

Studio Graphique

Macromedia®

FLASH™ 5

PC/Mac

Katherine Ulrich

- Dynamisez votre site Web avec des animations Flash, des boutons et des actions
- Optimisez vos animations pour un téléchargement plus rapide et une restitution fluide sur le Web
- Importez et exportez vos fichiers dans différentes applications


macromedia®
PRESS


CAMPUSPRESS

www.campuspress.net




S t u d i o G r a

2-005-471-1

2-005-471-1

Flash 5



Katherine Ulrich 



CAMPUSPRESS

Table des matières

Introduction	1
Les atouts de Flash	1
A propos de Flash	2
Principes d'animation	3
Formats d'animation Flash	3
Principes de publication	4
Les nouveautés de Flash 5	4
Dashboard	4
Amélioration du scénario	5
Interfaces à panneaux	5
L'Explorateur d'animations	5
Personnalisation des raccourcis clavier	6
Outils de dessin de courbes	6
Bibliothèques partagées	6
Importation d'audio MP3	6
Amélioration d'ActionScript	7
Mode d'emploi de ce manuel	7
Versions Mac et PC	7
Raccourcis clavier	7
Menus contextuels	8
Illustrations	8
Configuration requise	8
Créer et modifier des animations Flash 5 sur Macintosh	8
Créer et modifier des animations Flash 5 sous Windows	8
Lire des animations Flash 5 <i>via</i> un navigateur sur Macintosh	9
Lire des animations Flash 5 <i>via</i> un navigateur sous Windows	9

Chapitre 1	L'éditeur Flash	11
	Flash : principes de base	11
	Installer Flash	12
	Lancer Flash	13
	Créer un document	13
	Fermer le document	13
	Enregistrer les modifications apportées au document	14
	Découverte de l'éditeur Flash	14
	Le scénario	14
	Détacher le panneau Scénario	15
	Ancrer le panneau Scénario	15
	Masquer le panneau Scénario	16
	La scène	17
	Accéder à la boîte de dialogue Propriétés de l'animation	17
	Définir l'unité de mesure	18
	Définir la taille de la scène	18
	Définir la couleur d'arrière-plan	19
	Définir la cadence de défilement des images	20
	Enregistrer les paramètres comme valeurs par défaut	20
	Utilisation de la grille	21
	Afficher la grille	21
	Changer la couleur de la grille	21
	Régler l'espacement de la grille	22
	Utilisation des règles et des repères	22
	Afficher les règles	23
	Masquer les règles	23
	Positionner un repère	23
	Déplacer un repère	24
	Changer la couleur des repères	24
	Positionnement magnétique	25
	Ajuster des éléments sur la grille	25
	Définir les paramètres de magnétisme	25
	Ajuster des éléments sur les repères	26
	Désactiver le magnétisme de la grille	26
	Désactiver le magnétisme des repères	26
	La boîte à outils	26
	Afficher la boîte à outils	26
	Déplacer la boîte à outils	26
	Activer les info-bulles	27

Détacher la boîte à outils (Windows)	28
Ancrer la boîte à outils (Windows)	28
Agrandissement de l'affichage	28
Afficher les objets à leur taille réelle	28
Zoom avant et arrière dans la scène	29
Zoom avant sur des zones particulières de la scène	30
Zoom arrière	30
Manipulation des panneaux	31
Ouvrir un panneau	31
Fermer un panneau	33
Positionner un panneau	33
Redimensionner un panneau	33
Utilisation de panneaux groupés	33
Ouvrir la série de panneaux par défaut	33
Séparer les panneaux	33
Regrouper des panneaux	34
Disposition des panneaux	36
Définir une disposition personnalisée	36
Ouvrir une disposition de panneaux	37
Supprimer une disposition de panneaux	37
Personnalisation des raccourcis clavier	38
Changer de jeu de raccourcis clavier	39
Définir un jeu de raccourcis clavier	39
Modifier un jeu de raccourcis clavier	40
Supprimer un raccourci	42
Chapitre 2 Création de graphismes simples	43
Découverte de la boîte à outils	43
Attributs de trait	45
Accéder au panneau Trait	45
Définir la couleur du trait	45
Définir l'épaisseur du trait	46
Sélectionner un style de trait	47
Personnaliser un style de trait	48
Attributs de remplissage	49
Accéder au panneau Remplir	49
Définir le type de remplissage	49
Définir la couleur par le panneau Remplir	50

L'outil Ligne	50
Dessiner des segments de ligne	50
Les outils Ovale et Rectangle	51
Dessiner un ovale évidé	52
Dessiner un rectangle plein	53
Dessiner un rectangle arrondi avec remplissage et contour ..	55
Emploi de l'outil Crayon avec assistance	56
Dessiner des formes libres en Mode Redresser	56
Dessiner des rectangles et des ovales en Mode Redresser ...	57
Dessiner des courbes lisses	58
Contrôle de l'assistance	58
Définir le niveau d'assistance	59
Emploi de l'outil Crayon sans assistance	60
Dessiner des lignes irrégulières sans lissage en Mode Encre ..	60
Emploi de la Plume pour le dessin de droites	61
Dessiner des segments de droite avec la Plume	61
Terminer un tracé ouvert	62
Dessiner un tracé fermé	63
Emploi de la Plume pour le dessin de courbes	63
Dessiner une courbe convexe	64
Dessiner une courbe sinusoïdale avec la Plume	65
L'outil Pot de peinture	66
Remplir un contour par une couleur unie	66
Définir l'espace à combler	67
L'outil Pinceau en mode Normal	68
Dessiner des formes libres et pleines	68
Définir la taille du Pinceau	70
Définir la forme du Pinceau	70
Utiliser une tablette graphique	71
L'outil Texte	71
Insérer une ligne de texte comme élément graphique	72
Insérer une zone de texte de largeur fixe avec retour à la ligne	73
Définition des attributs de texte	74
Définir les attributs par le menu Texte	74
Définition des attributs de caractère	74
Accéder au panneau Caractère	75
Sélectionner du texte à mettre en forme	76
Choisir la police	76

Choisir la taille de police	77
Choisir la couleur de texte	77
Choisir le style de caractère	78
Définition du crénage	78
Définition des attributs de paragraphe	80
Définir l'alignement de paragraphe	80
Sélectionner du texte pour modifier les marges, le retrait et l'interligne	80
Définir les marges	81
Définir un retrait de première ligne	81
Chapitre 3 Modification d'éléments graphiques simples	83
Préférences de sélection	83
Définir la méthode de sélection pour l'outil Flèche	84
Sélection de traits avec l'outil Flèche	85
Sélectionner un seul segment de ligne	85
Sélectionner plusieurs segments de ligne	85
Sélectionner plusieurs segments contigus	86
Sélection de remplissage avec l'outil Flèche	86
Sélectionner plusieurs formes	87
Emploi du rectangle de sélection	88
Tracer un rectangle de sélection	88
Emploi de l'outil Lasso	89
Sélectionner des éléments avec le Lasso	89
Sélectionner des éléments en mode Polygone	90
Sélection d'éléments partiels	91
Sélectionner une partie d'un trait	91
Sélection partielle d'un remplissage	92
Désélection d'éléments	93
Désélectionner des éléments un à un	93
Tout désélectionner	93
Repositionnement manuel des éléments	94
Repositionner un élément à l'aide de l'outil Flèche	94
Repositionner un élément à l'aide des touches fléchées	95
Repositionnement des objets à partir du panneau Info	96
Accéder au panneau Info	96
Repositionner un élément à partir du panneau Info	97

Retouches élémentaires : couper, copier, coller	98
Effacer une sélection	98
Couper une sélection	99
Copier une sélection	99
Coller le contenu du Presse-papiers au centre de la fenêtre ..	99
Coller le contenu du Presse-papiers à son emplacement d'origine	100
Dupliquer la sélection	100
Collage spécial (Windows)	100
Utiliser le collage spécial	101
Modification d'éléments avec assistance	103
Lisser une courbe	103
Redresser une ligne	104
Reconnaissance de formes	104
Déplacement des extrémités d'un segment avec la flèche	105
Repositionner une extrémité d'une droite avec la Flèche	105
Allonger ou raccourcir une courbe	106
Déplacement de points avec l'outil Sous-sélectionner	107
Visualiser le tracé et ses points d'ancrage	107
Sélectionner un point d'ancrage	107
Déplacer un point	108
Remodelage de droites	108
Changer la direction d'un segment de droite	108
Remodelage de courbes avec la Flèche	109
Repositionner l'extrémité d'une courbe	109
Remodeler une courbe	110
Transformer une droite en courbe	110
Ajouter des points d'angle	111
Remodelage de courbes avec l'outil Sous-sélectionner	111
Déplacer un point de tangente	111
Remodeler une courbe avec les poignées de tangente	112
Conversion, suppression et ajout de points	113
Convertir un point d'angle en point de tangente	113
Convertir un point de tangente en point d'angle	114
Supprimer un point d'ancrage	114
Ajouter un point d'ancrage à une courbe	115
Remodelage des remplissages	116
Remodeler un remplissage avec la Flèche	116
Remodeler un remplissage avec l'outil Sous-sélectionner ...	117

Modification de la taille des éléments graphiques	117
Redimensionner interactivement un élément	117
Redimensionner un élément graphique par la commande Redimensionner et faire pivoter	119
Accéder au panneau Transformer	119
Changer l'échelle d'un élément à partir du panneau Transformer	120
Changer les dimensions d'un élément à partir du panneau Transformer	120
Réorientation d'éléments graphiques	121
Inverser un élément	121
Faire pivoter un élément par incréments de 90 degrés	122
Faire pivoter un élément selon un angle précis	123
Incliner un élément à partir du panneau Transformer	123
Incliner et faire pivoter interactivement un élément	124
Retouche de traits	125
Ajouter un contour à un remplissage	125
Ajouter un contour interne	126
Modifier un trait avec l'Encrier	127
Modifier des tracés à partir du panneau Trait	128
L'outil Gomme en mode Normal	128
Supprimer tous les tracés et remplissages	129
Emploi de la fonction Robinet	130
Supprimer une ligne	130
Supprimer un remplissage	131
Modification des couleurs de remplissage	131
Changer la couleur de remplissage avec le Pot de peinture	131
Changer la couleur de remplissage à partir du panneau Remplir	132
Création de couleurs unies : panneau Mixeur	134
Accéder au panneau Mixeur	134
Accéder aux attributs des couleurs unies	134
Définir une couleur visuellement	135
Définir une couleur par ses valeurs	135
Définir la transparence d'une couleur	136
Prélever une couleur dans la scène	136
Ajouter une couleur au nuancier	136
Création de couleurs unies : sélecteur de couleur	137
Définir une couleur avec le sélecteur en mode TLS	137

Dégradés	139
Définir un dégradé linéaire à trois couleurs	139
Définir un dégradé radial	142
Ajout d'un dégradé au panneau Nuanciers	143
Définir une palette de couleurs	143
Accéder au panneau Nuanciers	143
Définir une palette de couleurs	143
Charger une palette de couleurs	144
Définir la palette de couleurs par défaut	145
Emploi de dégradés	146
Remplir une forme avec un dégradé linéaire	146
Remplir une forme avec un dégradé radial	147
Peindre avec un dégradé sans verrouillage	148
Modification de dégradés	149
Déplacer le point central d'un dégradé	149
Retoucher les proportions d'un dégradé	150
Faire pivoter un remplissage	152
Application des attributs d'un élément à un autre	152
Copier des attributs de remplissage	152
Copier des attributs de trait	153
Conversion de traits en remplissages	154
Convertir un trait en remplissage	155
Agrandir un remplissage par extension	155
Adoucir les bords d'un remplissage	156
Chapitre 4 Graphismes complexes sur un seul calque	159
Intersection de lignes	159
Visualiser la segmentation de lignes	160
Interaction de lignes et de remplissages	161
Visualiser la segmentation d'une ligne par un remplissage ..	161
Visualiser la segmentation d'un remplissage par une ligne ..	162
Interaction de formes	162
Ajouter deux formes pleines	163
Soustraire un remplissage d'un autre	163
Groupement d'objets	165
Créer un groupe	165
Dissocier un groupe	166

Manipulation d'objets groupés	166
Empêcher l'interaction entre objets du même calque	166
Associer plusieurs éléments	168
Ordre d'empilement	169
Faire remonter un élément d'un cran dans la pile	170
Faire remonter un élément au sommet de la pile	170
Faire descendre un élément d'un cran dans la pile	171
Faire descendre un élément au bas de la pile	172
Modification d'éléments groupés	172
Modifier le contenu d'un groupe	172
Retourner au mode d'édition de l'animation	174
Alignement des éléments	174
Accéder aux options d'alignement	175
Aligner les objets horizontalement	175
Aligner les objets verticalement	176
Ajuster les dimensions des objets	176
Définir l'alignement par rapport à la scène	176
Modes de l'outil Pinceau	178
Peindre sans toucher aux lignes	178
Peindre sans toucher aux lignes ni aux remplissages	179
Peindre dans un remplissage sélectionné	180
Peindre sur une zone définie	180
Dégradé sur plusieurs formes	182
Appliquer un dégradé indépendamment sur plusieurs formes	182
Appliquer un dégradé étalé sur plusieurs formes	182
Emploi de la Gomme sur plusieurs formes	183
Effacer les remplissages sans toucher aux traits	184
Effacer seulement les lignes	184
Effacer les remplissages sélectionnés	185
Effacer seulement une zone	186
Chapitre 5 Graphismes répartis sur plusieurs calques	187
Affichage des calques dans le scénario	188
Création et suppression de calques	188
Ajouter un calque	188
Supprimer un calque	189
Supprimer plusieurs calques	190

Gestion des calques à partir de la boîte de dialogue Propriétés du calque	191
Emploi de la boîte de dialogue Propriétés du calque	191
Nommer un calque	191
Définir la visibilité d'un calque	192
Protéger un calque contre la modification	192
Définir le type de calque	192
Afficher uniquement le contour des éléments du calque	192
Modifier la hauteur du calque dans le scénario	193
Gestion des calques à partir du panneau Scénario	194
Renommer un calque	194
Masquer un calque	194
Afficher un calque	194
Verrouiller un calque	195
Déverrouiller un calque	195
Afficher le contenu d'un calque sous forme de contours	196
Afficher le contenu d'un calque par des formes pleines	196
Manipulations d'objets sur différents calques	197
Modifier des contours sur un calque inactif	197
Modifier les remplissages sur tous les calques	198
Ordre d'empilement des calques	199
Modifier l'ordre des calques	199
Les calques de guide	200
Créer un calque de guide ordinaire	201
Les calques de masque	202
Créer un calque de masque	202
Lier des calques au masque	203
Créer le masque	204
Visualiser le résultat du masque	205
Modifier un masque	207
Copie et collage entre calques	207
Utiliser la commande Coller entre calques	207
Utiliser la commande Coller en place entre calques	208
Chapitre 6 Enregistrement et réutilisation d'éléments graphiques .	211
La fenêtre Bibliothèque	212
Ouvrir la bibliothèque de l'animation en cours	212
Ouvrir la bibliothèque d'une autre animation	213

Modes d'affichage de la fenêtre Bibliothèque	215
Afficher la fenêtre large	215
Afficher la fenêtre étroite	215
Redimensionner les colonnes de la bibliothèque	215
La hiérarchie de la bibliothèque	216
Créer un dossier de bibliothèque	216
Supprimer un dossier de bibliothèque	218
Ouvrir un dossier de bibliothèque	219
Fermer un dossier de bibliothèque	219
Trier les éléments de bibliothèque	219
Déplacer des éléments de bibliothèque entre dossiers	220
Conversion d'éléments graphiques en symboles	221
Transformer un graphisme existant en symbole	221
Création de nouveaux symboles	223
Créer un symbole	223
Occurrences de symboles	225
Insérer une occurrence de symbole dans l'animation	226
Modification des occurrences de symboles	226
Accéder au panneau Effet	226
Modifier la luminosité d'une occurrence	228
Changer la couleur de l'occurrence	228
Modifier la transparence de l'occurrence	229
Modifier simultanément la teinte et la transparence d'une occurrence	229
Echange d'une occurrence de symbole contre une autre	230
Accéder au panneau Occurrence	231
Changer de symbole	231
Modification de symboles	232
Passer en mode Edition de symboles à partir de la scène ...	232
Passer en mode Edition de symboles à partir de la fenêtre Bibliothèque	233
Copie de symboles	235
Dupliquer un symbole	235
Conversion d'occurrences de symboles en graphismes	236
Rompre le lien du symbole	236
Création de bibliothèques partagées	237
Définir un symbole en partage	237
Rendre les éléments partagés disponibles	239
Utiliser un symbole en partage	240

Emploi de symboles de police	241
Créer un symbole de police	241
Définir un symbole de police en partage	242
Utiliser un symbole de police en partage	242
Chapitre 7 Utilisation de graphismes conçus en dehors de Flash ...	245
Importation de graphismes créés dans un autre logiciel	245
Importer un fichier FreeHand	245
Importer un graphisme vectoriel	248
Importer un bitmap	249
Importer une série de fichiers graphiques	249
Emploi du Presse-papiers pour importer des graphismes	251
Coller des graphismes à partir du Presse-papiers	251
Conversion de bitmaps en graphismes vectoriels	253
Tracer un bitmap	253
Utilisation de bitmaps en remplissage	256
Dessiner avec un remplissage bitmap	256
Appliquer un remplissage bitmap	256
Modification d'un remplissage bitmap	258
Déplacer le centre d'un remplissage bitmap	258
Redimensionner un remplissage bitmap	260
Faire pivoter et incliner un remplissage bitmap	261
La Baguette magique	262
Effectuer une sélection dans un bitmap dissocié	262
Créer des zones de couleur dans un remplissage bitmap	263
Chapitre 8 Animation image par image	265
Utilisation du scénario	266
Modifier la taille de la fenêtre Scénario	266
Afficher les images à différentes échelles dans le scénario ...	267
Création d'images clés	269
Ajouter une image clé vide à la fin d'une animation	269
Créer une image clé vide au milieu d'une animation	270
Dupliquer le contenu de l'image clé précédente	271
Création d'images intermédiaires	273
Insérer des images intermédiaires	273

Sélection d'images	275
Choisir un mode de sélection	275
Sélectionner des images avec le mode de sélection Flash 5 ...	276
Sélectionner des images avec le mode de sélection Flash 4 ...	277
Manipulation d'images dans un calque donné	277
Copier et coller une seule image	278
Déplacer des images par glisser-déposer	280
Suppression d'images	281
Annuler le statut d'image clé d'une image	282
Supprimer une seule image	283
Supprimer une plage d'images	285
Création d'une animation image par image simple	285
Mettre en place l'image clé initiale	285
Créer la deuxième image clé	286
Création de la troisième image clé	287
Aperçu de l'animation	287
Utiliser le contrôleur	288
Parcourir l'animation image par image	288
Lire toutes les images dans l'éditeur Flash	289
Lire les images dans le lecteur Flash	289
Lissage de l'animation par ajout d'images clés	290
Ajouter des images clés à une animation existante	290
Utilisation des pelures d'oignon	292
Activer les pelures d'oignon	292
Activer les contours de pelures d'oignon	292
Modifier le nombre d'images affichées en mode Pelure d'oignon	293
Afficher des pelures d'oignon pour un nombre déterminé d'images	294
Modification de plusieurs images	294
Repositionner en une seule fois des objets placés dans des images différentes	295
Cadence des images	297
Définir la cadence	297
Modification de la vitesse d'une animation	298
Ajouter des images intermédiaires	299

Chapitre 9 Interpolation de mouvement	301
Création d'une balle qui rebondit par interpolation de mouvement ..	302
Utiliser la commande Créer l'interpolation de mouvement ..	302
Utilisation du panneau Image	307
Accéder au panneau Image	307
Définir une interpolation de mouvement <i>via</i> le panneau Image	308
Définir la fin d'une interpolation de mouvement	310
Annuler le statut d'interpolation d'une image	311
Ajout d'images clés à des interpolations de mouvement	311
Ajouter de nouvelles images clés à une interpolation de mouvement	311
Animation d'effets de couleur	313
Modifier dans le temps la couleur d'un objet	313
Animation par changement de taille	313
Interpoler les changements de taille d'un objet	313
Rotation d'objets	316
Faire pivoter un objet sur moins de 360 degrés	316
Faire pivoter un objet à 360 degrés	318
Déplacement d'objets en ligne droite	319
Déplacer un objet d'un point à un autre	320
Déplacements en fonction d'une trajectoire	322
Ajouter un calque de guide de déplacement	322
Créer un deuxième calque guidé	325
Ajouter un second calque de guide	325
Orientation d'un objet en fonction de sa trajectoire	325
Orienter un objet suivant sa trajectoire	326
Accélération et décélération du mouvement	328
Créer un effet d'accélération	328
Créer un effet de décélération	328
 Chapitre 10 Interpolation de forme	 331
Création d'une balle qui rebondit par interpolation de forme	332
Définir une interpolation de forme <i>via</i> le panneau Image	332
Transformation de lignes et de remplissages	334
Transformer un ovale en rectangle	336
Transformer un rectangle en une forme libre	338
Interpolations de forme portant sur plusieurs objets	339
Interpoler des remplissages et leurs contours	339

Transformation d'une forme simple en forme complexe	341
Interpoler des formes complexes	341
Utiliser des repères de formes	342
Création d'objets qui se déplacent et changent de forme	346
Interpoler les formes d'un objet en mouvement	346
Chapitre 11 Réalisation d'animations plus complexes	349
Les scènes	349
Afficher le panneau Scène	350
Ajouter une scène	350
Activer une scène	351
Supprimer la scène sélectionnée	352
Modifier l'ordre des scènes	352
Renommer une scène	352
Manipulation d'images dans plusieurs calques	353
Sélectionner et copier des images dans plusieurs calques	353
Remplacer des images par une sélection provenant de plusieurs calques	354
Coller dans des images vides une sélection provenant de plusieurs calques	355
Coller dans une nouvelle scène une sélection comprenant plusieurs calques	355
Animation de plusieurs interpolations de mouvement	356
Mettre en place les trois objets sur trois calques différents	356
Créer une interpolation dans les trois calques à la fois à l'aide d'une seule commande	357
Repositionner les objets interpolés	357
Interpolation de forme pour des objets composés de plusieurs éléments	361
Créer des interpolations de forme sur des calques distincts	361
Inversion de l'ordre des images	363
Combinaison des techniques d'interpolation et d'animation image par image	365
Convertir des images intermédiaires en images clés	366
Masques animés	367
Créer un masque animé	368
Enregistrement d'animations en tant que symboles	372
Convertir une animation en symbole graphique	373

Utilisation des symboles graphiques animés	374
Insérer une occurrence de symbole graphique animé dans le scénario	375
Enregistrement d'animations en tant que clips d'animation	376
Convertir une animation en clip d'animation	376
Utilisation des clips	378
Insérer une occurrence de clip dans le scénario	379
Afficher le clip dans une animation	380
Chapitre 12 Interactivité avec des actions simples	383
Utilisation du panneau Actions	384
Accéder au panneau Actions	384
Personnaliser l'affichage du panneau Actions	385
Choisir le mode Normal pour les scripts	386
Organisation des actions	387
Créer un calque distinct pour les actions	387
Ajout d'actions à un script	388
Utiliser le menu d'ajout d'instructions	388
Utiliser la liste des outils	390
Ajout d'actions à une image	391
Ajouter une action à une image	391
Ajouter plusieurs actions à une image	392
Modification de la liste des actions	393
Modifier l'ordre des actions	394
Supprimer une action	395
Étiquettes et commentaires	395
Attribuer une étiquette à une image	395
Ajouter des commentaires à une image	396
L'action Stop	397
Mettre l'animation en pause au démarrage	397
Utilisation des actions Go To	398
Atteindre une image à l'aide d'une action	399
Aperçu du fonctionnement des actions	401
Activer les actions d'image	401
Désactiver les actions d'image	402

Chapitre 13 Objets interactifs	403
Création d'un bouton simple	403
Créer un bouton	404
Créer l'état Haut	405
Créer l'état Dessus	406
Créer l'état Abaissé	406
Créer l'état Cliqué	407
Revenir en mode Edition de l'animation	408
Affichage du fonctionnement des boutons en mode Edition de l'animation	409
Activer les boutons dans la scène	409
Création de boutons qui changent de forme	410
Créer les états Haut, Dessus et Abaissé avec différents types d'objets	410
Créer le contenu de l'état Cliqué pour des objets de formes diverses	411
Création d'un bouton dont plusieurs états sont animés	413
Animer les différents états d'un bouton	413
Ajout d'actions aux boutons	415
Accéder au panneau Actions sur objets	415
Ajouter une action à une occurrence de bouton	416
Ajouter plusieurs actions à une occurrence de bouton	419
L'événement On Mouse Event	419
Modifier l'événement qui déclenche les actions du bouton ..	420
Création de boutons qui réagissent à différents événements de souris	422
Créer un bouton qui réagisse différemment selon les événements de souris	422
Déclenchement d'actions à partir du clavier	424
Définir une action qui se déclenche à partir du clavier	424
Création d'un bouton invisible	426
Création d'un bouton à plusieurs zones actives	428
Créer plusieurs zones actives pour un seul bouton	429
Ajout d'actions aux clips	432
Ajouter une action à l'instance d'un clip	432
Affichage d'actions de boutons et de clips en mode Test	435
Tester toutes les fonctions d'un bouton ou d'un clip	435

Chapitre 14 Ajout de son aux animations	437
Utilisation de sons dans Flash	438
Afficher le panneau Son	438
Importation de sons	439
Importer un fichier son	439
Insertion des sons dans un calque distinct	441
Ajouter un calque réservé au son	441
Modification de la taille d'affichage des calques audio	442
Ajout de sons aux images	444
Affecter un son à une image clé	444
Ajout de sons aux boutons	447
Les sons d'événement	448
Transformer un son de l'animation en son d'événement	449
Faire se chevaucher des occurrences d'un même son	450
Démarrer simultanément plusieurs sons	451
Utilisation de sons Démarrage	452
Affecter l'option Démarrage à un son	452
Utilisation des sons en continu	453
Transformer un son de l'animation en son en continu	453
Arrêt de la restitution des sons	456
Arrêter la lecture d'un son	456
Sons en boucle	458
Définir le nombre de boucles effectuées par un son	458
Modification de sons	459
Affecter à un son l'un des effets prédéfinis	459
Personnaliser les effets de volume	461
Modifier la longueur d'un son	463
Chapitre 15 Introduction à ActionScript	465
Utilisation des expressions et des variables	465
Créer une variable à partir d'un champ de texte de saisie	466
Créer une variable à partir d'un champ de texte dynamique ..	468
Associer à un bouton un script qui manipule des variables ..	469
Utilisation d'actions conditionnelles	471
Tester le téléchargement d'une image	472
Mettre en boucle l'animation de préchargement	474
Afficher un aperçu de l'animation de préchargement	475

Chargement de nouveaux fichiers	476
Utiliser Get URL pour ouvrir une fenêtre de navigateur distincte	477
Utiliser Load Movie	479
Manipulation de scénarios imbriqués	481
Manipuler un clip avec with	482
Manipuler le scénario principal avec with	485
Utilisation de FSCommand	486
Créer une animation dont la taille s'adapte à celle de la fenêtre de la projection	487
Créer une animation dont la taille ne change pas lorsque l'utilisateur redimensionne la fenêtre	488
Utilisation des SmartClips	491
Afficher le panneau Paramètres du clip	491
Personnaliser une occurrence du SmartClip Menu	491
Attribuer des actions à un SmartClip Menu	493
Utilisation de l'Explorateur d'animations	495
Afficher l'Explorateur d'animations	495
Définir quels éléments sont affichés dans l'Explorateur d'animations	496
Définir quels types d'éléments sont affichés dans l'Explorateur d'animations	496
Retrouver un élément	497
Modifier des éléments à partir de l'Explorateur d'animations	497
Imprimer la liste d'affichage	498
Chapitre 16 Publication et exportation d'animations	499
Préparation de l'animation pour une restitution optimale	500
Le Testeur de bande passante	500
Affichage séparé du contenu de chaque image	502
Images lues en continu	502
Afficher le téléchargement en temps réel	503
Quitter le Testeur de bande passante	503
Publication et exportation	503
Définir le format de publication d'une animation	504
Publier une animation	505
Paramètres du fichier SWF	508
Publier un fichier SWF	508

Table des matières

Publication du code HTML pour les fichiers SWF	513
Publier du code HTML pour afficher un fichier SWF	513
Choisir un modèle HTML pour fichiers SWF uniquement . . .	514
Position de l'animation dans le navigateur	516
Définir les dimensions de la fenêtre d'affichage de l'animation	516
Redimensionner l'animation en fonction de la fenêtre d'affichage de l'animation	517
Définir la position de la fenêtre de l'animation dans la fenêtre d'affichage de l'animation	517
Définir les options de lecture	519
Définir les paramètres de qualité de l'animation	520
Définir la transparence (Windows seulement)	520
Prévenir les utilisateurs de problèmes liés au code HTML . . .	521
Utilisation du HTML pour insérer des images de remplacement . . .	521
Publier du code HTML pour afficher un GIF animé	522
Définir les dimensions de l'image GIF	523
Créer un GIF animé	523
Trouver un compromis entre taille, vitesse de téléchargement et aspect	523
Définir la transparence de l'arrière-plan d'une image GIF . . .	524
Transparence des remplissages dans les images GIF	524
Gérer les couleurs qui ne figurent pas dans la palette sélectionnée . .	526
Autres paramètres de publication	527
Publier des fichiers PNG	527
Publier des fichiers JPEG	528
Publier des fichiers QuickTime 4	529
Publier des fichiers RealPlayer	529
Création de projections	531
Définition des types MIME sur le serveur	533
Identifier un type MIME	533
Définir des paramètres supplémentaires pour les serveurs Macintosh	533
Exportation de fichiers Flash vers d'autres formats	534
Exporter une image au format Illustrator	534
Exporter l'animation entière au format Illustrator	536
Impression depuis Flash	536
Imprimer une seule page	537
Imprimer un story-board	538

Impression à partir du lecteur Flash	540
Définir les images susceptibles d'être imprimées à partir du menu contextuel	540
Définir un bouton qui permet d'imprimer des images	541
Désactiver l'impression à partir du lecteur Flash	542
Annexe A Raccourcis clavier	545
Index	553