

Aide d'Adobe® Edge Animate CC

Certains liens peuvent mener vers des pages disponibles uniquement en anglais.

Juin 2015



Table des matières

Nouveautés	1
Résumé des nouvelles fonctionnalités	2
Creative Cloud	8
Utilisation de l'application de bureau Creative Cloud pour gérer vos applications et services	9
Exploration, synchronisation et gestion d'actifs	21
Ajout de polices depuis Typekit	27
Creative Cloud Market	33
Creative Cloud Extract	37
Bibliothèques Creative Cloud	40
Créer des contenus et importer des actifs	46
Utiliser des polices Web	47
Ajout de données audio aux animations	48
Ajout d'une vidéo à une animation	53
Importation de feuilles de sprites	57
Création d'hyperliens vers des articles Adobe DPS	61
Créer des animations à l'aide du scénario	63
Utilisation de l'outil de verrouillage, des images-clés et des transitions dans les animations	64
Ajout de texte au projet (didacticiel)	67
Création d'animations imbriquées à l'aide de symboles	86
Animation de pages HTML existantes	88
Ajout d'interactivité avec JavaScript	89
Utiliser des trajectoires de mouvement	92
Résumé des nouvelles fonctionnalités	93
Mise en forme et création	99
Cibler les anciens navigateurs	100
Intégration et publication	102
Publication de votre contenu	103
Configuration requise	105
Configuration requise	106

Nouveautés

Résumé des nouvelles fonctionnalités

Adobe Edge Animate CC (version 2014) et Adobe Edge Animate CC (version 2014.0.1)

Les versions 2014 d'Edge Animate CC incluent diverses nouveautés et améliorations pour vous aider à créer plus rapidement et plus facilement des animations élaborées. Lisez la suite de cet article pour découvrir rapidement ces nouvelles fonctionnalités et accéder à des liens offrant des informations plus complètes.

Nouveautés et modifications

[Edge Animate CC \(version 2014.0.1\) | Août 2014](#)

[Edge Animate CC \(version 2014\) | Juin 2014](#)

[Prise en charge des vidéos HTML5 natives](#)

[Importation de feuilles de sprites](#)

[Ajout de liens vers des articles pour Adobe DPS](#)

[Editeur d'actions amélioré](#)

[Copier-coller depuis Adobe Illustrator](#)

[Main de défilement et outils de zoom](#)

[Haut de la page](#) ⁺

Edge Animate CC (version 2014.0.1) | Août 2014

La version 2014.0.1 d'Edge Animate CC inclut un correctif pour les problèmes de rendu sous Chrome liés aux préfixes fournisseur, ainsi que pour plusieurs autres problèmes.

Auparavant, Edge Animate générait le code des propriétés CSS en y intégrant des préfixes fournisseur afin de permettre un affichage correct du contenu dans les différents navigateurs web. Cependant, depuis la sortie de sa version v36, le navigateur Chrome applique en priorité les propriétés par défaut, sans préfixes fournisseur. Cette modification à l'initiative de l'éditeur a entraîné des problèmes de rendu au niveau du contenu Edge Animate. La version 2014.0.1 d'Edge Animate CC permet de corriger ce problème.

Si certains de vos contenus Edge Animate ne s'affichent pas correctement dans Chrome, republiez-les après avoir effectué la mise à jour vers Edge Animate CC (version 2014.0.1).

[Haut de la page](#) ⁺

Edge Animate CC (version 2014) | Juin 2014

Prise en charge des vidéos HTML5 natives

Désormais, Edge Animate propose une interface utilisateur intuitive qui permet d'importer des vidéos HTML5 dans vos compositions.

Chaque vidéo peut ensuite être utilisée dans le cadre d'une incrustation et être associée à d'autres éléments de composition qui s'animent autour d'elle. De plus, la vidéo étant au format HTML5 natif, elle peut être lue aussi bien sur les appareils iOS et Android que dans les derniers navigateurs de bureau.

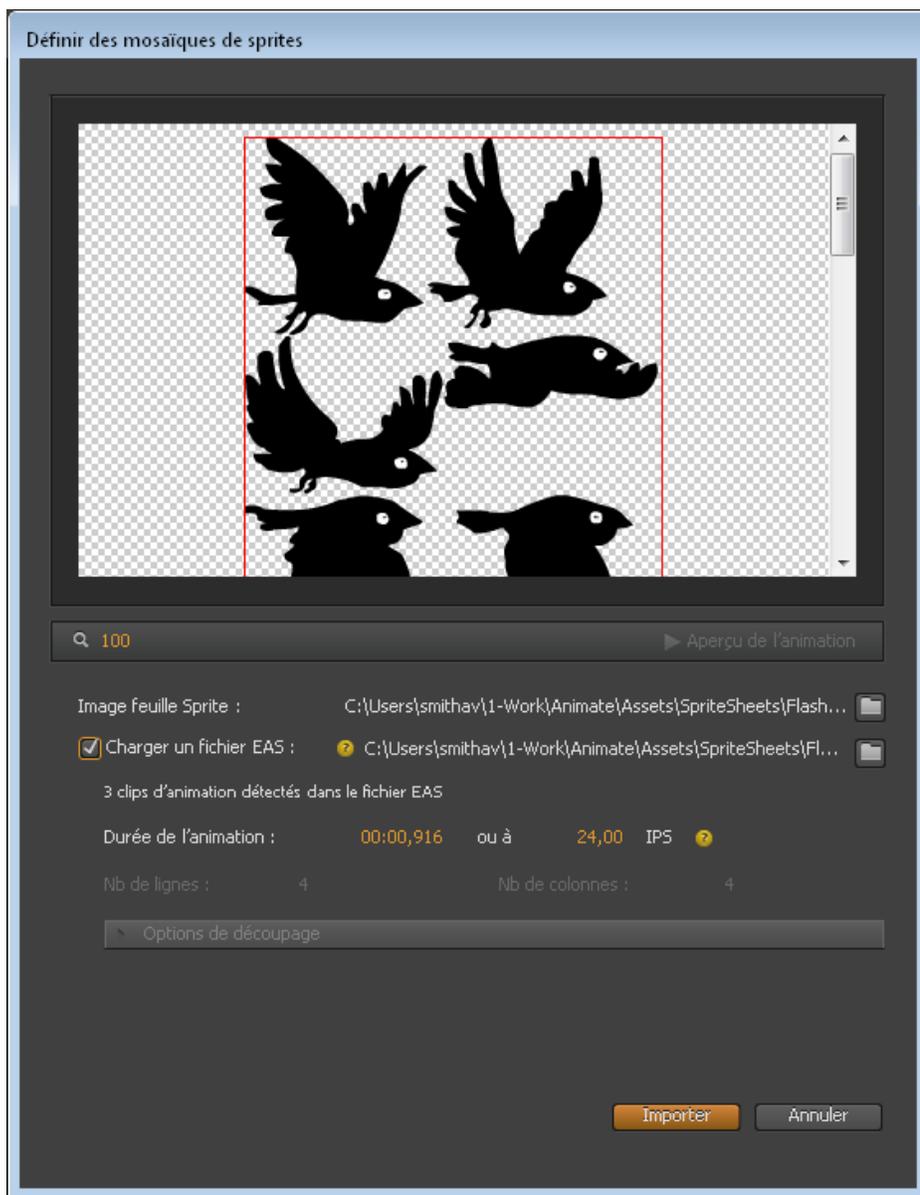
Pour plus d'informations sur l'utilisation de vidéos dans vos animations, reportez-vous à la section [Ajout d'une vidéo à une animation](#).

Importation de feuilles de sprites

Avec la version 2014 d'Edge Animate CC, vous pouvez importer des feuilles de sprites afin d'intégrer des animations avancées à plusieurs images dans vos compositions Edge Animate.

Ces feuilles de sprites permettent de télécharger plus rapidement vos graphismes, avec moins de requêtes HTTP. Lors de l'importation, la création automatique d'images-clés correspondant aux sprites permet de gagner un temps considérable puisqu'il n'est plus nécessaire de positionner manuellement les images.

Vous pouvez importer des feuilles de sprites (Fichier > Importer une feuille de sprites) générée dans la version 2014 d'Adobe Flash Professional CC ou dans tout autre outil permettant de générer ce type de feuille.



Importation de feuilles de sprites

Pour plus d'informations sur l'importation de feuilles de sprites dans Edge Animate, reportez-vous à la section [Importation de feuilles de sprites](#).

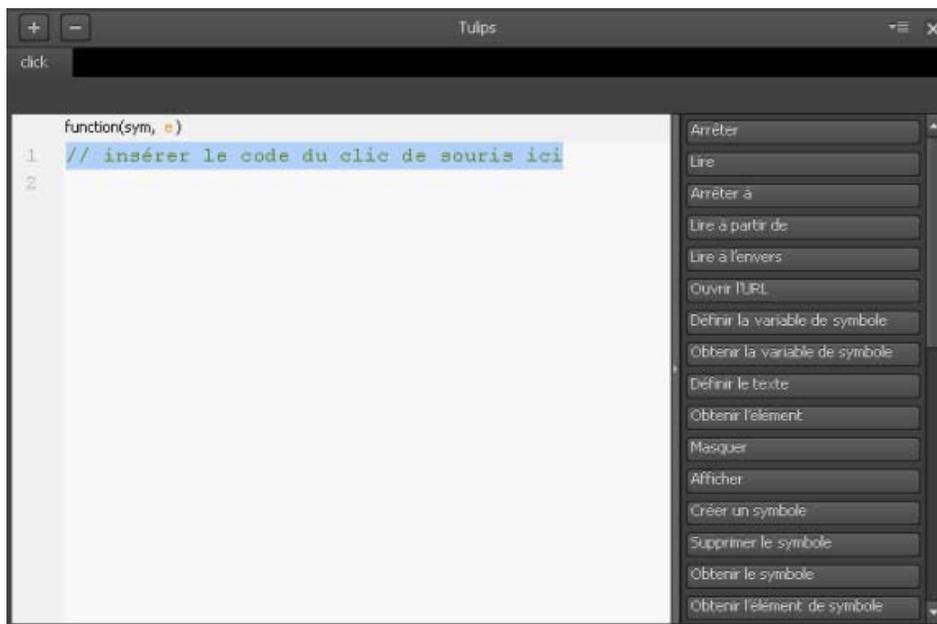
Ajout de liens vers des articles pour Adobe DPS

Désormais, Edge Animate vous permet de définir des liens vers vos articles Adobe InDesign ou vos folios DPS à l'aide des options de l'interface utilisateur, sans avoir à écrire de code. Vous pouvez créer des pages de titre interactives, une table des matières et des commandes de navigation avancées pour cibler les articles et sous-sections d'article de vos publications numériques plus facilement et plus rapidement.

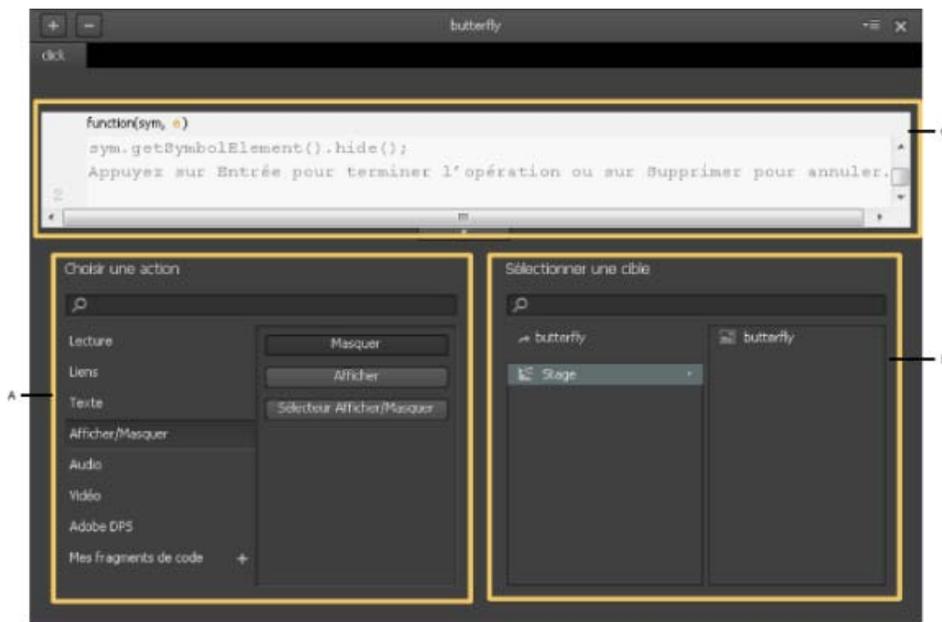
Pour plus d'informations sur la création de liens vers des articles de livre numérique, voir [Création d'hyperliens vers des articles de livre numérique](#).

Editeur d'actions amélioré

La fenêtre contextuelle Actions a été repensée ; elle est désormais bien plus conviviale pour les concepteurs. Avec le nouvel éditeur Actions, il n'est plus nécessaire d'écrire autant de code, il est donc plus facile d'ajouter des fonctions d'interactivité et, pour les concepteurs, l'utilisation est grandement simplifiée.



Fenêtre contextuelle Actions avant Edge Animate CC 2014



Editeur d'actions dans la version 2014 d'Edge Animate CC

A. Etape 1 : Choisir une action **B.** Etape 2 : Sélectionner une cible **C.** Etape 3 : Modifier le fragment de code

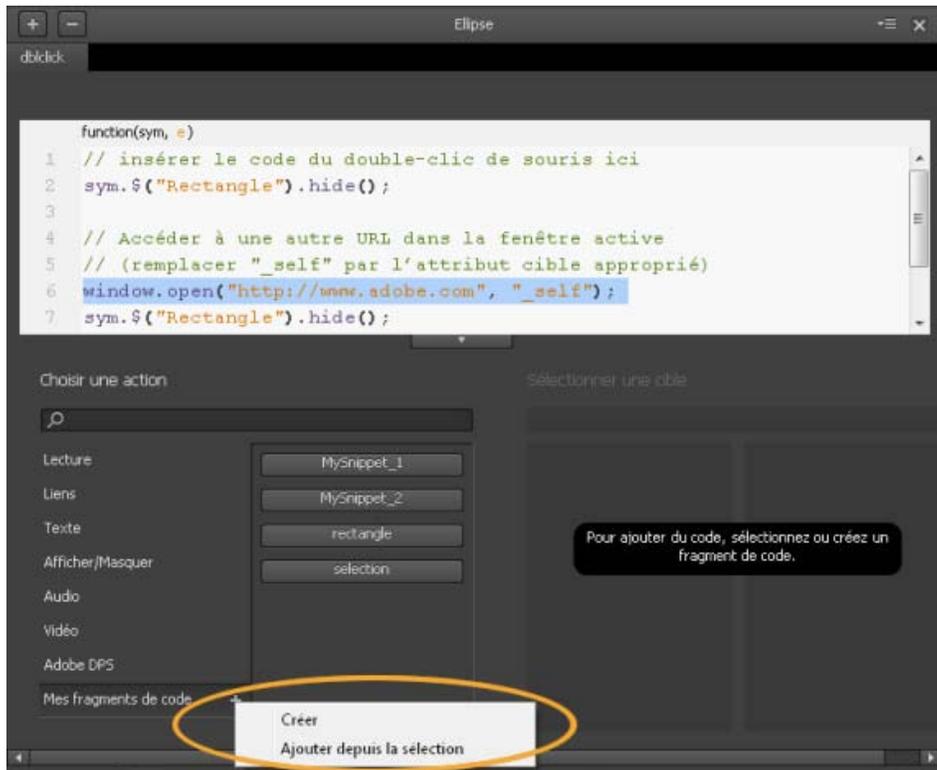
Le nouvel éditeur d'actions vous guide visuellement dans les différentes étapes permettant d'affecter des actions à des cibles.

1. Choisir une action - Les actions sont désormais regroupées logiquement en catégories. Si vous connaissez son nom, vous pouvez rechercher l'action à l'aide de la zone de recherche. Dans le cas contraire, sélectionnez une catégorie pour afficher les actions qu'elle comporte et cliquez sur l'action requise.
2. Sélectionner une cible - Les cibles sont regroupées sous une scène. Cliquez sur Scène pour afficher les éléments cible. Lorsque vous cliquez sur Scène et si votre composition comporte des symboles, une sous-catégorie Symboles peut s'afficher. Double-cliquez sur l'élément cible.
3. Modifiez le fragment de code comme requis.

Si certaines parties du code sont souvent réutilisées, vous pouvez les sauvegarder en tant que fragments de code et les insérer en un clic lorsque nécessaire.

Enregistrer les fragments de code

Dans l'éditeur d'actions, cliquez sur « + » en regard de l'option Mes fragments de code, puis sur l'une des options suivantes :



Fragments de code personnalisés

Créer un fragment personnalisé Cliquez pour écrire votre propre code et l'enregistrer sous forme de fragment de code. Lorsque vous cliquez sur cette option, une fenêtre de code s'affiche. Saisissez votre code, cliquez sur Enregistrer, puis donnez un nom au fragment de code.

Ajouter depuis la sélection Cliquez pour enregistrer la partie sélectionnée du code en tant que fragment de code. Donnez un nom au fragment de code dans l'éditeur d'actions.

Insertion de fragments de code

Dans la fenêtre de code de l'éditeur d'actions, cliquez à l'endroit où vous souhaitez insérer le fragment de code. Cliquez sur Mes fragments de code, puis sélectionnez le fragment de code requis dans la liste qui s'affiche. Le fragment de code enregistré est inséré au point d'insertion dans la fenêtre de code.

Copier-coller depuis Adobe Illustrator

Avec la version 2014 d'Edge Animate CC, vous pouvez copier (Ctrl/Cmd+C) une illustration dans Adobe Illustrator, puis la coller (Ctrl/Cmd+V) directement dans Edge Animate. Inutile d'enregistrer l'illustration au format SVG dans Adobe Illustrator et de l'importer via l'option Fichier > Importer, comme c'était le cas dans les anciennes versions d'Edge Animate. Lorsque vous collez l'illustration dans Edge Animate, elle est automatiquement importée en tant que fichier SVG.



Illustrations Adobe Illustrator importées en tant que fichiers SVG

Main de défilement et outils de zoom

La version 2014 d'Edge Animate CC est dotée d'une main de défilement et d'outils de zoom pour vous aider à naviguer facilement dans votre composition Edge Animate.



Outils de zoom et de défilement

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Creative Cloud

Utilisation de l'application de bureau Creative Cloud pour gérer vos applications et services

S'applique à Creative Cloud

Sommaire

Téléchargez des applications, partagez des fichiers, recherchez des polices et des images stockées, et bien plus encore depuis l'application de bureau Creative Cloud.

Sur cette page

Téléchargement et installation d'applications

L'application de bureau Adobe Creative Cloud est un emplacement central qui vous permet de gérer les dizaines d'applications et de services inclus dans votre abonnement Creative Cloud. Vous pouvez également synchroniser et partager des fichiers, gérer des milliers de polices de caractères, accéder à des bibliothèques d'images et de photos ou encore présenter et découvrir des projets créatifs au sein de la communauté. L'application de bureau Creative Cloud est votre fenêtre sur tout cela.

Voici comment procéder pour télécharger, installer et mettre à jour vos applications à l'aide de l'application de bureau Creative Cloud. Pour découvrir des nouveautés, vous pouvez également parcourir les applications par popularité, catégorie ou version.

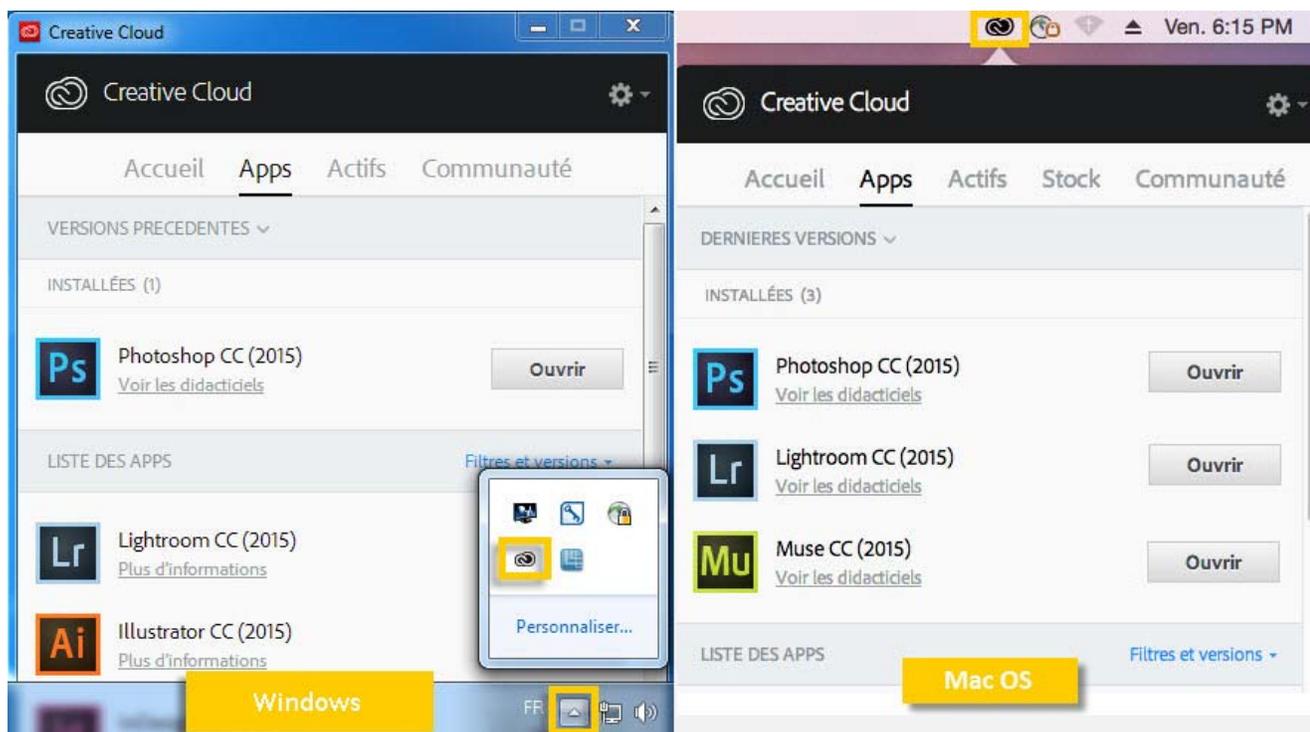
L'application de bureau Creative Cloud est automatiquement installée lorsque vous téléchargez votre premier produit Creative Cloud. Si vous avez déjà installé Adobe Application Manager, il se met automatiquement à jour vers l'application de bureau Creative Cloud.

Dans le cas contraire, vous pouvez télécharger manuellement l'application depuis la page [Application de bureau Creative Cloud](#).

Conseil :

pour télécharger des applications sur votre appareil mobile, consultez le [Catalogue des applications mobiles](#).

1. Pour accéder à l'application de bureau Creative Cloud, cliquez sur l'**icône Creative Cloud**, située dans la barre des tâches (Windows) ou dans la barre de menus (Mac OS).

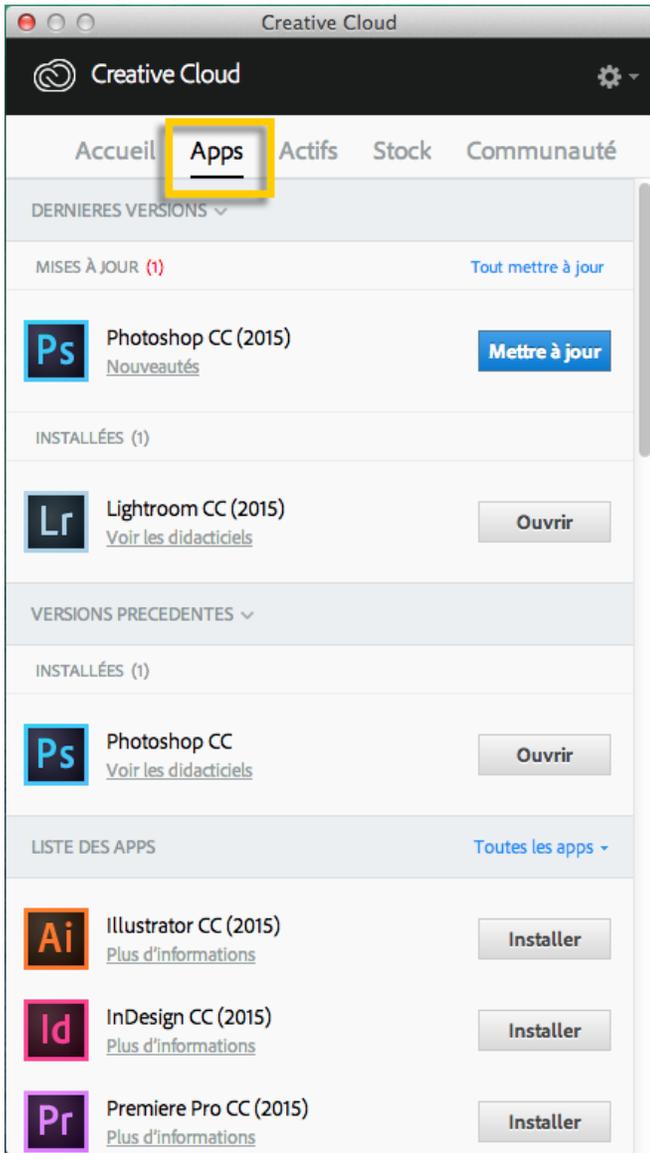


Conseil :

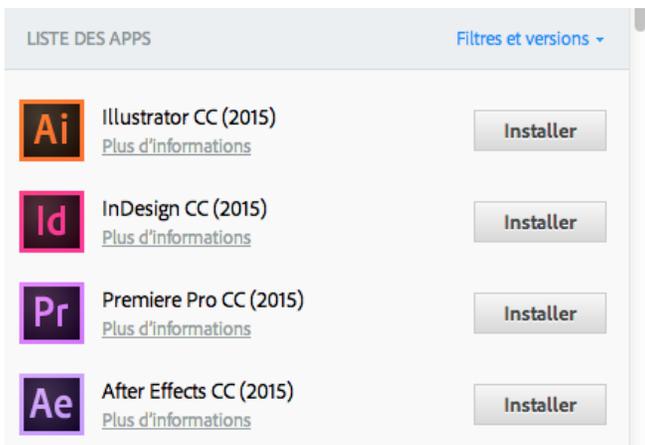
par défaut, l'application de bureau Adobe Creative Cloud se lance lorsque vous vous connectez à votre ordinateur. Si l'icône Creative Cloud n'est pas affichée, vous devrez sûrement quitter puis relancer l'application. Voici comment procéder :

- Windows : cliquez sur Démarrer > Programmes > Adobe Creative Cloud.
- Mac OS : cliquez sur Aller > Applications > Adobe Creative Cloud > Adobe Creative Cloud.

2. S'il n'est pas déjà sélectionné, cliquez sur l'onglet **Apps**. Les applications récemment installées sur votre ordinateur s'affichent dans la partie supérieure du panneau. La liste peut inclure des versions précédemment installées.

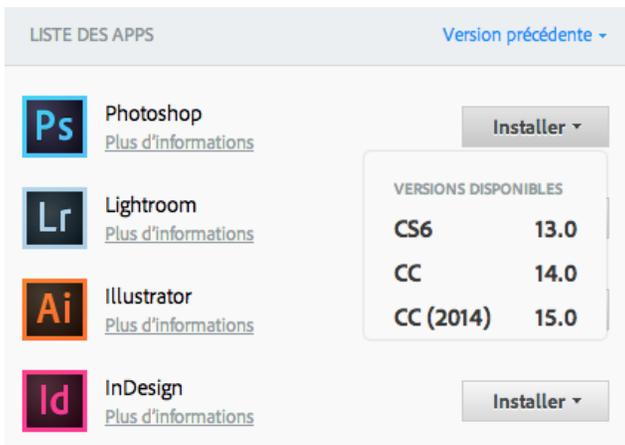


3. Faites défiler la liste vers le bas pour découvrir d'autres applications. Vous pouvez également filtrer la liste par catégorie ou par version de logiciel.



4. Cliquez sur **Installer** ou **Mettre à jour**.

5. Pour télécharger et installer une version antérieure d'une application, sélectionnez **Version précédente**, puis choisissez une version dans le menu **Installer**.



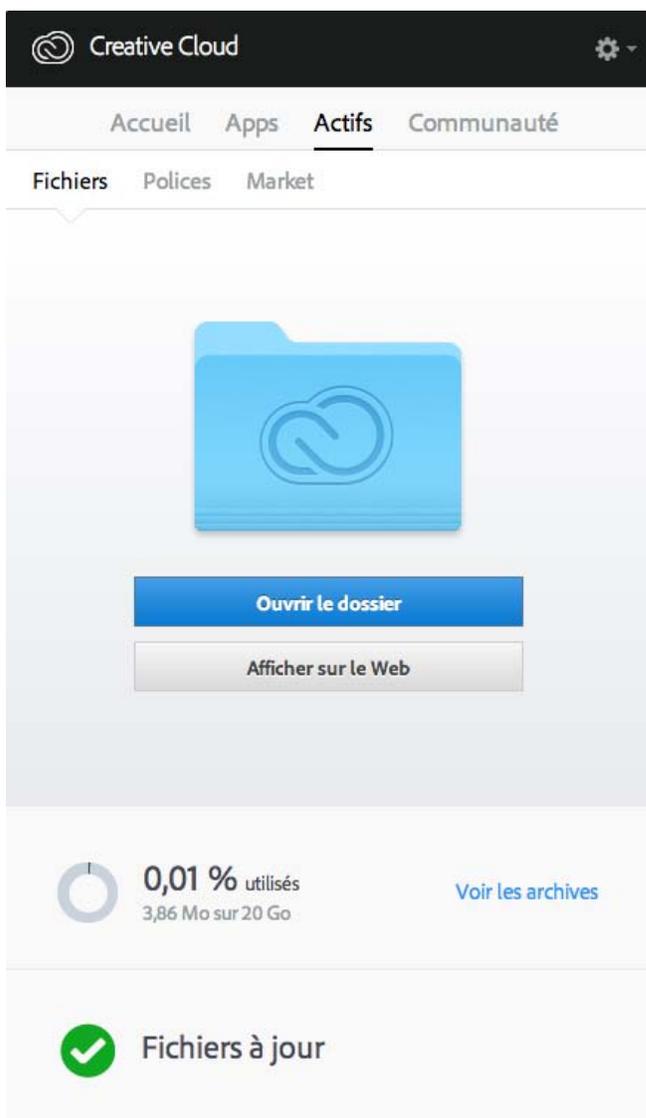
Conseil :

le téléchargement de l'application peut prendre un certain temps, en fonction de votre connexion Internet et de l'ordinateur utilisé.

Pour obtenir des informations détaillées, par exemple pour savoir comment lancer une application, reportez-vous à la page [Téléchargement et installation d'applications Creative Cloud](#).

Synchronisation et partage de fichiers

Synchronisez les fichiers stockés sur votre ordinateur vers Creative Cloud, afin qu'ils soient accessibles où que vous soyez. Ainsi, les fichiers deviennent instantanément disponibles sur l'ensemble de vos appareils et ordinateurs connectés, ainsi que sur votre page Creative Cloud Files. Pour synchroniser des fichiers, téléchargez et installez l'[application de bureau Creative Cloud](#) sur tous vos ordinateurs.



Pour synchroniser des fichiers, utilisez l'une des méthodes suivantes :

- Copiez, collez ou déplacez vos fichiers vers le dossier ou répertoire **Creative Cloud Files** de l'ordinateur.
Vous pouvez ouvrir ce dossier ou répertoire Creative Cloud Files depuis l'application de bureau Creative Cloud, en cliquant sur l'onglet **Actifs** puis sur le panneau **Fichiers** et enfin sur **Ouvrir le dossier**.
- Au sein d'une application, sélectionnez **Fichier > Enregistrer** ou **Fichier > Enregistrer sous**, puis accédez au dossier ou répertoire **Creative Cloud Files** de l'ordinateur.

Les fichiers originaux sont toujours sur votre ordinateur ou périphérique. Les fichiers sont synchronisés via Creative Cloud vers tous les périphériques connectés.

Vous pouvez consulter vos fichiers en ligne sur la page [Actifs Creative Cloud](#). Une fois les fichiers synchronisés, vous n'avez pas besoin d'être en ligne et vous pouvez les consulter à partir du dossier ou répertoire Creative Cloud Files sur votre ordinateur.

Pour savoir comment utiliser les fichiers chargés sur Creative Cloud, reportez-vous à la page [Gestion des actifs et des fichiers](#).

Ajout de polices depuis Typekit

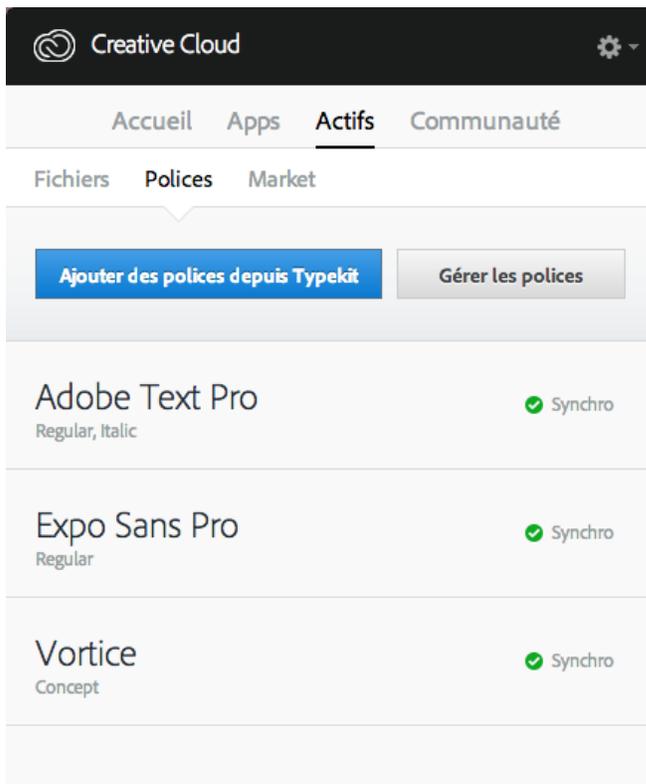
Vous pouvez utiliser les polices Typekit dans toutes vos applications Creative Cloud ainsi que dans d'autres programmes logiciels.

Choisissez une police de caractères créée par l'un des nombreux partenaires Typekit, puis synchronisez-la sur votre ordinateur via Creative Cloud. Les polices synchronisées peuvent être utilisées dans toutes les applications Creative Cloud ainsi que dans d'autres logiciels de bureautique.

Vous devez disposer d'un abonnement payant à Creative Cloud ou d'un compte Typekit admissible pour synchroniser des polices sur votre ordinateur de bureau.

Le panneau Polices présente les polices synchronisées sur votre ordinateur. Pour synchroniser des polices, effectuez les opérations suivantes :

1. Dans l'application de bureau Creative Cloud, cliquez sur l'onglet **Actifs** puis sur le panneau Polices.
2. Cliquez sur **Ajouter des polices depuis Typekit**. Une fenêtre Typekit s'ouvre dans le navigateur.
Si vous utilisez Typekit pour la première fois, cliquez sur **Je débute sur Typekit** et suivez les invites qui s'affichent pour configurer votre compte.
3. Dans la fenêtre Typekit, placez la souris sur la fiche d'une police et cliquez sur + **Utiliser les polices**.
4. Sélectionnez les polices de la famille choisie et cliquez sur **Synchroniser les polices sélectionnées**.



Des questions sur la synchronisation des polices ? [Retrouvez la procédure détaillée ici](#).

Recherche d'éléments sur Adobe Stock

Vous pouvez rechercher des images sur Adobe Stock directement depuis l'application de bureau Creative Cloud.

Adobe Stock est un service qui propose aux designers et aux entreprises près de 40 millions de photos, illustrations et images vectorielles certifiées de grande qualité et libres de droits, pour tous leurs projets créatifs. Vous pouvez acheter des images à l'unité, quand le besoin se présente, ou opter pour un abonnement incluant un certain nombre d'images.

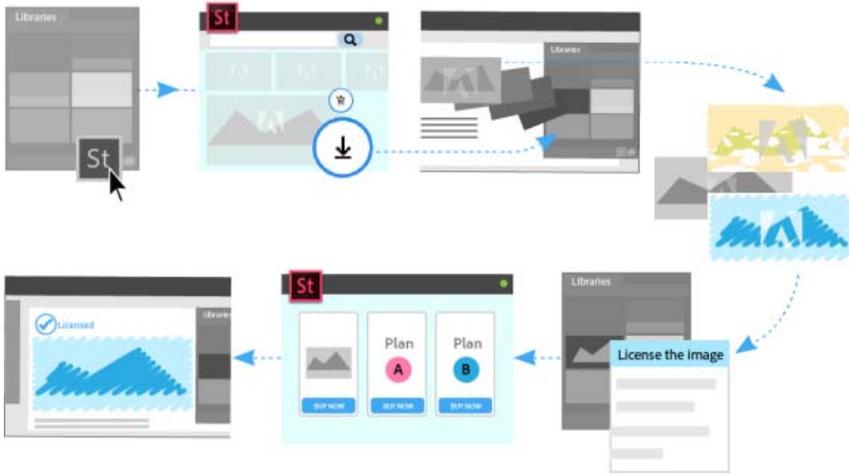


1. Dans l'onglet Stock, entrez les mots-clés souhaités et cliquez sur **OK**.

2. Si le site vous y invite, indiquez votre date de naissance et cliquez sur **Mettre à jour**.

Vous accédez alors à une page du site web Adobe Stock sur laquelle figurent toutes les images correspondant à votre recherche.

Adobe Stock et Bibliothèques Creative Cloud



Vous pouvez sélectionner une image sur le site web Adobe Stock et ajouter son aperçu avec tatouage numérique à toutes vos bibliothèques. Dans les applications Creative Cloud prenant en charge les bibliothèques (Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere Pro et After Effects), il vous suffit ensuite de faire glisser cette image marquée depuis le panneau Bibliothèques vers votre projet. Quand vous le souhaitez, vous pouvez également acheter les droits de l'image directement depuis le panneau Bibliothèques de l'application de bureau Creative Cloud.

Lorsque vous achetez les droits d'une image, les applications Creative Cloud compatibles avec les actifs liés aux bibliothèques (Photoshop, Illustrator et InDesign) mettent automatiquement à jour toutes les instances liées de cette image pour les remplacer par la version haute résolution, sans le tatouage numérique.

Pour plus d'informations, reportez-vous à la page [Utilisation d'Adobe Stock](#).

Recherche de ressources de création avec Market

Creative Cloud Market est un ensemble de ressources certifiées de haute qualité, mises au point par des créatifs, pour des créatifs. Les abonnés Creative Cloud peuvent accéder gratuitement aux actifs depuis le portail Market, aussi bien depuis un ordinateur de bureau qu'un appareil mobile (via les applications connectées Creative Cloud), et faire leur choix parmi une sélection exceptionnelle d'illustrations vectorielles, d'icônes, de motifs, de kits d'interface utilisateur, et bien plus encore. Chaque mois, un abonné Creative Cloud peut télécharger jusqu'à 500 actifs exclusifs et libres de droits. Ce nouveau service performant permet aux créatifs de trouver très facilement les ressources qu'il leur faut, puis de les améliorer, les manipuler et les modifier afin de lancer leur processus de création.

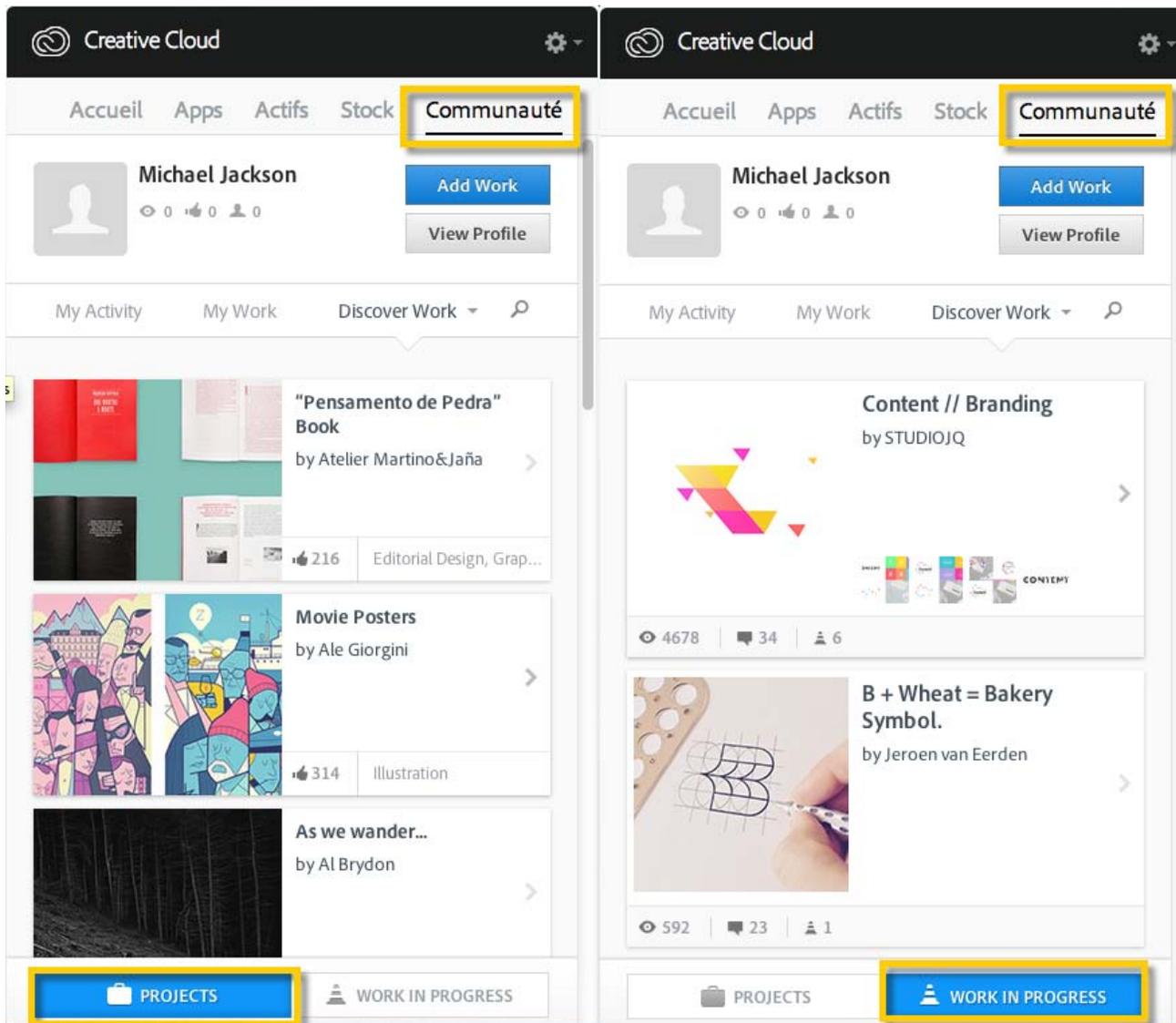


Pour plus d'informations, reportez-vous à la page [Actifs Creative Cloud Market](#).

Partage et découverte de projets avec Behance

Présentez et découvrez des projets créatifs sur [Behance](#). En tant que membre, vous pouvez créer un portfolio regroupant vos travaux et le diffuser à grande échelle de manière efficace. Vous pouvez également découvrir les derniers travaux de designers du monde entier en parcourant les œuvres mises en avant ou les plus populaires dans tous les domaines de création.

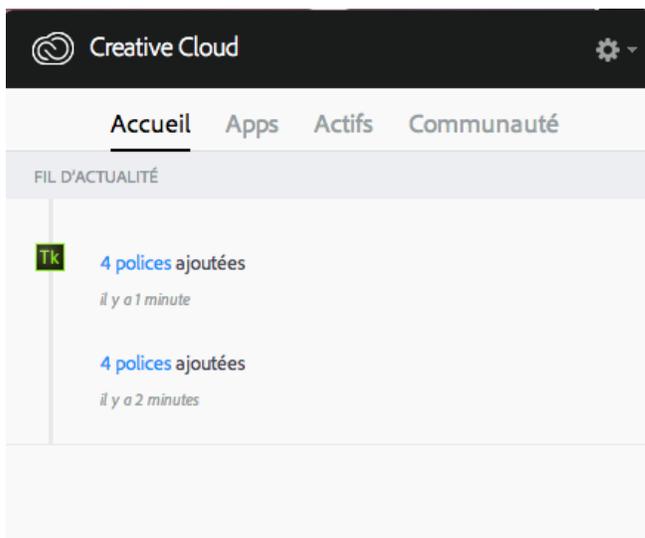
- Connectez-vous ou créez-vous un compte pour accéder à votre fil d'actualité ainsi qu'à votre portfolio Behance et partager ou découvrir de nouveaux travaux. Si vous possédez déjà un compte, vous serez invité à vous connecter. Si vous ne possédez pas encore de compte, vous pouvez en créer un de manière simple et rapide.
- Même si vous ne possédez pas de compte Behance, vous pouvez parcourir les projets et les travaux en cours depuis l'application de bureau Creative Cloud, à partir du panneau **Communauté**.



Pour plus d'informations, reportez-vous à la page [Partage sur Behance](#) ou rendez-vous sur le [forum de la communauté Adobe Behance](#).

Accueil et fil d'actualité

Le fil d'actualité figurant sur le panneau Accueil de l'application de bureau Creative Cloud présente vos interactions avec Creative Cloud. Il vous informe sur les différents événements et activités, tels que la sortie de nouvelles applications, les mises à jour ou encore le statut des installations.



Connexion pour activer Creative Cloud

Activation et désactivation de Creative Cloud

Pour activer Creative Cloud, connectez-vous simplement à l'application avec votre Adobe ID. Quand vous vous identifiez, vous activez la licence Creative Cloud ainsi que l'ensemble des applications et services associés à votre Adobe ID. Vous pouvez ensuite utiliser vos applications et services normalement.

- Pour vous connecter, cliquez sur l'**icône Creative Cloud**, située dans la barre des tâches (Windows) ou dans la barre de menus (Mac OS), afin d'ouvrir l'application de bureau Adobe Creative Cloud.
- Entrez votre Adobe ID (généralement votre adresse e-mail) et votre mot de passe, puis cliquez sur **Se connecter**. (Si l'application de bureau Creative Cloud s'ouvre, cela signifie que vous êtes déjà connecté.)

Vous pouvez maintenant faire appel aux services Creative Cloud, installer des applications Creative Cloud et lancer des applications Creative Cloud précédemment installées.

Pour désactiver Creative Cloud, vous devez vous déconnecter. Quand vous vous déconnectez, l'ensemble des applications installées et services Creative Cloud associés à votre Adobe ID sur cet ordinateur sont désactivés. Les applications restent installées mais ne sont plus connectées à une licence valide. Reconnectez-vous pour réactiver la licence et utiliser à nouveau les applications et services.

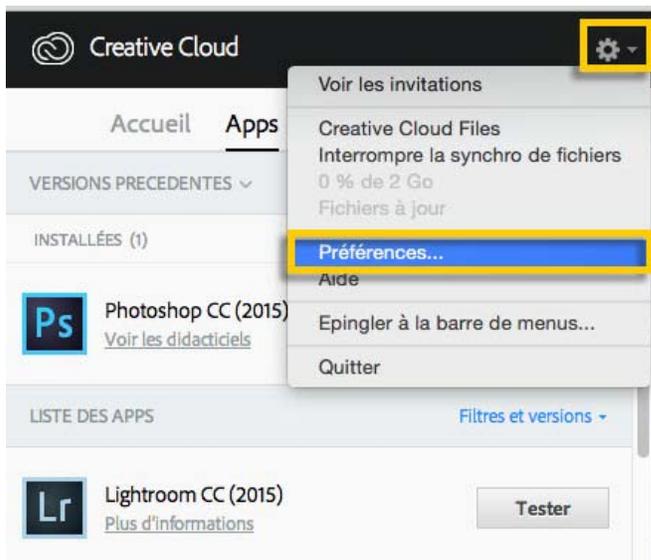
- Pour vous déconnecter, ouvrez l'application de bureau Creative Cloud, cliquez sur la roue dentée et sélectionnez **Préférences**. Cliquez sur **Général** puis sur **Se déconnecter**.

L'ensemble des applications et services Creative Cloud associés à votre Adobe ID sont alors désactivés sur cet ordinateur.

Pour obtenir des instructions détaillées, reportez-vous à la page [Connexion et déconnexion pour activer des applications Creative Cloud](#).

Préférences

Pour ouvrir la boîte de dialogue Préférences de l'application de bureau Creative Cloud, cliquez sur la roue dentée et sélectionnez **Préférences**.



La boîte de dialogue Préférences propose différentes options permettant de personnaliser et d'adapter Creative Cloud, notamment pour changer la langue d'installation des logiciels, régler les paramètres des services Creative Cloud ou encore vous déconnecter, si vous avez besoin de désactiver temporairement votre compte.

- Pour désactiver l'ensemble des applications et services Creative Cloud associés à votre Adobe ID, cliquez sur **Général** puis sur **Se déconnecter**. Quand vous vous déconnectez, l'ensemble des applications installées et services Creative Cloud associés à votre Adobe ID sont désactivés.
- Pour activer les mises à jour automatiques, sélectionnez **Toujours appliquer les mises à jour de Creative Cloud pour bureau**.
- Pour changer la langue d'installation des logiciels ou leur emplacement d'installation, cliquez sur **Préférences > Creative Cloud > Apps**. Pour obtenir des instructions détaillées, reportez-vous à la page [Modification du paramètre de langue de vos applications Creative Cloud](#).
- Pour connecter vos travaux avec le référentiels Adobe Experience Manager (AEM) Assets, sélectionnez **Se connecter à AEM Assets**. Pour plus d'informations, reportez-vous à la page [AEM Assets](#).
- Utilisez les onglets **Fichiers**, **Polices** et **Behance** pour modifier les différents paramètres.
- Pour afficher les notifications envoyées par Adobe, activez l'option **Afficher les notifications OS** dans chaque onglet.

Was this helpful?

Yes No

By clicking Submit, you accept the [Adobe Terms of Use](#).

[^ Haut de la page](#)

Articles connexes

- Téléchargement et installation d'applications Creative Cloud
- Mise à jour d'applications Creative Cloud
- Désinstallation ou suppression d'applications Creative Cloud
- Connexion et déconnexion pour activer des applications Creative Cloud

Assistance Creative Cloud

Consultez le manuel en ligne, regardez des tutoriels ou demandez de l'aide. [En savoir plus](#).

Encore besoin d'aide ?



Interroger la communauté

Posez vos questions et obtenez des réponses des experts.

[Solliciter la communauté](#)



Nous contacter

Notre équipe de support se tient à votre disposition pour vous aider.

[Obtenir de l'aide](#)

Choisir une autre région [France \(Modifier\)](#)

Choisissez votre région

La langue et/ou le contenu du site Adobe.com varient en fonction de la région sélectionnée.

Americas [Brasil](#) [Canada - English](#) [Canada - Français](#) [Latinoamérica](#) [México](#) [United States](#) **Europe, Middle East and Africa** [Africa - English](#) [België](#) [Belgique](#) [Belgium - English](#) [Česká republika](#) [Cyprus - English](#) [Danmark](#) [Deutschland](#) [Eastern Europe - English](#) [Eesti](#) [España](#) [France](#) [Greece - English](#) [Hrvatska](#) [Ireland](#) [Israel - English](#) [Italia](#) [Latvija](#) [Lietuva](#) [Luxembourg - Deutsch](#) [Luxembourg - English](#) [Luxembourg - Français](#) [Magyarország](#) [Malta - English](#) [Middle East and North Africa - English](#) [Moyen-Orient et Afrique du Nord - Français](#) [Nederland](#) [Norge](#) [Österreich](#) [Polska](#) [Portugal](#) [România](#) [Schweiz](#) [Slovenija](#) [Slovensko](#) [Srbija](#) [Suisse](#) [Suomi](#) [Sverige](#) [Svizzera](#) [Türkiye](#) [United Kingdom](#) [България](#) [Россия](#) [Україна](#) [עברית - ישראל](#) [_____](#) **Asia - Pacific** [Australia](#) [Hong Kong S.A.R. of China](#) [India - English](#) [New Zealand](#) [Southeast Asia \(Includes Indonesia, Malaysia, Philippines, Singapore, Thailand, and Vietnam\) - English](#) [中国](#) [中國](#) [香港](#) [特別行政區](#) [台灣](#) [日本](#) [한국](#) **Commonwealth of Independent States** [Includes Armenia, Azerbaijan, Belarus, Georgia, Kazakhstan, Kyrgyzstan, Moldova, Tajikistan, Turkmenistan, Ukraine, Uzbekistan](#)

[Produits](#) [Téléchargements](#) [Support et formation](#) [Société](#)

Copyright © 2015 Adobe Systems Software Ireland Ltd. All rights reserved.

[Politique de confidentialité](#) [Conditions d'utilisation](#) [Cookies](#) [Choix de Pub](#)

Exploration, synchronisation et gestion d'actifs

[Exploration d'actifs](#)

[Synchronisation ou chargement de fichiers](#)

[Suppression de fichiers](#)

[Formules et quota de stockage](#)

[Résolution des problèmes](#)

Votre compte Adobe Creative Cloud est fourni avec un espace de stockage en ligne pour que vous puissiez accéder à vos fichiers partout et à partir de n'importe quel périphérique ou ordinateur. Vous pouvez prévisualiser de nombreux types de fichiers de création directement dans un navigateur web, sur votre ordinateur, votre tablette ou votre smartphone. Il s'agit notamment des types de fichiers suivants : PSD, AI, INDD, JPG, PDF, GIF, PNG, Photoshop Touch et Ideas.

Avec l'[application de bureau Adobe Creative Cloud](#), tous les fichiers restent synchronisés : chaque ajout, modification ou suppression est répercuté sur tous les ordinateurs et périphériques connectés. Par exemple, si vous chargez un fichier .ai via la page [Actifs Creative Cloud](#), celui-ci est automatiquement téléchargé sur tous les ordinateurs connectés.

[Haut de la page](#) 

Exploration d'actifs

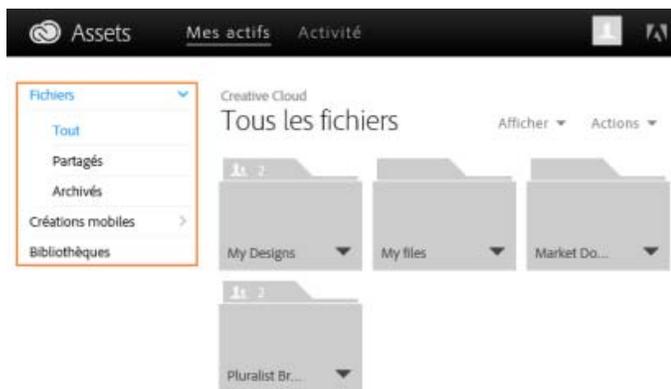
Vos actifs Creative Cloud comprennent les fichiers synchronisés avec votre poste de travail, les actifs créés avec les applications mobiles connectées à Creative Cloud et les actifs du service Bibliothèques Creative Cloud. Vous pouvez parcourir tous ces éléments via la page Actifs Creative Cloud, dans laquelle ils sont classés de la façon suivante :

Fichiers : présente les actifs synchronisés avec le répertoire Creative Cloud Files sur votre bureau.

Créations mobiles : présente les actifs créés à partir des applications mobiles connectées à Creative Cloud.

Bibliothèques : présente les bibliothèques de conception que vous avez vous-même créées.

Remarque : les actifs de bureau (sous Fichiers) permettent diverses opérations : renommer, partager, télécharger, remplacer ou encore archiver. En revanche, sur la page Actifs Creative Cloud, vous ne pouvez que consulter les actifs qui se trouvent sous Créations mobiles et Bibliothèques.



Quand vous cliquez sur une catégorie d'actifs, celle-ci se développe pour présenter ses sous-catégories (le cas échéant). Par exemple, les actifs situés sous Fichiers sont classés selon les sous-catégories Tout, Partagés et Archivés.



Tout : présente tous les fichiers synchronisés avec le répertoire Creative Cloud Files.

Partagés : présente les fichiers partagés entre vous et d'autres utilisateurs de Creative Cloud.

Archivés : présente les fichiers supprimés.

De même, vous pouvez parcourir les actifs créés à l'aide des applications mobiles Creative Cloud dans la section Créations mobiles, où ils sont répartis selon l'application utilisée.

Pour plus d'informations sur les bibliothèques, reportez-vous à la section [Bibliothèques Creative Cloud](#).

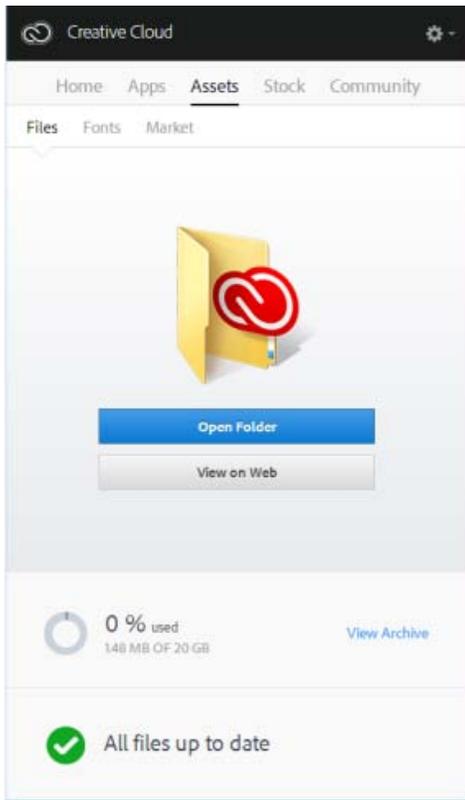
[Haut de la page](#)

Synchronisation ou chargement de fichiers

Pour synchroniser des fichiers depuis votre ordinateur, effectuez l'une des opérations suivantes :

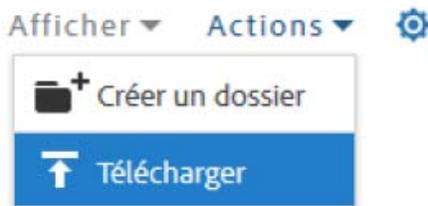
- Copiez, collez ou déplacez vos fichiers vers le répertoire Creative Cloud Files sur votre poste de travail.
- Au sein d'une application, sélectionnez Fichier > Enregistrer ou Fichier > Enregistrer sous, puis accédez au répertoire Creative Cloud Files.

Pour ouvrir le répertoire Creative Cloud Files depuis l'application de bureau Creative Cloud, sélectionnez Actifs > Fichiers et cliquez sur Ouvrir le dossier.



Remarque : les fichiers dont le nom contient des caractères spéciaux tels que | " ? < > / * ou : ne sont pas synchronisés, de même que les fichiers portant un nom réservé comme AUX ou Com1. En cas d'erreur, renommez le fichier avant de le synchroniser vers Creative Cloud. Pour plus d'informations, reportez-vous à la page [Erreur : Impossible de synchroniser les fichiers](#).

Vous pouvez également charger des fichiers directement sur la page Actifs Creative Cloud en appliquant l'une des méthodes suivantes.



Chargez et gérez vos fichiers sur Creative Cloud en utilisant le menu Actions de la page [Actifs Creative Cloud](#).



Faites glisser des actifs depuis le bureau vers la page [Actifs Creative Cloud](#).

Remplacement d'un fichier

Lorsque vous chargez à nouveau un fichier, une nouvelle version est créée et remplace la précédente.

Creative Cloud conserve également une copie de chacune des modifications apportées aux fichiers et synchronisées via Photoshop Touch, Adobe Ideas ou l'application de bureau Creative Cloud.

Pour remplacer un fichier via la page Actifs Creative Cloud, procédez comme suit :

Remarque : le type de fichier doit être identique à celui du fichier à remplacer. Ainsi, vous ne pouvez pas remplacer un fichier .PSD par un fichier .AI.

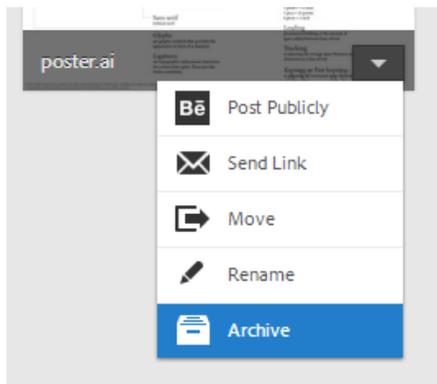
Pour plus d'informations sur le contrôle des versions, reportez-vous à la page [FAQ sur le contrôle des versions](#).

1. Recherchez le fichier concerné et ouvrez-le.
2. Sélectionnez Actions > Remplacer ou faites glisser le fichier depuis le dossier vers la fenêtre du navigateur.

[Haut de la page](#)

Suppression de fichiers

Vous pouvez supprimer des fichiers du site web de Creative Cloud ou des Adobe Touch Apps. Vous avez également la possibilité d'utiliser les commandes du système d'exploitation pour supprimer des fichiers du répertoire Creative Cloud Files sur votre bureau. Toutes les suppressions de fichiers sont synchronisées avec votre compte, et les fichiers sont archivés dans Creative Cloud. Les fichiers d'origine sont toujours présents sur votre ordinateur, tandis qu'une copie reste disponible dans Creative Cloud pour que vous puissiez y accéder où que vous soyez.



Les fichiers archivés continuent à occuper l'espace de stockage en ligne. Vous pouvez supprimer définitivement ou restaurer les fichiers du dossier Archive. Toute suppression définitive permet de libérer de la capacité de stockage.

Suppression définitive ou restauration de fichiers

La suppression définitive d'actifs s'effectue en deux étapes :

Vous pouvez également restaurer un fichier archivé :

1. Archivez un fichier de votre répertoire Fichiers Creative Cloud sur votre poste de travail, dans les applications tactiles compatibles avec Creative Cloud ou sur la page [Actifs Creative Cloud](#). Les fichiers archivés sont envoyés dans la catégorie Archivés de la section Mes actifs > Fichiers.
2. Sur la page Archivés, sélectionnez les fichiers à éliminer et cliquez sur Supprimer définitivement.
3. Dans la boîte de dialogue de confirmation, cliquez sur Supprimer définitivement.
1. Sur la page Archivés, sélectionnez les fichiers à récupérer et cliquez sur Restaurer.
2. Dans la boîte de dialogue de confirmation, cliquez sur Restaurer.

Formules et quota de stockage

Votre quota de stockage dépend de votre abonnement à Creative Cloud.

Formule d'abonnement	Quota de stockage disponible
Gratuite	2 Go
Creative Cloud (Photographie)	2 Go
Creative Cloud (Formule mono-applicative ou Pack complet)	20 Go
Creative Cloud abonnement Équipe	100 Go

Pour connaître l'espace de stockage dont vous disposez, ouvrez l'onglet Fichiers dans le panneau Actifs de l'application de bureau Creative Cloud ou consultez la section Paramètres de la page [Activité Creative Cloud](#).



Capacité de stockage dans l'application de bureau Creative Cloud



Capacité de stockage sur la page Paramètres

Creative Cloud peut synchroniser jusqu'à 1 Go d'excédent depuis n'importe quel périphérique. Passé ce seuil, l'application de bureau arrête de synchroniser les nouveaux fichiers et affiche une notification indiquant que le quota est dépassé. Un point d'exclamation rouge signale tous les fichiers qui n'ont pas pu être chargés. Vous pouvez toujours déplacer, renommer ou supprimer des fichiers. Pour que la synchronisation puisse reprendre, supprimez quelques fichiers de manière définitive afin de libérer de l'espace.

Remarque : une petite partie de l'espace total est utilisée à des fins administratives, par conséquent l'espace de stockage réellement disponible sera légèrement réduit. Cela varie de 100 à 500 Ko en fonction du nombre de fichiers utilisateur.

Résolution des problèmes



Solliciter la communauté

Publiez des messages, discutez avec les autres utilisateurs et faites partie de notre



Contact

Accédez à cette page pour entrer en relation avec nos experts.

Voir aussi

- [Prise en main du service Actifs Creative Cloud](#)
- [Partage de fichiers et dossiers](#)

exceptionnelle
communauté.

Collaboration par partage de
dossiers

- Synchronisation et partage de fichiers avec des collaborateurs (vidéo, 10 min)
- Etat d'Adobe Creative Cloud
- Erreur : Impossible de synchroniser les fichiers
- FAQ sur le contrôle des versions



Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Ajout de polices depuis Typekit



Typekit est un service avec abonnement qui permet d'accéder à une immense bibliothèque de polices utilisables dans des applications de bureau et sur des sites web.

Une formule Typekit Portfolio est incluse dans votre abonnement Creative Cloud. Quant aux titulaires d'un abonnement gratuit à Creative Cloud, ils ont accès à une sélection de polices Typekit utilisables sur le web et sur leur poste de travail.

Abonnez-vous à [Creative Cloud](#) (formule complète, mono-applicative ou gratuite) ou à une [formule Typekit](#) autonome pour synchroniser des polices avec votre ordinateur de bureau. Pour plus d'informations, reportez-vous à la [page de présentation de Typekit](#) et prenez connaissance des [formules Typekit](#).

Prise en main

[Recherche et ajout de polices depuis Typekit](#)

[Utilisation de polices synchronisées](#)

[Gestion des polices synchronisées](#)

[Haut de la page](#) ⁺

Prise en main

Vous pouvez choisir une police de caractères créée par l'un des nombreux partenaires Typekit, puis la synchroniser avec votre ordinateur via Creative Cloud (ou l'utiliser sur le web). Les polices synchronisées peuvent être utilisées au sein de toutes les applications Creative Cloud, parmi lesquelles Photoshop et InDesign, ainsi que dans d'autres applications de bureau telles que MS Word.

L'application de bureau Creative Cloud doit être installée sur votre ordinateur pour que vous puissiez synchroniser les polices. Si tel n'est pas le cas, vous devez la télécharger et l'installer. Pour plus d'informations, reportez-vous à la page [Creative Cloud sur votre bureau](#).

Par défaut, Typekit est activé, afin de pouvoir synchroniser les polices et les rendre disponibles dans vos applications de bureau.

À ce stade, si vous avez déjà sélectionné des polices à synchroniser dans votre navigateur web, elles commencent automatiquement à se synchroniser avec votre ordinateur.

[Haut de la page](#) ⁺

Recherche et ajout de polices depuis Typekit

1 Vous pouvez accéder à la bibliothèque Typekit depuis plusieurs endroits. Utilisez une ou plusieurs des méthodes suivantes pour intégrer au mieux la sélection de nouvelles polices dans votre workflow existant.

Depuis l'application de bureau Creative Cloud :

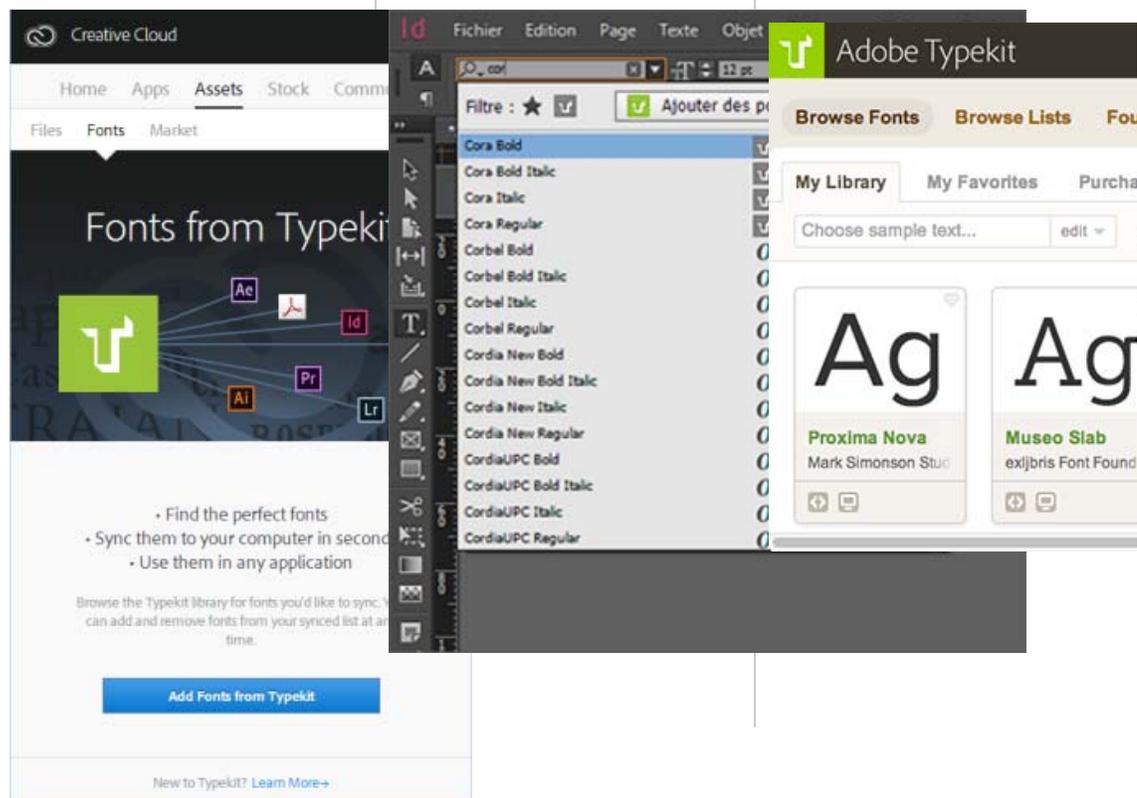
Depuis une application avec fonctionnalité Typekit intégrée :

Directement sur le site web Typekit.com :

Dans l'onglet Polices, cliquez sur **Ajouter des polices depuis Typekit**. Une fenêtre de navigateur s'ouvre et vous êtes connecté à Typekit.com.

Dans le menu de polices de l'application, cliquez sur **Ajouter des polices depuis Typekit**. Une fenêtre de navigation s'ouvre directement dans l'application.

À l'aide de votre Adobe ID et de votre mot de passe, connectez-vous à Typekit.com.



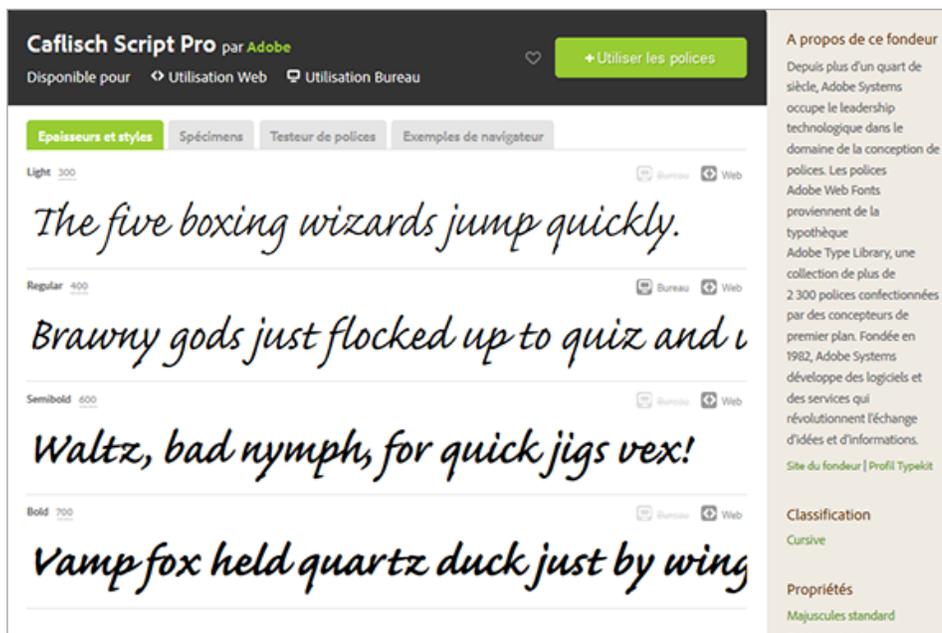
2 Vous pouvez rechercher les polices souhaitées ou y accéder en utilisant des filtres. La disponibilité d'une police donnée est indiquée sur sa fiche.



Disponibilité indiquée sur la fiche de chaque police

A. Web et poste de travail B. Web

3 Cliquez sur une fiche de police individuelle pour en savoir plus sur la police en question et voir des exemples de caractères dans tous les styles et toutes les épaisseurs disponibles.

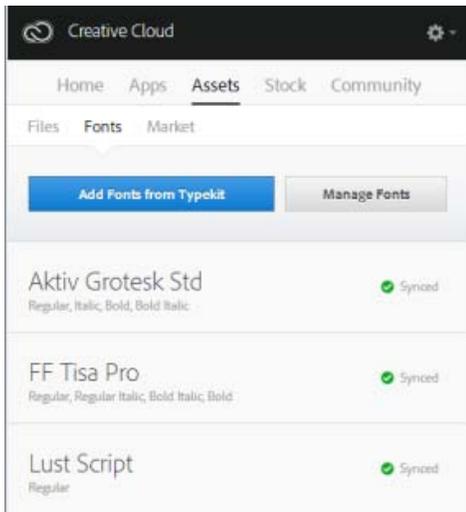


- 4 Cliquez sur **Utiliser les polices**. Dans la fenêtre *Utiliser cette famille*, indiquez l'emplacement sur le bureau où vous souhaitez synchroniser la police ou ajoutez-la dans un kit en vue de l'utiliser sur le web.



- 5 Sélectionnez les styles dont vous avez besoin dans la famille de polices, puis cliquez sur **Synchroniser les polices sélectionnées**.

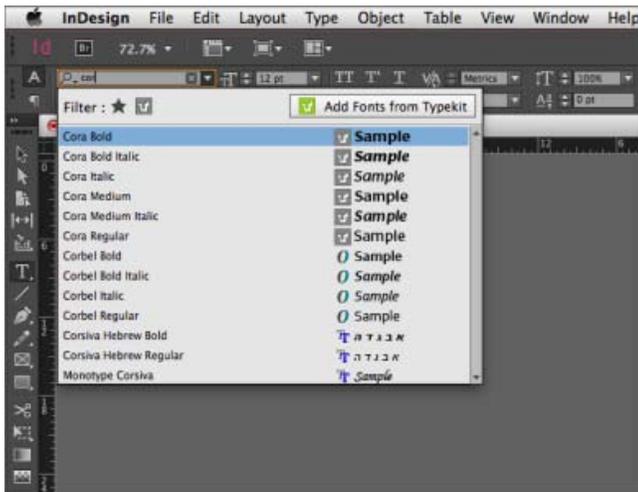
Les polices sont synchronisées vers tous les ordinateurs sur lesquels vous avez installé l'application Creative Cloud. Pour voir ces polices, ouvrez l'application Creative Cloud, puis cliquez sur le panneau **Polices**.



[Haut de la page](#)

Utilisation de polices synchronisées

Pour utiliser les polices que vous avez synchronisées, ouvrez simplement l'application de bureau de votre choix et accédez au menu de polices. Les polices synchronisées apparaissent dans la liste des options. Certaines applications de bureau telles que Microsoft Office peuvent nécessiter un redémarrage après la synchronisation d'une nouvelle police.



Affichage des polices synchronisées depuis Typekit dans le menu de polices d'InDesign

Pour plus d'informations sur l'utilisation de polices Typekit dans une application Creative Cloud, reportez-vous aux pages suivantes :

Id Utilisation de polices Typekit dans InDesign CC

Ai Utilisation de polices Typekit dans Illustrator CC

Ps Utilisation de polices Typekit dans Photoshop CC

Pr Utilisation de polices Typekit dans Premiere

Ae Utilisation de polices Typekit dans After

Gestion des polices synchronisées

Vous pouvez afficher les polices synchronisées sur votre ordinateur à l'aide du panneau Polices de l'application Adobe Creative Cloud ou à partir de votre compte Typekit.com.

Suppression de polices synchronisées

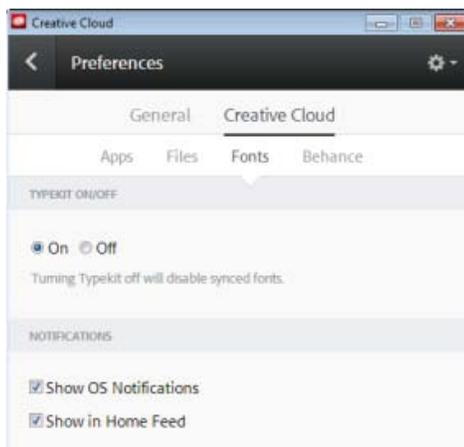
Pour supprimer des polices synchronisées de votre ordinateur :

1. Dans le panneau Polices d'Adobe Creative Cloud, cliquez sur **Gérer les polices**. La page Polices synchronisées s'ouvre dans une fenêtre de navigateur. Vous pouvez aussi vous connecter à Typekit.com et accéder directement à la page Polices synchronisées.
2. Sur la droite de toutes les polices que vous ne souhaitez plus utiliser, cliquez sur **Supprimer**.

Désactivation de Typekit

Vous pouvez choisir d'activer ou de désactiver la synchronisation des polices. Si vous choisissez de la désactiver, les polices ne sont plus synchronisées, et toutes les polices synchronisées précédemment sont supprimées de votre ordinateur.

1. Dans l'application de bureau Creative Cloud, cliquez sur **CC** > **Préférences** > **Creative Cloud**.
2. Cliquez sur **Polices**.
3. Pour activer ou désactiver la synchronisation des polices, sélectionnez **On** ou **Off** dans les paramètres Typekit.



Utilisation de Typekit hors ligne

Si vous passez hors ligne pendant que l'application Creative Cloud est en cours d'exécution et que vous êtes

connecté, les polices synchronisées pourront toujours être utilisées. Toute modification apportée à la sélection de synchronisation de polices sur Typekit.com ne s'effectuera qu'une fois la connexion rétablie.

Si vous lancez l'application Creative Cloud alors que vous êtes hors ligne, les polices ne seront pas disponibles et ne seront pas affichées dans les menus de polices standard.

Articles connexes

- [Synchronisation de polices sur le bureau | Typekit.com](#)
- [Ajout de polices dans les applications de bureau via Creative Cloud](#)



Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Creative Cloud Market

Creative Cloud Market est un ensemble de ressources certifiées de haute qualité, mises au point par des créatifs, pour des créatifs. Le service est accessible pour tous les titulaires d'un abonnement Creative Cloud payant, à l'exception des clients ayant opté pour une formule spéciale photo. Les membres Creative Cloud peuvent accéder gratuitement aux actifs depuis le portail Market, aussi bien depuis un ordinateur de bureau qu'un appareil mobile (via les applications connectées Creative Cloud), et faire leur choix parmi une sélection exceptionnelle d'illustrations vectorielles, d'icônes, de motifs, de kits d'interface utilisateur, et bien plus encore. Chaque mois, un abonné Creative Cloud peut télécharger jusqu'à 500 actifs exclusifs et libres de droits. Ce nouveau service performant vous permet de trouver très facilement les ressources qu'il vous faut, puis de les améliorer, les manipuler et les modifier afin de lancer votre processus de création.

Pour accéder à Market, vous devez d'abord installer l'application de bureau Creative Cloud ou une application mobile prise en charge telle que Adobe Photoshop Sketch. Pour savoir comment la télécharger, reportez-vous à la page [Application de bureau Creative Cloud](#). Regardez ce bref tutoriel vidéo pour en savoir plus : [Accès aux ressources de conception Creative Cloud Market](#).

[Haut de la page](#) ¹³

Recherche et téléchargement de ressources de création

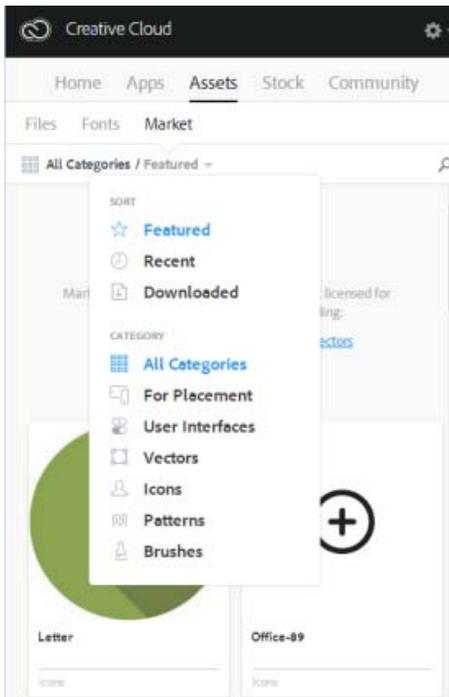
Depuis l'application de bureau Creative Cloud, vous pouvez accéder à des milliers d'actifs de haute qualité. Cliquez sur **Actifs > Market**. Vous pouvez également développer la liste déroulante pour effectuer une recherche par catégorie, ou bien lancer une recherche par mots-clés pour trouver les actifs les mieux adaptés à votre projet.

1. Dans l'application de bureau Creative Cloud, cliquez sur **Actifs > Market**.

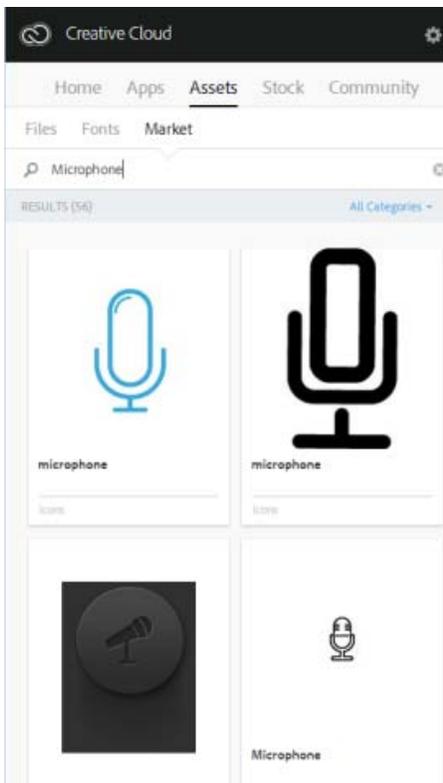


2. Creative Cloud Market comprend une sélection de ressources certifiées de haute qualité, couvrant les catégories suivantes :
 - **Pour positionnement** : modèles photo et numériques avec calques organisés et masquage professionnel (fichiers PSD)
 - **Interfaces utilisateur** : fichiers PSD avec calques, comprenant des kits complets, des formulaires, des graphiques, des éléments de navigation et des widgets pour le web et les appareils mobiles (fichiers PSD)
 - **Formes vectorielles** : formes et objets évolutifs qui s'intègrent à Photoshop, InDesign et Illustrator (fichiers SVG)
 - **Icônes** : série de symboles plats, en 3D, de glyphes et de contours destinés à l'impression, au web et à la signalisation (fichiers PNG/SVG)
 - **Motifs** : motifs et arrière-plans géométriques, illustrés et texturés qui se répètent à l'infini (fichiers PNG/SVG)
 - **Formes** : supports naturels de haute qualité et formes Photoshop abstraites (fichiers ABR/TPL)

Pour filtrer les actifs, sélectionnez une catégorie dans le menu contextuel Market.



3. Pour rechercher des actifs en particulier, cliquez sur  et entrez un terme de recherche.

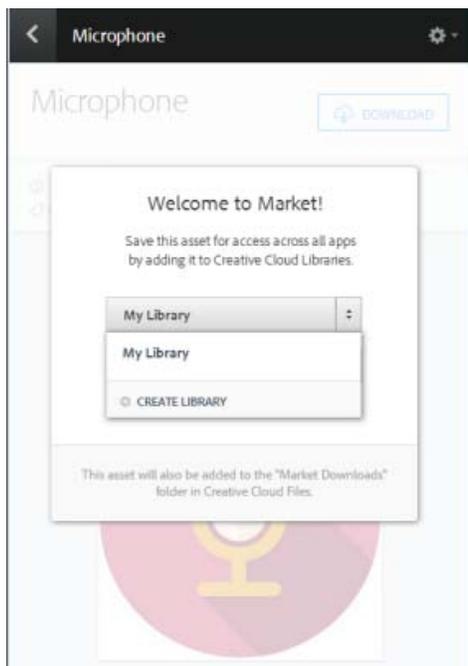


Vous pouvez filtrer et trier les résultats de la recherche.

4. Cliquez sur la vignette d'un actif pour obtenir des informations complémentaires et des détails à son sujet.
5. Cliquez sur **Télécharger** et choisissez une bibliothèque dans laquelle télécharger l'actif. Vous pouvez également créer une nouvelle bibliothèque. Pour plus d'informations, reportez-vous à la section Bibliothèques Creative Cloud.

En plus de la bibliothèque, les actifs sont également téléchargés automatiquement dans

le sous-dossier *Téléchargements Market* de votre dossier principal *Creative Cloud Files*.



[Haut de la page](#)

FAQ

Comment bénéficier de Creative Cloud Market ?

Creative Cloud Market est accessible pour tous les titulaires d'un abonnement Creative Cloud payant, à l'exception des clients ayant opté pour une formule spéciale photo (Photographie Photoshop ou Photographie Creative Cloud). Pendant une période limitée, Adobe Creative Cloud Market est accessible pour tous les membres de Creative Cloud par le biais de l'application [Adobe Sketch](#) pour iPad. Les titulaires d'un abonnement Creative Cloud gratuit ou d'une formule spéciale photo peuvent parcourir Market via l'application de bureau Creative Cloud mais ne peuvent pas télécharger son contenu. Pour télécharger et utiliser le contenu de Creative Cloud Market, passez à une formule supérieure avec un [abonnement mono-applicatif ou complet](#) Creative Cloud.

Pourquoi les clients ayant souscrit un abonnement spécial photo n'ont-ils pas accès à Creative Cloud Market ?

Creative Cloud Market est un nouvel avantage disponible dans le cadre de certains abonnements Creative Cloud payants ; il n'est pas accessible aux clients ayant opté pour une formule spéciale photo. Certains services Creative Cloud, tels que Creative Cloud Market, TypeKit et ProSite, sont uniquement disponibles dans le cadre des abonnements mono-applicatifs ou complets Creative Cloud. Pour télécharger et utiliser le contenu de Creative Cloud Market, passez à une formule supérieure avec un [abonnement mono-applicatif ou complet](#) Creative Cloud.

Dois-je impérativement disposer d'un abonnement à Creative Cloud ?

Creative Cloud Market est accessible pour tous les titulaires d'un abonnement Creative Cloud payant. Cela concerne aussi bien les titulaires d'un abonnement mono-applicatif que complet (quelle que soit la formule : utilisateur individuel, Équipe, Éducation ou Entreprise). Pour accéder à Creative Cloud Market, les utilisateurs doivent passer par l'application de bureau Creative Cloud.

Les titulaires d'une formule Creative Cloud spéciale photo ne peuvent pas du tout accéder à Market via l'application de bureau Creative Cloud. Les titulaires d'un abonnement gratuit peuvent parcourir les actifs Market via l'application de bureau Creative Cloud mais ne peuvent pas les télécharger.

Les actifs téléchargés sont-ils comptabilisés dans mon quota de stockage ?

Oui. Les actifs téléchargés sont stockés dans votre dossier Creative Cloud Files et sont comptabilisés dans votre capacité de stockage. Si vous dépassez le quota fixé, vous ne pourrez plus télécharger aucun actif tant que vous n'aurez pas supprimé d'anciens fichiers pour libérer un peu d'espace. Reportez-vous à

la page [Gestion et synchronisation des fichiers](#).

Puis-je utiliser ces actifs dans mes projets ?

Oui. Ces actifs exclusifs et libres de droits sont utilisables au sein de vos projets.

Puis-je copier ou sauvegarder ces actifs afin de les réutiliser ultérieurement ?

Oui, vous pouvez effectuer une sauvegarde des actifs téléchargés depuis Creative Cloud Market en vue d'une utilisation ultérieure.

Après avoir téléchargé des actifs, puis-je les partager ?

Non. Même si les actifs sont libres de droits pour tous les abonnés Creative Cloud éligibles qui peuvent les utiliser dans leurs publications, productions et projets, il n'est pas possible de les partager ni de les redistribuer.

Comment Adobe obtient-elle le contenu proposé sur Creative Cloud Market ?

Adobe se procure ce contenu auprès des meilleurs créatifs du secteur directement sur Behance, première plate-forme en ligne gratuite pour la présentation et la découverte de projets créatifs.

Comment faire pour que mes travaux soient proposés dans Creative Cloud Market ?

Pour attirer l'attention sur leur travail, Adobe recommande à tous les artistes potentiels de publier leurs créations sur [Behance](#). Adobe recherche constamment de nouvelles œuvres sur Behance avant de les certifier.



Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Creative Cloud Extract



Utilisez le module Extraction Creative Cloud pour transformer encore plus facilement vos conceptions Photoshop en code. Avec Extraction, les designers et développeurs Web peuvent convertir des conceptions Web en code exploitable et ce, de manière bien plus simple et plus efficace.

Les compositions Photoshop sont couramment utilisées pour partager des spécifications de projet avec des développeurs Web ; ceux-ci doivent alors convertir la conception originale en code HTML et CSS. Un projet se déroule généralement de la manière suivante : les designers créent des compositions Photoshop pour des pages Web ou mobiles. Les concepteurs préparent ensuite le fichier PSD destiné aux développeurs, en créant des actifs et des spécifications détaillées. Les développeurs Web doivent alors transformer ces actifs et éléments de conception en code.

Le module Extraction permet de repenser totalement ce processus : les designers Web peuvent exporter des actifs optimisés en un temps record dans Photoshop CC, mais aussi partager leurs fichiers PSD via le service Actifs Creative Cloud pour que les développeurs soient en mesure d'obtenir des informations de conception clés et de télécharger des actifs depuis le navigateur. Les développeurs peuvent ensuite accéder à ces informations dans Dreamweaver CC et les appliquer au fur et à mesure qu'ils rédigent leur code.



Le module Extraction est une fonctionnalité Creative Cloud qui peut être utilisée à différents stades du processus de transformation des compositions PSD en code. Avec Extraction, vous êtes libre d'utiliser les outils et les technologies que vous maîtrisez le mieux pour transformer de simples idées en résultats concrets.

- Les designers peuvent ainsi utiliser l'environnement familier de Photoshop CC pour définir et extraire des actifs d'images à partir de calques ou de groupes de calques.
- Les développeurs Web peuvent accéder aux fichiers PSD via le service Actifs Creative Cloud et utiliser le module Extraction pour exporter des actifs d'images, des mesures et des styles CSS. Ces actifs et styles CSS peuvent ensuite être utilisés pour transformer

des compositions en code.

- Designers comme développeurs peuvent utiliser le module Extraction à partir de Dreamweaver, afin de bénéficier d'une solution autonome complète incluant des indications de code contextuelles, la possibilité d'extraire des actifs et bien d'autres fonctionnalités, et ce, directement dans l'environnement de codage.



Extraction d'actifs dans Photoshop

Les designers qui créent des compositions Photoshop peuvent rapidement définir et regrouper des actifs d'images à partir de calques ou de groupes de calques grâce à une interface visuelle simple, développée sur la base d'Adobe Generator. Les délais de production sont ainsi largement réduits, ce qui laisse plus de temps pour la conception en elle-même.



Extraction dans le service Actifs Creative Cloud

Les designers Web peuvent partager des fichiers PSD directement via le service Actifs Creative Cloud, accessible dans le navigateur. Ainsi, les développeurs peuvent rapidement extraire des informations de conception (couleurs, dégradés, polices, texte, code CSS...) qui faciliteront le passage de la composition au code. En outre, il est possible d'exporter des images PNG, SVG et JPG optimisées pour le Web.



Extraction dans Dreamweaver

Les designers et développeurs Web peuvent désormais consulter des fichiers PSD dans Dreamweaver et avoir recours à des indications de code contextuelles pour définir facilement les polices, couleurs et dégradés dans le code CSS. Ils peuvent également faire glisser des images optimisées dans la zone d'aperçu en direct, copier du texte, et plus encore.



Extract for Brackets (Preview)

L'intégration de la fonction d'extraction dans Brackets permet de bénéficier de toute la puissance du module dans un éditeur de code simple et moderne. Extract for Brackets (Preview) permet d'extraire les informations de conception d'un PSD en tant que CSS minimum et propre via des conseils de code contextuels. Vous pouvez également extraire des calques en tant qu'images, utiliser les informations du PSD pour définir des variables de préprocesseur et calculer très facilement des dimensions ou la distance entre deux objets.

Vous pouvez rendre vos processus de création encore plus simples en utilisant d'autres services Creative Cloud pour synchroniser vos fichiers, polices et couleurs. Vous avez ainsi la certitude que chaque utilisateur a accès aux dernières versions existantes.

Synchronisation de fichiers

Synchronisez et stockez des fichiers PSD et des images extraites dans le service Actifs Creative Cloud pour y avoir accès sur tous vos périphériques.

Partage de dossiers

Utilisez le service Actifs Creative Cloud pour partager des dossiers et permettre à toute l'équipe de travailler sur les mêmes fichiers. Vous pouvez également réviser des fichiers et y ajouter des commentaires. Le service Actifs Creative Cloud inclut par ailleurs des fonctions de base de contrôle des versions.

Synchronisation de polices

Les titulaires d'un abonnement Creative Cloud peuvent accéder aux polices Typekit et télécharger celles qui conviennent le mieux à leurs conceptions.

Plus d'informations	Solliciter la communauté	Nous contacter
		
Didacticiel Extraction Creative Cloud	Publiez des messages, discutez avec les autres utilisateurs et faites partie de notre exceptionnelle communauté.	Accédez à cette page pour entrer en relation avec nos experts.
Regarder maintenant >	Poser vos questions maintenant >	Commencer maintenant >

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Bibliothèques Creative Cloud

Mis à jour dans la version 2015 d'Adobe Creative Cloud

Tout ce que vous pouvez faire avec les bibliothèques

[Prise en charge du service Bibliothèques dans les applications Creative Cloud](#)

[Présentation : Utilisation du service Bibliothèques Creative Cloud](#)

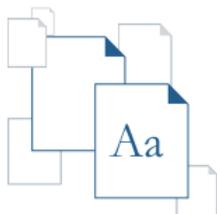
[Ajouter un élément à une bibliothèque](#)

[Réutiliser et créer](#)

[Partager et collaborer](#)

[Adobe Stock et Bibliothèques Creative Cloud](#)

FAQ

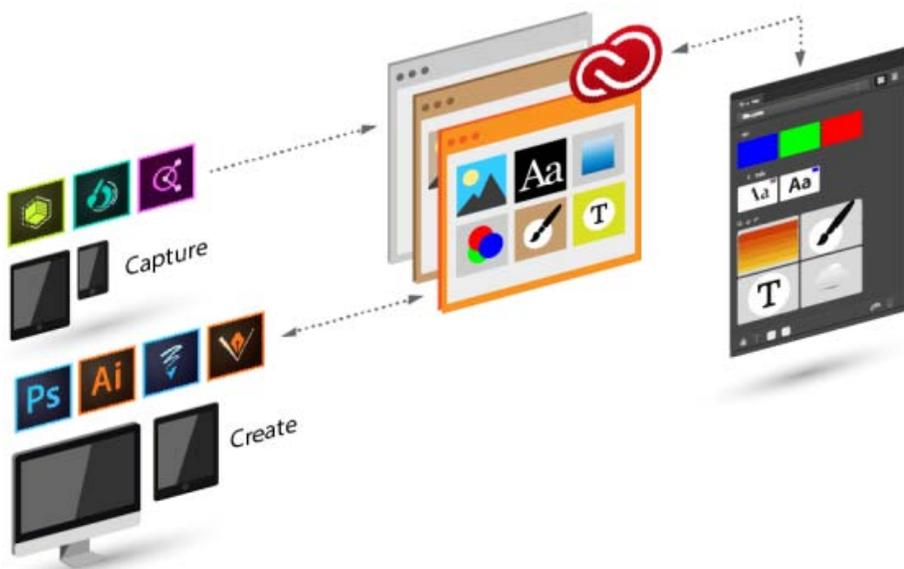


Avec le service Bibliothèques Creative Cloud, doté de la technologie Adobe CreativeSync, toutes vos ressources préférées sont toujours à portée de main, où que vous soyez. Créez des images, des couleurs, des styles de texte et de nombreux autres éléments dans diverses applications mobiles et de bureau Creative Cloud, puis retrouvez-les facilement dans d'autres applications mobiles et de bureau, pour un flux de création tout en fluidité.

Pour découvrir la fonctionnalité, regardez le tutoriel [Prise en main du service Bibliothèques Creative Cloud](#).

[Haut de la page](#)

Tout ce que vous pouvez faire avec les bibliothèques



Capturer

Gérer

Réutiliser et créer

Le service Bibliothèques Creative Cloud permet de capturer des actifs de conception dans un large éventail d'applications (et pas seulement des applications de bureau). Ainsi, dès qu'une source d'inspiration attire votre attention, vous pouvez la capturer en utilisant la gamme d'applications mobiles Creative Cloud, et même télécharger des actifs depuis Adobe Stock ou Creative Cloud Market.

Vous pouvez classer les actifs de conception dans plusieurs bibliothèques Creative Cloud. Celles-ci peuvent être organisées par projet, type d'actifs ou encore selon vos propres éléments préférés, qui constituent la base de votre style, votre « signature ».

Réutilisez et créez des dessins et des illustrations à partir d'objets contenus dans le service Bibliothèques Creative Cloud.

[Haut de la page](#) 

Prise en charge du service Bibliothèques dans les applications Creative Cloud

Applications mobiles

Application	Prise en charge de l'enregistrement des actifs dans les bibliothèques	Prise en charge de l'utilisation des actifs contenus dans les bibliothèques	Ressource offrant plus d'informations
Shape CC	Formes vectorielles	N/A	FAQ Adobe Shape CC
Color CC	Thèmes de couleurs	N/A	FAQ Adobe Color CC
Brush CC	Formes	N/A	FAQ Adobe Brush CC
Illustrator Draw	N/A	Images et formes	FAQ Adobe Illustrator Draw
Photoshop Sketch	N/A	Formes	FAQ Adobe Photoshop Sketch
Illustrator Line	N/A	Couleur et graphiques	FAQ Adobe Illustrator Line CC
Hue CC		N/A	FAQ Adobe Hue CC
Comp CC	N/A		FAQ Adobe Comp CC
Premiere Clip	N/A		FAQ Adobe Premiere Clip
Photoshop Mix	N/A		FAQ sur Adobe Photoshop Mix
Application de bureau Creative Cloud	N/A		Creative Cloud Questions fréquentes

Applications de bureau et de navigateur

Application ou service	Prise en charge de l'enregistrement des actifs dans les bibliothèques	Prise en charge de l'utilisation des actifs contenus dans les bibliothèques	Ressource offrant plus d'informations
Applications de bureau			
Photoshop			Bibliothèques Creative Cloud dans Photoshop
Illustrator			Bibliothèques Creative Cloud dans Illustrator
InDesign			Bibliothèques Creative Cloud dans InDesign
Premiere Pro			Bibliothèques Creative Cloud dans Premiere Pro
After Effects			Bibliothèques Creative Cloud dans After Effects
Creative Cloud Market (via l'application de bureau Creative Cloud)		N/A	Creative Cloud Market
Navigateur			
Actifs Creative Cloud	Uniquement pour consulter et gérer (renommer, supprimer)		Actifs Creative Cloud Stocker et partager du contenu

[Haut de la page](#) ¹¹

Présentation : Utilisation du service Bibliothèques Creative Cloud

Ajouter un élément à une bibliothèque

Le service Bibliothèques Creative Cloud permet de capturer des actifs de conception dans un large éventail d'applications (et pas seulement des applications de bureau). Ainsi, dès qu'une source d'inspiration attire votre attention, vous pouvez la capturer en utilisant la gamme d'applications mobiles Creative Cloud, et même télécharger des actifs depuis Adobe Stock ou Creative Cloud Market.

Applications mobiles

Vous pouvez ajouter des actifs à votre bibliothèque via un nombre croissant d'applications mobiles Adobe. Consultez [les supports de formation pour votre application mobile](#) pour en savoir plus.

Bureau

Ajoutez des actifs au service Bibliothèques Creative Cloud sur votre ordinateur à l'aide d'une application de bureau Creative Cloud. Faites glisser ces actifs vers le panneau Bibliothèques dans l'application de bureau. Vous pouvez également consulter et parcourir les bibliothèques sur la page [Actifs Creative Cloud](#).

Creative Cloud Market

Découvrez de nouveaux actifs et ajoutez-les à vos bibliothèques depuis Creative Cloud Market. Utilisez l'application de bureau Creative Cloud pour parcourir les actifs disponibles et en ajouter depuis [Creative Cloud Market](#). Vous pouvez également ajouter des actifs à une bibliothèque à l'aide des applications mobiles de

Consultez les [supports de formation pour votre application de bureau Creative Cloud](#) pour obtenir plus d'informations sur l'utilisation avec les bibliothèques.

création.

Réutiliser et créer

Bureau

Dans une application de bureau prenant en charge les bibliothèques, ouvrez le panneau Bibliothèques (Fenêtres > Bibliothèques), puis faites glisser des objets vers la zone de dessin.

Applications mobiles

Sélectionnez un objet dans la bibliothèque pour l'insérer dans votre projet à l'aide d'applications mobiles.

Navigateur

Parcourez et consultez les bibliothèques disponibles sur la page [Actifs Creative Cloud](#). Vous pouvez également supprimer une bibliothèque.

Partager et collaborer

Bureau

Ouvrez le panneau Bibliothèques (Fenêtres > Bibliothèques) dans une application de bureau prenant en charge le service Bibliothèques Creative Cloud. Ensuite, dans le menu déroulant du panneau, choisissez [Partager le lien](#) ou [Collaborer](#).

Navigateur

Dans le volet de gauche [Actifs Creative Cloud](#), cliquez sur Bibliothèques. Ensuite, dans le menu de la bibliothèque, sélectionnez [Partager le lien](#) ou [Collaborer](#).

Adobe Stock et Bibliothèques Creative Cloud



Adobe Stock s'intègre parfaitement au service Bibliothèques Creative Cloud. Vous pouvez sélectionner une image en stock et ajouter son aperçu avec tatouage numérique à toutes vos bibliothèques, directement depuis le site web d'Adobe Stock. Ensuite, dans les applications Creative Cloud prenant en charge les bibliothèques (Photoshop, Illustrator, InDesign, Premiere Pro et After Effects), vous pouvez faire glisser cette image marquée depuis le panneau Bibliothèques vers votre projet de création. Si le résultat vous convient, vous pouvez acheter la licence de l'image directement depuis le panneau Bibliothèques.

Les applications Creative Cloud qui utilisent des éléments en liaison avec les bibliothèques (Photoshop, Illustrator et InDesign) vont encore plus loin dans ce processus d'intégration. Lorsque vous achetez une licence pour l'image en stock, toutes les instances liées de cette image dans vos documents ouverts sont automatiquement remplacées par l'image haute résolution, sans le tatouage numérique.

FAQ

Combien d'éléments puis-je ajouter dans une bibliothèque ?

Chaque bibliothèque peut contenir jusqu'à 1 000 actifs.

Le nombre de bibliothèques que je peux créer est-il limité ?

Non, vous pouvez créer autant de bibliothèques que vous le souhaitez.

Tous les actifs stockés dans des bibliothèques peuvent-ils être utilisés dans l'ensemble des applications prises en charge ?

Pendant que vous travaillez dans une application, vous pouvez consulter et sélectionner le contenu des bibliothèques pertinent pour cette application. Par exemple, bien qu'il soit possible d'ajouter des styles de calque à une bibliothèque, ces styles sont uniquement utilisables dans Photoshop.

Quels types d'informations relatives aux couleurs sont pris en charge ?

Les bibliothèques acceptent les données correspondant à une nuance unique ou à des thèmes de couleurs. Les bibliothèques ne prennent en charge que les couleurs quadrichromiques. Les tons directs ne sont pas pris en charge et sont ajoutés en tant que couleurs quadrichromiques aux bibliothèques.

Puis-je réutiliser les actifs stockés dans les bibliothèques dans différentes applications de bureau Creative Cloud ?

La plupart des actifs peuvent être réutilisés dans les différentes applications de bureau. Les styles de calque de Photoshop sont une exception notable. Ils ne sont actuellement réutilisables que dans Photoshop.

Si vous utilisez un style de texte InDesign dans Illustrator ou Photoshop, ces applications vont tenter de mapper les propriétés de l'actif avec les propriétés pour les styles de texte disponibles dans l'application hôte. Toutes les propriétés non trouvées dans l'application hôte sont ignorées.

Où les actifs sont-ils stockés ?

Vos actifs sont stockés en local sur votre appareil et synchronisés avec Creative Cloud.

Puis-je partager une bibliothèque avec d'autres utilisateurs ?

Oui. Reportez-vous à la section [Collaboration sur des bibliothèques](#).

Certaines applications mobiles intégrées au service Bibliothèques Creative Cloud (Brush, Color et Shape, etc.) ne prennent pas en charge la collaboration sur des bibliothèques. En outre, toutes les bibliothèques partagées avec vous ne sont pas disponibles lorsque vous travaillez dans ces applications mobiles. Toutefois, si vous avez partagé une bibliothèque avec d'autres utilisateurs, cette bibliothèque est disponible pour vous dans les applications de bureau Creative Cloud ainsi que dans les applications mobiles.

Dois-je impérativement disposer d'un abonnement à Creative Cloud ?

Pour pouvoir utiliser le service Bibliothèques Creative Cloud, vous aurez besoin d'un abonnement payant ou gratuit à Creative Cloud.

Où trouver des informations sur le service Bibliothèques Creative Cloud ?

Pour en savoir plus sur les bibliothèques, consultez les ressources suivantes :

Tutoriels vidéo

- [Prise en main du service Bibliothèques Creative Cloud \(présentation\)](#)
- [Bibliothèques Creative Cloud dans Illustrator et les applications mobiles](#)
- [Bibliothèques Creative Cloud dans Photoshop et les applications mobiles](#)

Tutoriels vidéo qui expliquent comment utiliser le service Bibliothèques Creative Cloud dans les applications mobiles :

- [Shape CC](#)
- [Brush CC](#)
- [Color CC](#)
- [Illustrator Draw](#)



Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Créer des contenus et importer des actifs

[Création de contenu pour l'animation](#)

Référence (12 décembre 2012)

[Création d'un projet et importation de contenu \(Vidéo\)](#)

Didacticiel - vidéo (12 décembre 2012)

[Créer des actifs et les importer dans votre projet Edge Animate](#)

Didacticiel - vidéo

[Utilisation des feuilles de sprite Flash avec Animate \(Didacticiel\)](#)

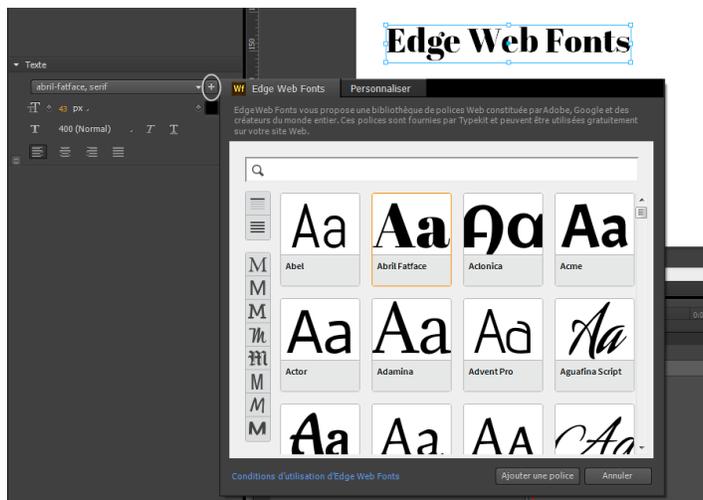
Didacticiel - vidéo (12 décembre 2012)

Utiliser des polices Web

Vous pouvez appliquer les polices d'Edge Web Fonts à du texte directement à partir d'Edge Animate. Lorsque vous sélectionnez une police dans la boîte de dialogue Edge Web Fonts, le code permettant d'extraire la police depuis le serveur est automatiquement inséré dans votre code.

Edge Animate vous permet également de choisir des polices de secours en cas de problème lors du téléchargement ou lors de l'utilisation d'Edge Web Fonts sur le poste de l'utilisateur.

1. Insérez le texte dans la zone de travail d'Edge Animate.
2. Dans la section Texte du panneau Propriétés, cliquez sur le bouton "+" en regard du menu des polices.



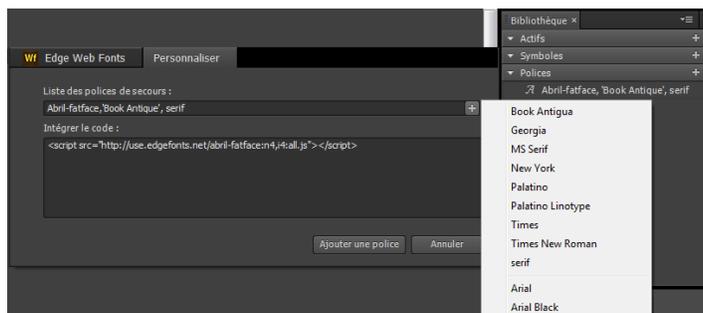
3. Sélectionnez la police que vous souhaitez utiliser. Un aperçu du texte avec la police appliquée s'affiche.

Vous pouvez filtrer les polices affichées dans le panneau en fonction de leur type. Pour cela, utilisez les boutons à gauche du panneau. Par exemple, pour afficher uniquement les polices de type sans serif, cliquez sur le bouton Sans Serif.

4. Cliquez sur Ajouter une police.

Les polices sélectionnées et appliquées sont ajoutées à la bibliothèque de polices dans Edge Animate. Dans cette bibliothèque de polices, il vous suffit de cliquer deux fois sur une police afin d'indiquer des polices de secours.

En cas de problème de téléchargement des polices Web à partir du serveur, les polices de secours sont utilisées pour afficher le texte. Les polices sont utilisées selon l'ordre dans lequel elles apparaissent dans la liste.



Ajout de données audio aux animations

Adobe Edge Animate prend désormais en charge le format audio HTML5 natif avec l'élément <audio>, ce qui vous permet d'ajouter du son à vos projets d'animation. Vous pouvez contrôler la lecture audio dans les compositions à l'aide de code HTML et JavaScript de base. Vous pouvez également lier les éléments audio à des événements de la souris ou du clavier tactile, ainsi que déclencher une lecture audio dans le scénario. Les fonctionnalités audio d'Adobe Edge Animate sont intégrées au DOM HTML. Ainsi, les sons peuvent être lus sur n'importe quel ordinateur ou appareil, sans avoir recours à un quelconque module externe.

Vous pouvez importer les types audio suivants dans Edge Animate :

- .mp3
- .ogg/.oga
- .wav
- .m4a
- .aac

Pour une meilleure cohérence entre les navigateurs, pensez à inclure les ressources .mp3 et .ogg des éléments audio à votre projet. Pour obtenir une description détaillée des types audio pris en charge, consultez la page [Formats Media supportés par les éléments HTML audio et vidéo](#).

Pour créer des versions de secours de votre fichier audio, vous pouvez utiliser une application de conversion audio telle qu'Adobe Audition, qui est comprise dans votre abonnement Creative Cloud.

[Ajout de données audio aux compositions](#)

[Lecture et contrôle des données audio](#)

[Ajustement des données audio](#)

[Préchargement d'une piste audio](#)

[Activation du lecteur audio par défaut](#)

[Utilisation des fonctions audio sur un appareil](#)

[Conseils et observations concernant la compatibilité entre navigateurs](#)

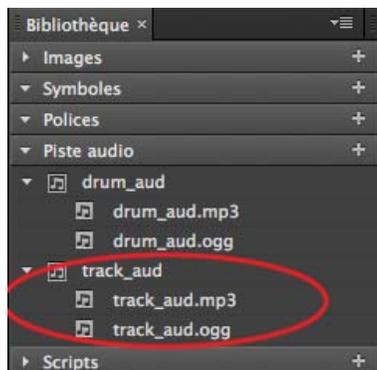
[Haut de la page](#)

Ajout de données audio aux compositions

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Faites glisser les fichiers audio vers votre projet, depuis votre système de fichiers. Un « groupe audio » portant le nom du fichier audio est créé dans la bibliothèque. Celui-ci contient le fichier audio ainsi que les fichiers de secours permettant d'assurer la compatibilité entre navigateurs.

Remarque : Lorsque vous les faites glisser dans le projet, les fichiers de secours sont automatiquement rassemblés sous le groupe audio.

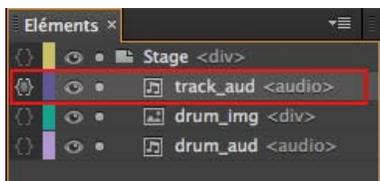


- Cliquez sur Ajouter une piste audio dans votre bibliothèque de projet et recherchez le fichier audio. Faites ensuite glisser le groupe audio vers la scène.



Option « Ajouter une piste audio » dans la bibliothèque

Une fois les données audio ajoutées à votre projet, un « élément audio » apparaît dans le panneau Eléments. Si vous le sélectionnez, les options permettant de contrôler la lecture de la piste audio s'affichent.

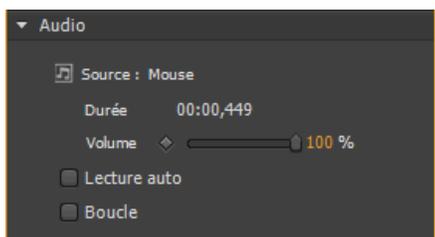


Élément audio dans le panneau Eléments

Lecture et contrôle des données audio

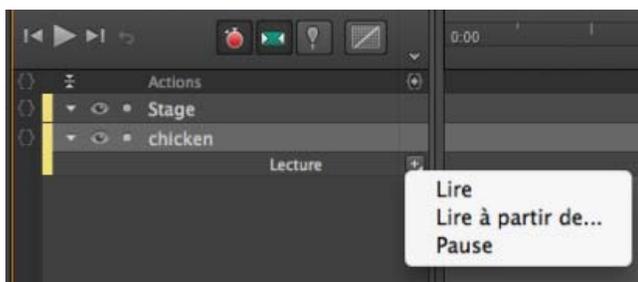
Vous pouvez lire et contrôler les données audio à l'aide de l'une des options suivantes :

- **Panneau Propriétés**
 - **Lecture auto** : permet de lancer automatiquement la lecture du fichier audio sur le scénario.
 - **Boucle** : relance le fichier audio depuis le début quand sa lecture se termine.



Options de contrôle des données audio dans le panneau Propriétés

- **Scénario**
 - **Lecture** : permet de lire le fichier audio depuis la position actuelle de la tête de lecture.
 - **Lire à partir de** : permet de préciser la marque temporelle à partir de laquelle vous souhaitez lancer la lecture.
 - **Pause** : permet de mettre en pause la piste audio. Utilisez une fonction de lecture pour reprendre la lecture.



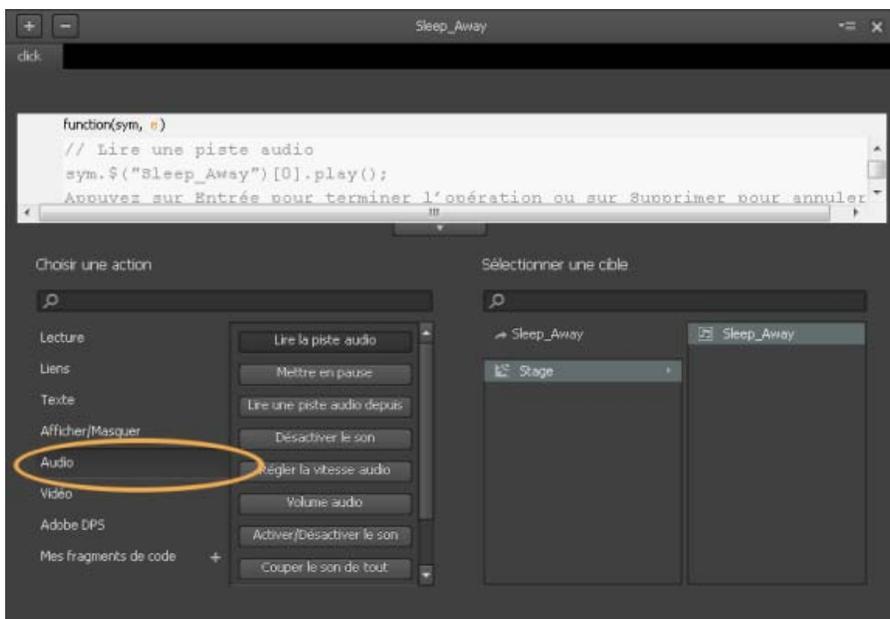
Options de contrôle des données audio dans le scénario

- **Actions audio** : permet d'utiliser des fragments de code dans le panneau Actions pour contrôler la lecture audio des événements.

Voir aussi

Actions audio

1. Cliquez sur {} en regard de l'élément audio sur le scénario pour ouvrir l'éditeur d'actions.
2. Dans la liste des événements qui s'affiche, cliquez sur le déclencheur requis.
3. Dans la liste Choisir une action, cliquez sur Audio, puis sur l'action requise.



Actions audio dans l'éditeur d'actions

4. Dans la section Sélectionner une cible, cliquez sur Scène, puis double-cliquez sur l'élément sur lequel doit s'appliquer l'action que vous avez sélectionnée.
5. Si nécessaire, modifiez le code dans la fenêtre de code.

Important : Il peut arriver que la lecture de votre piste audio ne pose aucun problème en local, mais échoue une fois que vous l'avez chargée sur un serveur Web. Dans ce cas, configurez le fichier `.htaccess` de votre site Web de façon à inclure les types MIME requis pour la prise en charge des données audio. Contactez l'administrateur de votre site Web pour obtenir de l'aide.

Ajustement des données audio

Vous pouvez définir des transitions d'images-clés afin de contrôler les transitions de volume dans le scénario. Utilisez les transitions de volume pour créer des effets audio uniques, par exemple, fondu à l'ouverture, fondu à la fermeture ou fondu enchaîné de plusieurs pistes.

Remarque : Sur la plupart des appareils mobiles, les transitions de volume relatives aux pistes audio ne sont pas disponibles. Reportez-vous à la section [Utilisation des fonctions audio sur un appareil](#) pour connaître les restrictions applicables.

[Haut de la page](#)

Préchargement d'une piste audio

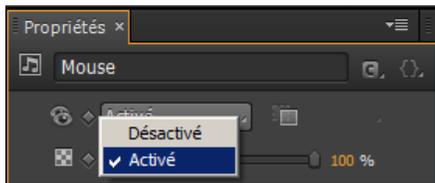
Pour précharger des fichiers audio avant le chargement de la composition, sélectionnez « Précharger la piste audio » dans la section Préchargement du panneau Propriétés de la scène.

Remarque : Le préchargement de données audio n'est pas disponible sur la plupart des appareils mobiles. Reportez-vous à la section [Utilisation des fonctions audio sur un appareil](#) pour connaître les restrictions applicables.

[Haut de la page](#)

Activation du lecteur audio par défaut

Vous pouvez utiliser le lecteur Windows Media Player par défaut du navigateur pour afficher les commandes relatives à vos données audio. Le lecteur audio par défaut est automatiquement masqué. Pour activer l'affichage du lecteur, sélectionnez l'élément audio et cliquez sur « Activé » dans le panneau Propriétés.



Activation du lecteur audio par défaut

L'habillage du lecteur est rendu par les navigateurs, il peut donc apparaître différemment selon le navigateur utilisé. Ainsi, le lecteur que vous voyez dans Chrome diffère de celui affiché dans Firefox. Reportez-vous à la section [Actions audio](#) pour apprendre à créer des commandes personnalisées permettant de générer votre propre lecteur.

Lorsque le lecteur est affiché sur la scène, vous pouvez y ajouter des propriétés d'animation et de transformation, comme pour n'importe quel autre objet. Dans la mesure où les éléments <audio> sont un type spécial d'élément HTML, seules certaines propriétés sont disponibles :

- Opacité
- Ecrêtage
- Position et taille
- Transformation

[Haut de la page](#)

Utilisation des fonctions audio sur un appareil

iOS

Dans Safari sur iOS (pour tous les appareils, y compris l'iPad), où les utilisateurs peuvent être connectés à un réseau de téléphonie mobile et être facturés par unité de données, les fonctions de préchargement, de lecture et de lecture automatique sont désactivées. Aucune donnée n'est chargée tant que l'utilisateur ne lance pas la lecture du fichier audio.

Vous pouvez utiliser le panneau Actions audio pour appeler un élément audio déclenché par un événement utilisateur. Pour plus d'informations sur les actions audio, voir [Actions audio](#).

Les images-clés et les commandes de volume configurées par le biais de la propriété de volume ne sont pas prises en charge sur les appareils iOS. Les utilisateurs peuvent régler le volume à l'aide de la commande présente sur l'appareil lui-même.

Avant iOS 4.0, les iPhone et iPod touch n'étaient pas capables de lire des données audio incorporées en ligne. Elles étaient systématiquement affichées en mode plein écran. Sur tous les appareils avec iOS 4.0 ou une version ultérieure, les données audio peuvent être lues en ligne.

Android

Android présente généralement les mêmes restrictions d'élément audio que le système iOS.

[Haut de la page](#) ¹

Conseils et observations concernant la compatibilité entre navigateurs

Synchronisation audio

Vous pouvez utiliser des éléments audio pour ajouter des effets sonores chorégraphiques à vos compositions de scène. Cependant, du fait de la nature du Web, il est possible que les pistes audio soient désynchronisées par rapport aux éléments mobiles présents sur la scène. Vous pouvez rencontrer ce problème de retard de lecture lorsque vous coordonnez des mouvements avec des sons, en particulier s'il s'agit d'une piste relativement longue.

Sprites audio

L'utilisation de sprites audio permet de créer un fichier audio unique comportant plusieurs parties lisibles distinctes. Cette technique est utilisée pour télécharger toutes vos données audio dans un même fichier, afin de réduire le temps de téléchargement.

Pour utiliser un sprite audio, convertissez votre élément audio en symbole et utilisez des marques de lecture pour appeler les sections de votre sprite.

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Ajout d'une vidéo à une animation

Edge Animate prend en charge les vidéos HTML5 natives, ce qui vous permet d'intégrer facilement vos clips vidéo préférés dans vos compositions. Vous pouvez contrôler la lecture des vidéos avec des actions de lecture de base ou JavaScript. Vous pouvez également lier des éléments vidéo à des événements tactiles ou de souris, afin de créer une expérience interactive exceptionnellement riche.

Les fonctions de lecture vidéo sont intégrées au DOM HTML. Cela signifie que les vidéos peuvent être lues dans le navigateur de n'importe quel ordinateur ou périphérique, sans nécessiter de plug-in.

Vous pouvez importer des fichiers .mp4 et .ogv dans Edge Animate.

Pour une meilleure compatibilité entre les navigateurs, pensez à inclure les ressources .mp4 et .ogg des éléments vidéo à votre projet. Pour une description détaillée des types vidéo pris en charge, consultez la page [Formats Media supportés par les éléments HTML audio et vidéo](#).

Ajout d'une vidéo à une composition

Lecture et contrôle d'une vidéo

Préchargement d'une vidéo

Activation du lecteur vidéo par défaut

Utilisation des fonctions vidéo sur un appareil

[Haut de la page](#)

Ajout d'une vidéo à une composition

Effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur Fichier > Importer ou faites glisser les fichiers vidéo directement sur l'étape, depuis le système de fichiers. Un « groupe vidéo » portant le nom du fichier vidéo est créé dans la Bibliothèque. Celui-ci contient le fichier vidéo ainsi que les fichiers de secours permettant d'assurer la compatibilité entre navigateurs.

Remarque : lorsque vous les importez dans la composition, les fichiers de secours sont automatiquement rassemblés par nom sous le groupe vidéo.

- Cliquez sur Ajouter une vidéo dans la Bibliothèque de votre projet et recherchez le fichier vidéo. Faites ensuite glisser le groupe vidéo de la bibliothèque vers la scène.



Option « Ajouter une vidéo » dans la bibliothèque

Une fois la vidéo ajoutée à votre composition, un « élément vidéo » apparaît dans le panneau Eléments. Lorsque que vous sélectionnez l'élément vidéo dans le panneau Eléments, les options permettant de commander la lecture de la vidéo s'affichent dans le panneau Propriétés.

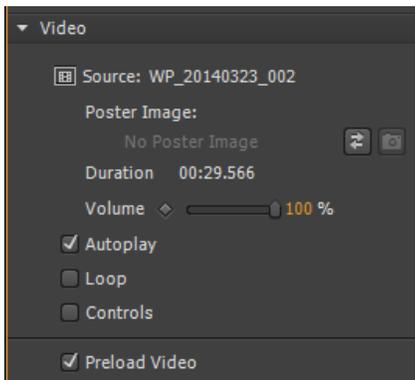
[Haut de la page](#)

Lecture et contrôle d'une vidéo

Vous pouvez lire et commander une vidéo à l'aide des options suivantes :

- **Panneau Propriétés**

- **Lecture auto** : permet de lancer automatiquement la lecture du fichier vidéo sur le scénario et les navigateurs de bureau.
- **Boucle** : relance le fichier vidéo depuis le début quand sa lecture se termine.



Commandes vidéo du panneau Propriétés

- **Scénario**

- **Lecture** : permet de lire le fichier vidéo depuis la position actuelle de la tête de lecture.
- **Lire à partir de** : permet de préciser la marque temporelle à partir de laquelle vous souhaitez lancer la lecture de la vidéo.
- **Pause** : permet de mettre la vidéo en pause. Utilisez une fonction de lecture pour reprendre la lecture.



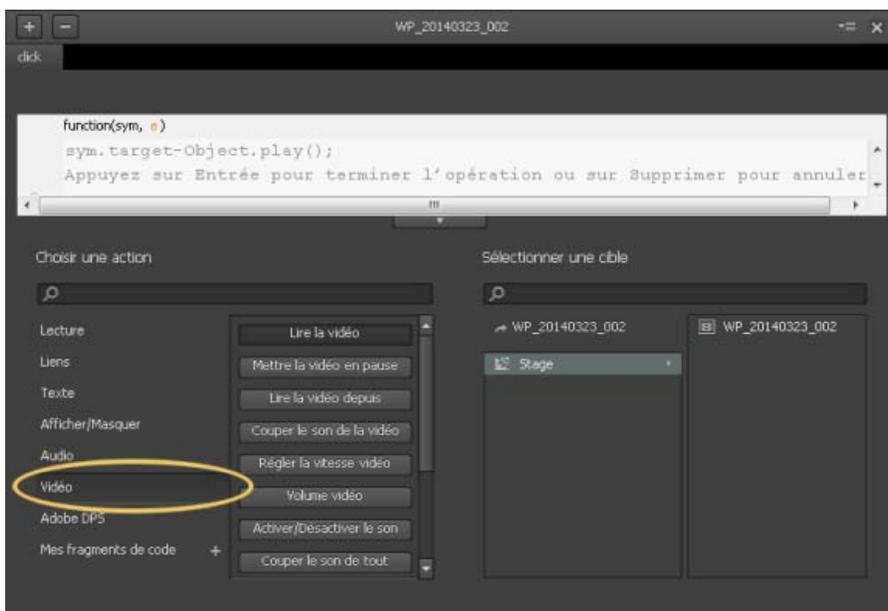
Options de lecture vidéo dans le scénario

- **Actions vidéo** : permet d'utiliser des fragments de code dans l'éditeur Actions pour contrôler la lecture de la vidéo par le biais d'événements.

Actions vidéo

1. Ouvrez l'éditeur d'actions en cliquant sur {} en regard de l'étape sur la scène.
2. Cliquez sur un déclencheur (événement).
3. Dans la liste Choisir une action, cliquez sur Vidéo, puis sur l'action requise.

Vous pouvez également rechercher une action à l'aide de la zone de recherche de la section Choisir une action.



Actions vidéo dans l'éditeur d'actions

4. Dans la section Sélectionner une cible, cliquez sur Etape, puis double-cliquez sur l'élément ou le symbole que vous voulez affecter à l'action sélectionnée.

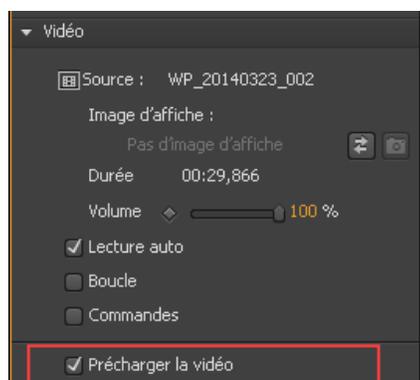
Vous pouvez également rechercher l'élément ou le symbole à l'aide de la zone de recherche de la section Sélectionner une cible.

[Haut de la page](#)

Préchargement d'une vidéo

Pour précharger des fichiers vidéo avant le chargement de la composition, sélectionnez « Précharger la vidéo » dans la section Préchargement du panneau Propriétés de la scène.

Remarque : sur la plupart des appareils mobiles, le préchargement de fichiers vidéo n'est pas disponible. Reportez-vous à la section [Utilisation des fonctions vidéo sur un appareil](#) pour connaître les restrictions applicables.

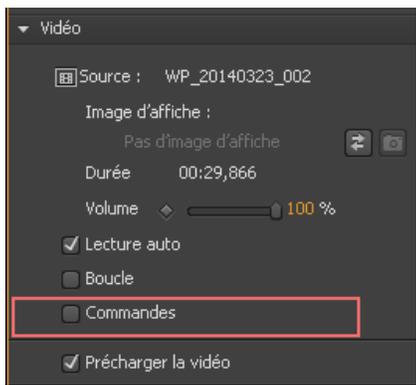


Préchargement d'une vidéo

[Haut de la page](#)

Activation du lecteur vidéo par défaut

Vous pouvez utiliser le lecteur Media Player par défaut du navigateur pour afficher les commandes relatives à votre vidéo. Le lecteur vidéo par défaut est automatiquement masqué. Pour l'activer, sélectionnez l'élément vidéo et cliquez sur « Commandes » dans la section Vidéo du panneau Propriétés.



Activation du lecteur vidéo par défaut dans le panneau Propriétés

L'habillage du lecteur est rendu par les navigateurs, il peut donc apparaître différemment selon le navigateur utilisé. Ainsi, le lecteur que vous voyez dans Chrome diffère de celui affiché dans Firefox.

Lorsque le lecteur est affiché sur la scène, vous pouvez y ajouter des propriétés d'animation et de transformation ou toutes autres propriétés, comme pour n'importe quel autre objet.

[Haut de la page](#)

Utilisation des fonctions vidéo sur un appareil

iOS

Dans Safari sur iOS (pour tous les appareils, y compris l'iPad), où les utilisateurs peuvent être connectés à un réseau de téléphonie mobile et être facturés par unité de données, les fonctions de préchargement, de lecture automatique et de lecture sont désactivées. Aucune donnée n'est chargée tant que l'utilisateur ne lance pas la lecture de la vidéo.

Vous pouvez utiliser les actions vidéo pour appeler un élément vidéo déclenché par un événement utilisateur. Pour plus d'informations sur les actions vidéo, voir [Actions vidéo](#).

Android

Les restrictions applicables aux vidéos sous Android sont généralement les mêmes que sous iOS.

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Importation de feuilles de sprites

En tant que concepteur, vous utilisez probablement de nombreux autres outils ou programmes, tels qu'Adobe Photoshop ou Adobe Flash Professional, pour créer des images complexes et des animations de caractères. Grâce à la prise en charge de l'importation des feuilles de sprites générées par ces outils, Edge Animate vous permet de réutiliser ces créations.

Une feuille de sprites est un fichier d'image contenant plusieurs graphiques de petite taille disposés en mosaïque. En compilant plusieurs graphiques dans un même fichier, vous permettez à Edge Animate et à d'autres applications d'utiliser ces graphiques en ne chargeant qu'un seul fichier. Cette possibilité de chargement peut s'avérer très utile lorsque vous souhaitez créer des animations pour lesquelles les performances sont très importantes.

La plupart des outils permettent d'exporter des feuilles de sprites uniquement en tant que fichiers d'image (PNG/JPEG). Avec Adobe Flash Professional CC 2014 et les versions ultérieures, vous pouvez générer des feuilles de sprites spécifiques à Edge Animate. Vous pouvez importer dans Edge Animate les différents types de feuilles de sprites - PNG/JPEG, ainsi que celles générés à partir de Flash Professional.

Remarque : si vous importez et utilisez des feuilles de sprites d'une taille supérieure à 2048 x 2048 pixels, des problèmes de performances des compositions Edge Animate sur les périphériques peuvent apparaître.

Importation de feuilles de sprites sauvegardées en tant que fichiers d'images uniquement

Importation de feuilles de sprites générés depuis Adobe Flash Professional

[Haut de la page](#)

Importation de feuilles de sprites sauvegardées en tant que fichiers d'images uniquement

1. Avant d'importer des feuilles de sprites dans Edge Animate, vérifiez les points suivants :
 - Les images dans la feuille de sprites sont de mêmes dimensions
 - Les marges entre les images sont uniformes
2. Ouvrez Edge Animate. Dans le panneau Symboles, cliquez avec le bouton droit de la souris sur +, puis cliquez sur Importer une feuille de sprites.

Vous pouvez également cliquer sur Fichier > Importer une feuille de sprites.



Importation de feuilles de sprites depuis le panneau Symboles

3. Recherchez la feuille de sprites requise et sélectionnez le fichier PNG ou JPEG. Cliquez sur OK.

La boîte de dialogue Définir des mosaïques de sprites apparaît.



Définition de mosaïques de sprites - importation de feuilles de sprites PNG ou JPEG

- Pour afficher un aperçu, cliquez sur Aperçu de l'animation
- Indiquez la durée et le nombre d'images par seconde (IPS). Pour les fichiers PNG et JPEG, l'IPS est défini par défaut avec la valeur 24. Vous pouvez modifier l'IPS selon vos besoins.
- Indiquez le nombre de lignes et de colonnes, ainsi que les options de découpage.

4. Cliquez sur Importer.

Le fichier PNG ou JPEG correspondant à la feuille de sprites est sauvegardé dans le panneau Images. Les images la composant sont sauvegardées en tant que symboles séparés (sous le nom *spritesheet_name_n*) dans le panneau Symboles.

5. Faites glisser les symboles requis du panneau Symboles sur la scène.

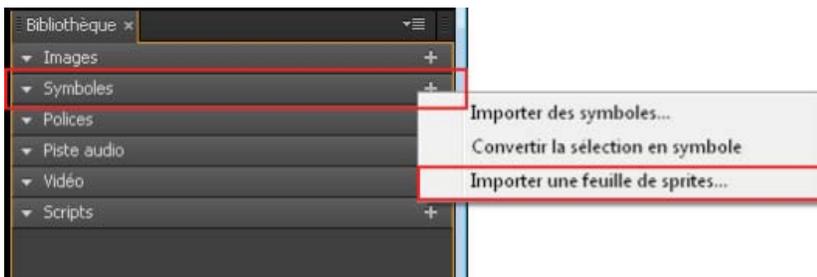
Importation de feuilles de sprites générés depuis Adobe Flash Professional

1. Assurez-vous d'avoir généré la feuille de sprites en choisissant le format Edge Animate dans Adobe Flash Professional CC 2014 (ou version ultérieure).

Pour plus d'informations sur la génération de feuilles de sprites dans Adobe Flash Professional CC, voir l'[aide d'Adobe Flash Professional CC](#).

2. Dans le panneau Symboles, cliquez avec le bouton droit de la souris sur +, puis cliquez sur Importer une feuille de sprites.

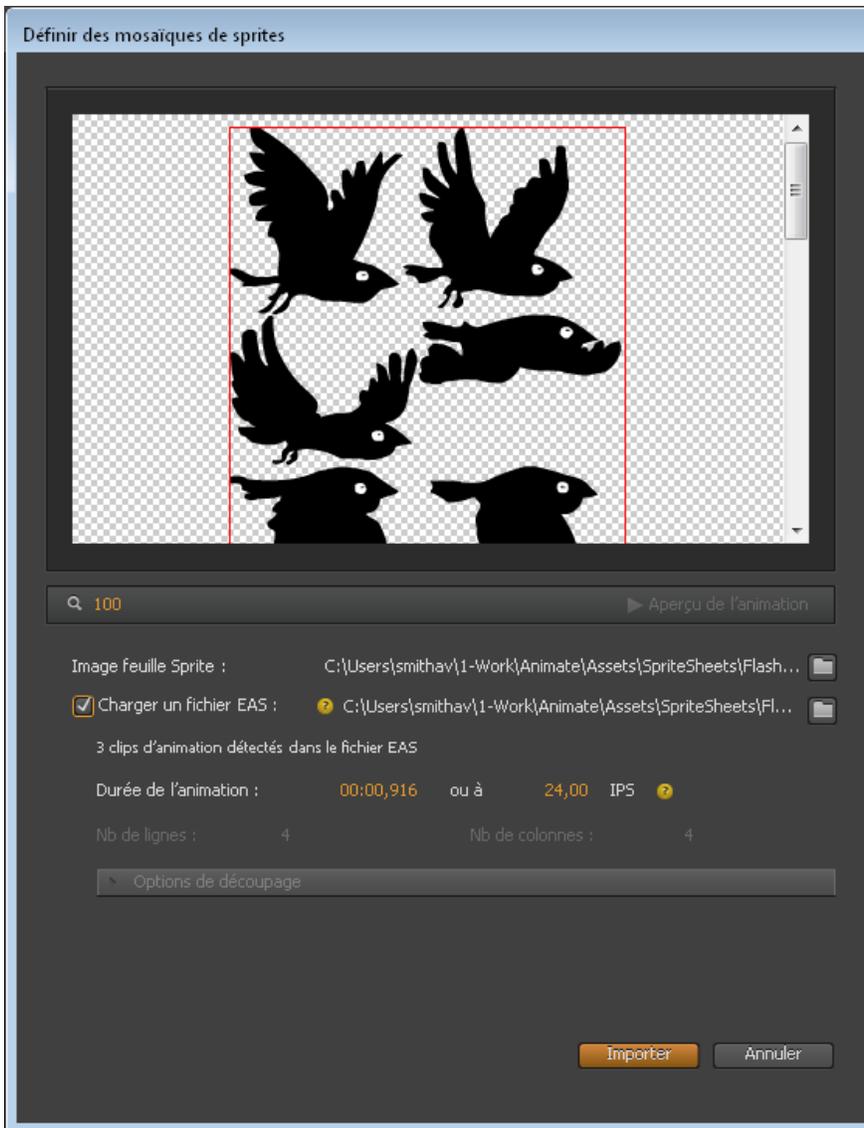
Vous pouvez également cliquer sur Fichier > Importer une feuille de sprites.



Importation de feuilles de sprites à l'aide du panneau Symboles

3. Recherchez la feuille de sprites requise et sélectionnez le fichier PNG ou JPEG. Cliquez sur OK.

La boîte de dialogue Définir des mosaïques de sprites apparaît.



Définition de mosaïques de sprites - importation de feuilles de sprites Flash

- Pour charger le fichier EAS correspondant au fichier PNG ou JPEG sélectionné, sélectionnez Charger un fichier EAS.
- Pour afficher un aperçu, cliquez sur Aperçu de l'animation.
- Indiquez la durée et le nombre d'images par seconde (IPS). Pour les fichiers EAS, l'IPS est hérité de la source. Vous pouvez modifier l'IPS selon vos besoins.

4. Cliquez sur Importer.

Le fichier PNG ou JPEG correspondant à la feuille de sprites est sauvegardé dans le panneau Images. Les images la

composant sont sauvegardées en tant que symboles séparés (sous le nom *spritesheet_name_n*) dans le panneau Symboles.

5. Faites glisser les symboles requis du panneau Symboles sur la scène.



Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Création d'hyperliens vers des articles Adobe DPS

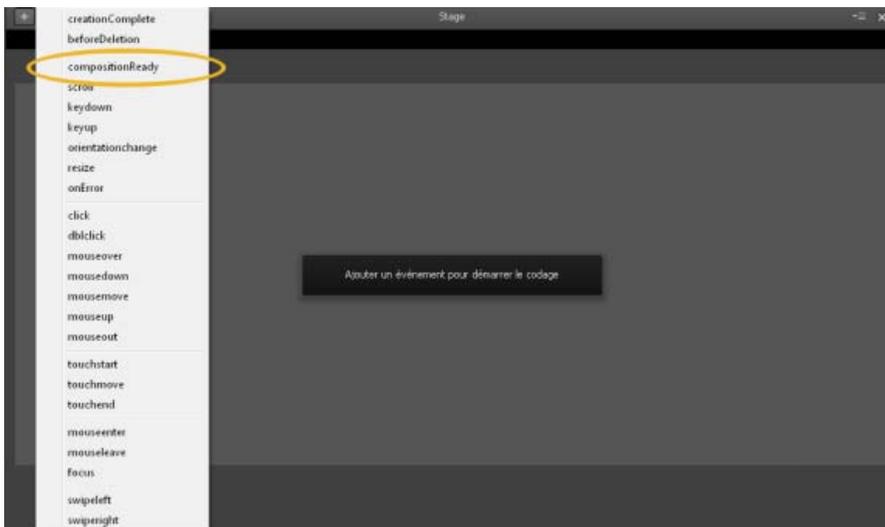
Les magazines électroniques publiés via Adobe Digital Publishing Suite (DPS) sont plus attrayants et intéressants s'ils comprennent des compositions Edge Animate. Edge Animate permet de modifier les compositions comme les fichiers OAM qui peuvent être facilement inclus dans Adobe InDesign (inclus dans DPS).

En outre, les compositions Edge Animate peuvent être utilisées comme aides à la navigation dans un magazine électronique. Les éléments d'une composition peuvent être hyperliés aux articles du magazine dans lesquels l'animation est intégrée. Les lecteurs peuvent cliquer sur ces éléments hyperliés pour atteindre rapidement l'article correspondant.

Dans Edge Animate, vous pouvez configurer un hyperlien entre les éléments d'une composition et les articles d'Adobe DPS requis. Vous pouvez ensuite tester le lien en publiant l'animation en tant que fichiers OAM et en intégrant ces fichiers aux articles.

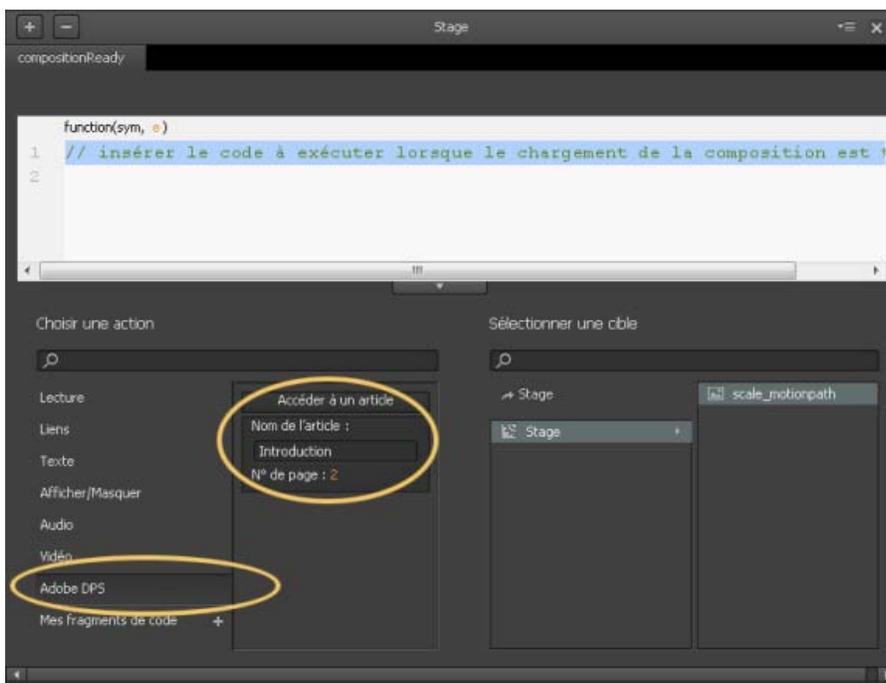
Pour hyperlier des éléments à des articles ou des pages d'un article Adobe DPS :

1. Cliquez sur {} en regard de l'étape sur la scène.
2. Sélectionnez un déclencheur dans la liste qui s'affiche dans l'éditeur d'actions. Il est recommandé de sélectionner l'événement `compositionReady` pour la configuration de la navigation.



Editeur d'actions présentant l'événement `compositionReady`

3. Dans la section Choisir une action, cliquez sur Adobe DPS, puis sur Parcourir un article. Indiquez le nom de l'article et le numéro de la page vers lesquels créer un lien. Vous pouvez également modifier le code pour spécifier ces informations comme décrit à l'étape 5.



Options de l'action Adobe DPS dans l'éditeur d'actions

4. Dans la section Sélectionner une cible, cliquez sur l'étape, puis double-cliquez sur le nom de l'élément qui correspond à la cible pour l'action ci-dessus.
5. (Facultatif) Modifiez le code pour spécifier l'une des options suivantes :
 - Nom de l'article dans le folio requis dans Adobe InDesign et numéro de page

Exemple :

```
1 | sym.$("Rectangle").append('<a style="display:block;width:100%;height:100%;" href="navto://my_article_Name#my_page_number"/>');
```

- Lien relatif aux articles, par exemple premier, dernier, suivant, précédent ou actuel

Exemple :

Pour atteindre la dernière page du dernier article dans le folio, utilisez navto://relative/last#last

```
1 | sym.$("Rectangle").append('<a style="display:block;width:100%;height:100%;" href="navto://relative/last#last" />');
```

Pour plus d'informations sur l'utilisation d'hyperliens navto relatifs, voir la [documentation Adobe DPS](#).

Créer des animations à l'aide du scénario

[Scénario Edge Animate](#)

Didacticiel - vidéo (13 décembre 2012)

[Création d'animations dans Edge Animate](#)

Didacticiel - vidéo (13 décembre 2012)

[Animation du texte](#)

Didacticiel - vidéo (13 décembre 2012)

[Exploiter des scénarios indépendants avec des symboles](#)

Didacticiel - texte (12 décembre 2012)

[Créer un logo animé](#)

Didacticiel - texte (08 janvier 2013)

Utilisation de l'outil de verrouillage, des images-clés et des transitions dans les animations

[Création d'animations à l'aide de l'outil de verrouillage](#)

[Création d'animations à l'aide d'images-clés](#)

[Modification d'images-clés](#)

[Copie de transitions](#)

[En savoir plus](#)

Vous pouvez créer des animations dans Edge Animate à l'aide de méthodes d'animation standard basées sur les images-clés. Edge Animate propose également une autre méthode basée sur l'outil de verrouillage pour créer des images-clés.

[Haut de la page](#)

Création d'animations à l'aide de l'outil de verrouillage

Cet outil verrouille les valeurs de propriété des éléments à un moment donné dans le Scénario. Lors d'une modification, l'outil verrouille la valeur en cours pendant que vous modifiez les valeurs de propriété au niveau de la tête de lecture. Edge Animate génère les images-clés et les transitions vers ou à partir de la tête de lecture.

Pour créer des animations à l'aide de l'outil de verrouillage :

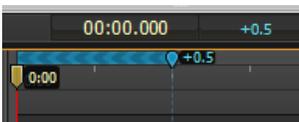
1. Définissez les propriétés d'élément que vous souhaitez verrouiller à un moment donné dans le Scénario.
2. Cliquez sur le bouton Activer/Désactiver le verrouillage dans le panneau Scénario.



Activer/Désactiver le verrouillage

Vous pouvez également activer le verrouillage en double-cliquant sur la tête de lecture ou en appuyant sur la touche P de votre clavier.

3. Faites glisser le verrouillage vers l'emplacement du Scénario où vous souhaitez verrouiller les propriétés de l'élément.



4. Une fois les propriétés initiales verrouillées, modifiez les valeurs des propriétés de l'élément.

Les chevrons étant pointés vers la tête de lecture, les modifications sont apportées au niveau de la tête de lecture.

Adobe Edge Animate ajoute automatiquement des images-clés et des transitions entre la position de la tête de lecture et du verrouillage. Il n'est pas nécessaire d'ajouter manuellement les images-clés ni de repositionner la tête de lecture dans le Scénario.

5. Vous pouvez afficher un aperçu de l'animation en cliquant sur le bouton Lecture dans le panneau Scénario ou en appuyant sur la barre d'espace sur le clavier.

Pour voir une leçon sur l'animation à l'aide de l'outil de verrouillage :

1. Sélectionnez Fenêtre > Leçons dans Edge Animate.
2. Cliquez sur Animer II : Verrouillage.

Les images-clés indiquent la valeur d'une propriété à un moment donné. Lorsque vous créez une animation à l'aide d'images-clés, vous ajoutez une image-clé à deux emplacements ou plus dans le Scénario et définissez des propriétés d'élément différentes à chaque emplacement. Edge Animate utilise les valeurs de propriété pour animer le contenu se trouvant entre les images-clés.

Pour créer une animation à l'aide d'images-clés :

1. Sélectionnez l'élément que vous souhaitez animer sur la scène.
2. Déplacez la tête de lecture vers l'emplacement du Scénario où vous voulez démarrer l'animation.
3. Dans le panneau Propriétés de l'élément, cliquez sur le bouton Ajouter une image-clé (bouton en forme de losange) en regard de la propriété que vous souhaitez modifier au fil du temps.



Ajout d'une image-clé

4. Déplacez la tête de lecture vers un autre emplacement du Scénario et modifiez la valeur de la propriété. Edge ajoute automatiquement une image-clé de fin et crée la transition.
5. Vous pouvez afficher un aperçu de l'animation en cliquant sur le bouton Lecture dans le panneau Scénario ou en appuyant sur la barre d'espace sur le clavier.

Pour voir une leçon sur l'animation à l'aide d'images-clés :

1. Sélectionnez Fenêtre > Leçons dans Edge Animate.
2. Cliquez sur Animer I : Images-clés.

[Haut de la page](#)

Modification d'images-clés

1. Déplacez la tête de lecture vers une image-clé (icône en forme de losange) dans le Scénario.
2. Modifiez la valeur de propriété modifiable située dans la partie gauche du panneau Scénario.

[Haut de la page](#)

Copie de transitions

Vous pouvez copier une transition et la coller dans le Scénario du même élément ou d'un autre élément.

1. Cliquez sur une transition dans le Scénario pour la sélectionner. Une fois la transition sélectionnée, une bordure orange apparaît autour de la barre de transition dans le Scénario.
2. Appuyez sur Ctrl+C (Windows) ou sur Cmd+C (Macintosh) pour copier la transition dans le Presse-papiers.
Vous pouvez également couper la transition à partir de l'élément à l'aide des touches Ctrl+X (Windows) ou de Cmd+X (Macintosh).
3. Si vous souhaitez copier la transition vers un autre élément, sélectionnez l'élément en question sur la scène.
4. Déplacez la tête de lecture vers l'emplacement où vous souhaitez que la transition copiée démarre.
5. Appuyez sur Ctrl+V (Windows) ou sur Cmd+V (Macintosh) pour coller la transition dans le Scénario.

[Haut de la page](#)

En savoir plus

- [Création et importation d'actifs](#)

- [Création d'animation](#)
- [Création d'une mise en forme flexible](#)
- [Création d'un logo animé](#)



Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Adding text to your project (Tutorial)

Excerpted from “Adobe Edge Animate: The Missing Manual”



Learn how to add and animate text in your Adobe Edge project.... [Read More](#)

<http://shop.oreilly.com/product/0636920027553...>



by [Chris Grover](#)

<http://www.oreillynet.com/...>

Published by O'Reilly. Copyright © 2012. All rights reserved.

What's covered

- [Introduction](#)
- [Changing Text-Specific Properties](#)
- [Using Web Fonts](#)
- [Adding Web Fonts to Your Composition](#)
- [Changing Other Text Properties](#)
- [Clipping Text Around the Edges](#)
- [Making That Headline Drop In](#)
- [Dealing with the Template](#)
- [Adding Some Bounce](#)
- [Creating a Bounce Manually](#)
- [Using Animate's Prebuilt Bounce](#)
- [Building Your First Animation](#)
- [Setting the Stage](#)
- [Creating Art in Animate](#)
- [Rectangles: Building a Basic Box](#)
- [Aligning, Distributing, and Arranging Elements](#)
- [Rulers and Manual Guides](#)
- [Arranging Elements: Z-Order](#)
- [A Rectangular Animation](#)
- [Animating by Adding Property Keyframes](#)
- [Rounded Rectangles: More than Meets the Eye](#)
- [A Circle Is a Very Rounded Rectangle](#)
- [Adding Drop Shadows to Graphics](#)
- [Importing Art](#)
- [Choosing between GIF, JPG, PNG and SVG](#)

Introduction

[To the top](#)

There are three ways to add text to your Animate project:

- Use the text tool.
In the Tools palette, click the big T (or use the shortcut key T), and then in your document, click and drag to create a text box. Initially, you don't have to worry too much about positioning or sizing the text box. You can manage those details later. Just go ahead and start typing. Try the phrase "ON the EDGE." The text you enter appears on the stage, as shown in Figure 1. If you want to create multiple paragraphs, just press Enter (Return) as you would in your word processor. When you're done, you can close the text window by pressing Esc or clicking the X button in the upper-right corner.
- Copy and paste.
If you're working with large blocks of text, you may have already worked up a draft in a word processor or some other source. In that case, you can copy the text in your word processor, and then in Animate create a text box and press Ctrl+V (Command-V) to paste it into your project. It won't be formatted exactly as it was originally, but the text will be there. This process maintains some of the major formatting, such as paragraph breaks.
- Open HTML with text.
Perhaps you have a web page already created in an HTML editor or some other web-building tool. You'd like to add some animation excitement to the static page. You can open that page in Animate using File > Open and then use Animate to make the elements move. You're limited in what you can do with text imported in this way. You can't edit it or change its formatting. In essence, it's just another graphic element you can use in an animation. One significant advantage to this method is that links within the text are maintained.



Changing Text-Specific Properties

[To the top](#)

Once you have text in your Animate project, there are several text-specific properties that you can use to change its appearance, as shown in Figure 2. These properties appear in the Text subpanel. Initially, some of the less-used options may be hidden. Click the button in the lower-left corner of the subpanel to show and hide additional properties. The names for each of these tools follow CSS (cascading style sheet) naming conventions, so they are lowercase with hyphens between words.



- **font-family.** You can choose from several different typefaces. You might not find all the same fonts that you have on your computer. In web design, you're limited to fonts that are available to your audience unless you have a way of providing the font with your project. For more details on fonts and typefaces, see the next section.
- **color.** Click the swatch, and the standard color picker appears where you can set the color for your text.
- **font-size.** Dial in font size by number. Next to font-size you see a button called Text Property Unit. Click this to change the method for specifying font-size.
- **font-unit.** Animate uses three different units for specifying font size: pixels (px) ems (em) and percentage (%). Pixels are equivalent to a single dot on a monitor. An em is roughly the size of the letter M. Most web browsers give users the ability to adjust the size of text, so an em is a unit that changes according to the browser setting. Percentage is a useful option when designing web content that may be viewed on mobile devices as well as desktop computers.
- **font-style.** Slants the text so it looks like italics.
- **font-weight.** Gives you several options such as Thin, Extra Light, Normal, and Extra Bold. The order of options and their accompanying numbers give you hints for comparing the different weights.
- **font-decoration.** Use this button to underline text.
- **text-align.** Just like your word processor, Animate lets you align text right, center, or left. Alignment affects all the text in the text box. So if you want to create one paragraph aligned right and one paragraph centered, they must be in separate text boxes.
- **text-indent.** Indents the first line within a text box. You can change the value in pixels. It doesn't accept

- negative numbers to create hanging indents.
- **line-height.** Use to set the space between lines of text.
 - **letter-spacing.** As the name implies, you can adjust the space between letters. Often used to create distinctive headlines or company logos, this effect should be used sparingly for normal body text.
 - **word-spacing.** Varies the distance between words. Use carefully or you may end up with awkward, hard-to-read text.

Using Web Fonts

[To the top](#)

There's another way to increase the number of typefaces you use in your Animate animations. For years, web designers have been using web fonts. For programs, including web browsers, to display a specific font, they need to have access to the font description. Usually, that description resides on the same computer as the program—sometimes called the client. Web fonts work a little differently. For example, with Google's web fonts (www.google.com/webfonts), the definitions for the fonts are stored on Google's servers. As a web designer, you can use these fonts by adding code to your pages that tell browsers where to find the font descriptions.

First, find the web font you want to use. Google web fonts are free and surprisingly easy to use, so they're a great candidate for your first attempt. Here are the steps to selecting a Google web font and grabbing the code you need to identify it in your project:

1. In your web browser, go to: www.google.com/webfonts. You see a page displaying font samples. There are hundreds, so the widgets on the left help you filter the fonts. The buttons at the bottom of the page direct you to the three steps for a successful web font hunt: Choose, Review, and Use.
2. On the left, below the word Filters, click the drop-down menu. Choose from Serif, Sans-Serif, Display, and Hand Writing. The menu uses checkboxes, so you can choose a combination of characteristics. For example, you could use Sans-Serif and Display.
3. If necessary, use the Thickness, Slant, and Width sliders to narrow your font search. With so many choices, it helps to thin the crowd of fonts displayed on the screen.
4. Use the tabs at the top of the font window to change the display to Word, Sentence, or Paragraph.

If you're looking for a font for headings, the Word or Sentence tab is the best choice. If you're choosing a font for body text, make sure you check its appearance with the Paragraph option.

5. Click the blue "Add to Collection" button. You can have more than one font in a collection, but for page-rendering speed and good design, you'll want to limit the number of fonts you use.
6. Click Review. This step may not always be necessary, but as the name implies, on this page you can take a closer look at your font in use as a headline or paragraph.
7. Click Use. A new page loads with instructions for using the fonts on your web site. Part way down the page is a blue box with the heading "Add this code to your website"; see Figure 3.



8. Click the Standard tab and then select and copy the code displayed. With the code stored on your clipboard, you're ready and loaded for the second part of the process: adding the location for the font description to your Animate project.

Adding Web Fonts to Your Composition

[To the top](#)

Once you've chosen a Google or other brand web font and copied the code that identifies it, adding to your project easy in Animate. Here are the steps:

1. In the Library panel, on the bar that says Fonts, click the + button, as shown in Figure 4.



The Add Web Fonts dialog box appears.



2. Paste the code that identifies the location of your font in the lower "embed code" text box.

This code is provided by the same organization that hosts the web font. If you followed the previous steps, the code is stored on your clipboard.

3. Type the name of web font in the upper Font Fallback List along with the fonts that should be used if the web font isn't available. If the client computer isn't connected to the Internet, then the web font won't be available.
4. Click the Add Font button. The font now appears in the Font Name drop-down menu when you're working with text.



Changing Other Text Properties

[To the top](#)

Like any other element in Animate, you probably don't expect your text to be static all the time. Fortunately for you, the designer, you don't have to learn new tools to make your text dance around the screen. The X/Y Position properties determine where your text appears, and the W/H Size properties determine the dimensions of the text box. Keep in mind that the Size properties change the size of the text box, but they don't change the size of the letters. To change the size of the letters, you can use the font-size properties or the Scale properties. Sometimes you'll want the size of your text to change depending on the size of the browser window. If that's the case, use % (percentage) for the Text Properties Unit. As with drawings and photos, you can create property keyframes in the timeline to make text properties change over time.

Remember those fold, spindle, and mutilate tools? You can use the Transform properties on text, too. Go ahead and rotate or skew blocks of text for special effects as you add or remove them from the web page. Use the Scale properties to make the text box and the text inside bigger or smaller. Scale works on text the same way it works on a JPEG image: Dial in a percentage, and everything grows or shrinks. Keep in mind that text gets a bit blurry when it is enlarged using the Scale property.

Clipping Text Around the Edges

[To the top](#)

As with other graphic elements on the stage, you can use Clip properties to hide the edges of a text box. It's a lot like cropping the edges of photograph. Suppose you want animate a text box so that at first only a pinpoint in the middle is visible, then it grows to display an entire block of text. Select your text and then look near the bottom of the Properties panel. Click the triangle button to expand the Clip subpanel. In the upper-right corner of the subpanel, click the button to turn on clipping. Edge Animate provides four controls that represent the top, bottom, left, and right edges of the element (Figure 7). Type or scrub in values in pixels (px).



As you make changes, you see the effect they have on your text box. Want to remove clip properties after you've applied them? Just right-click (Control-click) the clipped element and choose Remove Clip from the shortcut menu.

Making That Headline Drop In

[To the top](#)

In most cases, the purpose of text is to communicate a message, so it's counterproductive to subject your audience to constantly moving and changing text. That doesn't mean you can't have a little bit of fun. For instance, you may want to have the heading on your web page drop down or bounce into place when the page first loads. In this project, you create a banner at the top of the stage. When the web page loads, three words—"ON the EDGE"—drop into place. In this case, you're animating the phrase "ON the EDGE." You break the words into three separate text boxes, so that you can move each word independently. In other cases, you may want to animate all the individual letters in a word or phrase. The toughest part of the trick is to get the letter or words to line up properly once they're in place. You want letter spacing to look natural, and you want the text to sit evenly on a horizontal line. Often, when you're animating words or letters like this, it helps to create a positioning template, and that's exactly what you do in this project. The positioning template (Figure 8) is visible at design time to help you align those moving words and letters. When you're done building the animation, you can remove the template.



Here are the steps to create a drop-in heading:

1. Create and save a new 550 x 400 document with a white background color. As usual, create a new folder to hold the HTML and JavaScript files for your project.
2. With the Rectangle tool (M), create a rectangle 550px x 100px and place it at X=0, Y=0. Set the background color to R=200, G=210, B=250 and A=100%. Set border color to none. Give the rectangle the ID BannerBG. The quickest way to make a rectangle to spec is to drag out a quick box that's any old shape and then type in the values in Properties. Make sure you click the link next to the W/H Size properties so you can enter nonproportional values.
3. In the Elements panel, click the Lock Element button next to BannerBG. A padlock appears next to BannerBG. Now, you can't accidentally select or move the blue box on the stage.
4. Select the text tool and drag out a text box. Then type ON the EDGE. Set the font to Arial Black; the size to 72 px; and the alignment to Centered. This text will serve as a positioning template for the animated text.
5. In Properties, give the text box the name OnEdgeTemplate. As with your graphics, you want to be able to identify different blocks of text in the timeline and the Elements panel. At this point, the properties for the text look like Figure 9.



6. Set the text box's size and location to match the colored rectangle, with the size to 550px x 100px and the location to X=0, Y=0. When you're done, the top of the Animate stage should look like Figure 10. If for some reason the text is behind the blue box, you can change the Z-order in the Elements panel. Just drag OnEdgeTemplate so that it's above BannerBG.



7. Select OnEdgeTemplate and then press Ctrl+D (c-D). This duplicates the text, though you might not notice

right away because it is placed right on top of the previous text. However, you can see OnEdgeTemplateCopy in the Elements panel.

8. Drag OnEdgeTemplateCopy down to the middle of the stage. In the next steps, you'll use this to create individual text boxes with separate words: "ON," "the," and "EDGE." Before that, it's a good idea to finish setting up the positioning template.
9. Select the original OnEdgeTemplate and then set the Text Color to red (#ff0000). As advertised, this text is being used for a positioning template. Later, the bright red color will make it easier to see if the text is correctly positioned.
10. In Elements, click the Lock Element button next to OnEdgeTemplate. This locks your positioning template in place so you can't accidentally select or move it.
11. Select OnEdgeTemplateCopy and press Ctrl+D (c-D) twice. This creates two more copies of the entire banner text.
12. Double-click the first OnEdgeTemplateCopy. In the text edit box, delete everything except the word "ON." Then in Properties, rename the text ON. It's best to eliminate extra spaces when you're animating single words or letters and you should reduce the width the text box to fit the edited text.
13. Repeat step 12 to make text elements for the and EDGE. You now have three properly labeled words that you can identify and animate independently. You may want to resize the text boxes' width to match the words, as shown in Figure 11.



14. Drag the word "ON" up so that it is above and slightly to the left of the stage. Drag the word "EDGE" so that it is above and slightly to the right of the stage. Drag the word the straight up so that it is above the stage. These are the starting positions for each of the words. They should be completely offstage.
15. Select "ON" and change the Rotate property to -30. Select "EDGE" and set the rotation to 30 degrees. These two words will appear to drop in at an angle from their respective sides.
16. Select all three words and click the Location and Rotate Add Keyframe buttons. The starting positions for each word are duly recorded in keyframes.
17. Drag the playhead to the half-second mark: 0:00.500. The entire animation will take a second, which is plenty of time for a simple animation like this. You don't want to bore your audience. Each word will take a half-second to complete its move. Each word will start at a different moment.
18. Select "ON" and set the Rotate property back to 0, and move "ON" over the same word in the positioning template. If you want to review the motion, drag the playhead back and forth. If necessary, you can readjust the start or end point. Just move the playhead into position and tweak the word's position.
19. Move the playhead to 0:00.250. Then select the word "the" and click the Location Add Keyframe button. The plan here is to start the word "the" moving before "ON" has finished its movement. However, you want the word "the" to remain motionless for the first quarter-second, so you must create two location keyframes with identical values at 0:00.000 and 0:00.250.
20. Drag the playhead to 0:00.750, and then move "the" over the same word in the positioning template. Use the Timeline Zoom slider to get a better view of the timeline. The units of measure at the top of the timeline change depending on the zoom level. (Figure 11)

No rotation is used for "the", so this word will appear to drop straight down.



21. Move the playhead to 0:00.500. Select "EDGE" and click the Location and Rotate Add Keyframe buttons. This keeps "EDGE" in place for the first half-second of the animation.

22. Move the playhead to 0:01, and then drag “EDGE” into place over the positioning template.

At the 1-second mark on the timeline, the words have finished their journey, and the first version of the animation is complete, except for removing the positioning template.

Before you remove the red positioning template, you probably want to preview the animation. Press Home and then the space bar to get a look. If necessary, you can continue to tweak the starting and ending points for the animated words. For example, you might prefer it if “ON” and “EDGE” drop in first and the word “the” is added last.

Dealing with the Template

[To the top](#)

The red positioning template isn’t meant to be a permanent part of the animation. So if you’re happy with everything, you can remove it. First turn off the Lock Element button to make the Template selectable. Then you can select the template in either the Elements panel or on the stage and press Delete. As an alternative, you could turn the template into a drop shadow (Figure 13) or glow effect for the text.



- For a drop shadow, set the text to a mid-gray tone and then adjust the opacity to taste. Something around 30 percent usually works well. You might want to keep the drop shadow hidden until the three words have finished moving. If that’s the case, set the opacity to zero until that point in the animation, and then bring it up.
- For a glow effect, choose a yellow or orange color. Use the Scale control to make the text slightly larger than the text that drops in place. Again, you’ll probably want to use opacity to control the timing and appearance of the glow text. You might want the glow effect to fade in and then fade out, adding momentary emphasis on the heading.

Adding Some Bounce

[To the top](#)

If the previous example, where text drops into place, is too sedate for your web page, you might want to consider adding a little bounce to the action. Bounce makes it seem like your web page adheres to the laws of physics. Like a basketball, your text can start with a big bounce and then one or two smaller bounces until it settles into place. You can create your own bounce by adding position keyframes, or you can create a bounce using the Easing properties that are part of the transition in the timeline.

Creating a Bounce Manually

[To the top](#)

Open the file and examine the Elements panel—you’ll see the stage with three other elements. “BOUNCE” is the word that you’ll animate. “BounceTemplate” (red text) is the positioning template. As in the previous example, this marks the final position for the animated text. The ground element is a gray rectangle that’s positioned at the bottom of the stage. You can think of this as the ground on which the text will bounce.

A bouncing motion is created in the timeline by adding keyframes with alternating up and down locations (Figure 14). With the playhead still at 0:00, select BOUNCE and click the “Add Keyframe for Y” button in Properties. This sets the starting point. For the next leg of the journey, drag the playhead to 1:00 and move BOUNCE so that it covers BounceTemplate.



Click “Add Keyframe for Y” to add new location keyframes. Drag the playhead to 1.75 and then move BOUNCE up near the middle of the stage. Move the playhead to 2.25 and then move BOUNCE back over the template. You can create a few more bounces using a shorter period for the motion—half a second, then a quarter second. With each bounce up, shorten the distance.

When you get tired of a straight up-and-down bounce, you can always add a little rotation to the movement, making it look like the word is bouncing back and forth off of the lower corners. If you reduce the vertical scale property when the text hits the ground, you can create a cartoon-like smooching action, as if the text were compressing on impact with the ground.

Using Animate’s Prebuilt Bounce

[To the top](#)

First, a little background about transitions and the concept of easing. When you animate an element on the stage, by changing properties and creating keyframe properties in the timeline, you create transitions. Those transitions are shown visually as bars in the timeline. Like the elements on the stage, transitions have properties, too. One of the properties is called Easing. In the real world, when objects move, they accelerate and decelerate. You never see a car begin to move at full speed or come to a stop instantly. The Easing properties help you create more realistic movement by automatically controlling an element’s transition. It just so happens that one of the easing options helps you to create a bouncing motion.

Here are some steps to explore transition properties:

1. Drag the playhead to 0:01, and then drag BOUNCE down so that it covers BounceTemplate. Animate creates a transition in the timeline.
2. In the timeline, click the transition lane next to BOUNCE. The transition in the timeline is highlighted.
3. At the top of the timeline, click the Easing button. The easing panel appears above the timeline. Initially, the tooltip for this button says Easing: Linear, because that is the easing method that’s applied. With linear easing, the transition is applied at a steady rate from beginning to end.
4. On left side of the Easing panel, click Ease Out. Then, on the right, click Bounce, as shown in Figure 15. When you click Ease out, the panel displays a number of Ease Out methods. The graph gives you a visual representation of the easing method.



5. Click outside of the Easing panel. The panel closes and your easing method is applied to the selected transition.
6. Press Home and then the space bar.

When the animation plays, you’ll notice some nice bouncy action at the end of the motion. If you’d applied EaseInBounce, the bouncing motion would have occurred at the beginning of the transition.

The easing properties for transitions can be a real timesaver. Animate includes a number of different transitions, but sometimes the names are a little cryptic. The best way to learn the different easing characteristics is to create a practice animation and apply different eases to identical elements and transitions.

Building Your First Animation

[To the top](#)

1. Start Animate and go to File > New to create a new document. When you create a new document, you start off with an empty stage. You see “Stage” as the only element listed in the Elements and Properties windows. As you see in the Properties panel, the stage has dimension, color, and other properties. You’ll learn more about each of these properties later.
2. Create a folder for your project and then choose File > Save As to save your file with a name like Hello_World or First_Try.

You can create a folder outside of Animate using Windows Explorer or Finder, or you can create a new folder as part of a File > Save As command. It’s a good practice to save your Animate project immediately with a helpful name. That way you won’t end up with a bunch of “untitled” projects that you don’t remember. Also, it makes it easy to save your work early and often with a quick Ctrl+S or Command-S. It’s best to save each Animate project in its own folder because Animate creates several files and an edge_includes folder when you first save a project.

3. In the Properties window, click the white Background Color swatch. A panel appears where you can choose a color (Figure 16). If you prefer a strictly visual approach, click the spectrum bar at the left for a basic hue and then click inside the square to fine-tune your selection. In some cases, you may have a specific color specification in RGB (red-green-blue) format or as a hexadecimal number.



4. When the color picker appears, choose a dark blue color to represent deep space. If in doubt, try R=30 G=45 B=90 A=100 for this project. Animate uses Adobe’s standard method for choosing numbers. When you see a highlighted number, that means you can either click and then type in a number, or you can click and drag to “scrub” in a number. Drag right to increase the number, left to decrease.
5. Still in the Stage properties panel, change the Overflow to hidden. The Overflow property controls the visibility of items when they are viewed in a web browser. On a web page, the stage may represent just a portion of the entire web page. You can control the visibility of elements outside of the stage’s rectangle. Change this property to hidden when you don’t want to see elements that are offstage.
6. Choose File > Import. Using the Import window that appears, find and select an image, like a planet earth, for example. Click Open to import the image into your project.

After you import a file to your Animate project, it is listed in the Elements window and is displayed on the stage. It’s automatically selected, so you see the properties for the newly imported element in the Properties window. The “planet_earth” has visibility properties at the top of the panel. Right below are Position and Size properties. Below those, you see the Transform properties that let you rotate, skew, and scale elements. Below that, the source file is listed—a handy point to keep in mind when you’re trying to remember, “What the heck was the name of that file anyway?”

7. In the Properties panel, click the ID box at the very top and change planet_earth to World.

As Animate imports graphics, it names them using the file name. In some cases, that may be fine, but often you’ll want to rename the element inside of Animate. Keep in mind this doesn’t change the filename of your graphic. The ID World is used when you’re working in Animate. IDs serve an important function in HTML code, as you’ll learn later in this book. Notice that in the Elements panel your World appears with its new name. Because it’s on the stage, World also appears in the timeline.

8. In the timeline, make sure the playhead is at 0:00. If you haven’t made any timeline changes since you created this project, the playhead is at 0:00, marking the first moment or frame of the animation, as shown in Figure 17. If you need to move the playhead, drag the gold-colored, bottom part of the playhead. The top part is called the pin. It should follow automatically.

You’ll learn more about the two-part playhead in the following steps.

9. Drag the World past the bottom of the stage. As mentioned in step 5, you can control whether offstage items are displayed on the web page. With Overflow set to hidden, when you’re in the Animate workspace, offstage elements appear a little darker than usual. When the final project is viewed in a browser, these elements will be hidden.
10. In the timeline, make sure that the Auto-Keyframe Mode button is pressed. When the Auto-Keyframe Mode

button (Figure 17) is pressed, keyframes are automatically created in the timeline as you make changes to element properties. Keyframe markers look like diamonds.



11. In the timeline, make sure that the Auto-Transition Mode button is pressed. When this button is pressed, Animate creates smooth transitions instead of abrupt changes. In this case, the World graphic will smoothly move from one position to another.
12. Drag playhead to 0:01 on the timeline. In the timeline, 0:01 marks 1 second into the animation. A red line extends downward from the playhead, providing a marker for all the element and property layers.
13. With the World still selected, in the Properties panel, go to Position and Size and click the diamond shaped buttons next to X and Y. Two diamond-shaped keyframes appear in the timeline marking the position for the Left and Top edge of the World graphic. The X and Y properties set the position of elements on the stage. By clicking the diamond next to Location in the Properties panel, you manually recorded the World's location on the stage. As a result, the World stays in the same X/Y position for the first second of the animation.
14. Click the Toggle Pin button, then drag the bottom, gold part of the playhead to 0:03. To animate an element, you change its properties over a specific period of time. The playhead and the pin let you mark two points in time, as shown in Figure 18.



15. Drag the World graphic so that Earth is visible on the stage. You can center the image on the stage, or you can choose some other eyepleasing layout.
16. Click the Toggle Pin button, then press the Home key and then press the space bar. When you press Home, the playhead returns to 0:00. Pressing the space bar plays your animation so you can preview the action on the stage.
17. Move the playhead back to 0:00, and then in the toolbar, click the letter T. The text tool is selected, and the cursor changes to a cross.
18. Click on the stage and type Hello World. When you're done, close the text window by pressing ESC or clicking the X button in the upper-right corner. The words "Hello World" appear on the stage, but they're probably not positioned or formatted as you want.
19. In the Properties window, set the ID for the text box to HelloWorld. Naming your text makes it easier to identify in the timeline and the Elements panel. Animate doesn't permit space in names, so you need to use HelloWorld or Hello_World.
20. Using the Properties panel, format the text. Change the text color to white or a very light blue. Choose Arial Black or another bold font. Adjust the size so it nearly fills the screen (72 px works well with Arial Black). Animate notes each change to the text in the timeline, adding property layers and creating keyframes.
21. Position the text. If you're not sure about the placement, try it centered horizontally and about a third of the way down the stage.
22. With the playhead still at 0:00, set the opacity to 0. The Opacity slider is at the top of the Properties panel. This means the text will not be visible at the beginning of the animation. Only the selection box shows and that will disappear as soon as you click something else. Don't worry, though—you can select any element, whether it's visible or not, by clicking its name in the Elements panel.
23. Make sure Toggle Pin is turned off. When Toggle Pin is off, the button doesn't appear pushed in and the pin moves with the playhead.
24. Drag the playhead to 0:02. With the text selected, click the diamond next to Opacity in the Properties panel. As you drag the playhead, you see the World move on the stage. Filmmakers and animators refer to dragging the playhead as scrubbing, a quick and easy way to review a segment of your animation. Clicking the Opacity diamond creates a keyframe at the 2-second mark where the text is still invisible.

25. Turn Toggle Pin back on, then drag the playhead to the 0:03 mark. With the pin at 0:02 and the playhead at 0:03, you're ready to create another transition.
26. With the HelloWorld text box selected, set its opacity to 100. Animate creates a transition so that the text gradually changes from 0 to 100 percent opacity between 0:02 and 0:03 in your animation.
27. Drag the pin to the 0:03 mark, then drag the playhead to 0:04. Set the opacity back to 0. The text disappears again.
28. Press Ctrl+S (Command-S) to save your work.

As explained earlier, Animate saves your animation as a collection of HTML and JavaScript files. The main HTML file uses the name you provided in step 2, when you first saved your project. So, for example, you may see `Hello_World.html` in the project folder. When you imported the `planet_earth.png` image, Animate created an `images` folder and placed a copy of the graphic in the folder. Your simple animation is complete. You can preview it in Animate by pressing Home and then the space bar. The earth rises into view, and your message fades in and then fades out (Figure 19). The entire animation takes 4 seconds.



Setting the Stage

[To the top](#)

As the Bard said a few hundred years ago, “All the world’s a stage.” That’s certainly true in Edge Animate. As explained in Chapter 1, when you place an element on the stage, it’s visible to your audience. There are a couple of ways to hide or remove elements from the stage. If you have the stage Overflow properties set to hidden, then you can exit stage right, left, top, or bottom by moving the element off stage.

At least, it’s not visible when viewed in a browser. The stage that you work with in Edge Animate represents a portion of a web page when it’s viewed in a browser. The stage has a limited number of properties. The most obvious are its dimensions and background color, but you’ll want to understand them all. Here’s the rundown starting from the top of the Properties panel:

- The ID, as you might guess, is the name of your animation. When you save a project, Animate creates a web page, also known as an HTML document. Most browsers show the ID of the web page in a tab or the window’s title bar.
- Initially, stage dimensions are shown as W (width) and H (height) properties in pixels. No big surprises here. You can type in or scrub in the width and height of the stage. The stage doesn’t have to appear in the upper-left corner of a web page. For example, if your Animate composition is a banner ad, you might create a tall, narrow stage and then position it on the left side of the page. Use the link next to the W and H properties to lock and unlock your stage’s aspect ratio. When Link Width and Height are unbroken, changing one dimension automatically changes the other so that the stage stays proportionate; when the link is broken, you can change W and H independently. You can change the measurement from pixels (px) to a percentage (%). For example, if you set the stage width to 80%, the stage will be 80 percent the size of the web browser window that it’s viewed in. This feature is great if you’re developing a page for computers, tablets, and phones. What’s more, if the browser window is resized, the stage automatically adjusts to the new size.
- The background color is set using a color picker. In the Properties panel, click the color swatch and a color picker appears, as shown in Figure 20. Click the bar (also called the spectrum) on the left to choose a hue, and then click in the larger square to fine-tune the shade. The circle is positioned over the selected color, and the swatch in the lower-right corner displays it. The three swatches at top right make it easy to quickly choose a white, black, or transparent background. If you work with a team, you may be given a color spec in RGB or hexadecimal formats. On the other hand, if you’re calling the shots, you may want to specify a color for other designers.



- Use Min W and Max W to set the minimum and maximum width for the stage. Web pages aren’t a fixed size.

Your page may be viewed on a smartphone or a big screen TV. On top of that, your audience may resize the browser window. You can gain some control over how your project looks by setting a minimum and maximum width. You can use pixels to set an absolute value or you can use a percentage for responsive designs. Initially, Max W is set to none. To turn it on, click the label and deselect none. At that point the value appears in the panel and you can make adjustments.

- The Overflow menu controls the way elements appear when they're offstage. Often, you'll want to set this menu to hidden, which makes elements outside the stage's rectangle invisible. The hidden option works well when you want to have elements enter and exit the stage. If you set the menu to visible, elements that move beyond the boundary of the stage remain visible as long as there's room on the web page. The scroll option places scroll bars at the right and bottom of the stage, making it possible to view elements that move outside the specified dimensions of the stage. The auto option automatically adds scroll bars if content exists beyond the confines of the stage.
- Use the Autoplay checkbox to tell your animation to automatically run when its web page is loaded in a browser. If the box is turned off, you must use a JavaScript trigger to run the animation.
- The Composition ID is used to identify this particular stage and its accompanying timeline. This becomes important when you have more than one Animate composition on a single web page. You'll learn more about this in the JavaScript chapters.
- The Down-level Stage and Poster properties create alternative elements for web browsers that aren't HTML5 savvy.
- The Preloader is responsible for loading all the resources needed to display your composition on a web page. Those resources include JavaScript libraries and graphics.

Creating Art in Animate

[To the top](#)

The next section describes in detail the properties of the rectangle. However, many of these properties are used by other objects, such as blocks of text and artwork that you import into Animate. So when you're learning all about rotating, skewing, and scaling rectangles, keep in mind that you can rotate, skew, and scale text and photos, too.

Rectangles: Building a Basic Box

[To the top](#)

Using the Rectangle tool (M), you can add blocks of color to the stage. These blocks are great if you want to differentiate portions of the web page. For example, perhaps you want to make a sidebar. Add a rectangle, and then you can place text or graphics over the rectangle, setting it off from the rest of the page. Chances are you know the basic drill for creating a rectangle. Click the Rectangle tool on the Tools palette, and then click and drag on the stage to mark its shape. To create a square, hold the Shift key while you drag. The new element appears on the stage, and it's automatically selected, so you see eight white squares around the border that represent handles (Figure 21). You can continue to change the size and shape of the rectangle after it's drawn by dragging the handles. Here are the basic properties that describe your rectangles:

- **ID.** As soon as you draw a rectangle on the stage, it's listed in the Elements panel. When the rectangle is selected, its properties appear in the Properties panel. As with all your Animate elements, you probably want to give your rectangle a meaningful ID, such as LeftSidebar or Header. Otherwise, you'll be searching through Rectangle1, Rectangle2, and Rectangle3 trying to find the one you want. To rename your rectangle, select it and change the ID at the top of the Properties panel. As an alternative, you can double-click the name in the Elements panel.
- **Tag.** Check out Rectangle in the Elements panel and see <div> after the name. Your rectangle is automatically assigned an HTML <div> tag. Animate uses these tags to identify, position, and transform elements. With other Elements, Edge Animate lets you choose different tags. For example, when you add a photo to your animation, there are good reasons to use a tag instead of <div>.
- **Position.** Underneath the name in the Properties panel, you see the Position and Size properties. The upper-left corner of the stage is referenced as X=0, Y=0. Moving from left to right increases the X value. Moving from top to bottom increases the Y value. Initially, your rectangle's position is referenced by the upper-left corner. You can change that reference point, using the "Relative to" tool. It looks like a box with a square at each corner. Suppose you need to position an element a certain distance from the lower-right corner of the stage: you may want to use the lower-right corner of your element as a reference point. In that case, just

click the lower-right square in the “Relative to” box.

- **Size.** Next to the Location properties are the Size properties: W (width) and H (height). These change automatically when you drag a rectangle’s handles. You can also type in or scrub in a specific number. Initially for rectangles, the size properties use pixels as the unit of measure. However, you can change from pixels to percentage. So a rectangle with a width of 20% would be 20 percent of the width of the stage. Use the link next to the W and H properties to lock and unlock the aspect ratio for your rectangle. When the Link Scale is unbroken, changing one dimension automatically changes the other so that the rectangle stays proportionate. When the link is broken, you can change W and H independently.
- **Display.** Some elements are always on stage while others may come and go. The Display menu gives you a way to easily hide an element until it is needed. Your three choices include: Always On, On, and Off.
- **Overflow.** The overflow control for your rectangle works like the one for your stage, except it explicitly applies to the rectangle.
- **Opacity.** Use the slider near the top of the Properties panel when want to control the Opacity of the entire rectangle. When you want to adjust the opacity of the border or background independently, click their color swatches (explained under Color) and change the A (alpha property).
- **Color.** Rectangles have two basic parts: border color and background color. Border color marks the outer edge of the rectangle, while background color is the color inside the box. (Other programs sometimes call these properties stroke and fill.) You can assign separate colors to the border and background, or you can make them transparent by setting the Alpha channel to zero. There are two additional properties for the stroke. You can set the size in pixels (px) and you can choose among a solid stroke, a dashed stroke, a dotted stroke, or none—no stroke at all. The toolbar at the top of the workspace gives you another way to quickly change the background and border color of a selected element. It works just like the color picker in the properties panel.

Aligning, Distributing, and Arranging Elements

[To the top](#)

The maxim that “everything has its place” is certainly true when it comes to animation. With more than one element on the stage, their relationship to each other is critical. Designers often have a specific grid in mind when they’re creating printed pages or web pages. It’s best when boxes of text or graphics are aligned with this invisible grid. When several elements are aligned, it usually looks best when there’s an equal distance between them. You can spend a lot of time eyeballing the stage to try to get everything just right, but fortunately, you don’t have to.

To experiment with Animate’s Arrange, Align, and Distribute tools, you may want to create three or four simple objects from the Rectangle and Rounded Rectangle tools like the ones shown in Figure 22. As you drag elements around the stage, you’ll notice magenta-colored lines sprouting from the edges and midpoints. These are Smart Guides, and they can help you to quickly align one or more objects while you’re mid-move. In many cases, that may be all the help you need.



For more formal alignment needs, turn to the Modify Align menu. For align to work, you need to select at least two elements. One of those elements may be the stage. You can select the elements on the stage or you can use the Elements panel. To use these commands, select all the elements that you want to align and then choose one of the options:

- Modify Align Left
- Modify Align Horizontal Center
- Modify Align Right
- Modify Align Top
- Modify Align Vertical Center
- Modify Align Bottom You use the Modify Distribute commands to put equal distance between three or more elements on the stage. You can choose which part of your elements the distribute command uses for the process and whether the action takes place along the horizontal or vertical axis. The specific commands are:
 - Modify Distribute Left
 - Modify Distribute Horizontal Center
 - Modify Distribute Right
 - Modify Distribute Top

- Modify Distribute Vertical Center
- Modify Distribute Bottom

Rulers and Manual Guides

[To the top](#)

The stage includes rulers that help you place elements with precision. You can show and hide the rulers using the View menu (View Rulers) or with the shortcut key: Ctrl+R (Command-R). The rulers extend beyond the edges of the stage, but there are markers that indicate the stage's current size. For help with alignment chores, create guides by clicking on either the horizontal or vertical ruler and dragging toward the stage. Your guide follows and stays in place when you release the mouse button. If that's not the perfect spot, you can drag your guide to a new location. When you no longer want a guide, you can remove it by dragging it back to the ruler. To avoid inadvertently selecting and moving a guide, use the View Lock Guides command.

This locks them in place until you use View Unlock Guides to free them again. For quick help with alignment work, turn on Snap to Guides (View Snap to Guides).

You can drag multiple guides onto the stage for various alignment duties and you can show and hide all the guides at once using the View Guides command (Ctrl+; or Command-;).

Arranging Elements: Z-Order

[To the top](#)

In addition to horizontal and vertical position, there's another way you can arrange objects on your stage. As you create elements, you may notice that new elements appear to be in front of the older elements, and if you drag a new element to the same X/Y position on the stage, it hides an older one. If you're familiar with Photoshop, you might think of this positioning as "layers." In geek-speak, it's often referred to as the Z-layer or the Z-order, because this third dimension is known as the Z axis.

You can examine the Z-order of the elements on the stage by simply looking at the Elements panel. Elements at the top of the list are closer to the front. If you want to change the order, just drag an element to a new position in the panel. Animate also gives you menu commands and shortcut keys to rearrange elements:

- Modify Arrange Bring to Front (Ctrl+Shift+] or Shift-Command-])
- Modify Arrange Bring Forward (Ctrl+] or Command -])
- Modify Arrange Send Backward (Ctrl+[or Command -[)
- Modify Arrange Send to Back (Ctrl+Shift+[or Shift- Command -[)

A Rectangular Animation

[To the top](#)

Roll up your sleeves. Enough theory, it's time for some animation. In this exercise, you create four rectangles. You give them names, apply color, and skew them.

Then you position them on the stage and make them move, change shape, and then appear to dissolve. It's the sort of effect that might be part of a banner ad or the introduction to a more complex animation.

This exercise is divided into two parts. In the first set of steps, you create and position the color bars:

1. Open and save a new Animate project with the name Color_Bars. Don't forget to create a new folder for your project.
2. Set the stage color to white and the dimensions to W=550 px and H=400 px. Animate remembers the last

stage settings you used. So if you followed previous exercises or experimented on your own, you may need to make these changes.

3. In the timeline (Figure 23) make sure that the Auto Keyframe Mode and Auto Transition Mode buttons are pressed. If you move your cursor over the buttons, tooltips show their names. For example, at the top of the timeline you see: Auto-Keyframe Mode, Auto-Transition Mode, Toggle Pin, and Easing.



4. Draw a rectangle and in the Properties ID, type Red. The ID box appears at the top of the Properties panel when the rectangle is selected.
5. In Properties, click the background color and set it to pure red, and set the to none. When you're done, the hex color number should be #ff0000.
6. Set the rectangle's size to W=550px and H=100px. The quickest way to accomplish this is to type the dimensions in the Properties panel, but if you're a mouse master, you can drag the rectangle's handles. You may need to click the "link" button next to W and H to change the width and height independently.
7. Set the Skew (x) to 50 deg (degrees). The horizontal skew is the top setting. A positive number slides the top edge to the left and the bottom edge to the right.
8. Position your red, skewed rectangle in the top-left corner of the stage so that only its point tip is visible. The Location properties should be X=-550px, Y=0px. Ideally, just a red triangle shows in the top-left corner of the stage.
9. With the Red rectangle selected, press Ctrl+D (Command-D). Change the ID of RedCopy to Green. Then, change the color to match. The hex value for solid green is #00ff00. You can change the background color of a selected element in the Properties Color subpanel or you can use the color swatches in the toolbar above the stage.
10. Line up the top of the green rectangle with the bottom of the red rectangle (Y=100px). Then, hold the Shift key down and slide Green to the right until only the tip shows (X=430px).

Holding the Shift key down while you move an element helps to lock it to the horizontal or vertical axis as you drag it. You can still drag it off axis, but it's a little "sticky."

11. Create two more skewed rectangles, naming and coloring them Blue and Yellow. Position the rectangles on alternating sides of the stage. The blue color is #0000ff, and yellow color is #ffff00. When you're done positioning the rectangles, the stage should look like Figure 23.

Animating by Adding Property Keyframes

[To the top](#)

Now that you've successfully created and positioned the color bars, it's time to make them move. Chapter 1 showed how the position of elements on the stage is controlled by property keyframes in the timeline. When the Auto-Keyframe Mode button is pressed, as shown in Figure 23, new property keyframes are created whenever you set or change a property. You can also create property keyframes manually by clicking the diamond-shaped buttons in the Properties panel. You want to lock in the Position, Size, and Opacity properties at the beginning of your animation by creating property keyframes. Then you'll move down the timeline and create different property keyframes. The result will be animation magic.

1. Make sure the timeline's playhead is at 0:00. Select the parallelogram named Red; then in the Properties panel, click the diamond-shaped buttons next to X, Y, W, H, and Opacity.

The X and Y properties are in the Position and Size subpanel. They control the position. The W and H buttons create keyframes for width and height. The Opacity slider is near the top of the Properties panel. The diamond buttons add property keyframes and individual property layers in the timeline as you can see in Figure 24. Property keyframes anchor a specific property value at a specific point in time. In the timeline, you should see property keyframes and property layers for:

- Left
- Top
- Width
- Height
- Opacity

If you don't see all those keyframes and property timelines under Red, you should create them manually by clicking the diamond button next to the missing property.



2. Repeat step 1 for the Green, Blue, and Yellow color bars to create the property keyframes and property layers for each. To speed things up, you can select all three bars first and then click the keyframe buttons.
3. Make sure the Auto-Keyframe Mode and Auto-Transition Mode are on (pressed in) and the other buttons are not. When Auto-Keyframe is on, Animate automatically creates property keyframes as you change elements on the stage. It's a two-step process. Move the playhead to a point in time and then change your element's properties. You can make changes in the Properties panel or you can make changes on the stage with the Selection and Transform tools.
4. In the timeline, drag the playhead to the 0:02 position. For this step, the pin should be toggled off (not pressed in).

5. Drag each of the rectangles across the stage until the tail end of the skewed rectangle is visible.

At this point, most of the stage is covered by the color bars, with white triangles of the stage showing through at the edges. Remember to press the Shift key as you drag if you want to steady the bars' vertical position.

6. With all the rectangles selected, in Properties click the Add Key Keyframe for Opacity button. Drag the playhead back and forth to preview the animation. The opacity for each color bar is set to 100 percent at the 2 second point. Scrubbing the playhead gives you a quick look at the action.
7. Drag the playhead to the 0:03 marker. This position represents the point 3 seconds into your animation.
8. Select each rectangle and then change the height (H property) to 300 px and the opacity to 50 percent. This has the effect of making the rectangles grow, slicing vertically into one another, and at the same time start to blur. See Figure 25. Keep in mind, you may need to delink the W and H properties to change them independently.
9. Drag the playhead to the 0:04 marker. Then change each rectangle's height to 500 px and the opacity to 0 percent. The effect is that the rectangles keep growing and blur out of view.



Rounded Rectangles: More than Meets the Eye

[To the top](#)

OK, Animate pulls a fast one when it comes to the Rectangle, Rounded Rectangle, and Ellipse tools. The dirty little secret is that you can create all these shapes using the Rectangle tool and tweaking the properties. The reasons for this quirk have to do with the fact that JavaScript code is defining these shapes. You can check this by creating a shape with each tool and examining their properties. You can turn a rectangle into a rounded rectangle simply by adjusting the Corners Radius properties, as shown in Figure 26. Likewise, you can square off a rounded rectangle using the same tools. So here's a look at how they work.



In a new Animate project, create a rectangle and leave it selected. Choose the Transform Tool (Q), then with the mouse, hover over the keyframe diamond in the rounded rectangle properties, and the tooltip explains that it will “Add Keyframe for Border Radii.” The three buttons at the top of the panel are labeled 1, 4, and 8. Below, you see a square made up of buttons where you can individually select the four corners of a rectangle. There’s a number next to the corner buttons that’s initially set to 0. A corner radius of zero means your rectangle has nice, sharp-edged corners. Click on the number and drag to the right to round off the corners. The number box accepts only positive numbers, so you can’t drag left. Notice that as you drag, the black diamonds at the corners of your rectangle move to the center. These diamonds are control points for the corner radii. You can manually drag the diamonds on any rectangle to create and adjust rounded corners.

Reset your rectangle so that it’s square, and then click the upper-right corner in the Properties panel. Change the radius setting and this time, you notice that the upper-right corner remains square while the others take on the rounded style. When a corner button is pressed in, that deselects the corner from the rounded settings.

Reset the rectangle once more and click the upper-right corner so it pops back out. Then click the 4 button at the top of the corner properties. Four new number boxes appear next to each corner. Now you can set each corner independently with different radius values. This gives you the ability to create irregular shapes even though, technically, they still have four corners. Combine this with the skewing and scaling properties, and you can create some really interesting amoeba effects. Click the 8 button, and each corner has two control numbers. This gives you the ability to move the control point off center, making a corner that is flatter on one side compared to the other. Notice that when you adjust the settings, the black diamond control point moves, too. You can always adjust your corners using either the number boxes or the control points in the rectangle.

A Circle Is a Very Rounded Rectangle

[To the top](#)

You can experiment with the Corners Radius properties by turning Rectangles into ovals and circles. For example, here are the steps to turn a square into a circle:

1. Click the Rectangle tool and, while holding the Shift key, drag out a box. Holding the Shift key down constrains the rectangle so that all sides are equal.
2. In the Corners properties, click the 1 button. With this setting, all the corners share the same corner radius value.
3. Click and drag the border radius number box until the square turns into a circle, as shown in Figure 27.



It’s possible to drag the number so that the corner radii pass one another at the center, but that’s not necessary to create a circle. You can change and adjust your circle properties just as you would any other object that you create in Animate. By skewing your object, you can create ellipses. By scaling it, you can create ovals. And, of course, you can create anything in between a square and an ellipse with the right settings.

Adding Drop Shadows to Graphics

[To the top](#)

Drop shadows not only look cool, they give you a way to visually separate different elements. Apply a drop shadow to a graphic, and you make it look like it’s floating above the stage. Add a shadow to the interior of an element, and you give it a more three-dimensional appearance. Shadows are often used with buttons to create a different appearance for over, clicked, and selected states. Animate gives you an easy way to create drop shadows and modify them to your needs and taste.

For a subtle shadow that sets an element off from the background, try the following steps:

1. Draw three elements on the stage.
2. Select one and then in the Properties panel, scroll down to the Drop Shadow controls shown in Figure 28.



3. Click the color swatch and choose Black.
4. Click the horizontal offset and type 4.
5. Click the vertical offset and type 4.
6. Click the Blur radius and type 14.
7. Click Spread and type 2.

If you want one of the elements to look three dimensional, you can use the same settings but click the Inset button. Instead of appearing outside of the element, the shadow is created inside the element. As the name implies, the Spread property controls the size of the shadow making it spread in all directions. As with any other property, you can make the drop shadow change over time. With a little creativity, you can create the impression of the sun changing position in the sky, with shadows moving and changing shape. Shadows are an important tool for text, too: text is more readable over a busy background when separated by a shadow.

Importing Art

[To the top](#)

It's easy enough to create basic shapes and text in Animate, but when it comes to complex artwork, you'll probably turn to your favorite art creation tools. For elaborate drawings and line art, that may be Adobe Illustrator. For photographs, you may use Photoshop, Lightroom, or iPhoto. Adobe Fireworks may be the ideal companion tool for Animate because both tools were designed to create Web content. No matter how you create JPEGs, GIFs, PNGs, or SVGs, you can import them into Animate and then animate them by changing their position on the stage and their appearance.

Regardless of the file format, the process for importing artwork is the same. Go to File Import and then find the file you want to bring into your project. The Missing CD folder 02-2_Sliding_Show has three photos in JPEG format. You can practice by creating a new project complete with a new folder named 02-2_Sliding_Show and import each of the photos. After you choose File Import, a standard file/folder window opens for your PC or Mac. If you want to import all three files at once, just Shift-click to select them. As usual, Animate imports the files and, as a handy timesaver, names them based on the filenames. In this case, you'll find squirrel, farmhouse, and bike in your Elements panel. Each image is also automatically placed at the 0,0 position on the stage. You'll only see one of the images though, because they're covering one another.

Choosing between GIF, JPG, PNG and SVG

[To the top](#)

The world of 2D computer graphics offers two systems for storing and displaying images: bitmaps (technically called raster graphics) and vector graphics.

Computer programs store bitmaps as a bunch of pixels, identified by color and position. The term Bitmap graphics doesn't refer to just files with the Windows bitmap (.bmp) extension; it refers to all images stored in bitmap format, including .gif, .jpg, .tiff, and .png.

The good thing about bitmap graphics is that they let you create super-realistic detail with complex colors,

gradients, and subtle shadings. On the downside, uncompressed bitmaps typically take up a whopping amount of disk space, and they're not particularly scalable. For example, suppose you have a bitmap image of a car, and you tell a program to increase the size by 500 percent.

The program has to create new pixels for the bigger image, so it duplicates the pixels (colored dots) already in the image. The results aren't always pretty. The entire image is likely to appear blurry. The curved edges may become blocky or pixelated.

Computers store vector graphics as a bunch of formulas. Compared to raster graphics, vector graphics are relatively modest in size, and they're scalable. In other words, if you draw a tiny car and decide to scale it 500 percent, your scaled drawing will still have nice, crisp details.

The strengths and weaknesses of each format are important when you're working with images. Bitmaps are better for photorealistic images with lots of colors and shades. Vector graphics are better for line art, charts, diagrams, and images that you're going to scale to different sizes. Animate can import four types of graphics files—JPG, GIF, PNG, and SVG—however, there are a couple of gotchas that might surprise you.

JPG files, also known as JPEGs, are the familiar bitmap format used on the web and in many cameras. The format was developed by the Joint Photographic Experts Group, hence the acronym. JPEGs use what is known as a lossy compression technique to create smaller file sizes. Image editors that work with JPEGs usually let you choose the degree of compression. If your image will only be viewed on a screen, you can crank up the compression. If it's headed to a photo printer and you want it poster size, you're going to need all those pixels.

GIF files were developed by CompuServe, one of the early online services. The acronym comes from Graphic Interchange Format. GIFs' popularity seems to be fading compared to JPEGs and PNGs, but you'll still find them on many websites. GIFs are bitmaps stored with a lossless compression technique, but use a limited color palette. The result is that an image with big swaths of solid colors, like a company logo or a bar graph, might result in a very small file. On the other hand, a photographic image won't compress as well and may not look as good in GIF as, say, in JPEG because of the limited number of colors. GIFs provide a couple of neat tricks. You can create animated GIFs using simple frame-by-frame animation. Programs like Adobe Fireworks and

Flash make the process fairly easy. GIFs also let you designate parts of the image as transparent. That's great if you're placing an irregular shape, like an animated character, over an already developed background, like a room's interior.

PNG files were developed at a time when there were patent issues regarding GIF. Pronounced "ping," this abbreviation stands for Portable Network Graphics. The PNG format was designed to be used on the Web (as opposed to print graphics) and to improve upon features already popular in GIFs. PNGs use a lossless compression technique, provide a bigger color palette, can display animated sequences and can include transparency within the image. PNGs are well supported among modern web browsers, but there are probably still some older browsers out there that don't handle the format. The PNG format works well with Animate, in part because both were developed with the Web in mind. SVG files are vector-based. The name stands for Scalable Vector Graphics. That means rather than recording a pixel-by-pixel map of an image, SVG files contain formulas that describe the lines, curves, shapes, and other details of an image. All modern web browsers support the SVG format, but older browsers' support for SVG is inconsistent.

If you resize an SVG image when you're working in Animate, it's likely to start looking pixelated—that jagged stair-step appearance that graphics get when they're enlarged. When this modified image is viewed in a browser, the pixelation shows. It's interesting to note that if you don't change the image within Animate, it resizes gracefully in a browser window, when it gets larger and smaller.

 Twitter™ and Facebook posts are not covered under the terms of Creative Commons.

[Legal Notices](#) | [Online Privacy Policy](#)

Création d'animations imbriquées à l'aide de symboles

Création d'animations réutilisables avec des symboles

Création d'un symbole

Animation des éléments d'un symbole

Exportation d'un symbole

Importation d'un symbole

Contrôle des symboles à l'aide de JavaScript

En savoir plus

Créez des animations imbriquées avec des scénarios indépendants et des fonctions interactives. Les symboles sont des éléments qui comprennent leur propre scénario. Vous pouvez animer un symbole en tant qu'élément standard dans la scène, par exemple, en le déplaçant de gauche à droite. Vous pouvez également animer les éléments individuels composant le symbole. En d'autres termes, vous pouvez créer une animation à l'intérieur d'une autre animation.

Les symboles sont réutilisables et peuvent être contrôlés avec des API et des fragments de code préconstruits.

Pour voir une leçon sur l'animation à l'aide de symboles :

1. Sélectionnez Fenêtre > Leçons dans Edge Animate.
2. Cliquez sur Réutiliser.

[Haut de la page](#)

Création d'un symbole

1. Dans le panneau Eléments, sélectionnez un ou plusieurs éléments. La sélection de plusieurs éléments entraîne la création d'un symbole unique à partir de ces éléments.

Remarque : vous pouvez également sélectionner des symboles pour créer des symboles imbriqués.

2. Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez Convertir en symbole dans le menu contextuel.
3. Dans la boîte de dialogue Créer un symbole, définissez le nom du symbole et cliquez sur OK.

[Haut de la page](#)

Animation des éléments d'un symbole

1. Dans le panneau Eléments, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le symbole et sélectionnez Modifier le symbole.
Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur le symbole dans la scène.
2. Animez un ou plusieurs éléments composant le symbole.
3. Pour quitter le mode de modification de symbole, cliquez sur le mot Scène situé en haut de la fenêtre d'aperçu.
4. Vous pouvez afficher un aperçu de l'animation en cliquant sur le bouton Lecture dans le panneau Scénario ou en appuyant sur la barre d'espace sur le clavier.

[Haut de la page](#)

Exportation d'un symbole

Vous pouvez copier et coller un symbole d'un projet à l'autre.

Vous pouvez également exporter des symboles et leurs propriétés sous forme de fichier unique (.easym) pouvant être partagé et importé dans une autre composition.

1. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le symbole dans le panneau Eléments et sélectionnez Copier.

2. Basculez vers un autre projet.
3. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'élément Scène dans le panneau Eléments et sélectionnez Coller.
1. Sélectionnez les symboles à exporter dans la scène ou dans le panneau Bibliothèque.
2. Cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez Exporter le symbole.

[Haut de la page](#) [↑]

Importation d'un symbole

1. Cliquez sur le bouton Plus (+) en regard de l'onglet Symboles dans la bibliothèque.
2. Recherchez et sélectionnez le fichier du symbole (.easym) à importer.

[Haut de la page](#) [↑]

Contrôle des symboles à l'aide de JavaScript

Vous pouvez utiliser JavaScript pour contrôler les symboles. Pour plus d'informations, voir :

- [Ajout d'interactivité avec JavaScript](#)
- « Utilisation de symboles » dans le manuel [Guide de l'API Edge Animate](#)

[Haut de la page](#) [↑]

En savoir plus

- [Exploiter des scénarios indépendants avec des symboles](#)

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Ajout d'interactivité avec JavaScript

[Ajout d'interactivité](#)

[Définition d'actions](#)

[Utilisation de l'éditeur de code](#)

[Ajout d'étiquettes au Scénario](#)

[Ajout de déclencheurs au Scénario](#)

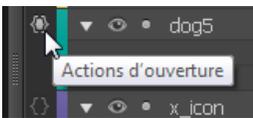
[En savoir plus](#)

Vous pouvez utiliser JavaScript pour ajouter de l'interactivité à vos compositions. Vous pouvez définir des actions pour chaque élément à l'aide d'un éditeur de code intégré et d'une bibliothèque de fragments de code. Les actions sont des fonctions qui peuvent être ajoutées pour gérer un événement unique.

[Haut de la page](#)

Définition d'actions

1. Dans le Scénario, cliquez sur le bouton Actions d'ouverture, situé à gauche du nom d'un élément ou d'un symbole.



Vous pouvez également cliquer sur le bouton Actions d'ouverture situé à gauche du nom d'un élément ou d'un symbole dans le panneau Eléments.

2. Sélectionnez un événement pour déclencher l'action.

L'éditeur d'actions s'affiche sur la droite, avec un éditeur de code et une liste de fragments de code.

3. Ecrivez le code de l'événement.

Vous pouvez écrire votre propre code ou utiliser les fragments de code pour ajouter des fonctions courantes. Pour obtenir des informations de référence, reportez-vous au manuel [Guide de l'API Edge Animate](#).

[Haut de la page](#)

Utilisation de l'éditeur de code

L'éditeur de code vous offre une vue complète du code JavaScript figurant dans votre projet. Il vous permet également d'afficher le code brut du fichier d'actions.

1. Sélectionnez Fenêtre > Code.

Vous pouvez également appuyer sur Ctrl+E (Windows) ou Cmd+E (Macintosh).

2. Sélectionnez un événement ou un élément en cliquant sur l'icône Plus (+) située à gauche de Scène dans la barre latérale gauche.

3. Pour modifier l'intégralité du fichier JavaScript, cliquez sur le bouton Code complet situé dans le coin supérieur droit du panneau.

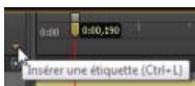


Ajout d'étiquettes au Scénario

Vous pouvez insérer des étiquettes dans le Scénario et les utiliser comme références de temps dans les paramètres de fonction. Un nom d'étiquette peut être utilisé comme paramètre pour toute fonction de lecture en attente d'une valeur de code temporel. Les étiquettes vous permettent de créer des actions telles que la lecture ou la recherche d'un point dans le Scénario.

Pour ajouter une étiquette :

1. Déplacez la tête de lecture vers l'emplacement de votre choix.
2. Cliquez sur le bouton Insérer une étiquette situé dans le coin supérieur droit du Scénario.



Vous pouvez également appuyer sur Ctrl+L (Windows) ou Cmd+L (Macintosh).

3. Spécifiez un nom pour l'étiquette.
4. Lorsque vous définissez une action pour un élément dans l'éditeur de code, utilisez le nom de l'étiquette comme paramètre pour les fonctions de lecture attendant une valeur de code temporel.

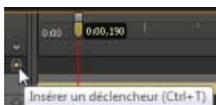
Par exemple, au lieu de `sym.play(1000)`, vous pouvez utiliser `sym.play('monétiquette')`.

Ajout de déclencheurs au Scénario

Vous pouvez placer des déclencheurs dans le Scénario pour exécuter le code JavaScript à un moment donné.

Pour ajouter un déclencheur :

1. Déplacez la tête de lecture vers l'emplacement de votre choix.
2. Cliquez sur le bouton Insérer un déclencheur situé dans le coin supérieur droit du Scénario.

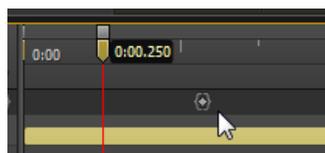


Vous pouvez également appuyer sur Ctrl+T (Windows) ou Cmd+T (Macintosh).

Le panneau Code s'affiche.

3. Définissez l'action à exécuter au niveau du déclencheur. Pour obtenir des informations de référence, reportez-vous au manuel [Guide de l'API Edge Animate](#).

Vous pouvez modifier le code du déclencheur à tout moment en cliquant deux fois sur l'icône du déclencheur dans le Scénario.



En savoir plus

- [Ajout d'interactivité](#)
- [Guide de l'API Edge Animate](#)



Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Utiliser des trajectoires de mouvement

Animation sur une trajectoire courbe

Didacticiel - vidéo (15 juillet 2014)

Résumé des nouvelles fonctionnalités

Edge Animate CC 2.0 (juin 2013)



Mise à jour vers Edge Animate CC disponible

Pour plus d'informations, reportez-vous à la page [Résumé des nouvelles fonctionnalités](#).

[Vue d'ensemble des nouvelles fonctionnalités](#)

[Trajectoires de mouvement](#)

[Publication optimisée avec hébergement CDN](#)

[Modèles](#)

[Mouvements de glissement](#)

[Outil Pipette](#)

[Codes de couleur pour les éléments](#)

[Défilement du panneau Eléments et du scénario](#)

[Haut de la page](#)

Vue d'ensemble des nouvelles fonctionnalités

Sarah Hunt, chef de produit pour Edge Animate, fournit un bref aperçu des fonctionnalités d'Edge Animate CC.

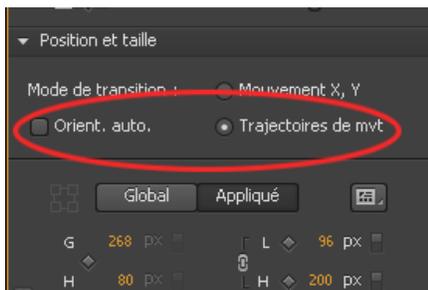
[Haut de la page](#)

Trajectoires de mouvement

Les trajectoires de mouvement vous permettent d'ajouter des mouvements extrêmement précis aux éléments suivant une trajectoire courbe personnalisée. Grâce à cette fonction, vous pouvez reproduire l'expérience du monde réel grâce à des mouvements fluides, basés sur des principes physiques, qui ne pourraient pas être obtenus par une animation linéaire.

Pour contrôler le déplacement d'un élément à l'aide de trajectoires de mouvement, procédez comme suit :

1. Sélectionnez l'élément sur la scène, puis sélectionnez Trajectoires de mouvement dans le panneau des propriétés contextuelles, sous l'accordéon Position et taille.



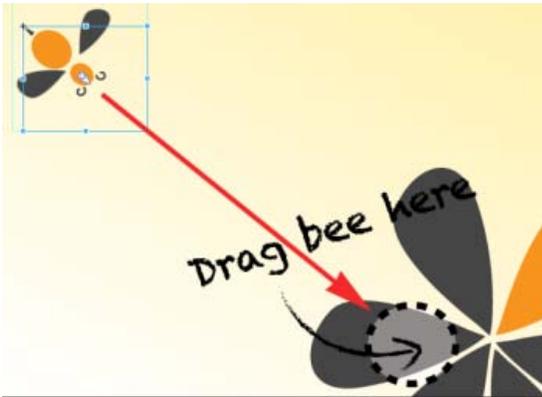
Option Trajectoires de mouvement dans le panneau des propriétés contextuelles

Pour définir les trajectoires de mouvement comme méthode d'animation par défaut pour les nouveaux éléments de la composition, sélectionnez « Animer avec des trajectoires de mouvement » dans la section Paramètres de mise en forme par défaut.

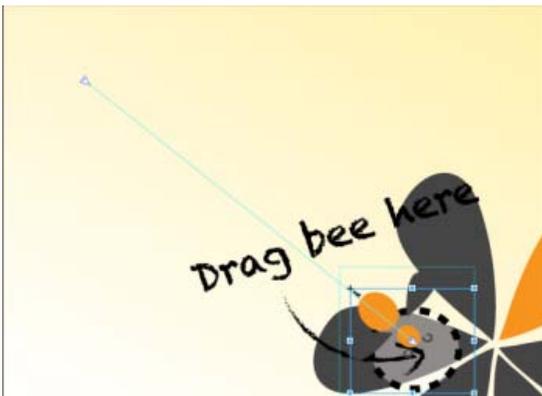


Utilisation de l'option Trajectoires de mouvement comme méthode par défaut pour les nouveaux éléments

2. Créez une transition de manière classique, à l'aide d'images-clés ou de l'outil de verrouillage. Ce faisant, vous remarquerez qu'une ligne est tracée entre deux points d'ancrage (représentés par des triangles), comme illustré ci-dessous :

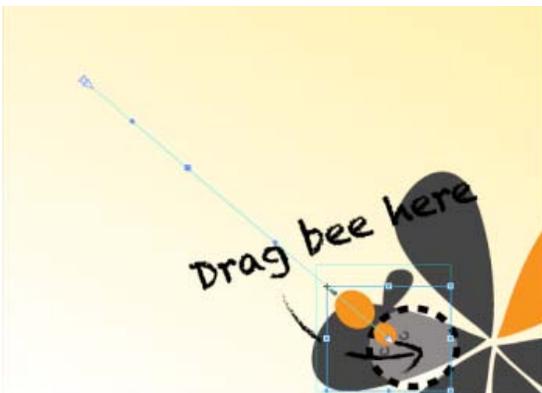


Élément « Bee » à déplacer

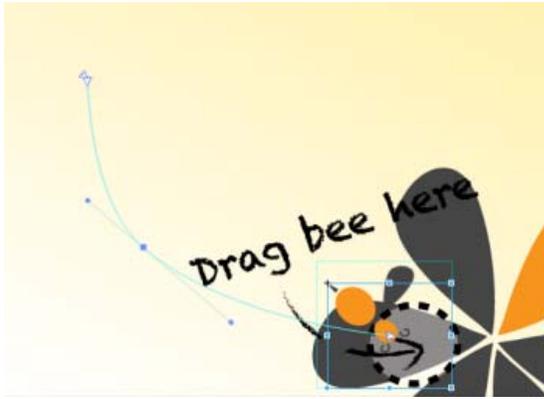


Trajectoire de l'élément « Bee »

Cliquez sur n'importe quel point de la ligne pour afficher les poignées qui vous permettront de définir la trajectoire en utilisant une courbe de Bézier. Utilisez l'option Orientation automatique (Orient. auto.) pour contrôler la direction de votre objet lors de son déplacement le long de la trajectoire.



Cliquez sur la trajectoire pour afficher les poignées permettant de la modifier.



Trajectoire de mouvement définie à l'aide d'une courbe de Bézier

- Pour ajouter un point d'ancrage, placez le curseur sur la trajectoire et effectuez un clic avec la souris.
- Pour supprimer un point d'ancrage, placez le curseur de la souris sur l'ancre, puis effectuez la combinaison Cmd/Ctrl + clic.
- Pour convertir une poignée de Bézier en angle, cliquez sur le point d'ancrage, puis effectuez la combinaison Option/Alt + clic.
- Vous pouvez dissocier les deux poignées se trouvant de part et d'autre d'un point d'ancrage afin de les déplacer indépendamment. Pour ce faire, effectuez la combinaison Option/Alt + clic + glisser.

Les images-clés d'emplacement se trouvant sur le scénario représentent deux trajectoires de mouvement distinctes. Ajoutez une image-clé pour diviser votre trajectoire en deux, ou supprimez une image-clé pour créer une trajectoire contiguë. Vous pouvez appliquer une accélération aux trajectoires de mouvement, qui sera lue séparément pour chaque trajectoire.

- Pour scinder une trajectoire de mouvement, ajoutez une image-clé au scénario.
- Pour créer une trajectoire de mouvement contiguë, supprimez une image-clé d'emplacement sur le scénario.
- Pour séparer deux trajectoires de mouvement adjacentes dans l'espace, effectuez la combinaison Cmd/Ctrl + clic et faites glisser le curseur jusqu'à une ancre d'image-clé de jonction.
- Pour relier les ancres de fin de deux trajectoires de mouvement distinctes, faites glisser les ancres l'une vers l'autre. Leurs positions seront alors automatiquement reliées.

L'objet est lié à la trajectoire par l'origine de la transformation, laquelle peut être rectifiée afin que l'objet puisse suivre une trajectoire décentrée.

Trajectoires de mouvement et mises en forme réactives

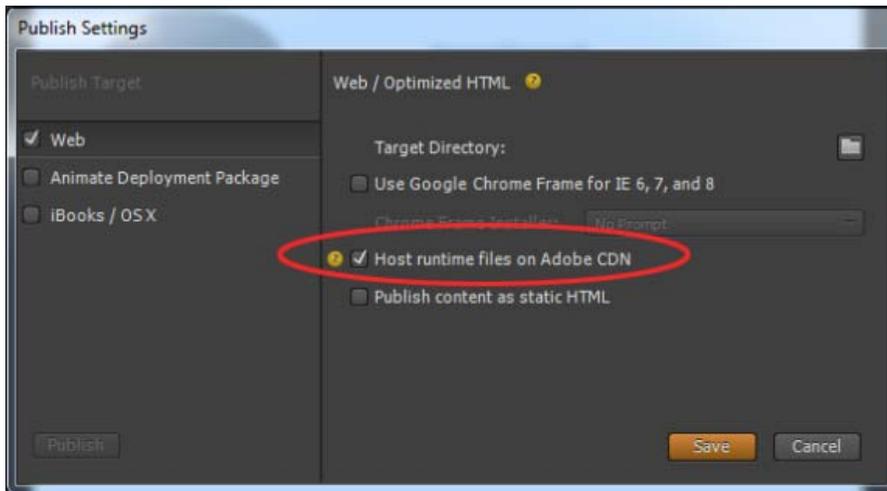
Dans la version actuelle, les trajectoires de mouvement ne peuvent pas être utilisées avec des mises en forme basées sur des pourcentages. Pour contourner ce problème, placez l'objet de la trajectoire dans un groupe, parent ou symbole et définissez un positionnement en pourcentages pour le parent. Cette méthode permet également d'obtenir un positionnement relatif de la trajectoire de mouvement pour chaque direction : haut/droite/bas/gauche.

Didacticiel

Cliquez sur le panneau Fenêtres > Leçons, puis sur Trajectoires de mouvement pour réaliser un exercice pratique sur l'utilisation des trajectoires de mouvement dans une composition Animate.

Faites en sorte que votre contenu soit transmis plus rapidement avec vos fichiers d'exécution sur Adobe Content Deliver Network (CDN). Pour ce faire, sélectionnez l'option Héberger des fichiers exécutables sur Adobe CDN dans les Paramètres de publication. Vos projets se téléchargent plus rapidement et vous bénéficiez d'un hébergement en cache totalement gratuit.

Si votre contenu doit s'exécuter hors ligne, désactivez cette option dans les Paramètres de publication. Cette option est activée par défaut.

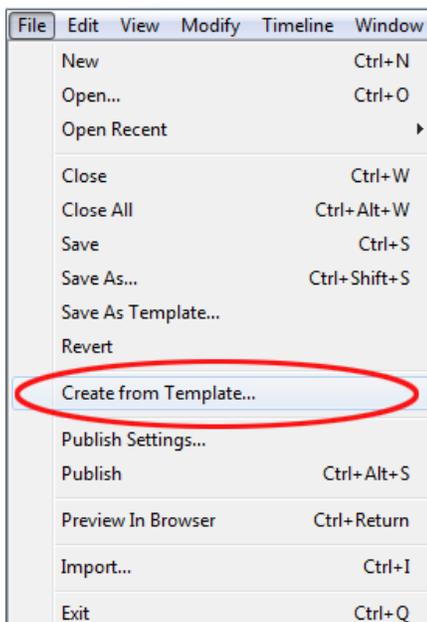


Publication avec hébergement CDN

Modèles

Vous pouvez maintenant charger, enregistrer et réutiliser des modèles à partir d'une galerie. Il est ainsi possible de charger une composition Animate pour une utilisation de fichier similaire. Les modèles peuvent inclure des images, du texte, des symboles, des polices, et toute modification personnelle apportée à la composition actuelle. Vous pouvez charger des modèles à partir de l'outil visuel de chargement de modèles.

Accédez au menu des modèles depuis l'écran d'accueil (« Créer à partir d'un modèle ») ou le menu Fichier. Depuis la galerie de modèles, vous pouvez importer, supprimer et créer une nouvelle composition à partir d'un modèle.



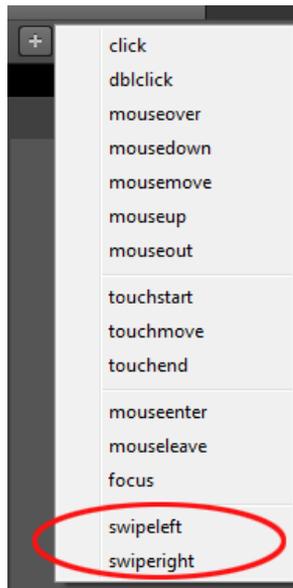
Option « Créer à partir d'un modèle » dans le menu Fichier

Les fichiers de modèle possèdent une extension `.antmp1`. Ils peuvent être diffusés librement et stockés n'importe où dans le système de fichiers.

Mouvements de glissement

Vous pouvez maintenant associer des éléments à des mouvements de glissement vers la droite et vers la gauche pour optimiser l'utilisation sur mobile. Le mouvement de glissement peut être associé à n'importe quel élément de votre composition. Vous pouvez affecter des mouvements de glissement à la scène elle-même ou les appliquer à plusieurs éléments pour créer des expériences mobiles uniques.

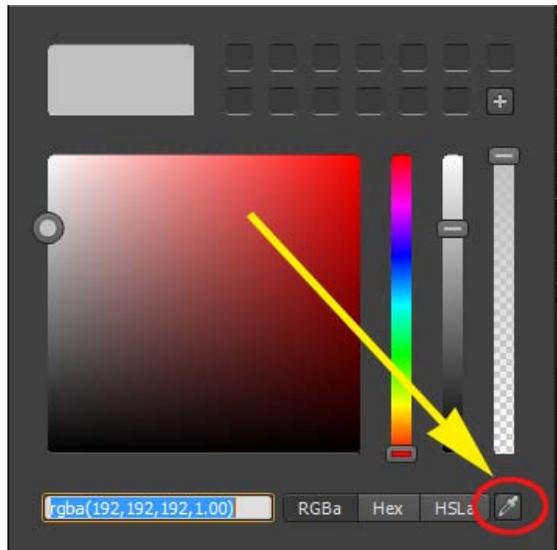
Effectuez un clic droit sur l'élément dans le scénario, sélectionnez Ouvrir le panneau Actions pour <élément> dans le menu, puis cliquez sur `swipeleft` ou `swiperight`.



Mouvements de glissement

Outil Pipette

Le nouvel outil Pipette a été intégré dans les panneaux de sélection de couleurs. Sélectionnez l'icône de la pipette pour prélever des couleurs sur la scène.



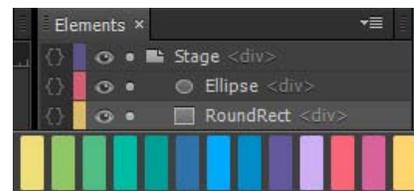
Outil Pipette

Codes de couleur pour les éléments

Vous pouvez désormais attribuer des couleurs à différents éléments de votre composition afin de les identifier et de les utiliser plus facilement. Pour attribuer des couleurs, cliquez sur la palette de couleurs du panneau Eléments ou du scénario. Les couleurs choisies sont également transmises aux transitions du scénario.



Codes de couleur pour les éléments du scénario



Codes de couleur dans le panneau Eléments

Défilement du panneau Eléments et du scénario

Le panneau Eléments et le scénario affichent maintenant directement les éléments sélectionnés (si le défilement du panneau est activé).

 Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Mise en forme et création

Création d'une mise en forme flexible

(10 décembre 2012)

Création de mises en forme de pages Web fluides et réactives

Didacticiel - vidéo

Cibler les anciens navigateurs

Prise en charge des anciens navigateurs avec des images d'affiche

Prise en charge des anciens navigateurs avec Google Chrome Frame

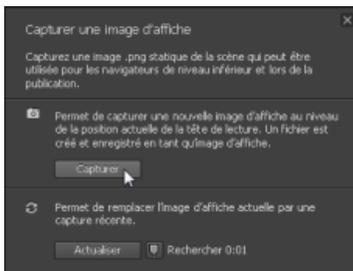
Adobe Edge Animate utilise des normes Web telles que HTML5, CSS3 et JavaScript pour définir l'animation et l'interactivité. Il se peut que certaines fonctionnalités ne fonctionnent pas ou n'apparaissent pas dans les anciens navigateurs qui ne prennent pas en charge ces normes. Vous pouvez toujours cibler les anciens navigateurs en créant des images d'affiche. Vous pouvez également utiliser l'extension Google Chrome Frame d'Internet Explorer pour les utilisateurs Windows.

[Haut de la page](#)

Prise en charge des anciens navigateurs avec des images d'affiche

Définissez un état de remplacement de votre projet sous la forme d'une image d'affiche ou de votre propre illustration. Lorsque les visiteurs consultent votre contenu dans un ancien navigateur Web, l'image d'affiche leur est présentée.

1. Dans le panneau Scénario, placez la tête de lecture à l'état de fin de toutes les animations.
2. Dans le panneau Eléments, sélectionnez l'élément Scène.
3. Dans le panneau Propriétés, cliquez sur le bouton Capturer la scène en tant qu'image d'affiche (icône de la caméra).
4. Dans la boîte de dialogue Capturer une image d'affiche, cliquez sur Capturer.



5. Dans le panneau Propriétés, cliquez sur le bouton Edition pour la propriété Scène de niveau inférieur.
6. Cliquez sur le bouton Insérer. L'image capturée s'affiche dans la scène de niveau inférieur.
Pour utiliser votre propre illustration, faites glisser l'image depuis le panneau Bibliothèque vers la scène de niveau inférieur.
7. Revenez à la scène principale en cliquant sur le chemin de navigation de la scène situé en haut de la fenêtre d'aperçu.

[Haut de la page](#)

Prise en charge des anciens navigateurs avec Google Chrome Frame

Google Chrome Frame est une extension qui peut être installée dans les anciennes versions d'Internet Explorer. Elle active les technologies HTML5 telles que celles utilisées par Edge Animate.

Voir aussi [Activer les technologies d'ouverture de site Web dans Internet Explorer](#) sur le site Web Google Developers.

1. Sélectionnez Fichier > Paramètres de publication.
2. Dans la boîte de dialogue Paramètres de publication, assurez-vous que Web est sélectionné en tant que cible de publication.
3. Sélectionnez l'option Utiliser Google Frame pour IE 6, 7 et 8.
4. Acceptez l'option par défaut « Pas d'invite » du programme d'installation Chrome Frame.
5. Cliquez sur Enregistrer pour enregistrer les paramètres de publication et revenir à la composition.



Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Intégration et publication

[API d'exécution d'Adobe Edge Animate](#)

Référence (12 décembre 2012)

[Publication et intégration](#)

Didacticiel - vidéo (13 décembre 2012)

[Edge Animate et l'API Twitter](#)

Référence (12 décembre 2012)

[Améliorer vos folios DPS avec des animations HTML à l'aide d'Adobe Edge](#)

Didacticiel - texte (12 décembre 2012)

[Utilisation de fichiers Animate dans InDesign ou Muse](#)

Didacticiel - vidéo (13 décembre 2012)

[Pimenter votre site WordPress avec Edge Animate](#)

Didacticiel - vidéo

[Création d'une application PhoneGap Build avec Edge Animate](#)

Didacticiel - vidéo

[Utilisation de fichiers Edge Animate dans InDesign ou Muse](#)

Didacticiel - vidéo (13 décembre 2012)

[Optimiser Edge Animate à l'aide de composants Web tiers](#)

Référence (12 décembre 2012)

Publication de votre contenu

Publication et intégration

Optimisation du contenu pour le Web

Publier en tant que package de déploiement Animate (.oam)

Publication dans Apple iBooks Author

En savoir plus

Pour publier votre contenu :

1. Spécifiez vos paramètres de publication. Pour plus d'informations, voir ci-dessous.
2. Sélectionnez Fichier > Publier.

[Haut de la page](#) ⁺

Optimisation du contenu pour le Web

1. Sélectionnez Fichier > Paramètres de publication.
2. Dans la boîte de dialogue Paramètres de publication, assurez-vous que Web est sélectionné en tant que cible de publication.
3. Notez ou modifiez le répertoire cible.
4. Définissez la préférence Structures via CDN.

Sélectionnez cette option pour télécharger les actifs jQuery associés à la composition à partir d'un réseau de distribution de contenu (CDN). Ne sélectionnez pas cette option si vous souhaitez associer les actifs à la composition.

5. Définissez la préférence Publier le contenu en HTML statique.

Sélectionnez cette option pour générer des balises HTML au lieu d'injecter du contenu Edge Animate dans le document via JavaScript. Cette option améliore la compatibilité avec les SEO et leur accès sur certaines plateformes.

6. Cliquez sur Enregistrer pour sauvegarder les paramètres de publication ou cliquez sur Publier.

[Haut de la page](#) ⁺

Publier en tant que package de déploiement Animate (.oam)

Sélectionnez cette option d'exportation pour créer un fichier de package de votre projet à des fins d'utilisation dans d'autres outils Adobe. Les outils suivants prennent en charge les packages de déploiement Animate : Adobe Digital Publishing Suite (DPS), InDesign CS6, Dreamweaver CS6 et Muse.

1. Sélectionnez Fichier > Paramètres de publication.
2. Dans la boîte de dialogue Paramètres de publication, assurez-vous que Package de déploiement Animate est sélectionné en tant que cible de publication.
3. Notez ou modifiez le répertoire cible.
4. (Facultatif) Spécifiez une image d'affiche.
5. Cliquez sur Enregistrer pour sauvegarder les paramètres de publication ou cliquez sur Publier.

[Haut de la page](#) ⁺

Publication dans Apple iBooks Author

1. Sélectionnez Fichier > Paramètres de publication.
2. Dans la boîte de dialogue Paramètres de publication, assurez-vous que l'élément iBooks/OS X est sélectionné en tant que cible de publication.
3. Notez ou modifiez le répertoire cible.

4. (Facultatif) Spécifiez une image d'affiche.
5. Cliquez sur Enregistrer pour sauvegarder les paramètres de publication ou cliquez sur Publier.

En savoir plus

- [Améliorer vos folios DPS avec des animations HTML à l'aide d'Adobe Edge](#)



Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)

Configuration require

Configuration requise

Sommaire

[Edge Animate CC \(version 2015\)](#)

[Edge Animate CC \(2014 et 2014.1\)](#)

[Configuration requise pour Edge Animate CC](#)

[Configuration requise pour Edge Animate 1.5](#)

[Configuration requise pour Edge Animate 1.0](#)

[Haut de la page](#) 

Edge Animate CC (version 2015)

Windows

- Processeur Intel® Pentium® 4 ou AMD Athlon® 64
- Système d'exploitation Microsoft Windows® 7, Windows 8 ou Windows 8.1
- 1 Go de RAM
- 200 Mo d'espace disponible sur le disque dur pour l'installation
- Affichage 1280 x 800 avec carte vidéo 16 bits
- Connexion Internet et enregistrement requis pour l'activation du logiciel, la validation des abonnements et l'accès aux services en ligne.*

Mac OS

- Processeur Intel multicœur
- Mac OS X v10.9 ou ultérieure
- 1 Go de RAM
- 200 Mo d'espace disponible sur le disque dur pour l'installation
- Affichage 1280 x 800 avec carte vidéo 16 bits
- Connexion Internet et enregistrement requis pour l'activation du logiciel, la validation des abonnements et l'accès aux services en ligne.*

* AVIS AUX UTILISATEURS : connexion Internet, Adobe ID et acceptation du contrat de licence d'Adobe requis pour activer et utiliser ce produit. Ce produit peut s'intégrer à certains services en ligne hébergés par Adobe ou des tiers, ou autoriser l'accès à ceux-ci. Pour utiliser les services Adobe, vous devez être âgé de 13 ans ou plus et accepter les conditions d'utilisation supplémentaires et la politique de confidentialité en ligne d'Adobe (voir <http://www.adobe.com/fr/aboutadobe/legal.html>).

Il est possible que les applications et services ne soient pas disponibles dans tous les pays ni dans toutes les langues. Ils peuvent également faire l'objet de modifications voire d'une suppression totale sans avis préalable.

Des frais d'abonnement ou des frais supplémentaires peuvent s'appliquer.

[Haut de la page](#) 

Edge Animate CC (2014 et 2014.1)

Windows

- Processeur Intel® Pentium® 4 ou AMD Athlon® 64
- Système d'exploitation Windows® 7, Windows 8 ou Windows 8.1
- 1 Go de RAM
- 200 Mo d'espace disponible sur le disque dur pour l'installation
- Affichage 1280 x 800 avec carte vidéo 16 bits

Mac OS

- Processeur Intel multicœur
- Système d'exploitation Mac OS X v10.7, v10.8 ou v10.9
- 1 Go de RAM
- 200 Mo d'espace disponible sur le disque dur pour l'installation
- Affichage 1280 x 800 avec carte vidéo 16 bits

[Haut de la page](#) ¹¹

Configuration requise pour Edge Animate CC

Windows

- Processeur Intel® Pentium® 4 ou AMD Athlon® 64
- Système d'exploitation Windows® 7 ou Windows 8
- 1 Go de RAM
- 200 Mo d'espace disponible sur le disque dur pour l'installation
- Affichage 1280 x 800 avec carte vidéo 16 bits

Mac OS

- Processeur Intel multicœur
- Système d'exploitation Mac OS X v10.7 et versions ultérieures
- 1 Go de RAM
- 200 Mo d'espace disponible sur le disque dur pour l'installation
- Affichage 1280 x 800 avec carte vidéo 16 bits

[Haut de la page](#) ¹¹

Configuration requise pour Edge Animate 1.5

Windows

- Processeur Intel® Pentium® 4 ou AMD Athlon® 64
- Système d'exploitation Windows® 7, Windows 8 ou Windows 8.1
- 1 Go de RAM
- 200 Mo d'espace disponible sur le disque dur pour l'installation
- Affichage 1280 x 800 avec carte graphique 16 bits

Mac OS

- Processeur Intel multicœur
- Système d'exploitation Mac OS X v10.6, v10.7, v10.8 ou v10.9
- 1 Go de RAM
- 200 Mo d'espace disponible sur le disque dur pour l'installation
- Affichage 1280 x 800 avec carte graphique 16 bits

[Haut de la page](#) ¹¹

Configuration requise pour Edge Animate 1.0

Windows

- Processeur Intel® Pentium® 4 ou AMD Athlon® 64
- Système d'exploitation Windows® 7 ou Windows 8
- 1 Go de RAM
- 200 Mo d'espace disponible sur le disque dur pour l'installation
- Affichage 1280 x 800 avec carte graphique 16 bits

Mac OS

- Processeur Intel multicœur
- Système d'exploitation Mac OS X v10.6, v10.7 ou v10.8
- 1 Go de RAM
- 200 Mo d'espace disponible sur le disque dur pour l'installation
- Affichage 1280 x 800 avec carte graphique 16 bits



Les publications Twitter™ et Facebook ne sont pas couvertes par les dispositions Creative Commons.

[Mentions légales](#) | [Politique de confidentialité en ligne](#)