Les effets de **Couleurs**
- Les effets de **Fondu**
- Les effets de **Filtres**

Les effets de **Couleurs** sont des effets simples qui appliquent une **couche visuelle par-dessus le contenu graphique du symbole**. Cette couche est légère en calcul et offre les possibilités suivantes :

- **Luminosité**
- **Alphas**
- **Teinte**
- **Avancée**

Les effets de **Fondu** permettent d'intégrer le visuel du symbole par le biais d'une **incrustation spécifique** comme le Produit, la Superposition, etc.

Ces effets peuvent s'avérer assez lourds en calcul si le symbole est animé.

Les effets de **Filtres** sont des effets avancés permettant d'appliquer des filtres de styles tels que :

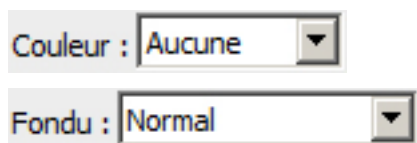
- Une **Ombre portée**
- Un **Flou**
- Un **Biseautage**
- Une altération de la **Teinte**
- etc.

Ces effets peuvent s'avérer assez lourds en calcul si le symbole est animé.

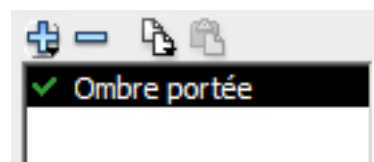
UTILISATION

Pour appliquer un effet à un symbole, il faut, en premier lieu, sélectionner le symbole visé.

On peut appliquer un effet de **Couleur** ou de **Fondu** par le biais de la fenêtre de Propriété



On peut appliquer un effet de **Filtres** par le biais de la fenêtre des Filtres.



Contrairement aux deux autres types d'effets, les Filtres peuvent être cumulés.

RACCOURCIS

Ctrl + Maj + F3 → Fenêtre des Filtres ***À CRÉER***