

# Utilisation de calques de masque

Pour les effets de **projecteur 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. Un élément de masque peut être une **forme remplie, un texte, une occurrence de symbole graphique ou un clip**. Vous pouvez grouper plusieurs calques sous un calque de masque unique pour créer des effets élaborés.

Vous pouvez animer un calque de masque pour créer des effets dynamiques. Dans le cas d'une forme remplie utilisée comme calque, vous utiliserez une interpolation de forme. Pour un texte, une occurrence de graphique ou un clip, il s'agira d'une interpolation de mouvement. Si vous utilisez une instance de clip comme calque, vous pouvez animer le calque sur une trajectoire.

Pour créer un calque de masque, vous placez un élément de masque sur le calque que vous souhaitez utiliser comme masque. Au lieu de contenir un remplissage ou un trait, l'élément de masque fait office de **fenêtre** qui révèle la zone des calques liés qui se trouvent en dessous. Le reste du calque de masque cache tous les autres éléments, à l'exception de ceux qui sont visibles à travers le masque. Un calque de masque ne peut contenir qu'un élément de masque. **Il est impossible de placer un calque de masque dans un bouton ou d'appliquer un masque à un autre masque.**

## Pour créer un calque de masque :

1. Sélectionnez ou créez un calque contenant les objets qui figureront dans le masque.
2. Sélectionnez un calque, puis sélectionnez Insertion > Scénario > Calque pour créer un nouveau calque au-dessus.

Un calque de masque cache toujours le calque qui se trouve immédiatement en dessous de lui ; par conséquent, veillez à créer le calque au bon endroit.

3. Placez une forme remplie, du texte ou une occurrence de symbole sur le calque de masque.

**Flash ignore les bitmaps, les dégradés, la transparence, les couleurs et les styles de trait dans un calque de masque. Toute zone remplie devient complètement transparente dans le masque, les zones non remplies étant opaques.**

4. Cliquez avec le bouton droit de la souris (Windows) ou en appuyant sur la touche Contrôle (Macintosh) sur le nom du calque de masque dans le scénario, puis sélectionnez Masque dans le menu contextuel.

Le calque est converti en calque de masque, signalé par une icône de calque de masque. Le calque situé immédiatement au-dessous est lié au calque de masque et son contenu affiché à travers la zone remplie sur le masque. Le nom du calque masqué apparaît en retrait et son icône est remplacée par une icône de calque masqué.

5. **Pour afficher l'effet de masque dans Flash, verrouillez le calque de masque et le calque masqué.**

## Pour animer une forme remplie, du texte ou une occurrence de symbole graphique sur un calque de masque :

1. Sélectionnez le calque de masque dans le scénario.
2. Cliquez dans la colonne de verrouillage pour déverrouiller le calque de masque.
3. Effectuez l'une des opérations suivantes :
  - Si l'objet de masque est une forme remplie, appliquez une interpolation de forme à l'objet, tel que présenté dans Interpolation de formes.
  - Si l'objet de masque est du texte ou une occurrence de symbole graphique, appliquez une interpolation de mouvement, tel que présenté dans Interpolation d'occurrences, de groupes et de texte.
4. Lorsque vous avez terminé l'animation, cliquez dans la colonne de verrouillage du calque de masque, de manière à le verrouiller de nouveau.

## Pour animer un clip sur un calque de masque :

1. Sélectionnez le calque de masque dans le scénario.
2. Double-cliquez sur le clip sur la scène afin de le manipuler à son emplacement et d'afficher le scénario du clip.

3. Appliquez une interpolation de mouvement au clip. Vous pouvez animer le clip sur une trajectoire.
4. Lorsque vous avez terminé la procédure d'animation, cliquez sur le bouton de **retour** de la fenêtre Modifier en place afin de revenir au mode d'**édition d'animation**. (*séquence*)
5. Cliquez dans la colonne de verrouillage du calque de masque afin de le verrouiller à nouveau.

### **Exercice :**

- 1) importez une image **bitmap** comme image de fond.
- 2) Sur un autre calque, placez le texte FCIL (lettres épaisses). Transformez-le en **symbole CLIP** puis en cliquant 2 fois dessus, préparez directement votre petit clip:
- 3) animez le texte de sorte qu'il suive une trajectoire (vol de mouche) tout en grossissant un petit peu , puis qu'il se stabilise. Faites lui faire un looping sur place. (clic sur le texte sur son image clé, choisir dans la **palette propriétés** : 'rotation' 1 fois ). La fin du clip doit laisser apparaître l'image de fond à travers une des lettres de FCIL. La totalité du clip ne doit pas dépasser 120 images (10").
- 4) revenez dans '**séquence**'.
- 5) Créez un nouveau calque, transformez-le en masque (clic droit dessus)
- 6) placez votre 'clip' au début de son mouvement.
- 7) Insérez le nombre d'images correspondant (placez le curseur en haut de la time line puis F5 jusqu'à 120)
- 8) pour jouer le clip **une seule fois** : insérer une image clé sur la dernière image de votre animation (120), clic droit/action, puis dans l'onglet fonctions globales/scénario/stop

vous pouvez enrichir l'animation en agissant sur le fond ou en insérant d'autres objets ....