

Apprendre Fireworks CS4

Création d'un objet redimensionnable avec les repères de mise à l'échelle à 9 tranches

Avec Adobe® Fireworks® CS3, les repères de mise à l'échelle à 9 tranches pouvaient être paramétrés quand vous convertissiez un objet en symbole. Avec Fireworks CS4, vous pouvez utiliser les repères de mise à l'échelle à 9 tranches sur des objets n'étant pas des symboles. Ce tutoriel vous montre comment utiliser les repères de mise à l'échelle à 9 tranches dans Fireworks CS4.

CONDITIONS REQUISES

Pour suivre ce tutoriel, vous aurez besoin des logiciels et des fichiers suivants :

- **Logiciel** – Adobe Fireworks CS4
- **Fichiers** – lrvid4036_fw_fr.zip (1 MB)
- **Connaissances à avoir** – Niveau intermédiaire dans la création et la modification de symboles

Redimensionner un objet

Dans Fireworks CS4, vous pouvez redimensionner un objet sans déformer ses contours en utilisant les repères de mise à l'échelle à 9 tranches :

1. Ajoutez un movie-clip contenant un symbole imbriqué dans la fenêtre principale de l'interface de Fireworks.



Image n°1 : L'interface de Fireworks



2. Double-cliquez sur le symbole imbriqué dans le movie-clip. La fenêtre de document affiche maintenant le symbole imbriqué. Vous remarquerez que le symbole est pourvu de guides de découpes.

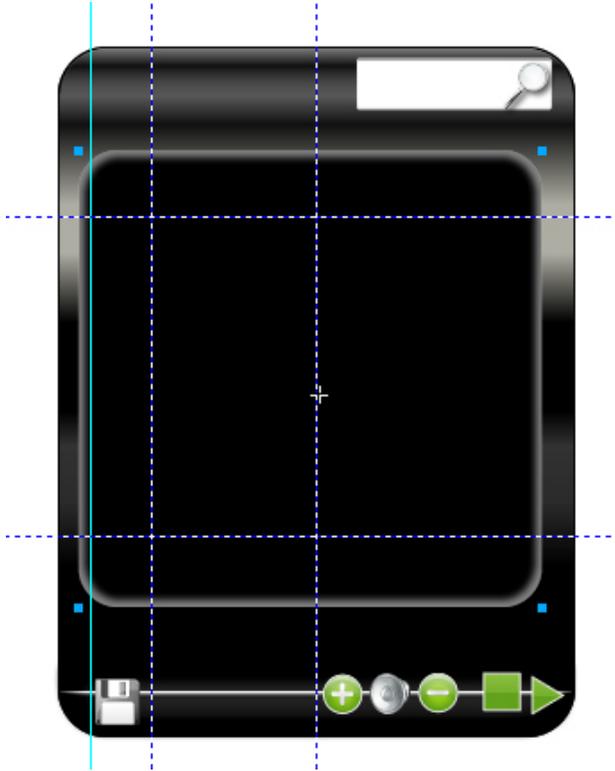


Image n°2 : Les guides de découpes du symbole

3. Sélectionnez la forme contenue dans le symbole. Vous remarquerez que la forme sélectionnée est un graphique standard, pas un symbole.
4. Choisissez l'outil de redimensionnement dans la palette d'outils de Fireworks. Depuis le sous-menu qui apparaît, choisissez l'outil Repères de mise à l'échelle à 9 tranches.

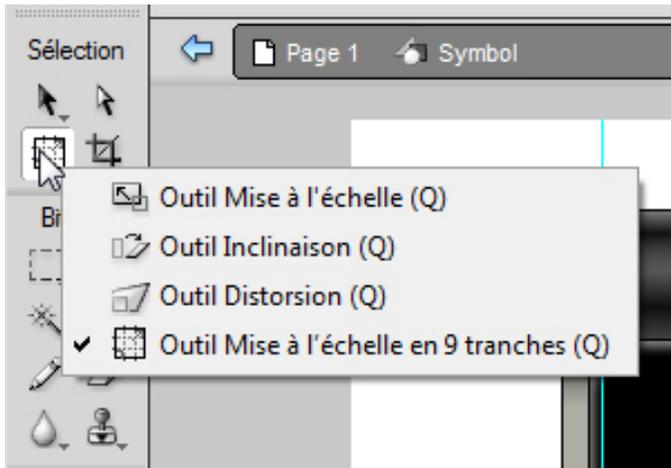


Image n°3 : Choix de l'outil Repères de mise à l'échelle à 9 tranches

Astuce : Vous pouvez également appuyer sur la touche Q pour activer l'outil Repères de mise à l'échelle à 9 tranches.

Remarque : Une fois que vous avez sélectionné l'outil Repères de mise à l'échelle à 9 tranches, des poignées de redimensionnement libre apparaissent sur le pourtour de la forme sélectionnée. De plus, des guides de repères de mise à l'échelle à 9 tranches apparaissent à l'intérieur de la zone sélectionnée. Vous pouvez repositionner ces guides en fonction de vos besoins. Notez que c'est la zone à l'intérieur des guides de redimensionnement qui sera redimensionnée. Cette fonctionnalité vous permet de redimensionner un objet sans déformer les zones à l'extérieur des guides de redimensionnement.

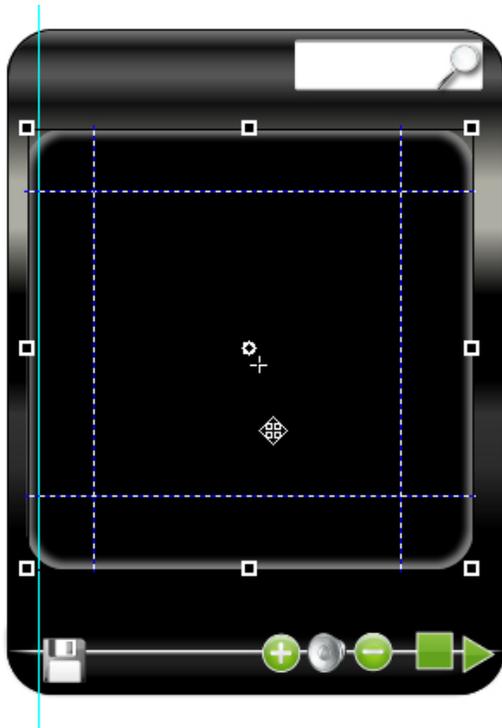


Image n°4 : Les poignées de transformation libre

5. Pour redimensionner un objet, tirez les poignées de transformation situées sur le pourtour de la zone sélectionnée. Vous pouvez redimensionner la zone sélectionnée par la droite, la gauche, le haut ou le bas.

6. Appuyez sur Entrée pour appliquer les changements.

Remarque : Si vous sélectionnez l'outil de transformation après avoir redimensionné un objet, les guides retourneront à leurs positions originales. Il n'y a pas de possibilité d'enregistrer la position des guides, une fois les modifications appliquées.

7. Pour voir les modifications dans leur contexte original, utilisez la barre d'imbrication située juste au-dessous du panneau de contrôle pour retourner à l'objet original.



Image n°5 : La barre d'imbrication

8. Double-cliquez sur l'objet depuis sa forme initiale pour revenir au symbole de base.

Redimensionnement d'un symbole

Il n'est pas possible d'enregistrer la position d'un repère de mise à l'échelle à 9 tranches lorsque vous manipulez un objet, toutefois il est possible de sauvegarder les nouvelles positions de ces guides quand vous travaillez avec des symboles. Pour sauvegarder la position d'un repère de mise à l'échelle à 9 tranches :

1. Activez l'inspecteur de propriétés. Vous remarquerez les boîtes à cocher qui vous permettent d'activer ou de verrouiller les guides.

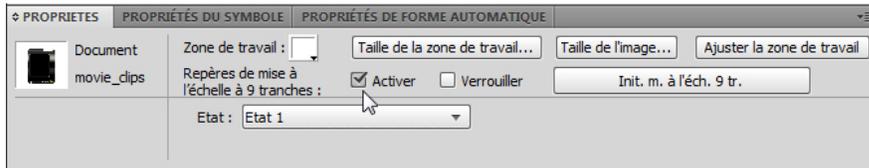


Image n°6 : L'inspecteur de propriétés

2. Choisissez à la fois Activer et Verrouiller en activant les boîtes à cocher.

Astuce : Si vous voulez plus de contrôles sur les repères de mise à l'échelle à 9 tranches, il est préférable de transformer l'objet en symbole avant de le redimensionner.

Pour aller plus loin...

[Apprendre Fireworks CS4](#)

[Introduction à Fireworks CS4](#), par Birnou Sébarte

[Compréhension d'un flux de production avec l'utilisation des styles et symboles](#), par Birnou Sébarte

[Prototypage de sites Web et d'interfaces d'applications](#), par Birnou Sébarte

video2brain.fr



Cette oeuvre est placée sous la licence suivante : [Creative Commons Paternité-Pas d'Utilisation Commerciale-Partage des Conditions Initiales à l'Identique 3.0 Unported](#)