L'IMPORTATION

FLASH

PRINCIPE

Il est possible d'importer plusieurs styles de fichiers dans Flash afin d'**appliquer les visuels aux animations et scènes.**

DESCRIPTION

Il est possible d'importer un grand nombre de styles de fichiers à Flash, que ce soit **des images, des sons, des vidéos voir des Police de Caractère.**

Cependant, les éléments qui nous intéressent le plus sont ceux dont nous ferons le plus grand usage, à savoir les éléments visuels.

Comme expliqué dans la leçon sur les Outils, la plupart du temps, sur Flash, on ne crée pas les visuels car Flash n'est pas réellement un logiciel de graphisme. C'est pourquoi on passe essentiellement par Photoshop et/ou Illustrator pour créer les Illustrations de départ avant de les importer sur Flash pour les animer.

Au titre d'importation visuelle, on considère les 2 types d'éléments à importer :

- Les images **Bitmap** (À base de Pixels)
- Les formes **Vectérielles** (À base de Vecteurs)

Flash gère correctement les images **Bitmap**, cependant, lorsque le choix est offert, il est recommandé de choisir le **Vectériel** pour conserver une qualité optimale.

UTILISATION

Pour importer une image **Bitmap**, vous pouvez simplement faire "Importer" et choisir l'image en question.

les types de fichiers recommandés sont les **JPG** pour les images standards et les **PNG** pour les images intégrant de la transparence.

Lorsque vous importez une image **Bitmap**, cette dernière se retrouve dans la bibliothèque. Vous pouvez la récupérer à tout moment pour l'intégrer où vous le souhaitez ou l'appliquer en tant que couleur Bitmap.

Vous pouvez, également, en modifier ses propriétés pour modifier sa qualité ou la lisser.

Pour importer une forme **Vectérielle**, il suffit de la copier dans le logiciel où elle se trouve et la coller dans Flash.

À noter qu'il y aura différents cas de figures où vous aurez la nécessité de convertir à la main votre forme vectorielle dans Flash pour la nettoyer :

- Si la forme vectorielle contient des **Groupes**
- Si la forme vectorielle contient des **Contours**
- Si la forme vectorielle contient des **Transparences**
- Si la forme vectorielle contient des **Masques d'écrétage**
- Si la forme vectorielle contient des **Motifs**
- Si la forme vectorielle contient des **Filtres**

RACCOURCIS

Ctrl + R → Importer dans la Scène