

## FLASH > IMPORTER DEPUIS ILLUSTRATOR

### Illustrator

- Créez un nouveau document. Dans la fenêtre de dialogue, configurez votre plan de travail en fonction de la taille de votre animation, par ex. L 640px x H 480px en mode RVB (mode écran).

- Dessinez le personnage et le décor. Chaque élément que vous voudrez animer de manière autonome en Flash doit se trouver sur un calque ou sous-calque différent. Par ex. le décor statique dans un calque, chaque élément animé du décor dans un calque différent, chaque partie animée du personnage dans un calque différent (voir fichier «animation.ai» joint). Enregistrez votre fichier.

- Exporter (Menu Fichier) au format Macromedia Flash. La fenêtre de dialogue Options vous offre le choix entre :

- Exporter le fichier AI en un fichier SWF > cette option crée un fichier SWF comportant tout votre dessin.
- Exporter les calques AI en images SWF > cette option crée un fichier SWF montrant chaque calque AI dans une image différente.
- Exporter les calques AI en fichiers SWF > cette option crée un fichier SWF pour chaque. Choisissez cette dernière option. Désactivez la fonction «générer le code html», réglez la qualité des courbes et le format «sans pertes», la résolution (72dpi), ...

Par calque, un fichier swf du même nom que votre fichier Illustrator + \_L1 a été créé dans le même dossier que votre fichier AI.

### Flash

- La fonction «Importer» (Menu Fichier) vous permet d'importer sur la Scène > Si vous sélectionnez tous les .swf exportés depuis Illustrator, chacun d'eux sera importé sur calque particulier de la ligne du temps. Utilisez cette option pour importer le décor et les éléments statiques. Chaque élément du décor reste autonome et modifiable.

Pour les éléments du personnage, créez au préalable un nouveau Movieclip, ensuite importez sur la scène de celui-ci les .swf composant le personnage. Chacun d'entre eux sera importé sur calque particulier de la ligne du temps du Movieclip. Animez les (cfr ex. Animation à niveaux multiples) et glissez sur la scène le Movieclip.

Les autres options de la fonction «Importer» sont :

- Importer dans la bibliothèque > les swf seront disponibles depuis la bibliothèque.
- ouvrir une bibliothèque externe > vous pouvez importer des éléments se trouvant dans un autre fichier .fla

