
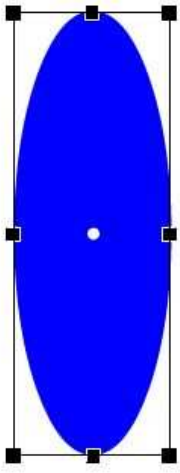












TRANSFORMATION LIBRE

A Sans les options.

Sélectionner un graphique ou une occurrence de clip sur la scène. Cliquez sur l'outil Transformation libre .

Déplacez le pointeur au-dessus et autour de la sélection pour voir les différents changements du pointeur indiquant la fonction de transformation disponible.

	1		Pointeur au dessus de l'objet dans le cadre de sélection.
	2		Pointeur sur le centre de transformation.
	3		Pointeur un peu à l'extérieur des poignées de "coin" du cadre de sélection.
	4		Pointeur sur poignées des milieux bords gauche ou droit du cadre de sélection.
	5		Pointeur sur poignées des milieux bords haut ou bas du cadre de sélection.
	6		Pointeur sur les poignées de coin du cadre de sélection.
	7		
	8		Pointeur près des bords haut ou bas du cadre de sélection.
	9		Pointeur près des bords gauche ou droit du cadre de sélection.
9		Pointeur sur les poignées de "coin" ou latérales du cadre de sélection, avec la touche Ctrl enfoncée.	

L'état 1 permet par cliquer glisser, le déplacement de la sélection. Ne pas faire glisser le point de transformation.

L'état 2 permet par cliquer glisser, le déplacement du point de transformation. Double cliquer sur ce point pour qu'il retrouve sa position initiale.

L'état 3 permet de faire pivoter la sélection, par cliquer glisser. La sélection pivote autour du point de transformation.

En maintenant la touche Maj, on fait pivoter par incréments de 45°.

En maintenant la touche Alt, on fait pivoter autour de l'angle (coin) opposé.

L'état 4 permet par cliquer glisser de modifier la largeur, par la droite, ou par la gauche.

L'état 5 permet par cliquer glisser de modifier la hauteur, par le haut, ou par le bas.

Les états 6 permettent par cliquer glisser en oblique de redimensionner sur les 2 dimensions.


En maintenant la touche Maj enfoncée, on garde les proportions.

L'état 7 permet par cliquer glisser à droite ou à gauche, d'incliner à droite ou à gauche.

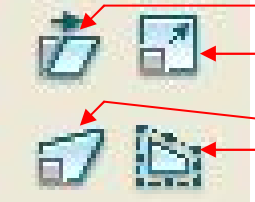




L'état 8 permet par cliquer glisser vers le haut ou vers le bas, d'incliner vers le haut ou vers le bas.

L'état 9 permet par cliquer glisser (et Ctrl), sur les poignées, de déformer les objets.
En maintenant enfoncées les touches Ctrl et Maj, et en agissant sur une poignée de coin, on déplace ce coin et le coin adjacent symétriquement.

B Avec les options.

Sélectionner un graphique ou une occurrence de clip sur la scène. Cliquez sur l'outil Transformation libre .

A cet outil de transformation libre sont attachées 4 options :

	<p>1 Pivoter et incliner 2 Redimensionner 3 Déformer 4 Enveloppe</p>
	<p>Sur les poignées de coin on a les icônes de pivotement. (3) Sur les poignées latérales, on a les icônes d'inclinaison. (7 et 8) On a également l'icône de déplacement de l'objet, et celle de déplacement du centre de transformation.</p>
	<p>Seules les icônes 1, 2, 4, 5, 6 sont disponibles. Attention : Pour garder les proportions on tire simplement en diagonale sur les poignées de coin. Cette fois, si on maintient la touche Maj enfoncée, les proportions ne sont pas respectées. En tirant sur les poignées latérales, on modifie, ou la largeur ou la hauteur.</p>
	<p>Seules les icônes 1 et 9 sont disponibles. Par cliquer glisser sur une poignée, on déforme la structure globale de l'objet. En agissant sur une poignée de coin, avec la touche Maj, l'objet est déformé symétriquement.</p>
	<p>On a des poignées circulaires et des poignées rectangulaires. Les poignées rectangulaires déplacent les points d'ancrage pour déformer. Les poignées circulaires font apparaître des tangentes pour modeler des courbes.</p>
