Extrait du weByo.[net] | Actualités et ressources pour webmaster, tutoriaux Dreamweaver Flash CSS Javascript
http://www.webyo.net

# Flash : Les calques

- LOGICIELS - FLASH -

Date de mise en ligne : mercredi 5 janvier 2005

**weByo.[net] | Actualités et ressources pour webmaster, tutoriaux**

**Dreamweaver Flash CSS Javascript**

**Les calques s'apparentent à des feuilles transparentes en empilées les unes sur les autres. Lorsque vous ouvrez un nouveau document Flash, celui-ci contient un calque. Vous pouvez y ajouter d'autres calques de façon à organiser votre travail. Vous pouvez dessiner et modifier des objets sur un calque sans toucher aux objets des autres calques. Lorsque rien ne repose sur le calque, celui-ci laisse apparaître les calques situés en dessous.**

Voir la timeline

### Création de calque

Le nombre de calques que vous pouvez créer n'a de limite que la mémoire de votre ordinateur, et les calques n'augmentent pas la taille de fichier de votre animation publiée. Vous pouvez masquer ou verrouiller des calques ou afficher le contenu d'un calque sous forme de contours. Vous pouvez aussi modifier l'ordre des calques.

**• Comment faire ?**

Lorsque vous créez un calque , celui-ci apparaît au-dessus du calque sélectionné. Le calque que vous venez d'ajouter devient le calque actif.

**•** Cliquez sur le bouton Insérer un calque , en bas du scénario.
ou
**•** Choisissez Insertion > Calque.
ou
**•** Cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou avec la touche Contrôle enfoncée (Macintosh) sur un nom de calque dans le scénario puis choisissez Insérer un calque dans le menu contextuel.

### Affichage des calques

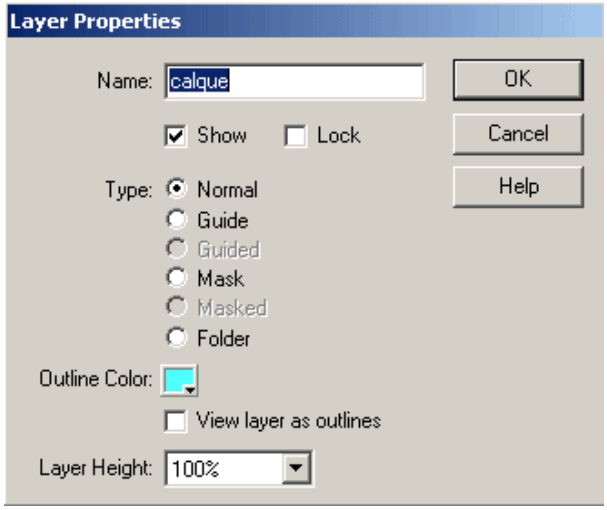
Au cours de votre travail, vous pouvez afficher ou masquer les calques. Un avant le nom d'un calque indique que le calque est masqué. Faites attention, les calques masqués sont visibles lorsque vous publiez une animation. Cependant, vous ne pouvez pas modifier les calques masqués dans le fichier SWF si vous ouvrez ce fichier dans Flash.

Pour mieux distinguer à quel calque appartiennent les objets, vous pouvez également afficher tous les objets d'un calque sous forme de contours colorés (le carré devient ). Vous pouvez modifier la couleur du contour utilisée par chaque calque.

Vous pouvez modifier la hauteur des calques dans le scénario afin d'afficher plus d'informations dans le scénario et modifier le nombre de calques affiché dans le scénario.

A l'aide de la fonction "vérouiller calque" vous pouvez bloquer un calque et ne pas modifier un élément figurant dessus.

**•** En double-cliquant sur l'icône d'un calque du scénario, vous obtenez une fenêtre des propriétés :




## Modification de calque

**• Pour sélectionner un calque :**

Cliquez sur le nom du calque dans le scénario.

**• Pour sélectionner deux ou plusieurs calques :**

Pour sélectionner des calques, cliquez dans le scénario sur les noms de calque avec la touche *Maj* enfoncée.

**• Pour renommer un calque :**

Double-cliquez sur le nom du calque et entrez un nouveau nom.

**• Pour copier un calque et son contenu :**

1- Cliquez sur le nom du calque pour sélectionner le calque entier.
2- Cliquez sur Édition > Copier les images.
3- Cliquez sur le bouton Insérer un calque pour créer un calque.
4- Cliquez sur le nouveau calque puis sur Édition > Coller les images.

**• Pour supprimer un calque :**

1- Sélectionnez le calque.
2- Cliquez sur l'icône Poubelle dans le scénario.

**• Pour modifier l'ordre des calques :**

Faites glisser un ou plusieurs calquesvers l'endroit du scénario que vous souhaitez.

**• Utiliser les dossiers :**

Afin de réaliser des animations organisées et claires, vous pouvez ranger vos calques dans des dossiers en cliquant sur cet icône et en glissant les calques à l'intérieur.

### Calques de guide

En cliquant sur vous pouvez utiliser n'importe quel calque comme calque de guide. Les calques de guide sont signalés par l'icône d'un guide à gauche du nom du calque. Les calques de guide n'apparaissent pas dans les animations Flash Player publiées.

Vous pouvez aussi créer un calque de guide de mouvement pour contrôler le mouvement des objets dans une animation de déplacements interpolés.

Les calques de guide de mouvement vous permettent de dessiner des trajectoires le long desquelles des occurrences, des groupes ou des blocs de texte interpolés peuvent être animés. Vous pouvez lier plusieurs calques à un calque de guide de déplacement pour que plusieurs objets suivent la même trajectoire. Un calque normal lié à un calque de guide de déplacement devient un calque guidé.

### Calques de masque

Pour les effets de surbrillance et de transition, vous pouvez utiliser un calque de masque pour créer un trou qui laisse apparaître le contenu d'un ou de plusieurs calques situés en dessous. Vous pouvez grouper plusieurs calques ensemble sous un calque de masque unique pour créer des effets élaborés. Vous pouvez également utiliser tout type d'animation, sauf les trajectoires de déplacement, pour faire déplacer le masque. Vous ne pouvez pas masquer les calques qui se trouvent dans des boutons.

Pour créer un calque de masque, vous placez une forme remplie sur le calque. Le calque de masque laisse apparaître la zone correspondant aux calques liés inférieurs, situés sous la forme remplie et cache toutes les autres zones. Les calques de masque contiennent uniquement une forme, une occurrence ou un objet de type unique.

Comment faire