

EFFETS & FILTRES

FLASH

PRINCIPE

Les Filtres ainsi que divers autres effets visuels que l'on applique aux clips peuvent être **modifiés, créés et supprimés depuis le code** afin, notamment, de les rendre réactifs.

DESCRIPTION

L'un des effets les plus pratiques à manipuler avec le code est la teinte. Applicable grâce à l'objet "**ColorTransform**", elle permet d'appliquer une teinte de couleur au choix sur la totalité du corps du clip. en la manipulant de différentes façons, elle permet de décliner les clips de diverses manières.

Il existe plusieurs Objets que l'on utilisera pour appliquer et manipuler des Filtres dynamiques.

Chacun d'entre eux se nommant "**[...]Filter**" avec le nom du filtre concerné à la place de "**[...]**".

Une fois qu'un filtre est créé et paramétré, on peut l'appliquer à un clip simplement en le donnant à son paramètre "**filters**" (*Ce paramètre étant un tableau*).

UTILISATION & SYNTAXE

Rappel : Dans les syntaxes ci-dessous, les valeurs commençant par "my" sont les variables que vous créez vous-même, vous pouvez donc utiliser d'autres appellations que celles-ci.

Teinte

var myColor:ColorTransform = new ColorTransform(); → Crée un objet de couleur

myColor.color = X → Applique la couleur X à l'objet de couleur

myClip.transform.colorTransform = myColor; → Applique la couleur en teinte à un clip

myClip.transform.colorTransform = new ColorTransform(); → Retire la teinte d'un clip

Filtres

var myFilter:GlowFilter = new GlowFilter([...]) → Crée un filtre de lueur

var myFilter:BlurFilter = new BlurFilter([...]) → Crée un filtre de flou

var myFilter:ShadowFilter = new ShadowFilter([...]) → Crée un filtre d'ombre

myClip.filters = [myFilter]; → Applique un filtre à un clip

BlendMode

myClip.blendMode = «layer» → Mode d'aplatissement des éléments dans le Clip

myClip.blendMode = «erase» → Mode de masque inversé