

FORMATION OCKAM RAZOR VECTORIEL DYNAMIQUE FLASH

PRINCIPE

La création de traits et formes vectorielles dynamiques permet de **générer et manipuler des formes** de manière avancée pour créer des effets visuels riches.

DESCRIPTION

On utilisera l'objet "**Shape**" pour créer un élément chargé de recevoir des vecteurs.

À partir de cet objet, que l'on peut intégrer en tant qu'enfant (**addChild()**) à n'importe quel clip, on utilisera d'autres méthodes pour calibrer des valeurs de styles et couleur ainsi que les points pour tracer les vecteurs.

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.

var myShape:Shape = new Shape(); → Crée un objet Shape
myShape.graphics.lineStyle([...]); → Calibre le style des lignes
myShape.graphics.moveTo(X , Y); → Place un point de départ en position **X, Y**
myShape.graphics.lineTo(X , Y); → Trace un trait jusqu'en position **X, Y**
myShape.graphics.curveTo(X , Y , X2 , Y2);
→ Trace un trait jusqu'en position **X, Y** et lui fait un arrondi par rapport au point **X2, Y2**
myShape.graphics.clear(); → Efface tout les traits
myShape.graphics.beginFill(); → Commence le dessin d'une forme pleine
myShape.graphics.endFill(); → Termine le dessin d'une forme pleine